

Разработка сценария деловой игры «Юный модельер» с участием родителей

Пояснительная записка

Актуальность и основание для разработки мероприятия:

Проблема отношений родители - дети всегда заслуживает особого внимания в воспитательном процессе подростков. Конфликтные ситуации, недопонимание возникают по разному поводу, одним из таких является одежда. Ведь особенно в переходном возрасте, когда ребенок идентифицирует себя в обществе сверстников, завоевывает репутацию, ему особенно хочется выглядеть не хуже других, стильно одеваться. А поскольку одежда для подростка является важным способом выражения себя, стоит обратить на ее выбор больше внимания. Часто подросткам не хватает знаний и умений составить свой гардероб так, чтобы он соответствовал и запросам подростка, и правилам этикета. Решение любого вопроса в общении и отношениях с ребенком-подростком – дело очень деликатное, оно требует особого внимания, понимания и желания сохранить отношения доверительными и душевными. Деловая игра поможет родителям лучше понять своего ребенка, сблизит их, так как в совместной деятельности развиваются коммуникативные навыки и навыки сотрудничества.

Роль родителей в проведении мероприятия:

Из пассивных участников воспитательного процесса родители обучающихся становятся активными участниками данного мероприятия. Родители выступают в роли экспертов (оценивают конкурсные задания совместно с детьми), выступают в роли модельеров (вместе с детьми разрабатывают эскизы деловой одежды) с целью оказания поддержки детям; активно участвуют в поиске информации; помогают детям в осуществлении проектов (составления костюма).

Тесное сотрудничество с родителями позволяет обеспечить индивидуальную воспитательную и образовательную траекторию развития ребенка. Участие родителей в жизни детского коллектива становится более значимым и более активным.

Место и роль мероприятия в образовательном процессе:

Эмоциональную и воспитывающую силу таких мероприятий сложно переоценить. Интеграция усилий семьи и учреждения является важнейшим условием формирования единого воспитательного и образовательного пространства выпускника. Именно поэтому проведение таких занятий необходимо.

Участники: обучающиеся 14-16 лет, родители, педагог дополнительного образования.

Продолжительность мероприятия – 1 час.

Место проведения мероприятия: учебный кабинет.

Тема мероприятия: Деловой стиль в одежде. Разработка эскиза.

Тип мероприятия: Обобщение и систематизация знаний и способов деятельности.

Форма проведения: деловая игра.

Цели мероприятия:

образовательные: в игровой форме организовать деятельность обучающихся по обобщению и систематизации знаний по теме: “Конструирование и моделирование женской одежды”, деловой стиль в одежде;

развивающие: создать условия для развития у подростков умения формулировать проблемы, предлагать пути их решения; создать условия для развития умения формулировать собственную точку зрения, высказывать и аргументировать ее; развивать способность к анализу и обобщению, самоконтролю и самооценке;

воспитательные: содействовать развитию умения общаться между собой; помочь обучающимся и родителям осознать ценность совместной деятельности; самоопределение подростков в выборе будущей профессии по направлению «Модельер», «Стилист», «Художник».

Оборудование: проектор, интерактивная доска

Дидактический материал: презентация, эскизы, фотографии коллекций одежды, таблица требований к деловой одежде, алгоритм разработки фасона изделия.

Раздаточный материал: Журналы мод, заготовки для эскизов, карандаши, ластик, цветные мелки.

План занятия:

I. Подготовительный этап - 5 минут.

Объяснение цели, правил игры.

Формирование экспертной группы состоящей из трёх человек (2 обучающихся, 1 родитель) по желанию.

Формирование групп «модельеров» (2 обучающихся и 1 родитель или 3 обучающихся) по желанию.

Ведущий (педагог дополнительного образования).

II. Практический этап – 50 минут.

1.Проведение конкурса заданий «Стиль в одежде» (15 минут).

2.Разработка эскизов (20 минут).

3.Представление выполненных работ группами (15 минут).

III. Заключительный этап – 5 минут.

1.Подведение итогов игры (рефлексия, оценка экспертной группы, определение победителя) - 3 минуты.

2. Награждение – 2 минуты.

Ход игры.

I. Подготовительный этап

Ведущий:

Здравствуйте ребята и родители. Я рада приветствовать вас на занятии. У нас сегодня необычное занятие. Занятие – игра "Юный модельер". Мы сегодня поговорим о моде, о стилях. Вы сегодня расскажете и покажете, чему научились на предыдущих занятиях и сможете попробовать себя в роли модельера.

Начать занятие хотелось бы словами ведущего отечественного модельера В.Зайцева: ***Человека вне моды не существует: он либо старомоден, либо современен, либо идёт впереди времени, т.е. ультрамодерн.*** (Презентация).

Но, прежде чем начать игру, мы сформируем группы и прослушаем правила игры. Выбирается одна группа экспертов, по желанию, состоящая из трёх человек, это могут быть и родители, и обучающиеся. Остальные участники делятся на группы по 3-4 человека, по желанию. Это будут группы «модельеров».

Правила игры.

Игра проходит в форме соревнования между игровыми группами, задача которых – набрать максимальное количество баллов, которые начисляются за правильно выполненные задания и тактичное поведение во время игры.

Игроки могут обращаться за консультацией к экспертам. Ведущий может влиять на ход игры, участвовать в дискуссии, подавая реплики и задавая вопросы. По окончании игры подсчитываются общие баллы, набранные группами за всю игру, и побеждает тот, у кого наибольшее количество баллов.

Система оценивания.

Правильность выполнения заданий оценивается по следующим критериям:

1.Конкурс заданий «Стиль в одежде»:

правильность;

2.Разработка эскизов.

- ориентация в материале;
- культура речи;
- краткость;
- логичность и убедительность;
- выделение существенного;
- умение заинтересовать слушателей.

Максимальное количество баллов за выполнение каждого из заданий – 5 баллов.

Поведение участников игры оценивается по следующим критериям:

- взаимопомощь в группе;
- умение общаться с коллегами;

- умение организовать работу в группе;
- умение уложиться во времени при решении задач;
- умение слушать выступление своего докладчика и докладчика другой группы.

Количество баллов, которое начисляется за тактичное поведение во время игры, - 5, и еще несколько баллов могут быть добавлены на усмотрение ведущего и экспертов.

За нарушение дисциплины взимаются штрафы:

- каждое замечание ведущего или эксперта-консультанта – 1 балл;
- несоблюдение правил игры – 2 балла;
- грубое нарушение – до 5 баллов.

Участники занимают места в зависимости от распределенных ролей: игровые группы, эксперты, ведущий. Группа экспертов получает оценочную ведомость, игровым группам «модельеров» присваивается игровой номер (1,2...).

II. Практический этап.

1. Конкурс заданий «Стиль в одежде»:

Задание 1: Группы «модельеров» получают рисунки одежды, по которым определяют стиль данных комплектов одежды. Определив стиль одежды, каждая группа фиксирует название стиля на рисунке.

Оценка конкурса: 1 балл за каждый правильный ответ. На экране есть таблица с названием стилей:

Классический

- Романтический
- Деловой
- Спортивный
- Фольклорный

Сафари

- Милитари
- Кантри
- Авангардный
- Ретро

Задание 2: Дайте краткую характеристику одному из предложенных ведущим стилю и обоснуйте свой выбор (для каждой группы «модельеров» - один стиль).

Конкурс содержит дополнительный вопрос:

Определите, какие из представленных стилей, распространены в настоящее время.

Оценка конкурса: 1 балл за каждый правильный признак стиля (максимум 5 баллов). За правильный ответ на дополнительный вопрос - 1 балл.

Задание 3: По рисунку определите силуэт одежды и зафиксируйте название силуэта.

Оценка конкурса: 1 балл за каждый правильный ответ.

2. Разработка эскизов.

А сейчас, разработайте фасон изделия делового стиля (в соответствии с алгоритмом разработки фасона изделия). Посмотрите журналы мод, используйте идеи модельеров, вносите свои детали, комплектуйте одежду по-новому, придумывайте свое. Выполняя эскизы, не забывайте о разных аксессуарах и декоративных деталях – они создают стиль. (Ведущий раздает журналы мод, заготовки для эскизов, карандаши, ластик, цветные мелки).

Ведущий наблюдает за деятельностью «модельеров», при необходимости консультирует.

Экспертная группа наблюдает за работой «модельеров», ставит в оценочную ведомость необходимые баллы.

Ведущий объявляет «модельерам», что игра заканчивается через 5 минут, тем самым напоминая, что практическая часть завершается.

3. Представление выполненных работ.

Один из «модельеров» группы представляет выполненную работу, комментирует свой эскиз, обосновав комплектность, выбор ткани, цветовую гамму и т. д. Экспертная группа вместе с ведущим и всеми участниками игры проверяют выполненные работы, обращают внимание на необычные идеи, находят общие черты, отслеживают соответствие требований к одежде делового стиля.

III. Заключительный этап

1. Подведение итогов игры (рефлексия, оценка экспертной группы, определение победителя).

Вы сегодня проявили себя как стилисты, модельеры, художники. Главное вы должны запомнить, что в каждой девушке и женщине должна быть своя индивидуальность и неповторимость и работать над этим необходимо уже сейчас.

Пока экспертная группа подводит итоги, ответьте, пожалуйста, на вопросы:

- С какими трудностями вам пришлось столкнуться в процессе игры?
- Какие новые навыки вы приобрели?
- Какие эмоции вы получили?
- Что в игре самое интересное?
- Разрабатывать модели – это посильное дело?
- Хотели бы вы сшить изделие по своему эскизу?
- Как вы думаете, нужны ли сегодня модельеры и интересная ли это профессия?

Экспертной группой суммируются баллы, подводятся итоги.

Объявление полученных баллов, определение победителей.

2. Награждение. Вручение призов (буклеты с моделями от известных дизайнеров).

Вы прекрасно справились со всеми заданиями, молодцы и большое спасибо вам.

Приложение 1

Как должен выглядеть деловой человек?

Это - человек в костюме. Костюм – это визитная карточка человека. Всегда *"Встречают по одежке, а провожают по уму"*. Очень часто первое впечатление надолго остается в памяти людей, с которыми мы знакомимся. Поэтому пренебрегать своим внешним видом – непростительная ошибка. Вам трудно будет изменить тот образ, который создан у человека при первом знакомстве с вами.

“Одеваться модно – одеваться со вкусом” - эти слова Пьера Кардена актуальны и сегодня. Чтобы подчеркнуть свою индивидуальность мы стараемся опираться на такие понятия как “стиль”, “силуэт”, “мода”.

Вот так и мы пойдем сегодня с вами от самых истоков моды. Прежде чем художник-модельер создаст свою новую модель, он должен изучить историю костюма, традиции, все то, что создали до него.

Прямыми предшественниками одежды, являлись татуировка и окраска тела, а также нанесение на него магических знаков, с помощью которых люди пытались предохранить себя от злых духов, утешить врагов и расположить к себе друзей. В разные эпохи одежда имела свою форму, свою окраску влияла на формирование внешнего облика человека. Она указывала на его национальность и сословную принадлежность, имущественное положение и, конечно, возраст.

Что такое дресс код?

Дресс-код — это форма одежды, требуемая при посещении определённых мероприятий, организаций, заведений.

Давно известно, что нет ничего более переменчивого, чем модные тенденции. Но существуют правила, которые никогда не выходят из моды, например деловой стиль в одежде или, другими словами — дресс-код.

Американский дизайнер деловой одежды **Адриана Коулей** считает, что внешний вид сотрудников может рассказать о фирме больше, чем они сами.

Следовать в одежде какому-то стилю – это не значит, что нужно строго придерживаться его, а можно дополнять, изменять в деталях, в соответствии с модой. Каждый стиль предоставляет в ваше распоряжение множество самых разнообразных фасонов и сочетаний, годных на все случаи жизни.

“Истинная элегантность всегда предлагает беспрепятственную возможность движения” - этот закон Коко Шанель, можно отнести ко всем понятиям, связанным с конструированием одежды.

Современная одежда композиционно очень разнообразна. Художники-модельеры достигают этого различными путями. Прав был Ж.. Ж.. Руссо говоря: “Насколько законы моды непостоянны и разорительны, настолько законы хорошего вкуса экономны и устойчивы”.

Приложение 2

1. Оценочная ведомость: конкурс заданий «Стиль в одежде».
- группы
 - Задание 1
 - Задание 2
 - Задание 3
 - Примечание

Приложение 3

2. Оценочная ведомость: разработка эскизов.
- Качество
 - выполнения эскиза
 - Дизайнерское решение, комплектность
 - Цветовая гамма
 - Аксессуары, декоративные детали
 - Рекламное решение
 - Представление модели

5 баллов: технически эскиз выполнен с соблюдением пропорции и правильной формы, аккуратно; дизайнерское решение соответствует требованиям к одежде, соответствует полной комплектности, соответствие цветовой гаммы, широко использованы декоративные детали, соответствующие определённому стилю и аксессуары, интересное рекламное решение.

4 балла: технически эскиз выполнен с соблюдением пропорции и правильной формы, но есть небольшие отклонения, аккуратно; дизайнерское решение соответствует требованиям к одежде, соответствует комплектности, использование возможной цветовой гаммы, использованы декоративные детали и аксессуары, хорошее рекламное решение.

3 балла: технически эскиз выполнен с отклонением пропорции и формы, дизайнерское решение не в полной мере соответствует требованиям к одежде, отсутствует комплектность, использование не соответствующей цветовой гаммы, не использованы декоративные детали и аксессуары или не соответствуют данному стилю, не интересное рекламное решение.

Приложение 4

Алгоритм разработки фасона изделия.

1. Выполнение эскиза – зарисовки, наброски моделей одежды (вид изделия на эскизе должен быть показан спереди и сзади, учитывая особенности фасона). Эскиз содержит: пропорции фигуры человека, все конструктивные детали, все силуэтные линии, аксессуары и украшения.
2. Описание фасона:
 - а) Название изделия: плечевое (халат, платье, сарафан, жилет, жакет, блузка), поясное (брюки, шорты, юбки), предназначение (пол, возраст).

- б) Назначение изделия: домашняя, праздничная, спортивная, рабочая.
- в) Силуэт: прямой, прилегающий, полуприлегающий, свободный. Для точной характеристики силуэт сравнивают с геометрическими фигурами (трапеция, треугольник, овал, карандаш, тюльпан).
- г) Покрой: цельнокроеное, отрезное по линии талии, бедер, выше или ниже этих линий.
- д) Стиль: классический, романтический, спортивный, фольклорный.
- е) Вид ткани: шерстяная, шелковая, хлопчатобумажная, искусственная, льняная.
- ё) Особенности деталей изделия:
 - 1. Полочка: вырез горловины, положение вытачек, наличие застёжек.
 - 2. Спинка: вырез горловины, положение вытачек.
 - 3. Юбка: прямая, расширенная, коническая.
 - 4. Рукава: втачанные, цельнокроеные, реглан.
 - 5. Воротники: цельнокроеные, втачанные.
- ж) Отделка изделия.
- з) Цветовое решение.
- и) Фурнитура и аксессуары.

Приложение5

Рекомендации к выбору деловой одежды.

Огромное количество правил этикета связано именно с культурой внешности человека. И это не случайно. Внешний вид человека часто отражает его внутреннее, нравственное содержание. Вещь не только является знаком престижа, она еще говорит о самосознании и вкусе ее хозяина. Вещи способны по-своему управлять поведением человека и регулировать его настроение. Та или иная **одежда** диктует ее хозяину поведение, определяет, какие позы, жесты, движения и походка допустимы. Поэтому, к примеру, в джинсах девушка ведет себя несколько иначе — более раскованно, свободно, чем в вечернем платье, а в модной куртке человек чувствует себя иначе, чем в рабочем ватнике.

И все же прав был О. Бальзак, который писал: «Пустой человек украшается, только умный человек умеет одеваться». Не случайно этикет всегда содержал в себе целый раздел правил и требований, относящихся к **культуре ношения одежды и украшений**.

Ничто так не бросается в глаза, как одежда человека, — недаром же составила пословица: „По платью встречают, по уму провожают“. Умение хорошо и со вкусом одеться есть верный признак благовоспитанности...

Порядочный человек всегда должен быть так хорошо и гармонично одет, чтобы ни одна часть его одежды не бросалась в глаза. Величайшая элегантность заключается в величайшей простоте. Безупречная чистота — первое качество светского человека. Вам скорее простят потертое платье, чем жирное пятнышко на вашем жилете...

Не следует думать, что одеваться дорого и вычурно значит одеваться хорошо, напротив, простота, соединенная со вкусом или опрятностью, всегда стоит неизмеримо выше вычурности...

Одеваться чересчур по моде так же вульгарно, как и слишком отставать от моды, поэтому надо одеваться так, чтобы платье ваше было сшито только лишь согласно с модой, но не было бы рабским подражанием модной картинке и не походило бы на нее, как две капли воды...

Простота, даже в самом богатом наряде, и соответствие этой простоты возрасту, больше всего идет женщинам, о чем им не следовало бы так часто забывать...

«Между всеми светскими обычаями и условиями незнание условий приличного туалета служит несомненным признаком вульгарности и недостатка такта... Роскошь туалета заключается не в богатстве его, но в изяществе и вкусе. Изящной женщиной называется не та, которая увешана драгоценностями, наподобие витрины ювелира, но та, костюм которой сообразен с требованием хорошего вкуса и хорошего общества...

Женщина со вкусом следует моде, не подчиняясь ей рабски и вполне сохраняя свою оригинальность... Обилие украшений во всяком возрасте придает отпечаток вульгарности и уничтожает изящество... Простота есть лучшее украшение молодости. Самые роскошные драгоценности не делают женщину ни красивей, ни моложе...

Правила этикета, касающиеся культуры одежды и украшений, в наше время не только сохраняются, но и дополняются новыми, современными:

✓ *все, что на вас надето, должно быть всегда безукоризненно чистым, отглаженным, застегнутым на пуговицы (а не приметано на «живую нитку» или пристегнуто на булавку), аккуратно подшитым. Сама одежда должна быть аккуратно сшита, так как криво простроченный шов на самом модном платье будет выглядеть некрасиво, неряшливо;*

✓ *каблуки должны быть аккуратными — стертый, сбитый каблук, растоптанные туфли с прилипшей к ним грязью от позавчерашнего дождя сведут на нет все старания быть модным и элегантным;*

✓ *волосы должны быть чистыми, даже если вы не делаете специальную прическу.*

Главная заповедь элегантности гласит: соответствие каждой вещи стилю ансамбля важнее ее самостоятельной красоты.

При всем многообразии правил этикета, относящихся к культуре внешности человека, главный смысл этих требований остается прежним — это *чувство меры, гигиеничность и здравый смысл.*

Как же определить, чем же измерить это неуловимое чувство меры? Развитый вкус и есть, прежде всего, чувство меры: умение определять и меру (сколько цветов, деталей, отделок в одном предмете одежды будет красиво, как их сочетать и т. д.), и обстановку, ситуацию, для которой подойдет та или иная мера. В основе чувства меры, которое, словно индикатор, определяет наш вкус, прежде всего, лежит уважение к себе и к окружающим».

В основе любой моды лежит свой образ, который находит отражение в различных формах одежды, сочетании цветов, разнообразии линий и т.п. Мода всегда предполагает в качестве доминирующих, приоритетных те или иные **стили**, т.е. устойчивые, свойственные данной эпохе представления о прекрасном. Стил ь находит свое отражение в этикете, морали, обычаях эпохи и через эту систему общественных норм накладывает свой отпечаток на облик человека этого времени, этой эпохи.

Каждая женщина призвана быть уникальной. Женщина всегда обладает правом на оригинальность своей одежды, на свой стиль ее ношения. Несмотря на все это, можно назвать ряд устойчивых эталонов женской моды в одежде. По-прежнему пользуется спросом костюм типа «шанель» — спокойный, стильный. Универсальны женские костюмы и юбки. В деловом костюме уместен блейзер. Особенно цвета верблюжьей шерсти. Как советуют специалисты, одежда с блейзером незаменима для небольших худеньких женщин, а еще больше таким женщинам подходит шерстяной костюм. Хорошо иметь длинную шерстяную юбку, так как ее можно надеть с любой блузкой и иметь достойный вид как на работе, так и на вечернем банкете.

Лучшие цвета делового платья — темно-синий, рыжевато-коричневый, бежевый, темно-коричневый, серый, умеренно-синий, светло-синий.

Наименее подходящие цвета для делового платья: зеленый, оранжевый, светло-ржавый, ярко-желтый, пурпурный, нежно-голубой, розовый, ярко-красный.

Однотонная ткань для делового платья подходит лучше всего. Кроме того, в одежде делового типа отдается предпочтение различным вариантам полосок и клеток в серых и серо-синих тонах. Отвергаются набивные ткани с изображением цветов, птиц и т.п., а также с разного рода яркими абстрактными рисунками.

Когда-то мода предъявляла очень жесткие требования, почти не оставляя места для проявления индивидуальности человека. Сейчас она демократична — каждый может избрать для себя тот или иной стиль, может создать и свой собственный. Свобода выбора делает человека гораздо более ответственным за свой внешний вид.

ПОДБОР ОДЕЖДЫ С УЧЕТОМ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ (ДЛЯ ЖЕНЩИН)

✓ Недостатки фигуры хорошо маскирует яркий, броский узор — он не позволяет рассмотреть пропорции тела, заметить чрезмерно широкую талию или сутулость.

✓ Высоким женщинам не стоит носить очень маленькие сумочки, а миниатюрным — большие сумки.

✓ Полные женщины выглядят более стройными в одежде в вертикальную полоску. Рекомендуется также одежда темных цветов и фасонов, скрывающих полноту. Ткань с крупным узором не подходит полным женщинам.

✓ Худеньким женщинам лучше носить пышные юбки.

✓ Одежда должна соответствовать возрасту и характеру. Скажем, скромной, застенчивой, мечтательной девушке больше к лицу романтический стиль —

кружева, оборки, рюши, воланы, а девушке энергичной, с резкими движениями и размашистой походкой — спортивный. Женщине «бальзаковского возраста» вряд ли подойдет, например, мини-юбка или перетягивающий талию широкий ремень.

✓ Бледнокожим не стоит носить одежду белого и голубого цветов; румяным женщинам не к лицу ярко-красное, как, впрочем, и чересчур бледным.

✓ Черное платье, черный шарф подчеркивают морщинки на лице. Белые воротнички и вставки как бы подсвечивают лицо, делают его гладким и свежим.