

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр детского творчества пос. Дербышки»

АМО В ИНТЕГРИРОВАННОМ ПРОЕКТЕ «КОРОЛЕВА ОСЕНЬ»



Визгалова Мария Юрьевна
педагог дополнительного образования
Бурцев Евгений Сергеевич
педагог дополнительного образования

Казань, 2022

«Обновлённое содержание и активные и интерактивные методы обучения по предмету «Технология» должны обеспечить вхождение обучающихся в цифровую экономику, развивать системное представление об окружающем мире, воспитывать понимание ответственности за применение различных технологий — экологическое мышление...»



ФГОС ООО от 31.05.2022

ЦЕЛЬ РАБОТЫ: ОПРЕДЕЛЕНА ГОСУДАРСТВЕННЫМИ СТАНДАРТАМИ ОБЩЕГО ОБРАЗОВАНИЯ. ЭТО СОЗДАНИЕ СИСТЕМНОГО ПРЕДСТАВЛЕНИЯ ОБ ОКРУЖАЮЩЕМ МИРЕ И ЭКОЛОГИЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ..

Art-объект- это форма современного искусства.

Основной, отличительной функцией арт-объектов является привлечение внимания и визуальное взаимодействие со зрителем.

Арт-объекты призваны вызывать различные эмоциональные реакции зрителя, заставляя его задуматься, под новым углом взглянуть на что-то обыденное, в остальном они, как правило, нефункциональны. Арт-объект может быть условно бессмысленен, неэстетичен, странен, но в то же время, креативен и необычен. Фантазия и мастерство художника позволяют создавать арт-объекты, используя любые предметы и материалы: стекло, глину, бумагу, дерево, металл и т.д.

ИДЕЯ СОЗДАНИЯ АРТ-ОБЪЕКТА, КАК СПОСОБА ПРИВЛЕЧЕНИЯ ВНИМАНИЯ К СМЕНЕ ВРЕМЕНИ ГОДА, ПРИБЛИЖЕНИИ К ПРИРОДЕ И ЭКОЛОГИЧЕСКИМ ПРОБЛЕМАМ



Идея создания Арт-объекта, связанного с проблемами экологии привели к созданию проекта «Королева – Осень». В создании образа и её воплощения участвовало 2 объединения: «Чудесная башня», основное направление – бумагопластика, и «Моё хобби- электроника». Программа «ЧБ» рассчитана на 144 часов и 3 года – полный курс. В программе есть раздел «Остров ненужных вещей», где затрагивается проблема экологии и вторичного использования материалов.



ИЗГОТОВЛЕНИЕ КОСТЮМА КОРОЛЕВЫ-ОСЕНИ

По характеру учебно-познавательной деятельности методы активного обучения подразделяют на:

имитационные методы, базирующиеся на имитации деятельности, и не имитационные (С.В.

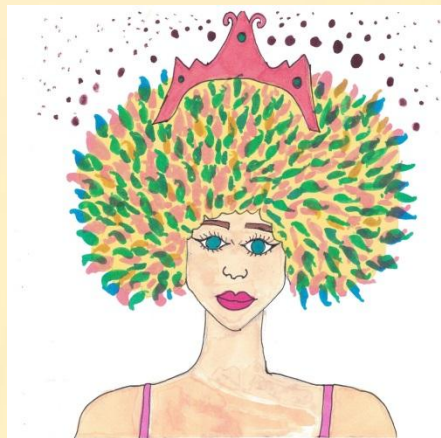
Петрушин):.. Методы, при реализации которых обучаемые должны играть определенные роли, относятся к **игровым**.

В нашем случае была **иммитация деятельности дизайнеров**. Однако и дизайнеры разделились по ролям:

1. Художники.
2. Дизайнеры -технологи головного убора (корона)
3. Дизайнеры –технологи костюма(верхняя и нижняя юбка)
4. Дизайнеры аксессуаров (пояс,, украшения, антураж)
5. Сортировщики-закройщики материала

В ходе работы каждой группы проходила постоянная дискуссия: как сделать лучше, ярче, какую форму выбрать для деталей и т.д.

**ИМИТАЦИОННЫЙ
МЕТОД
ДИСКУССИОННЫЙ
МЕТОД**



В данной работе были использованы старые газеты и журналы, подарочные пакеты и проволоку. Первоначально планировалось создание костюма для дерева в парке. По типу деятельности участников в ходе поиска решения задач выделяют метод, построенный на: проектировании и конструировании объектов. Этот метод применялся в нашем случае.

ПРОЕКТИРОВАНИЕ И КОНСТРУИРОВАНИЕ ОБЪЕКТОВ



Это была весёлая и кропотливая работа. Принимали участие дети 8-14 лет.

В ходе работ мы затронули следующие темы и возможности:

- экология и природопользование
- конструирование образа
- дизайн одежды
- создание позитивного образа (чувственно-эмоциональный результат)
- погружение в сказку(чувственно-эмоциональный результат)



Системное представление об окружающем мире здесь выразилась в понимании, что «Королева-Осень» пришла в своём царском убранстве и ушла, уступив место Зиме. Тогда же и родилась идея озвучить её, записав звуки осени и фразу знакомства. Появилась возможность использовать электронику объединения «Моё хобби электроника», в результате совместных усилий Арт-объекту сделали основу и электронное сопровождение.



Испытания с электронной начинкой прошли успешно. Дети знакомились с Королевой. Однако, некоторые результаты испытаний удивили. Так шум дождя угадывало лишь 20 % детей. А вот звуки птичьей стаи практически не угадывали-10%. Основным ответом был: « Это- Сиреноголовый» (герой компьютерных игр и мемов).



СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ !
