

МАОУ «Любохонская СОШ им. А.А. Головачёва» Брянской области
ПЛАН-КОНСПЕКТ УРОКА ПО МОДЕЛИРОВАНИЮ ОДЕЖДЫ, 5-Й КЛАСС

ТЕМА: "Моделирование одежды. Профессия художника-модельера"

учитель технологии 1 категории Буфалова Наталья Михайловна

ЦЕЛИ. Ознакомить учащихся с последовательностью изготовления одежды от эскиза до готового изделия; научить моделированию одежды на примере макетирования из бумаги и ткани на условную фигуру(бумажную куклу). Дать сведения об основных композиции костюма; о профессиях работников, занятых в технологическом процессе изготовления одежды.

Развивать у учащихся пространственное воображение, творческое мышление, эстетический вкус. Воспитывать доброжелательные отношения в коллективе, приучать к дисциплине.

Выбрать модели одежды для творческих проектов.

НАГЛЯДНЫЕ ПОСОБИЯ: образцы моделей одежды для летнего отдыха, журналы мод, плакаты по композиции костюма (силуэты, пропорции, цвет). Раздаточный материал: лекала условной фигуры(бумажные куклы).

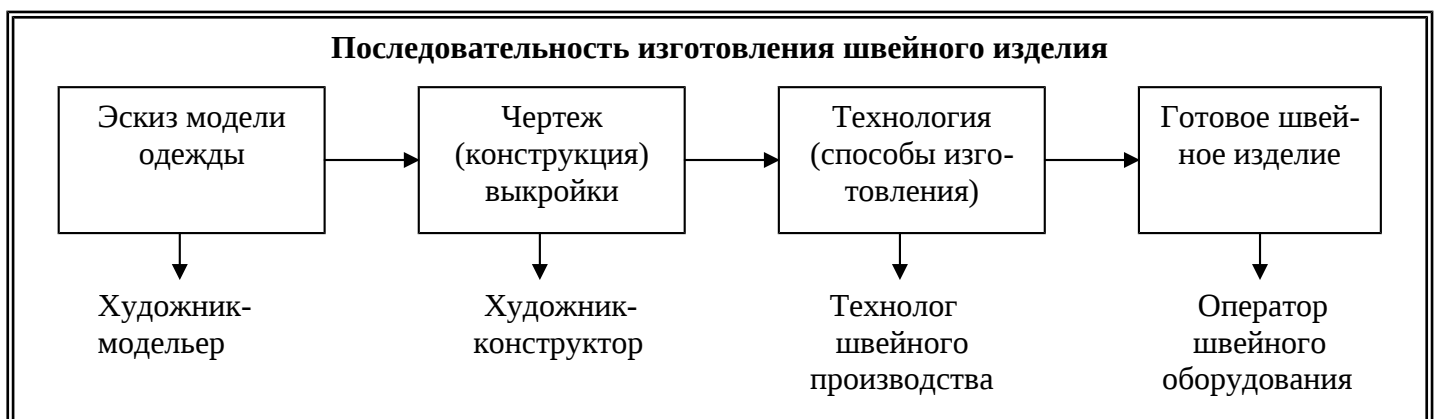
ИНСТРУМЕНТЫ, ПРИНАДЛЕЖНОСТИ И МАТЕРИАЛЫ: ножницы, линейка, карандаш, фломастеры, ластик, цветная бумага, кусочки хлопчатобумажной ткани, булавки.

ХОД УРОКА

1. Сообщение теоретических сведений

В процессе изготовления одежды участвуют следующие специалисты: художник модельер, который придумывает новые модели одежды и воплощают их в эскизах и готовых изделиях; художник-конструктор, воплощающий идеи художника-модельера в чертежах и выкройках (лекалах); технолог швейного производства, определяющий способы изготовления швейных изделий с учетом сложности фасона, свойств ткани и современной технологии пошива одежды; оператор швейного оборудования, непосредственно выполняющий швейные операции.

Отечественная школа моделирования основывается на идеях и разработках первого российского художника-модельера Надежды Петровны Ламановой (1861-1941).Её принцип работы – “Для чего создается костюм, для кого, из чего” – не потерял актуальности и сегодня.



Первое зрительное впечатление от костюма получают, обращая внимание на его силуэт. Современный костюм можно условно вписать в одну из простых геометрических фигур (рис.1).

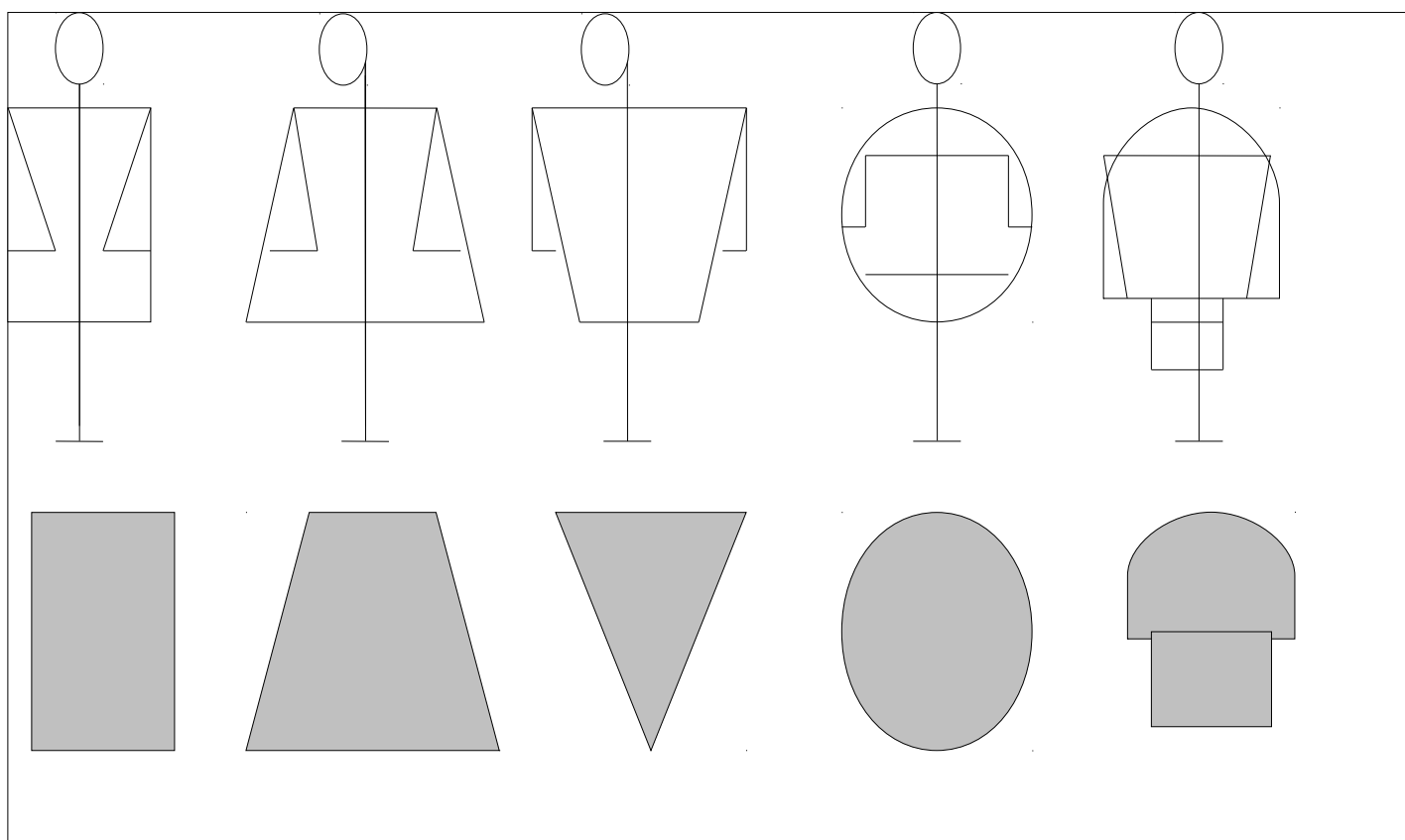


рис. 1

1. Прямой силуэт приближается по своим очертаниям к прямоугольнику или квадрату.
2. Силуэт «трапеция» напоминает трапецию узкую вверху и расширенную в низу.
3. Силуэт «треугольник» приближается к треугольнику, зауженному к низу и расширенному вверху.
4. Силуэты «овал и полусфера» напоминают геометрическую фигуру овал.
5. Соединение двух геометрических фигур: половина овала и часть прямоугольника.

Эскиз - графическое изображение моделей на бумаге.

Способы выполнения эскизов:

1. Живописный (более 4 цветов).
2. Графический (до 3 цветов).
3. Линейный (одной линией).
4. Технический рисунок(условный без фигуры).

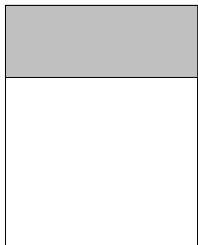
Композиция костюма - составление от лат. compositio. Основными выразительными средствами композиции является силуэт, пропорции, цвет.

Силуэт – плоскостное восприятие всего изделия в целом, его очертания.

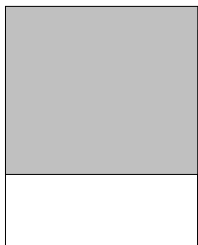
Пропорция – это соразмерность, определенное соотношение частей костюма по величине между собой.

Соотношение длины и ширины изделия, размеров каждой детали по отношению ко всему объему изделия видно на следующих примерах:

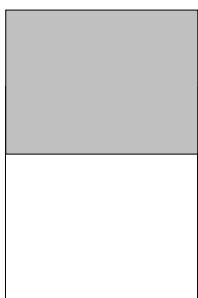
Короткий верх, длинный низ.



Длинный верх, короткий низ.



Равноценный верх и низ.



Цвет играет большую роль в композиции костюма. Правильное использование цвета позволяет создавать модели одежды.

Цвет в одежде

Хроматические (цветные, окрашенные) цвета

Красный

Оранжевый

Желтый



теплые

Зеленый – нейтральный

Голубой

Синий

Фиолетовый



холодные

Ахроматические (бесцветные, не окрашенные) белый, серый, черный.

Насыщенные – желтый, красный, синий.

Пастельные цвета – основные с добавлением белого.

Вопросы и задания:

- 1.Опишите последовательность изготовления швейного изделия.
- 2.Люди каких специальностей участвуют в изготовлении одежды?
- 3Как вы представляете себе работу художника-модельера?
- 4.Что должен учесть художник-модельер при создании моделей одежды?

2. Выполнение практической работы

Инструкционная карта. Выполнение эскизов модели одежды. Макетирование на условную фигуру.

Инструменты, принадлежности, материалы:

ножницы, линейка, карандаш, фломастеры, ластик, цветная бумага, кусочки хлопчатобумажной ткани, булавки, лекало бумажной куклы.

Ход работы:

1. Обвести карандашом контуры условной фигуры на листе в альбоме.
2. Наметить места для прорезей на плечах и линии талии. Аккуратно сделать прорези длиной 5-7 мм. Для закрепления модели одежды.
3. Выполнить эскизы моделей одежды из цветной бумаги с закрепительными деталями по размеру прорезей. Модели должны представлять собой плечевые и поясные изделия простой конструкции, определенного силуэта, соответствующих пропорции и цветовой гаммы. Костюм могут дополнять головной убор, сумка, украшения, обувь.
4. Вырезать модели одежды с закрепительными деталями и закрепить на условной фигуре.
5. Ответить устно на вопросы:
Из какой ткани может быть выполнена твоя модель одежды?
Куда можно пойти в такой одежде?
Какие силуэт, пропорции имеет придуманный тобой костюм?
Какого цвета он должен быть?
Какие дополнения можно подобрать к костюму?
6. Модели одежды сложить и прикрепить в тетрадь.

3. Подведение итогов, мини-защита творческих работ, выставление оценок

Учащиеся дают обоснование выбора моделей и отвечают на вопросы учителя и одноклассников. Оценка выставляется коллективно всем классом.