

Тема: Дизайн одягу, іграшок та сувенірів (повторення). Розроблення ескізу власної іграшки (техніка та матеріали за власним вибором).

Мета: виховання в учнів емоційно-ціннісного ставлення до мистецтва та дійсності, розвиток мистецьких художніх інтересів, естетичних потреб; формування системи мистецької грамотності, яка відображає видову, жанрову, стильову специфіку і взаємодію мистецтв; розвиток умінь сприймання, інтерпретації та оцінювання творів мистецтва й художніх явищ; стимулювання здатності учнів до художньо-творчого самовираження в мистецькій діяльності, до здійснення мистецької комунікації; розвиток художніх мистецьких здібностей, креативного мислення, творчого потенціалу; формування потреби в естетизації середовища та готовності до участі в соціокультурному житті.

Опорний конспект уроку

1. Мотивація навчальної діяльності.

Прочитайте вислів.

BCIM pptx

Організація класу

“Дизайн може бути витвором мистецтва. Але дизайн може бути і дуже простим. Ось чому він такий складний”

Поль Ренд




2. Вивчення нового матеріалу.

Слово вчителя.

BCIM pptx

Слово вчителя



Кожний народ має свій самобутній, неповторний за формою, конструкцією, матеріалами й кольорами національний одяг. Його сторія — наче дзеркало, у якому відображається культура країни, естетичні уявлення її населення.

Поняття «одяг» дуже широке за своїм значенням. Це сукупність предметів і виробів (із тканини, хутра, шкіри тощо), створених людьми для захисту тіла. А такі різні за звучанням слова, як костюм, туалет, гардероб, позначають одне й те саме поняття — «одяг».



Віддаючи перевагу тому чи іншому покрою свого вбрання, вибираючи його силует, забарвлення, людина виявляє не лише власний естетичний смак, а цілеспрямовано створює свій образ — імідж. Завдяки іміджу вона здійснює емоційний вплив на оточуючих.



Одяг виразно характеризує як окрему людину, так і певну епоху. Матеріал, конструкція, силует, аксесуари (головні убори, краватки, ремені, шарфи, віяла, парасолі, прикраси тощо) поступово зазнавали змін, підкорюючись моді.

Дизайн одягу — це один із напрямів творчої діяльності, метою якої є проектування комфортного, функціонального й естетичного одягу, що відповідає матеріальним і духовним вимогам споживача.



Дизайнера одягу ще називають художником-модельєром. З його роботи починається процес створення сучасного костюма. Він вигадує нові види й форми, розробляє колірне рішення, прийоми декоративного оздоблення одягу.



Він повинен також швидко реагувати на зміни в моді, мати інтуїцію, щоб відчувати найдрібніші коливання потреб споживачів.



У наш час у моді дедалі більшої популярності набуває ідея екотренду, замінюючи ідеологію гіперспоживання. Адже покупців одягу, а отже, і модельєрів та виробників мотивує турбота про довкілля, його збереження.





Як відомо, іграшки — це предмети, які використовуються у грі. Український народ їх ще називає цяцьками, цяцянками, забавками.



Деякі іграшки використовують як предмет декору. Інші стають предметами колекціонування, антикваріату. Тому у сфері промислового дизайну розробленню та оформленню іграшки відводять значну роль.



Обговоріть.



Обговоріть.



Пригадайте, що вам відомо про українську народну іграшку. Наведіть приклади.

Слово вчителя.



Слово вчителя



Історія іграшки походить із доісторичних часів. Можна сказати, що іграшки з'явилися водночас із появою самої людини.



Слово вчителя



З поширенням масового виробництва промислових товарів природні матеріали поступово доповнювалися й витіснялися штучними (гума, пластик, штучне хутро, полістирол тощо).

На зміну механічним іграшкам прийшли електронні, інтерактивні. Вони вміють танцювати й розмовляти, розпізнавати предмети, навіть голос свого власника, вибираючи фрази із сотень варіантів, закладених у них програмою.



З лялькою, як із подругою, можна поділитися своїми секретами, радіщами чи прикрощами. У це важко повірити, але ваші бабусі й прабабусі також колись були дітьми й залюбки бавилися ляльками.



Розгляньте. Дайте відповідь на запитання.

Розгляньте фотографії маленьких власниць ляльок. Чим відрізняються старовинні й сучасні ляльки? А що в них спільного?

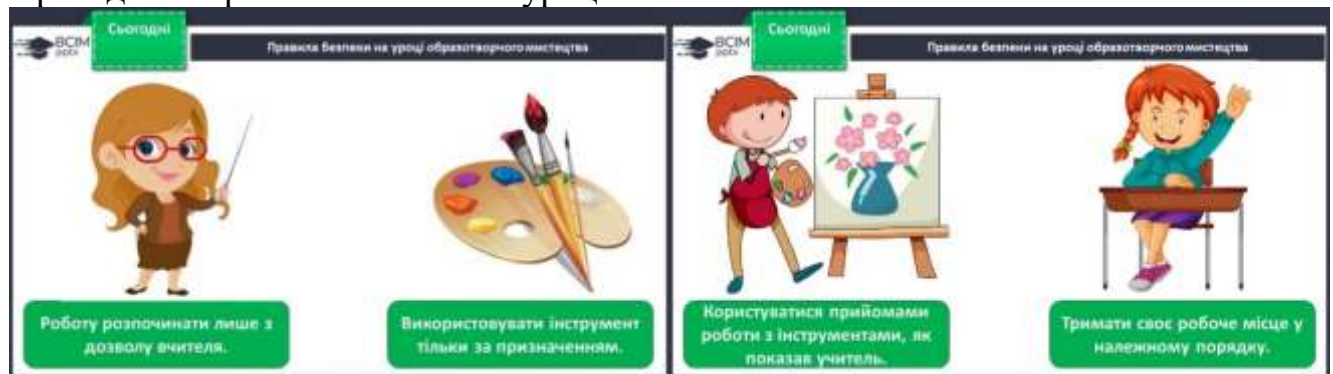


В. Тропінін. Дівчинка з лялькою



3. Практична діяльність учнів

Пригадайте правила безпеки на уроці.



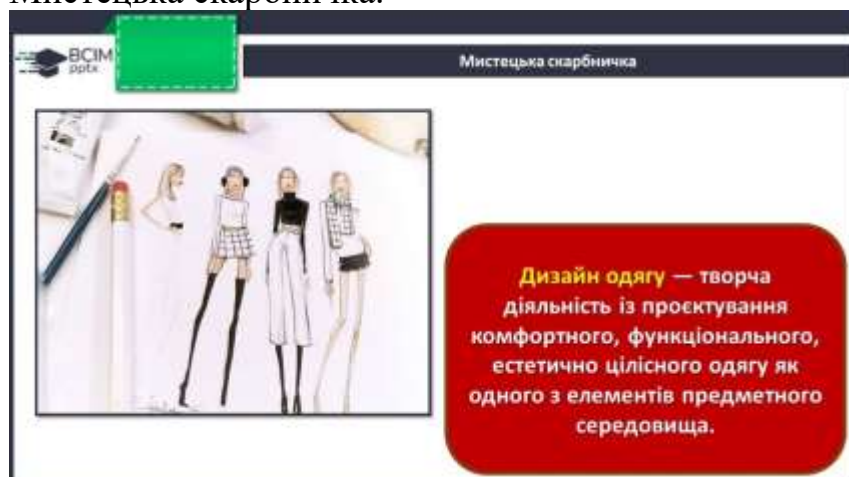
Створіть ескіз власної іграшки.

Для натхнення:



4. Закріплення вивченого.

Мистецька скарбничка.



BSIM pptx Мистецька скарбничка



Сувенір (фр. souvenir від лат. subvenio — приходжу) — подарунок на згадку про подію або подорож, річ, пов'язана зі спогадами.

5. Підсумок.

Узагальнюємо знання.

BSIM pptx Узагальнюємо, аргументуємо, систематизуємо



Як ви розумієте поняття «одяг» і «костюм»? Якими якостями та вміннями має володіти художник-модельєр?

Що має враховувати дизайнер під час розроблення іграшки, щоб вона виявилася цікавою для дітей і художньо-виразною?

Який український сувенір на згадку про свій рідний край ви подарували б європейським одноліткам?

6. Рефлексія.

Оцінить роботу.

BSIM pptx Рефлексія. "Плюс-мінус-цікаво"

+ Все те, що сподобалось на уроці, що здавалося цікавим та корисним.

- Все те, що не сподобалось, здавалося важким, незрозумілим та нудним.

? Факти, про які дізналися на уроці, чого б ще хотіли дізнатися.

Виконані роботи можна надіслати:

1. На освітню платформу для дистанційного навчання **HUMAN** або
2. На електронну адресу **evgeniyaeseniya@gmail.com**

Не забувайте вказати своє прізвище та ім'я, клас, дату проведення уроку.

Бажаю плідної праці!