

Методическая разработка занятия
«Заседание художественно-технического совета» в форме деловой игры,
по теме «Дизайн и проектирование одежды»

Возраст обучающихся: 15-17 лет

Цель: формирование целостного представления о профессиональной деятельности специалистов, занятых в области производства одежды, формирование навыков профессионального общения, освоение профессиональных функций дизайнера одежды.

Пояснительная записка

Создание современной одежды – это сложный и многоэтапный процесс, в котором заняты специалисты самых разных профессий: художники-модельеры, конструкторы, технологи, закройщики, портные, контролеры качества. Основной целью методической разработки деловой игры «Заседание художественно-технического совета» является формирование целостного представления о профессиональной деятельности специалистов, занятых в области производства одежды, совершенствование профессионально-личностных качеств будущих дизайнеров одежды, обеспечивающих конкурентоспособность на рынке труда и успешность в профессиональной самореализации, приобретение навыков профессионального общения с людьми.

В игре имитируется деловое совещание, где каждый учащийся, используя свой личный опыт, умения и навыки в области изготовления одежды, выполняет функцию конкретного специалиста, принимает индивидуальное решение, приобретает профессиональный опыт и одновременно получает целостное представление о профессиональной деятельности в швейном производстве. Творческий характер игровой деятельности, максимальная вовлеченность в учебный процесс всех участников игры создает условия для формирования мотивации личностного роста учащихся, их коммуникативной компетентности.

Данная форма занятий вызывает у начинающих юных модельеров большой интерес, достигается высокий уровень их активности на занятии, учащиеся проявляют инициативу, самостоятельность в принятии решений и творческий подход. Высокая активность и эмоциональная окрашенность игры приводит к высокой степени открытости учащихся, способствует успешному запоминанию учебного материала.

Настоящая методическая разработка может быть использована педагогами дополнительного образования детей, связанными с профилем проектирования и дизайна одежды, а также учителями курса "Технология".

Описание игровой ситуации

В игре имитируется работа салона-магазина «Стиль», специализирующего на изготовлении и реализации молодежной одежды. Магазин – престижный и преуспевающий, так как в нем работает творческий коллектив, где каждый специалист талантливый мастер своего дела, способный профессионально выполнить работу на любом этапе рождения модного костюма.

Салон-магазин имеет экспериментальный цех, где изготавливается модная одежда малыми сериями и торговый зал, где реализуется продукция.

Объектом имитации взят типичный фрагмент профессиональной деятельности творческого коллектива – заседание художественно-технического совета, на котором рассматриваются и утверждаются или не утверждаются модели для дальнейшего производства, представленные художниками-модельерами. Представленную модель специалисты (конструктор, технолог, менеджер и контролер качества) оценивают по 10-и бальной системе. Модель, набравшая максимальное количество баллов (35-40), будет утверждена президентом компании для производства в экспериментальном цехе и дальнейшей реализации в салоне-магазине.

Материальное обеспечение

Рабочие места – столы, стулья для членов художественно-технического совета, расставленные полукругом. Подиум для демонстрации моделей. Мультимедиа проектор и компьютер для презентации авторского проекта. Рекламные модели на манекенах. Оформленные на плакатах тезисы и цитаты:

«Платье... облачает и разоблачает человека» (М. Сервентес);

«Элегантность – это искусство не вызывать удивления» (поэт Жан Кокто);

«Хорошо одетым можно считать человека, который считается с собой и другими» (П. Карден);

«Не забывайте, что элегантность – это не только умение одеваться, но и умение жить» (Жак Гейми);

«Мода – это зеркало своего времени» (В. Зайцев)

Подготовка к проведению деловой игры

Проведению деловой игры предшествует тщательная предварительная подготовка. До проведения деловой игры педагог объявляет группе о предстоящем проведении деловой игры, разъясняет цели, условия, место, время и порядок ее проведения, знакомит начинающих дизайнеров с ситуационной задачей, сценарием деловой игры. До проведения игры необходимо распределить между учащимися роли: художника-модельера, конструктора, технолога, контролера качества, менеджера, инициатора, консерватора, президента, независимого эксперта, арбитра. Самовыдвижение учащихся на роли поддерживается. Однако преподаватель, во избежание излишних споров, должен убедить обучающихся в важности и значимости всех ролей, предусмотренных сценарием. Получив роль, учащиеся должны осознанно войти в нее, познакомиться с должностями, и начать подготовительную работу. С учетом распределения ролей и должностей, участникам выдается задание, которое они выполняют до проведения игры. Перед проведением игры педагог проводит консультацию каждому участнику, ориентирует их на творческий, деловой подход, при необходимости, оказывает помощь, проверяет готовность к игре.

В ученическом кабинете, в котором будет проводиться деловая игра, целесообразно расставить столы в порядке, имитирующем «зал заседания» с подиумом для демонстрации авторских моделей, разместить плакаты с тезисами, подготовить таблички с надписями: «ТЕХНОЛОГ», «КОНСТРУКТОР» и другие.

Должностная инструкция

Художник – модельер

Функции. Художник – модельер создает и презентует авторскую модель.

Обязанности. На художественно-техническом совете представляет проектную папку, артистично и оригинально демонстрирует эталон-образец модели, защищает авторскую модель.

Проектная папка – один из обязательных пунктов, предъявляемых на защите (презентации) авторской модели.

В состав проектной папки входят следующие структурные элементы:

Титульный лист, содержание, введение; Основная часть:

- обоснование выбора темы проекта;
- эскизы авторских моделей (банк идей);
- выбор материалов;
- конструкторско-технологическая документация;
- выбор оборудования, инструментов;
- экономическое обоснование;
- рекламный проспект;

Заключение

- самооценка проекта;
- приложения (схемы, таблицы, рисунки, фотографии).

Художник-модельер - автор проекта должен кратко, достаточно полно и лаконично рассказать о постановке и решении задачи проекта, должен отстаивать свою работу, убедить всех в её значимости.

Права. Художник-модельер может:

- представлять модели любого ассортимента;
- использовать любые материалы и любые средства выразительности модели;
- защищать свой выбор, свои решения.

Должностная инструкция

Конструктор-модельер

Функции. Конструктор оценивает художественно-конструктивное и композиционное решение модели по 10-и бальной системе. Рассматривает конструкторские находки, использование оптических коррективов в костюме.

Обязанности. Конструктор должен знать:

основные законы композиции; законы зрительных иллюзий; пластические и формообразующие свойства материала; правила раскладки деталей кроя на ткани.

Права. Конструктор имеет права:

осторожно критиковать и делать рекомендации по целостности композиции и выразительности модели; предлагать оптические коррективы в композиции модели для скрытия недостатков фигуры и улучшения внешнего образа; предлагать рациональные способы раскладки деталей кроя на ткани; дискутировать, защищать свои решения.

Должностная инструкция

Технолог швейного производства

Функции. Технолог швейного производства оценивает технологические и экономические факторы, художественное оформление модели по 10-и бальной системе.

Обязанности. Технолог должен хорошо знать:

технологию изготовления швейных изделий разного ассортимента; терминологию швейного производства; передовые методы обработки деталей и узлов швейных изделий; способы художественного оформления и декорирования швейных изделий; свойства современных видов ткани и прикладных материалов; современное швейное оборудование.

Права. Технолог имеет право:

оценивать соответствие выбора материала с назначением, стилем модели;

отмечать удачный и неудачный выбор метода обработки деталей и узлов модели; оценивать соответствие декора с назначением, стилем модели; осторожно критиковать, рекомендовать и предлагать наиболее производительные методы обработки деталей и оригинальные современные способы художественного оформления модели с целью создания эффекта неповторимости; задавать вопросы по технологии, отстаивать свои выводы и решения.

Должностная инструкция

Контролер качества

Функции. Контролер качества – осуществляют проверку качества изготовления швейного изделия. Оценивает качество модели по 10-и бальной системе. Определяет сортность модели по набранным балам.

Высшая категория качества – безупречное выполнение – 10 баллов.

1 сорт – не более трёх дефектов, которые не нарушают внешний вид изделия – 7-9 баллов.

2 сорт – не более пяти дефектов (невидимых) – 4 – 6 баллов.

3 сорт – не более семи дефектов (невидимых) – 2-3 бала.

Брак – более семи дефектов – 0 -1 бал.

Обязанности. Контролер качества должен хорошо знать:

технологию изготовления одежды; терминологию швейного производства; возможные дефекты в швейных изделиях; способы устранения дефектов.

Права. Контролер качества имеет права:

давать рекомендации и пожелания по технологической обработке деталей и узлов изделия; докладывать о результатах проверки качества обработки швейного изделия; определять сортность, обосновывая свои решения; отмечать качественно обработанные детали.

Должностная инструкция

Мерчендайзера – представитель торговли

Функции. Мерчендайзер или представитель торговли рассматривает модель с точки зрения покупателя и оценивает изделие по 10-и бальной системе.

Критерии оценки:

актуальность; современность; практичность; эстетичность; маркетинговые достоинства.

Обязанности. Представитель торговли обязан знать:

тенденции молодежной моды в одежде (общее стилевое решение, форма, цветовая гамма); гигиенические и физико-механические свойства материалов; современные виды тканей, прикладных материалов, фурнитуры; современное направление моды на аксессуары, головные уборы, обувь;

систему маркетинга; быть эстетически воспитанным, иметь тонкий вкус и чувство меры.

Права. Мерчендайзер имеет право:

дискутировать, обмениваться мнениями, критиковать; давать рекомендации по художественному оформлению модели, по выбору ткани и прикладных материалов; защищать свой выбор и решения.

Должностная инструкция

Экспертная группа

Инициатор:

Высоко оценивает фантазийные решения модели. Защищает, поддерживает эксклюзивность в модели. Вдохновляет членов художественного совета на творчество, оригинальность, на образную выразительность в одежде.

Должностная инструкция

Экспертная группа

Консерватор - ограничивает возможность создания фантазийных решений и высоко оценивает:

уравновешенные пропорции; геометрически четкую конструкцию; экономические и технологические факторы, которые способствуют экономии сырья и трудозатраты, производительности труда и рациональности.

Президент компании – ведет дискуссию, руководит заседанием, создает условия для всестороннего и полного рассмотрения проекта, констатирует достигнутые результаты, отмечает ошибки, принимает решение и формулирует окончательный итог: «утвердить», «не утвердить», «Утвердить с последующим исправлением замечаний» и другие.

Вся экспертная группа активно участвует в дискуссии

Должностная инструкция

Независимые эксперты

Независимый эксперт внимательно наблюдает за работой каждого участника игры. Учитывая профессиональную компетентность, грамотность и творчество участников, независимый эксперт присваивает учащимся квалификацию специалиста разных профессий в области производства одежды: «Лучший художник-модельер», «Лучший конструктор», «Лучший технолог».

После подведения итогов вручает свидетельства о присвоении квалификации и благодарственные листы особо отличившимся участникам игры.

Работу участников игры Независимый эксперт оценивает по пятибалльной системе (таблица 1).

Арбитр определяет слабое и сильное звено. Ведет протокол заседания, в котором отмечает оценки каждого специалиста с замечаниями и рекомендациями.

Оценка работы участников игры

Критерии	Активность	Компетентность	Профессиональный речевой этикет	Штрафные баллы (грубость, неуважение, невниманье)	Сумма баллов
Технологи					
Конструкторы					
Представители торговли					
Инициаторы					
Консерваторы					
Контролеры качества					

Работу участников игры независимый эксперт оценивает по пятибалльной системе.

План и регламент деловой игры «Заседание художественного совета»

№	Ход игры	Время
I	Ввод в игру	
1.	Проблема. Постановка целей.	3 мин.
2.	Условия. Инструктаж.	2 мин.
3.	Правила игры. Регламент.	3 мин.
II	Ход игры	
1.	Представление должностных лиц.	2 мин.
2.	Презентация авторской модели.	7 мин.
3.	Работа членов художественного совета: просмотр проектной папки; изучение конструкторско-технологической документации и технических условий изготовления модели; вопросы членов художественного совета к автору представленной модели – художнику модельеру; межгрупповая дискуссия.	7 мин

III	Выступление членов художественного совета	
1.	Оценка конструктора	2
2.	Оценка технолога	2
3.	Оценка менеджера	2
4.	Оценка контролера качества	2
5.	Выступление арбитра	2
IV	Дискуссия	

Оценка авторских коллекций моделей

Оценивают коллекцию члены художественно-технического совета по пятибалльной системе

Критерии оценивания	Название коллекции. Оценка и замечания				
№1	№2	№3	№4	№5	№6
ТЕХНОЛОГ Критерии: технологичность, художественное оформление, рациональность, экономичность.					
КОНСТРУКТОР Критерии: конструктивное решение, композиционное решение, экономичность.					
МЕРЧЕНДАЙЗЕР Критерии: Современность, эстетичность, практичность, удобство-комфортность, экономичность.					
КОНТРОЛЕР КАЧЕСТВА Критерии: качество исполнения технологических узлов, эстетичность					
ИНИЦИАТОР Критерии: художественное оформление,					

декоративность, эксклюзивность, оригинальность.					
КОНСЕРВАТОР Критерии: рациональный крой, минимальная технологическая сложность, практичность, экономичность.					
ИТОГО:					

Если коллекция набирает максимальное количество баллов – 30 баллов, коллекция «утверждена».

Если коллекция набирает менее 30 б., но более 20 баллов. То решение принимает экспертная группа по итогам дискуссии членов худ. совета.

Если коллекция набрала менее 20 баллов, то авторскую коллекцию не рассматривают для голосования.