Муниципальное общеобразовательное учреждение

 Тихменевская средняя общеобразовательная школа

Согласовано Утверждаю

Зам.дир. по УВР \_\_\_\_\_\_\_ З.С.Викторова Приказ по школе № \_\_\_ от «\_\_»\_\_\_\_\_\_20\_\_\_г

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Директор школы \_\_\_\_\_\_\_\_ С.А. Смирнов

.

**Материал**

**для проведения промежуточной аттестации**

**по изобразительному искусству**

 **в 7 классе**

учителя изобразительного искусства

Комиссаровой Ирины Леонидовны

2020-2021 учебный год

**Пояснительная записка**

 Дизайн в одежде невероятно интересный процесс, полезное занятие. Возникновение дизайна в одежде, прежде всего, привязано к развитию массового производства это примерно конец XIX века. Одежда как неотъемлемая сущность человеческого облика, гармония снаружи – гармония внутри. Наша одежда - это продолжение нас, самовыражение и защита. Она может выразить наше настроение, характер, отношение к жизни, показать наш вкус. С каждым годом в одежде люди находят нечто новое, интересное и необъяснимо её сочетание с человеком и его характером даёт огромный потенциал.

 В одежде вы видим статус человека его должность, достаток, его отношение к традициям. Одежда это не просто вещь – это необходимая атрибутика каждого человека, быть аккуратным со своими вещами, обращаться с ними по правилам хранения и чистки, надевать во время и по нужному поводу – это целое искусство.

 Дизайнер - одна из престижных и высокооплачиваемых профессий в наше время. Преимущество в этой сфере еще и потому, что выбирая профессию дизайнера, перед человеком открываются различные отрасли, где можно ее применить и добиться большого карьерного роста. Дизайн интерьера, ландшафтный, графический, дизайн автомобилей, одежды и.т.д.

 Дизайнер находит летающие в современном обществе настроения и тенденции, анализирует потребности людей и создает новую концепцию коллекций одежды, угадывая желания потребителей завтрашнего дня. Дизайнер создает новые формы, а иногда новую функцию вещи и новую реальность. Кроме этого, дизайнер также является «проводником» между идеями заказчика и реальностью. Он объясняет клиенту, что стоит претворять в жизнь, а что, наоборот, не имеет смысла, и пытается изобразить его задумки в виде конкретных моделей, уделяя внимание каждой детали. Дизайнеры – люди творческие и обладающие определенными уникальными способностями.

 Шляпа - непременный аксессуар одежды любой дамы во все времена. Она могла выйти на улицу без сумочки, но забыть шляпку... Что вы, что вы, - никогда! «Простоволосая», - с горечью говорили на Руси, глядя вслед полоумной женщине, жалея ее. 20 век, сделав переворот в женской моде, все же не смог избавиться от шляпки. То угасая, то вспыхивая ярким огоньком, - каждый раз под новым углом зрения модельеров и времени, она мелькает, словно мотылек, прокладывая свой путь в XXI век.История шляп **-** это увлекательное путешествие в прошлое, ведь с ней происходило много интересного. Когда шляпа еще не появилась, дамы укрывали свои головы меховыми капюшонами, шарфами, шалями, вуалью и прочими головными уборами.

 Головные уборы защищают человека от солнца и холода, дождя и ветра. Способны подчеркнуть красоту человека, дополнить наряд или прическу. История породила большое количество новых необычных форм покрытия головы. В своем проекте предлагаем многообразие современных головных уборов.

 Проект «Дизайн одежды. В мире головных уборов»предназначен для реализации учащимися на уроках изобразительного искусства по теме «Мода, культура и ты». Реализация данного проекта – путь к саморазвитию личности учащихся через самореализацию в предметной деятельности. Каждый приобретает новые знания путем самостоятельной работы с информационными источниками. На заключительном этапе проводится самоанализ и презентация работы. В процессе творчества школьники получают полное и глубокое удовлетворение от выполненной работы, развивается их творческая активность. Помимо работы над конкретной темой, предполагается широкий спектр личностных коммуникативных связей с педагогами, ребятами в группе, родителями, социумом.

Продолжительность процедуры защиты проекта 1 урок.

**Визитная карточка проекта**

|  |  |
| --- | --- |
| Название проекта |  **Дизайн одежды. В мире головных уборов.** |
| Тип проекта | Творческий групповой внутриклассный межпредметный среднесрочный |
| Предмет, по которому проводится проект | Изобразительное искусство |
| Перечень учебных тем, к которым учебный проект имеет отношение | Мода, культура и ты. |
| Учебные дисциплины, близкие к теме проекта | Мировая художественная культура, история, технология |
| Цель проекта |  |
| Задачи проекта | *Обучающие:*1. обучить детей решать творческие задачи в процессе работы над индивидуальными и коллективными проектами;
2. познакомиться с разнообразием головных уборов, их названиями и назначением;
3. изучить историю возникновения шляп, виды шляп.

*Воспитывающие:*1. воспитать у учащихся художественный вкус, умение гармонически сочетать свой облик и стиль с костюмом;
2. воспитывать стремление к творческой реализации и самосовершенствованию;
3. воспитать чувство ответственности за выполненную работу;
4. воспитать чувство коллективизма.

*Развивающие:*1. развивать образное мышление и фантазию;
2. развивать у учащихся потребность трудиться;
3. развивать проектное мышление и способность действовать в проектной группе;
4. развивать способности анализировать свою деятельность;
5. развивать способности к совместной творческой деятельности.
 |
| Тема исследования в проекте | 1. История возникновения шляпок.
2. Виды шляпок.
 |
| Предполагаемые (презентационные) продукты проекта | 1. Презентация «История возникновения шляпок»
2. Иллюстрированный альбом «Виды шляпок»
3. Изготовить разные модели шляпок.
 |

**Критерии оценки учебного проекта**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Критерий** | **Уровни сформированности навыков проектной деятельности** | **Баллы (0-3)** |
| **Базовый** | **Повышенный** |  |
| **Самосто-ятельное приобретение знаний и решение проблем** | Работа в целом свидетельствует о способности самостоятельно с опорой на помощь руководителя ставить проблему и находить пути её решения; продемонстрирована способность приобретать новые знания и/или осваивать новые способы действий, достигать более глубокого понимания изученного | Работа в целом свидетельствует о способности самостоятельно ставить проблему и находить пути её решения; продемонстрировано свободное владение логическими операциями, навыками критического мышления, умение самостоятельно мыслить; продемонстрирована способность на этой основе приобретать новые знания и/или осваивать новые способы действий, достигать более глубокого понимания проблемы |  |
| **Знание предмета** | Продемонстрировано понимание содержания выполненной работы. В работе и в ответах на вопросы по содержанию работы отсутствуют грубые ошибки | Продемонстрировано свободное владение предметом проектной деятельности. Ошибки отсутствуют |  |
| **Регулятивные действия** | Продемонстрированы навыки определения темы и планирования работы.Работа доведена до конца и представлена комиссии; | Работа тщательно спланирована и последовательно реализована, своевременно пройдены все необходимые этапы обсуждения и представления. |  |
|  | некоторые этапы выполнялись под контролем и при поддержке руководителя. При этом проявляются отдельные элементы самооценки и самоконтроля обучающегося | Контроль и коррекция осуществлялись самостоятельно |  |
| **Комму-никация** | Продемонстрированы навыки оформления проектной работы и пояснительной записки, а также подготовки простой презентации. Автор отвечает на вопросы | Тема ясно определена и пояснена. Текст/сообщение хорошо структурированы. Все мысли выражены ясно, логично, последовательно, аргументированно. Работа/сообщение вызывает интерес. Автор свободно отвечает на вопросы |  |
|  | **10-12б - «отлично», «5»,****7-9б - «хорошо», «4»,****4б – удовлетворительно, «3».** | **ИТОГО:** |
| Презентация | Презентация как представление результатов исследований, как демонстрация материалов по содержанию проекта. Требования: единый стиль оформления, фон (холодные тона), использование цветов (не более 3-х на одном слайде), наличие анимационных эффектов, слайды с текстами, таблицами, диаграммами; шрифт для заголовков-24, для информации -18. Заголовки должны привлекать внимание слушателей.  | 5 баллов |
| Продукт |  Письменная работа; художественная творческая работа; материальный объект, макет; мультимедийные продукты (фильм) | 5 баллов |
|  | **ИТОГО (баллов)** |  |