

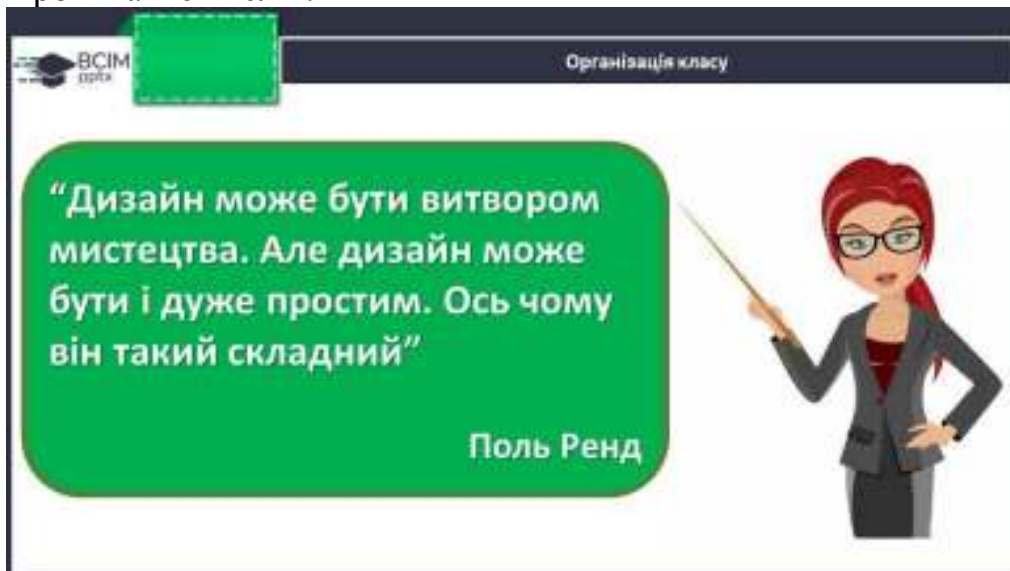
**Тема:** Дизайн одягу, іграшок та сувенірів (повторення). Розроблення ескізу власної іграшки (техніка та матеріали за власним вибором).

**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  
дпкх


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  
дпкх

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 прикрасами. 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. Трєпінін. Дівчинка з лялькою





### 3. Практична діяльність учнів

Пригадайте правила безпеки на уроці.



Створіть ескіз власної іграшки.

Для натхнення:



### 4. Закріплення вивченого.

Мистецька скарбничка.



Всім вітає

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.

Всім вітає

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.


Оцініть роботу.

Всім вітає

Рефлексія: "Поло-ефект-ціна"

 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**.

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

*Бажаю плідної праці!*