

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Добрянская средняя общеобразовательная школа №5»

Рассмотрено:

на заседании

методического совета

Протокол № 1 от 29.08.2018 г.

Председатель МС В.М. Галкина

Утверждено:

Директор школы О.Н.Шилкова

СЭД-265-01-08-217 от 31.08.2018

Практики самоопределения учащихся

Деятельностная проба: декор интерьера

Е.В. Миронова
МБОУ «ДСОШ № 5»
учитель технологии
Е.Г. Ведерникова
МБОУ «ДСОШ № 5»
учитель технологии

Профильная проба - это форма организации учебной деятельности учащихся в рамках пред-профильной подготовки, нацеленная на их самоопределение относительно того или иного конкретного профиля обучения. Дизайнерская проба разработана в рамках практики самоопределения обучающихся, которая является составной частью программы краевой апробационной площадки МБОУ «Добрянская СОШ № 5». Профильная проба должна соответствовать интересам учащихся, а так же их возрастным особенностям, поэтому перед началом организации профильной пробы в школе проводится мониторинг в виде анкетирования и собеседования с учащимися 8 классов и их родителями.

Актуальность данной пробы состоит в её социальной направленности на формирование стремления к творческому самовыражению в процессе созидательной творческой деятельности и делового общения. Учащимся предлагается узнать основы дизайна, познакомиться с основными направлениями дизайна, проверить соответствие некоторых своих качеств требованиям профессии дизайнера и сравнить свои результаты с результатами других учащихся, побывать в роли дизайнера и эксперта, проявить творческие способности и умение проектировать и организовывать свою деятельность.

В ходе прохождения данной пробы участникам пробы предстоит изучить понятия дизайн, дизайнер промышленности, графический дизайнер, дизайнер предметов среды, требования и противопоказания к данным профессиям и реализовать свои способности в процессе входного контроля (задания на зрительную память и креативность) и самостоятельного изготовления творческой прикладной работы.

Цель пробы по дизайну предметов среды: формирование подростком осознанного отношения к профессиональной деятельности дизайнера, относящейся к социально-гуманитарному научному направлению.

Задачи пробы:

- повышение у учащихся уровня умений ориентирования на разные способы решения задачи и выполнения умственных и материализованных действий;
- содействие личностному росту учащихся;
- развитие творческих способностей учащихся;
- профессиональная ориентация учащихся.

Формы решения задач пробы:

- выполнение тестовых заданий на проверку основных качеств дизайнера – зрительную память и креативность; самооценка и взаимооценка уровня развития этих качеств;

- создание художественных образов в сознании человека, выбор оптимального с учетом имеющихся ресурсов, четкое описание данного образа;
- поиск и реализация способов создания материального продукта в соответствии с образом;

Данная профильная проба представляет комплекс практических заданий, связанных с технологией, изобразительным искусством, психологией и социальной деятельностью. Выполнив задания, учащиеся на собственном опыте могут узнать о своих индивидуальных качествах и способностях, соотнести свой природный и накопленный потенциал с требованиями конкретной деятельности в области профессий, связанных с дизайном.

Приобретенный социальный опыт поможет им определить, подходит им или не подходит данное направление профессиональной деятельности.

Практика самоопределения по дизайну для учащихся 8 классов проводится в рамках единого дня в школе и рассчитана на 120 минут. Состав участников группы – 10-15 человек.

Этапы занятия:

- I. Сообщение познавательных сведений - просмотр электронной презентации
- общая характеристика профессии
 - требования профессии к личностным особенностям
 - медицинские противопоказания
 - пути получения профессии

II. Практическое задание №1 «Тест на уровень развития зрительной памяти»

1) Инструктаж организатора: посмотрев на образец с рисунками в течение 1 минуты, нарисовать на тестовом листе увиденные рисунки, воспроизводя их с максимальной точностью (в нужной ячейке) в течение 3-5 минут;

2) Выполнение учащимися практического задания - *индивидуально*

3) Экспертиза: при сравнении с образцом – *взаимооценка и самооценка*; результатов других участников группы.

Критерии оценки теста: точный образ в точном месте-ячейке – 3 балла, точные образы в соседних ячейках листа – 2 балла, образ с небольшими неточностями (нет колес у машины ..) – 1 балл, отсутствие образа в ячейке – 0 баллов.

Эксперт карандашом около каждого рисунка пишет количество баллов, внизу листа – всего баллов и фамилию эксперта.

Самооценка уровня развития зрительной памяти (запись критериев на доске): соотнести свой итоговый результат с критериями оценки уровня развития зрительной памяти: 34-48 баллов – высокий уровень; 20-33 баллов – средний; менее 20 баллов – низкий.

III. Практическое задание №2 «Тест на креативность»

1) Инструктаж организатора: подписать тестовый лист и в течение 5-6 минут нарисовать образы, используя в рисунках изображенные на тестовом листе геометрические фигуры; стремиться к оригинальности образов. При желании, можно рисовать на чистом листе, изменяя размеры фигуры и ее расположение; форма фигуры должна остаться прежней (круг, овал, квадрат и т.д.). В этом случае для точности экспертизы, по окончании задания пронумеровать образы – в соответствии с порядком нумерации на тестовом листе.

2) Выполнение учащимися задания на тестовых листах или чистых листах.

3) Экспертиза: выполняют организаторы во время выполнения учащимися практической работы методом фронтального сравнения результатов задания на креативность всех участников группы. Критерии оценки результата теста: данного образа больше нет ни у кого – 4 балла, есть у 2-х участников – 3 балла, есть у 3 или 4-х участников – 2 балла, есть у 5 человек и более – 1 балл.

Критерии оценки уровня креативности (на карточках у каждого участника):
24-32 баллов – высокий уровень, 17-23 баллов - средний уровень, 8-16 баллов - низкий уровень.

IV. Просмотр презентации с аналогами творческих работ «Картина-аппликация из бумаги»

V. Творческая работа «Картина-аппликация из бумаги» - индивидуально.

1) Инструктаж: каждый учащийся выполняет на листе бумаги или мысленно (по желанию) эскиз будущей картины, с учетом предоставленных ресурсов – индивидуального комплекта материалов и оборудования: цветного картона, различных видов и цветов бумаги, клея и скотча, ножниц.

Время выполнения задания – 40 минут.

Критерии оценки (запись на доске):

оригинальность – максимум 5 баллов,

эстетическая привлекательность, цветовая гармония – максимум 5 баллов.

2) Выполнение учащимися творческой работы. Организаторы оказывают помощь в предоставлении необходимых материалов (по возможности).

3) Экспертиза: самооценка – после выполнения работы и сравнения своей работы с работами всех участников (выставка работ – на доске). Организаторы пробы выполняют совместную экспертизу после занятия и сообщают результаты участникам на следующий день.

VI. Вопросы для рефлексии (заполняет каждый по окончании практики).

- Сформировано ли представление о работе дизайнера?
- Какими качествами должен обладать дизайнер?
- Тебя заинтересовала профессия дизайнера?
- Было ли занятие полезным и интересным?

ПОЗНАВАТЕЛЬНЫЕ СВЕДЕНИЯ (в материалах презентации профессии)

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОФЕССИИ

Д и з а й н е р – художник–конструктор (от англ. Design – замысел, проект, рисунок) – это специалист, занимающийся художественным конструированием предметов, интерьеров, проектированием эстетического облика промышленных изделий.

Современный этап развития общества характеризуется проявлением особенного внимания к удовлетворению духовных и материальных потребностей людей. Едва ли найдется человек, которому была бы безразлична эстетическая выразительность предметов окружающего пространства, в котором он живет, работает и отдыхает.

Создание красивых и практичных предметов домашнего обихода, изящной и удобной одежды, эстетически содержательной обстановки на производстве - всем этим занимается д и з а й н е р. Он также заботится об исправлении недостатков уже существующих изделий.

СОДЕРЖАНИЕ ТРУДА

В профессии дизайнера объединяются функции инженера, художника (архитектора), психофизиолога (гигиениста), социолога, экономиста (маркетолога), эргономиста (специалист по оптимальным режимам труда). Ее цель – гармонически совместить полезность, удобство и красоту в промышленных изделиях, бытовых приборах, мебели, интерьерах квартир, офисов, жилых массивах и других объектах, обеспечив тем самым их высокие потребительские свойства, надежность, привлекательность, конкурентоспособность.

Специфика профессиональной деятельности д и з а й н е р а определяется конкретными условиями рабочего места. Различают три вида профессиональной деятельности дизайнеров:

ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН – учитывая возможности производства и технологии спроектировать вещь (станок, автомобиль, телевизор и т.д.) максимально удобной, дешевой и красивой.

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН – оформление деловой документации, книжно – журнальной и газетной печатной продукции, витрин магазинов и выставок; упаковка товаров; наглядная агитация, графические заставки в телепередачах; создание технических и рекламных надписей.

ДИЗАЙН ПРЕДМЕТОВ СРЕДЫ – создание ансамбля предметов в пространстве промышленных и общественных помещений с учетом психофизиологических особенностей человека.

В обязанности дизайнера входит:

- разработка проектов изделий производственного и бытового назначения;
- отбор и анализ патентной и другой научно–технической информации в процессе художественного конструирования;
- подготовка данных для расчетов экономического обоснования конструкции;
- участие в разработке художественно конструкторских предложений;
- контроль и авторский надзор за реализацией художественно – конструкторских решений при проектировании, изготовлении, испытании опытных образцов;
- анализ и оценку аналогов отечественной и зарубежной продукции.

Цель деятельности дизайнера – упорядочивание, эстетизация, гармонизация предметного окружения современного человека.

Средства труда:

- ручные - карандаш, краски, кисть, бумага, фломастеры, пластилин;
- механические (аэрограф, дрель);
- электронные (компьютер, сканер);

- функциональные средства организма человека - мысленное построение пространственных образов.

По характеру работа дизайнера определена:

- постановлениями, распоряжениями, приказами вышестоящих органов;
- правилами, стандартами, руководящими, методическими и нормативными материалами по художественному конструированию;
- требованиями, предъявляемыми к разработке и оформлению художественно – конструкторской документации (эргономическими, эстетическими и др).

Условия труда: обычные бытовые в хорошем освещении (индивидуально или с немногочисленными контактами с коллегами и клиентами-заказчиками) и повышенная моральная ответственность за формирование культурного и духовного облика потребителя создаваемой им вещи.

ТРЕБОВАНИЯ ПРОФЕССИИ К ИНДИВИДУАЛЬНЫМ ОСОБЕННОСТЯМ

- наглядно – образное мышление;
- пространственное воображение;
- комбинаторные способности;
- способность к концентрации внимания в течение длительного времени;
- хорошая долговременная память;
- высокая координация движения кистей рук;
- выносливость зрительного анализатора.

ТРЕБОВАНИЯ ПРОФЕССИИ К ЛИЧНОСТНЫМ ОСОБЕННОСТЯМ СПЕЦИАЛИСТА

- личная организованность;
- настойчивость;
- усидчивость.

МЕДИЦИНСКИЕ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ

Работа дизайнера не рекомендуется людям с заболеваниями:

- нервно-психическими;
- сердечно-сосудистыми;
- хроническими инфекционными;
- опорно-двигательного аппарата (нет координации движения кистей рук);
- зрительного анализатора.

ДОПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

Необходима хорошая подготовка по физике, биологии, русскому языку и литературе, истории в рамках школьной программы, а так же эстетике, навыки в графике и живописи.

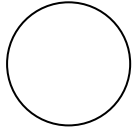
ПУТИ ПОЛУЧЕНИЯ ПРОФЕССИИ

Профессию можно получить в технических и художественных высших и средних специальных учебных заведениях на факультете: « Дизайн »; « Архитектура социальных технологий и дизайна ».

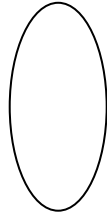
РОДСТВЕННЫЕ ПРОФЕССИИ Инженер – конструктор, специалист по эргономике, художник – оформитель, архитектор.

Приложение 2. Тестовые листы заданий на креативность и зрительную память

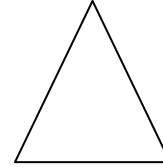
1



2



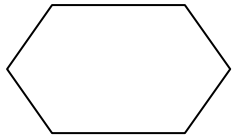
3



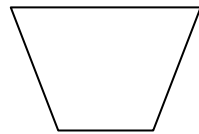
4



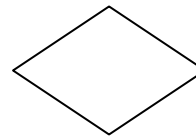
5



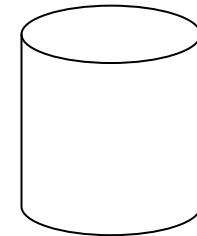
6

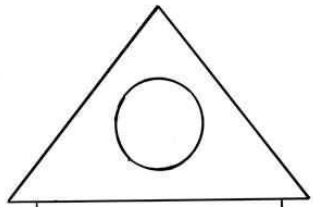


7

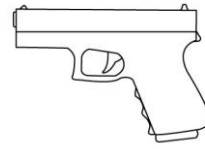


8

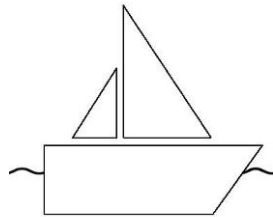
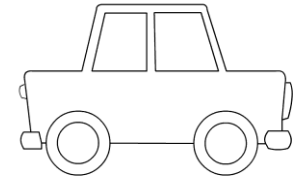
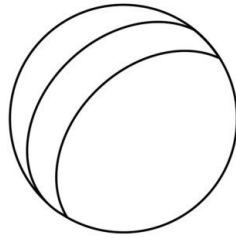
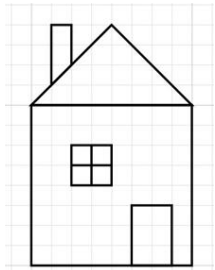




2



B



CO2

