

Конкурсно - познавательная программа «Юный модельер»

Цель: создание условий для проявления и раскрытия творческих способностей учащихся.

Задачи:

- привлечь к творчеству широкий круг учащихся;
- популяризация профессий конструктора, модельера, портного;
- способствовать организации коллектива, воспитанию навыков сотрудничества;
- содействовать расширению кругозора детей;
- способствовать развитию у учащихся познавательной активности, логического мышления, умений творческого проектирования, самовыражения;
- способствовать формированию нравственных качеств личности.

Оснащение:

- жетоны двух цветов,
- писчая бумага – 6 листов,
- авторучка – 2 штуки,
- журналы мод,
- карточки с заданиями- 2 комплекта,
- альбомный лист – 2 штуки,
- силуэт женской фигуры – 2 штуки,
- простые и цветные карандаши - 2 комплекта,
- фломастеры - 2 комплекта,
- пуговица – 2 штуки,
- лоскут – 2 штуки,
- ручная игла -2 штуки,
- нитки –2 штуки,
- пуговицы – 2 штуки,
- ножницы - 2 штуки.

Ход мероприятия:

1. Вступительная часть

Ведущий:

Сегодня мы проводим конкурсно - познавательную программу «Юный модельер» или дизайнер одежды. Что же такое дизайн? Дизайн – художественно-проектная деятельность, занимающаяся формированием рациональной предметной среды и созданием бытовых изделий. Наша предметная среда это одежда. Если мы говорим об одежде, то дизайнер одежды – это специалист, занимающийся проектированием одежды. Его главная задача – создание модной, красивой и удобной одежды.

Программа наша конкурсная, поэтому предлагаю разделиться на две команды согласно цветовым жетонам, которые вы выбрали. Работу этих команд будут оценивать независимые судьи, представляем их...

Конкурс состоит из теоретических и практических заданий: за каждый правильный ответ команда зарабатывает баллы. От активности и правильных ответов каждого участника зависит результат конкурса. Победит тот, у кого будет больше баллов.

Болельщики поддерживают свои команды и активно участвуют в мероприятии, зарабатывая жетоны. По окончании самые активные зарабатывают приз.

2. Основная часть

Ведущий раздает задание командам - выбрать капитана команды, придумать название команды и девиз. Названия команд должны быть придуманы в соответствии с темой мероприятия «Юный модельер». Затем представить свои команды.

Пока команды работают, ведущий проводит вопросный марафон для болельщиков.

1. Что такое силуэт? (Четкое очертание объемного предмета)
2. Какие силуэты в одежде вы знаете? (Прямой, прилегающий, полуприлегающий)
3. Что спрятано в бабушкином сундуке? Зачитывается характеристика:
Хорошо стирается, очень прочная, в жару создает ощущение прохлады. Недостаток – сильно мнется. При добавлении синтетической нити сминается меньше. (Лен)
4. Назовите способы определения долевой нити в ткани (По кромке, по характеру нитей, по растяжению).
5. А теперь вопрос из истории. Вначале этот предмет изготавливали из рыбных и других костей. На смену костным пришли бронзовые, затем железные, а в домах богатых людей – серебряные предметы. Долгое время этот предмет изготавливался вручную. Сначала его ковали, один конец загибали, а второй затачивали. Но когда была придумана волоочильная доска, этот предмет стал гораздо более изящным, гладким, а главное, прочным. Что это за предмет? (Игла)
6. Для того чтобы сшить это изделие, необходимо знать только две мерки: обхват талии и длину изделия. Что это за изделие? (Юбка - «полусолнце»)

Ведущий:

Существует очень много стилей: бельевой, джинсовый, дерби, диско, классический, космический, морской, индийский, восточный, голливудский и т.д.. Несмотря на пестроту стилей, из них все же можно выбрать основные.

7. Назовите основные стили в одежде? (Классический, романтический, спортивный, экстравагантный).

Ведущий:

Команды ваш выход, представляем свои команды.

Самопрезентация команд.

Жюри подводит итоги

Ведущий:

Разминка для команд. Сегодня мы говорим о дизайнерах. Дизайнеров, по какому виду деятельности вы знаете? Чья команда назовет специальность дизайнера, та и заработает жетон! Итак, начинаем дизайнер одежды, дизайнер ... Ваша команда заработала жетон.

Ведущий:

Задание 1. Вы любите покупать и выбирать себе одежду?

1. Какие виды одежды по назначению вы знаете?
2. Как вы думаете, что такое мода и где она возникла?»

Ответы отдают в жюри.

Ведущий:

Тайна красоты тревожит человечество на протяжении веков. Костюм многое рассказывает о своем владельце, даже тогда, когда человек сам того не желает. Человек подтянутый, собранный, одетый со вкусом, не суесящийся ради дефицитных обновок, всегда вызывает уважение.

“В человеке все должно быть прекрасно: и душа, и лицо, и мысли” /А.П. Чехов/.

“Человек вне моды не существует: Он либо старомоден, либо современен, либо идет впереди времени, т. е. ультромоден” /Вячеслав Зайцев/.

“Мода – она ведь как бабочка: ее жизнь скоротечна и мимолетна“ /Кристиан Диор/

Ведущий раздает задание 2 командам.

Задание 2. Составить слова, подбирая их половинки из обеих колонок. Начало слова может быть в любой из колонок.

Ответы отдают в жюри.

Ведущий:

Продолжаем конкурс для болельщиков. Напоминаю условия конкурса, за каждый правильный ответ вы получаете жетон, но ответ будет засчитан, если вы первыми поднимите руку. Итак, вопрос: как вы считаете: что появилось раньше иголка или одежда?

Дети: Одежда.

Ведущий:

Конечно, одежда. А с чего мы начинаем изготовление платья, костюма, брюк и любого швейного изделия?

Дети: С выбора фасона.

Ведущий:

Правильно — фасон, или как его еще называют эскиз.

А вы знаете, кто придумывает эскизы одежды?

Дети: Художник - модельер.

Ведущий:

Кого из художников - модельеров вы знаете?

Дети: В. Зайцев, В. Юдашкин.

Ведущий: Это современные художники-модельеры, а кто был первым Советским художником-модельером?

Первый модельер

Первым советским художником-модельером является Надежда Петровна Ламанова, она родилась в 1861 году. Это человек удивительной судьбы и необыкновенного таланта. Девочка из небогатой провинциальной семьи, рано начавшая работать, становится в России ведущим художником-модельером. В России были созданы «Мастерские современного костюма». В них разрабатывались рисунки для тканей, создавались модели практичной и в то же время красивой и изящной одежды, умело использовалось искусство народных промыслов — вышивка, ткачество, кружево. В 1925 г. на всемирной выставке в Париже работы Н. П. Ламановой были удостоены Гран-при. Модели одежды, были выполнены из самых простых тканей, они подчеркивали национальную самобытность в сочетании с современным направлением моды

Ведущий:

Задание 3 командам. Выбрать по два человека для участия в конкурсе художников-модельеров; на листе нарисовать эскиз нарядного платья; раскрасить эскиз и представить его, назначение вашего наряда, его цветовое решение.

Пока они выполняют задание, мы переходим к следующему этапу создания одежды это выбор ткани.

Задание 4. Загадки помогут вам вспомнить, какого происхождения бывают ткани. При подведении итогов учитывается время и правильность ответов».

Ответы отдают в жюри.

Жюри подводит итоги по разминке и заданию 1, 2

Ведущий:

Пока команды работают, проведем игру».

Игра: «Плыл по морю пароход»

Ведущий говорит текст, постепенно добавляя действие: Плыл по морю пароход и вёз: - ножницы (правая рука: указательный и средний палец). Плыл по морю пароход и вёз: - ножницы, веера (левая рука: кисть — веер). Плыл по морю пароход и вёз: - ножницы, веера, ножные швейные машинки (перекаты стопами с пятки на носок и обратно). Плыл по морю пароход и вёз: - ножницы, веера, ножные швейные машинки, китайские болванчики (движения корпусом и головой влево - вправо)

Ведущий: Эскизы готовы представьте их, пожалуйста.

Художники – модельеры представляют свои эскизы моделей и отдают их в жюри для оценивания.

Ведущий: Дизайнер одежды должен уметь рисовать, знать свойства ткани, из которой будет выполнено изделие. Эскиз у нас есть, ткань выбрана. Что нам необходимо для того, чтобы пошить изделие?

Дети: надо раскроить.

Ведущий:

Правильно. Но прежде чем раскроить, мы должны построить ... выкройку.

А что такое выкройка?»

Дети: Это картонные детали изделия.

Ведущий: Немного из истории. Выкройки - шаблоны для раскроя тканей - известны очень давно, еще с X в. Бумажные выкройки, в современном понимании этого слова, появились только в XIX в., сначала в Англии, а затем во Франции. Они были достаточной редкостью, и заполучить их можно было только через великосветских заказчиц, постоянно выписывающих туалеты из европейских столиц либо имеющих профессиональных модисток. Выкройка нового фасона платья могла быть серьезным поводом для конфликта между двумя провинциальными дамами. Только с 1850 г. бумажные выкройки стали публиковаться в качестве приложения к журналам».

Жюри подводит итоги по заданию 3 и 4

Ведущий:

Следующее задание 5. Определить название выкройки изображенной на листе и поставить соответствующий ей номер согласно эскизу модели. Для этого каждый эскиз модели имеет свой порядковый номер. Ваша задача на листочках написать в столбик номера эскизов моделей 1, 2, 3, 4. Затем напротив их написать соответствующие номера выкроек и их названия».

Команды: определяют номера выкройки согласно эскизу, подписывают их название.

Ответы отдают в жюри.

Ведущий: Выкройки готовы, а какой инструмент необходим, чтобы выполнить крой?

Дети: Ножницы.

Ведущий:

А кто скажет: когда они появились и как выглядели? Ручки двух ножей соединили пружинящим мостиком, так три с половиной тысячи лет назад получились ножницы для стрижки овец. А больше тысячи лет назад мостик заменили гвоздиком.

Жюри подводит итоги по заданию 5

Ведущий:

Мы с вами вспомнили несколько этапов изготовления одежды и связанные с ними профессии это выбор фасона – художник модельер, название ткани -ткачиха, изготовление выкроек, крой - закройщик, а какая операция следующая? Как называется специалист, который шьет одежду?

Дети: Пошив одежды, профессия портной, швея.

Ведущий:

Правильно, и сейчас мы вспоминаем и зарабатываем жетоны.

Какими же способами можно соединить детали кроя? (Ручной, машинный)

Какие ручные стежки вы знаете?» (Прямой, косой, крестобразный, петельный и потайной)

Ведущий:

Задание командам 6. Перед тем, как продемонстрировать на практике свои умения, давайте вспомним правила безопасного труда. Вам выдается задание, необходимо ответить очень быстро да или нет, то есть поставить любой знак в той или иной колонке.

Конкурс «Безопасность»

Ведущий:

Ответы отдаем в жюри. А мы посмотрим, как вы применяете на практике правила техники безопасности. Итак, переходим к практической работе.

Практическое задание 7.

У каждого из вас на столе лежит пуговица, кусочек ткани, ручная игла с ниткой. Ваша задача пришить правильно пуговицу соблюдая правила техники безопасности.

Команды выполняют задание и сдают его для оценивания результата.

Ведущий:

Мы вспомнили с вами практически все этапы изготовления одежды от сырья для ткани до украшения готового платья, в нашем случае – это пришивание фурнитуры, но без какого предмета нам никак не обойтись при примерке одежды? Загадка.

И сияет, и блестит,

Никому оно не льстит,

А любому правду скажет -

Все как есть, оно покажет».

Дети: Это зеркало.

Ведущий:

Кто знает, когда появились первые зеркала?

Возраст самых древних зеркал на земле - около пяти тысяч лет. До изобретения зеркального стекла в дело шли камень и металл. В конце XIII в. появились первые венецианские зеркала, украсившие дворцы европейских монархов и знати. Стоили они очень дорого. Так, по свидетельству французского министра Кольбера, картина Рафаэля стоила 3 тысячи ливров, а венецианское зеркало такого же размера - 68 тысяч!

В России первые стекольные заводы появились во времена Петра I, и с тех пор зеркала широко используются в архитектуре, быту и технике - в прожекторах, телескопах, микроскопах, лазерах, волоконных световодах и ...в ателье мод».

Ведущий:

Сегодня вы показали свои знания и умения в изготовлении одежды, а теперь еще раз перечислим алгоритм изготовления одежды

Дети перечисляют этапы алгоритма.

Ведущий:

Вы узнали, какой путь нужно пройти, сколько необходимо знать и уметь для того, чтобы дизайнером одежды. Познакомились с деятельностью художника-модельера, модельера-конструктора, закройщика, технолога, портного

3. Заключительная часть**Ведущий:**

Вот и подходит наш конкурс к завершению, пора подводить итоги, слово предоставляется жюри

Жюри подводит итоги:

- по заданиям 6 и 7,
- объявляет команду победителя,
- пожелания всем участникам.

Ведущий:

Команды, участвующие в конкурсном-познавательной программе получают призы, поприветствуем награжденных громкими аплодисментами, команды также присоединятся к нашим бурным аплодисментам.

Всех благодарим за участие в нашем мероприятии, желаем вам успехов и прощаемся с вами, до новых встреч.

А теперь каждый из вас посчитает количество заработанных жетонов и обменяет их на приз.

Приложение к конкурсной программе.

Задания командам**Задание**

Выбрать капитана команды, придумать название команды и девиз. Название команды должны быть придуманы в соответствии с темой мероприятия «Юный модельер». Затем представить свои команды.

Задание 1

1. Какие виды одежды по назначению вы знаете?
2. Как вы думаете, что такое мода и где она возникла?

Задание 2

Составьте слова, подбирая их половинки из обеих колонок. Начало слова может быть в любой колонке:

сил	вол
окно	гиг
сор	мо
иена	уэт
да	очка


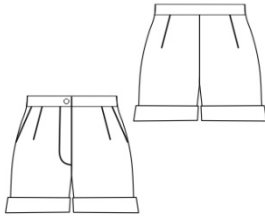

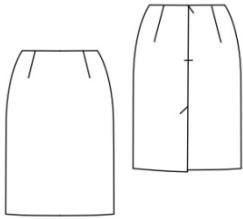

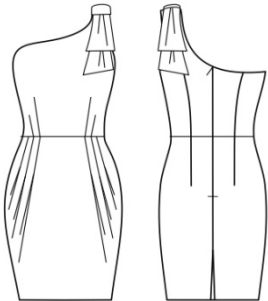
Задание 3


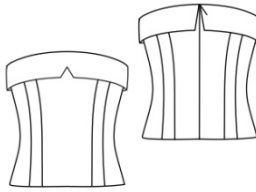
Выбрать по два человека для участия в конкурсе художников-модельеров; на листе нарисовать эскиз нарядного платья; раскрасить эскиз и представить его, назначение вашего наряда, его цветовое решение.

Задание 4 выбор ткани.	Задание 4 выбор ткани.
------------------------	------------------------

1-..., 2-..., 3-...	1-..., 2-..., 3-...
1 Голубой глазок, золотой стебелек, Скромный на вид, на весь мир знаменит, Кормит, одевает и дом украшает.	1.Топили, колотили, Мяли, трепали, Рвали, крутили,ткали, На стол постилали, На себя одевали.
2. В высоком дворце Маленькие ларцы. Кто их открывает, Белое золото добывает.	2. На стеблях белеют чашечки, В них и нитки, и рубашки.
3. Не прядет, не ткет, А людей одевает.	3. По горам, по долам Ходят шуба да кафтан.

Задание 5. Определить название выкройки изображенной на листе и поставить соответствующий ей номер согласно эскизу модели. Для этого каждый эскиз модели имеет свой порядковый номер. Ваша задача на листочках написать в столбик номера эскизов моделей 1, 2, 3, 4. Затем напротив их написать соответствующие номера выкроек и их названия.

1		1	
2		2	
3		3	

4		4	
---	---	---	--

Задание 6. Правила безопасного труда. Необходимо ответить очень быстро да или нет, то есть поставить любой знак в той или иной колонке.

№ п/п	Вопросы	Да	Нет
1	После окончания работы необходимо убрать и привести в порядок свое рабочее место		
2	От правильной организации рабочего места зависит качество вашей работы и производительности труда		
3	Относится ли к спецодежде фартук, халат, косынка?		
4	Платформа швейной машины должна быть сводной от посторонних предметов		
5	Утюг включают и выключают сухими руками, держа за корпус вилки		
6	Нитку для вдевания в иглу можно отмерять любой длины		
7	Ножницы передают кольцами вперед и только с сомкнутыми лезвиями.		
8	Шить иглой можно только с наперстком		
9	Нить откусывают зубами		
10	При утюжке изделий их можно обильно смачивать водой		
11	Булавки и иглы необходимо хранить в подушечке		
12	Горячая подошва утюга может касаться электрического шнура		
13	Обожженное место необходимо смазать раствором йода		
14	При работе на швейной машине не обязательно надевать головной убор		

Задание 7.

У каждого из вас на столе лежит пуговица, кусочек ткани, ручная игла с ниткой. Ваша задача пришить правильно пуговицу соблюдая правила техники безопасности.

Для жюри.

Разминка: дизайнер одежды, интерьера, мебели, ландшафта ...

Задание 1

1. Виды одежды – домашняя (бытовая), рабочая, фирменная, сценическая (театральная), спортивно-тренировочная.

2. Мода - господство в определенное время тех или иных вкусов в отношении одежды.

В узком смысле – частая сменяемость форм одежды.

Мода возникла в столице Франции в Париже.

Задание 2

Составьте слова, подбирая их половинки из обеих колонок. Начало слова может быть в любой колонке:

Ответы: *Силуэт, волокно, сорочка, гигиена, мода*

Задание 3

Выбрать по два человека для участия в конкурсе художников-модельеров;

на листе нарисовать эскиз нарядного платья; раскрасить эскиз и представить его, назначение вашего наряда, его цветовое решение.

Победителя определяем по аплодисментам, побеждает та команда, за которую громче хлопают.

Задание 4 выбор ткани. 1- лен, 2- хлопок, 3 – овца (шерсть)

Задание 5. Определить название выкройки изображенной на листе и поставить соответствующий ей номер согласно эскизу модели. Для этого каждый эскиз модели имеет свой порядковый номер. Ваша задача на листочках написать в столбик номера эскизов моделей 1, 2, 3, 4. Затем напротив их написать соответствующие номера выкроек и их названия.

1 – 3 платье

2 – 4 топ

3 – 1 шорты

4 – 2 юбка

Задание 6.

Конкурс «Безопасность»

№ п/п	Вопросы	Да	Нет
1	После окончания работы необходимо убрать и привести в порядок свое рабочее место	Да	
2	От правильной организации рабочего места зависит качество вашей работы и производительности труда	Да	
3	Относится ли к спецодежде фартук, халат, косынка?	Да	
4	Платформа швейной машины должна быть сводной от посторонних предметов	Да	
5	Утюг включают и выключают сухими	Да	

	руками, держась за корпус вилки		
6	Нитку для вдевания в иглу можно отмерять любой длины		Нет
7	Ножницы передают кольцами вперед и только с сомкнутыми лезвиями.	Да	
8	Шить иглой можно только с наперстком	Да	
9	Нить откусывают зубами		Нет
10	При утюжке изделий их можно обильно смачивать водой		Нет
11	Булавки и иглы необходимо хранить в подушечке	Да	
12	Горячая подошва утюга может касаться электрического шнура		Нет
13	Обожженное место необходимо смазать раствором йода		Нет
14	При работе на швейной машине не обязательно надевать головной убор		Нет

Задание 7.

Пришить правильно пуговицу соблюдая правила техники безопасности и технические условия.

Оценивание практической работы от 1 до 3 баллов по критериям:

аккуратность,
соблюдение ТУ,
соблюдение ТБ

Оценочный лист

№ задания	Команда 1	Команда 2
Разминка		
Задание 1		
Задание 2		
Задание 3		
Задание 4		
Задание 5		
Задание 6		
Задание 7		