



На Урок
освітній проект

**Організація проєктно-технологічної
діяльності за напрямком проєкту
«Предмети сучасного інтер'єру» (5-6 клас)**

Якщо ви готові до трансляції,
напишіть відповідь на запитання:

ПЕРЕВІРКА ЗВ'ЯЗКУ



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



ПРО ЛЕКТОРКУ

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ЕЛЛА ДАНИЛІНА

- Учителька трудового навчання/технологій, мистецтва Української загальноосвітньої школи I-III ступенів №13 Селидівської міської ради.
- Учителька вищої кваліфікаційної категорії.
- Учитель-методист.
- ТОП – 50 Global Teacher Prize Ukraine-2019-2020-202.
- ТОП – 10 Global Teacher Prize Ukraine-2021, номінація «Учитель прифронтової зони».

**ПРОБЛЕМА, НАД ЯКОЮ ПРАЦЮЄ
ВЧИТЕЛЬ:**

«Трудове навчання в Новій
Українській Школі»

ЖИТТЄВЕ КРЕДО ВЧИТЕЛЯ:

«Зроби життя навколо себе красивим. І
нехай кожна людина відчує, що зустріч із
тобою – це дар»

ПРО НАС

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

- Освітній журнал
- Бібліотека розробок
- Онлайн-тести
- Інтернет-конференції
- Курси
- Вебінари
- Інтенсиви
- Лабораторні роботи
- Олімпіади та конкурси
- Проєкти



info@naurok.com.ua



<https://www.facebook.com/naurok.com.ua>

ПЛАН ВЕБІНАРУ

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

1. Предмети сучасного інтер'єру: загальні правила вибору ідеї для проєкту.
2. Продукт проєктно-технологічної діяльності – декоративне панно, очікувані результати проєктної діяльності.
3. Дорожня карта проєкту «Полігональне панно».
4. Практичні прийоми, методи та інструменти через партнерство між учасниками освітнього процесу на кожному етапі розробки проєкту «Полігональне панно».
5. Організація презентації проєкту, засоби його практичної реалізації.

ПРИНЦИПИ ДЕРЖАВНОГО СТАНДАРТУ



ПРЕЗУМПЦІЯ ТАЛАНОВИТОСТІ ДИТИНИ



Всі діти обдаровані і талановиті.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ЗАВДАННЯ НУШ –

підтримувати цю талановитість, плекати і розвивати індивідуальність кожної дитини.



МОДЕЛЬНІ ПРОГРАМИ для НУШ з «ТЕХНОЛОГІЇ» 5-6 класи



ТЕРЕЩУК ТА Ш. 5-6 КЛАСИ
Технології

КІЛЬДЕРОВ ТА Ш. 5-6 КЛАСИ
Технології

ТУТАШІНСЬКИЙ 5-6 КЛАСИ
Технології

ХОДЗИЦЬКА 5-6 КЛАСИ
Технології

Модельна навчальна програма «Технології. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори Терещук А.І., Абрамова О.В., Гацук В.М., Пачен Н.М.)

Модельна навчальна програма «Технології. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори Кільдерев Д.Е., Мачуха Т.С., Куржико В.В., Лутик Д.М.)

Модельна навчальна програма «Технології. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автор Туташинський В.І.)

Модельна навчальна програма «Технології. 5-6 класи» для закладів загальної середньої освіти (автори Ходзицька Ю., Гербицька О.В., Мельник О.Ю., Рибачук Т.С., Приходько Ю.М.)



У модельних навчальних програмах, затверджених наказом МОН №795, визначено орієнтовну послідовність досягнення очікуваних результатів навчання учнів, зміст навчального предмета та види навчальної діяльності

Складовими змісту навчання у 5-6 класах є такі навчальні модулі:

- ✓ декоративно-ужиткове мистецтво в проектно-технологічній діяльності
- ✓ проєктування і технології
- ✓ проектно-технологічна діяльність у побуті

ОСНОВНІ ОСОБЛИВОСТІ МОДЕЛЬНОЇ ПРОГРАМИ «ТЕХНОЛОГІЯ», 5-6 класи

(автори Терещук А.І., Абрамова О.В., Гащак В.М., Павич Н.М.)





СУЧАСНИЙ УРОК ТЕХНОЛОГІЇ

НАВЧАННЯ ЧЕРЕЗ СПІВПРАЦЮ
(кооперативне навчання)

СТРАТЕГІЯ КООПЕРАЦІЇ + НАВЧАЛЬНИЙ КОНТЕНТ =
АКТИВНІСТЬ У КЛАСІ

МЕТА ВИВЧЕННЯ ПРЕДМЕТУ –

розкриття та розвиток творчого потенціалу особистості учня, здатності застосовувати знання на практиці, розв'язувати практичні завдання в побуті через практичне засвоєння основ дизайну, технологій та декоративно-ужиткового мистецтва.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

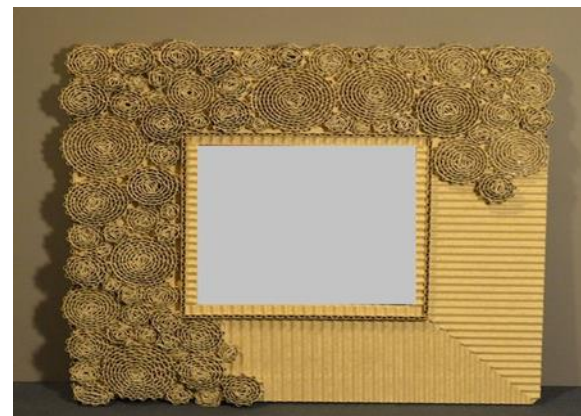
ОРІЄНТОВНІ ВИДИ НАВЧАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ

ПРОЄКТНА
ГРАФІЧНА
ІНТЕРАКТИВНА
ІННОВАЦІЙНА
ХУДОЖНЯ

ВИНАХІДНИЦЬКА
ДОСЛІДНИЦЬКА
ПРАКТИЧНА
КОНСТРУКТОРСЬКА



КРИТЕРІЇ ДОБОРУ ОБ'ЄКТІВ ПРОЄКТУВАННЯ



РАМКА ДЛЯ СВІТЛИН



РАМКА ДЛЯ ПЕРЕМИКАЧА

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

КРИТЕРІЇ ДОБОРУ ОБ'ЄКТІВ ПРОЄКТУВАННЯ



Мета дизайну:

вирішення проблем проєктування від найменшого елемента конструкції до великих ідей.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



Дизайн – (від англ. Design – проєктувати, креслити, задумувати, а також проєкт, план, рисунок) – це творча діяльність із проєктування естетичних властивостей предметів і середовища, в якому живе людина.

Об'єкт дизайну –

річ, що модифікується під час розробки й проєктування, або вже існуючий виріб, який змінюють для надання йому нового вигляду.



ІНТЕР'ЄР (фр. *interieur* від лат. *Interior* – **внутрішній**) –

архітектурно й художньо оздоблена внутрішня частина будинку, що забезпечує людині комфорт та визначає функціональне призначення приміщення.

ПРОСТОРОВО-ПРЕДМЕТНЕ СЕРЕДОВИЩЕ



ДИЗАЙН ІНТЕР'ЄРУ –

галузь дизайну, спрямована на інтер'єр приміщень з метою забезпечити зручність і естетично приємну взаємодію середовища з людиною.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



ПРИЙОМ «ФАСИЛІТОВАНА ДИСКУСІЯ»

ФАСИЛІТАЦІЯ (від англ. *Facilitation* – допомога, полегшення, сприяння) – організація колективного обговорення і розв'язання проблеми, що має на меті колегіально наблизитися до результату за допомогою розроблених стратегій, спрямовуючих запитань і спеціальних прийомів ведучого - фасилітатора.

ЗАПИТАННЯ ФАСИЛІТАТОРА

1. ЗАПИТАННЯ ДЛЯ СТИМУЛЮВАННЯ ОБГОВОРЕННЯ:

- ✓ Що відбувається на фото?
 - ✓ Хто може щось додати?
 - ✓ Хто хоче доповнити?
 - ✓ Що ще ви помітили?
- ✓ Можливо, хтось розповість про те, про що ми ще не говорили?

2. ЗАПИТАННЯ НА КОНКРЕТИЗАЦІЮ («ЗОНДУЮЧІ»):

- ✓ Коли це відбувається?
- ✓ Для чого ця річ?

3. ЗАПИТАННЯ НА АРГУМЕНТАЦІЮ:

- ✓ Що тут є такого, що дозволяє тобі так думати?
- ✓ Із чого це стає зрозумілим?




Stormz - найбільш інтуїтивно зрозуміла та захоплююча дошка фасилітації для мозкового штурму, прийняття рішень і ретроспективи.




<https://about.stormz.me>

<  Stormz Demo

+ Create a stormz


Expectation Cloud
+ eye share ?


Quiz
+ eye share ?


Questions & Answers
+ eye share


Brainstorming
+ eye share ?

Settings ×

Rename

Background

Options

Invite attendees

Share the link

Share the code

Share the password


Attendees can use this code and password at:

<https://stormz.me/join>

Display instructions

Require a password to join

Can join without an account

 For security reasons, we recommend to turn it off when no more attendees are expected.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ПРЕДМЕТИ ІНТЕР'ЄРУ –

це вироби, за допомогою яких можна наповнити комфортом особистий простір домівки, додати йому краси й індивідуальності.

Основні характеристики, яким мають відповідати об'єкти, що нас оточують:

**зручність користування +
естетична виразність.**

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



ПРОМИСЛОВІ



РУЧНА РОБОТА



МОДЕЛІ-АНАЛОГИ

ОСНОВНА ТЕХНОЛОГІЯ:

технологія обробки деревинних матеріалів.

ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУВАННЯ:

підставка для зберігання окулярів.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

МОДЕЛІ-АНАЛОГИ

ОСНОВНА ТЕХНОЛОГІЯ:
технологія обробки деревинних матеріалів.

ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУВАННЯ:
підставка під мобільний телефон.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



МОДЕЛІ-АНАЛОГИ

ОСНОВНА ТЕХНОЛОГІЯ:

технологія обробки вторинної сировини
(апсайклінг).

ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУВАННЯ:

органайзер для канцелярського приладдя.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ





МОДЕЛІ-АНАЛОГИ

ОСНОВНА ТЕХНОЛОГІЯ:
технологія обробки текстильних матеріалів ручним способом.

ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУВАННЯ:
рамка для світлин.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ





МОДЕЛІ-АНАЛОГИ

ОСНОВНА ТЕХНОЛОГІЯ:
технологія виготовлення аплікації.

ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУВАННЯ:
КИЛИМОК ДЛЯ МИШИ.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



DRIFT WOOD – унікальний природний матеріал, це дерев'яні вироби з викинутих морем під час штормів корчів, гілок та коріння.

Drift wood, у перекладі з англійської – топляк – це морське дерево, яке довгий час плавало в морі. Коріння і корчі, що вийшли з моря, вже самі по собі природні витвори мистецтва, а майстру залишається вкласти в них трішки себе і свого творчого бачення і вони будуть круто виглядатиме в будь-якому інтер'єрі і допоможуть заощадити бюджет.





МОДЕЛІ-АНАЛОГИ

ОСНОВНА ТЕХНОЛОГІЯ:
технологія виготовлення виробів з
природнього матеріалу.
ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУВАННЯ:
декоративне панно.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



WOOD BURNING ART – дивовижне мистецтво випалювання зображення на дереві. Існує безліч ідей випалювання по дереву, які можна застосувати на практиці на різноманітних об'єктах. Він ідеально підходить для експериментів з різними дизайнами та стилями ілюстрацій.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ





МОДЕЛІ-АНАЛОГИ

ОСНОВНА ТЕХНОЛОГІЯ:
технологія обробки деревинних
метаріалів
(Geometric Wood Art)
ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУВАННЯ:
декоративне панно.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ





МОДЕЛІ-АНАЛОГИ

ОСНОВНА ТЕХНОЛОГІЯ:
технологія обробки деревинних матеріалів.

ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУВАННЯ:
декоративне панно (вироби в етно-стилі із залишків паркету)





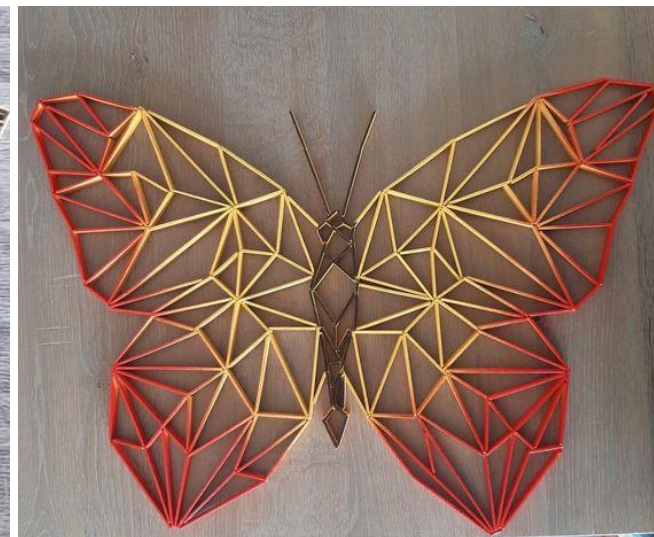
МОДЕЛІ-АНАЛОГИ



ОСНОВНА ТЕХНОЛОГІЯ:
технологія обробки деревинних
матеріалів. Трикутний
WOOD-ART з паличок для морозива
ОБ'ЄКТ ПРОЄКТУВАННЯ:
декоративне панно.

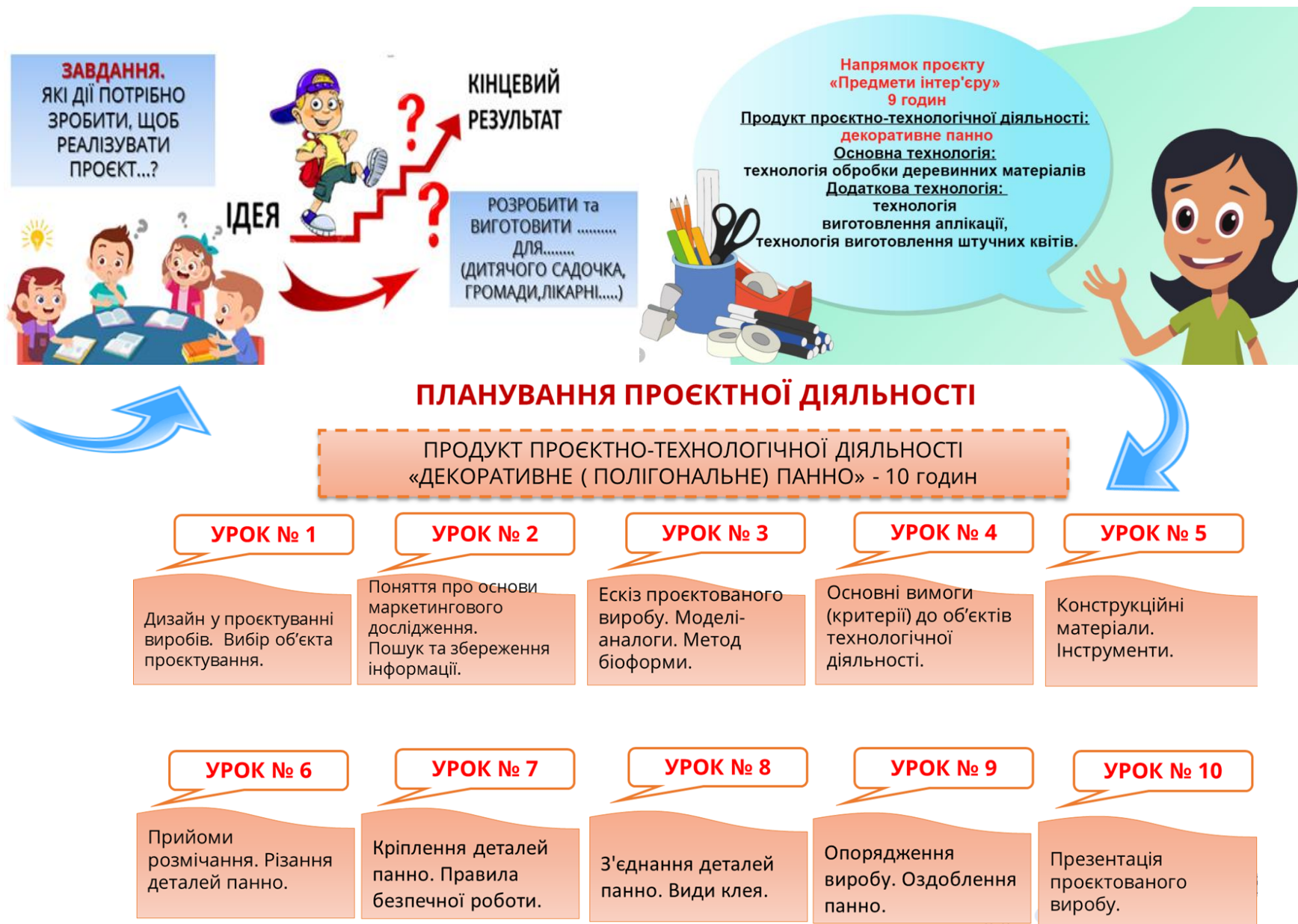


МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



ДОРОЖНЯ КАРТА
(з англ. Roadmap) – стратегічний план проекту з позначенням основних цілей і завдань, які потрібно реалізувати.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ





ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА УРОКУ

Тема. Дизайн у проєктуванні виробів. Предмети інтер'єру.
Види панно.
Вибір об'єкта проєктування.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

Етапи проєктної діяльності	Дата	Номер/Тема уроку	Етапи уроку	Прийоми/Вправи (варіанти діяльності)
I ЕТАП - ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПІДГОТОВЧИЙ				
<p>1. Дослідження проблеми та її обґрунтування</p> <p>2. Вибір об'єкта проєктування та доцільність його виготовлення.</p> <p>3. Постановка мети й завдань проєкту.</p>		УРОК №1. Дизайн у проєктуванні виробів. Предмети інтер'єру. Види панно.	Створення емоційного настрою.	Вправа «Перший крок» https://prezi.com//f8pcyi7_vgul/ Додаток 1.1.
			Актуалізація опорних знань	Дедуктивна вікторина «Дизайнерський досвід» https://wordwall.net/ru/resource/57721232 Додаток 1.2.
			Повідомлення теми та мети уроку. Мотивація навчальної діяльності.	Приєм «Фасилітована дискусія» https://stormz.me/join/309-624-980/98ed178fa6 Додаток 1.3.
			Прийняття та первинне усвідомлення здобувачами нового матеріалу	Приєм «Дизайнерський блокнот» http://go.bubbl.us/c908c6/26537/ПРОЄКТ-СУПЕР-БУТЕРИ ,-6-клас Додаток 1.4.
			Застосування здобувачами знань у нових умовах з метою формування вмінь. Практична робота.	Приєм «Тайм-менеджмент проєкту, або без плану немає діла» https://learningapps.org/watch?v=pryjpzqfa23 Додаток 1.5. Приєм «Методика номінальних груп» https://flinga.fi/s/FTI35XV Додаток 1.6. Приєм «SWOT-аналіз» https://jamboard.google.com/d/1YlhBojd4z2c0sdwK1k0TOLLwxKteslVeC95QGsq2Bio/edit?usp=sharing Додаток 1.7.
			Рефлексія	Приєм «Аргументація власної відповіді» https://form.jotform.com/231642839638365 Додаток 1.8.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

МЕТОД «АРТБУК ОДНІЄЇ ТЕМИ»

Артбук – це інструмент для розвитку критичного мислення, який допоможе додати нових родинок до уроків та увімкнути креативність здобувачів освіти. Метод підходить для проєктної роботи або ж для завдання над яким є можливість опрацювати декілька тем.



КРОК 1. ВИБІР ТЕМИ.

Тема має бути досить широкою, торкатися кількох дисциплін, щоб дітям було цікаво здійснювати пошуки.

КРОК 2. ВИБІР ФОРМАТУ.

Для створення артбуку можна взяти тонкий альбом на кілька сшитих аркушів, складену гармошкою стрічку ватмана висотою 15-20 см, створити «цікаву карусель», постер та інше. Далі, скеровуємо пошук: діти мають знайти всю можливу інформацію з теми, обрати найцікавіші факти, роздрукувати зображення, підготувати вирізки, і, головне – окреслити основну ідею артбуку.

КРОК 3. СУПРОВІД І ПІДКАЗКИ.

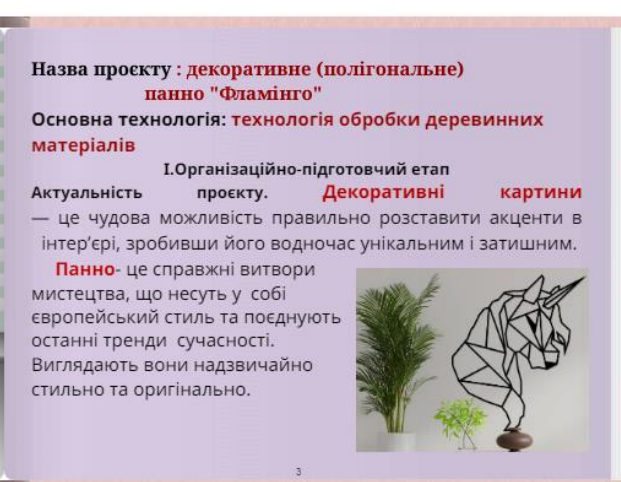
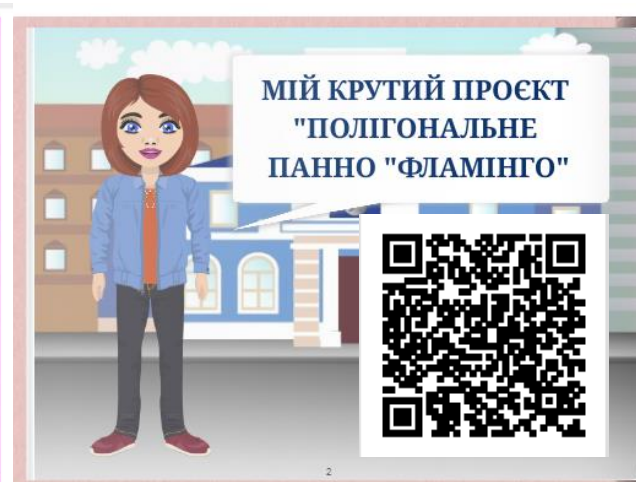
Здобувачі освіти структурують свої результати і оформлюють їх візуально. Доречно показати різні варіанти структурування інформації, щоб діти не заціклювалися лише на форматі книги.

КРОК 4. ПРЕЗЕНТАЦІЯ І ПІДВЕДЕННЯ ПІДСУМКІВ.

Усім оплески, винагороди та якісний зворотній зв'язок. Вчителю необхідно відмітити ті позитивні і цікаві якості проєктів, які справді здивували і вразили, неухважність до деталей і надто загальні коментарі легко зводять запал дітей нанівець.



АЛГОРИТМ РОБОТИ.



< BEGINNING

END >

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

StoryJumper або Slidestory - ВІДМІННИЙ САЙТ ДЛЯ СТВОРЕННЯ КНИГ та ІСТОРІЙ.
Відмінно підходить для вчителів, дітей, і сім'ї.

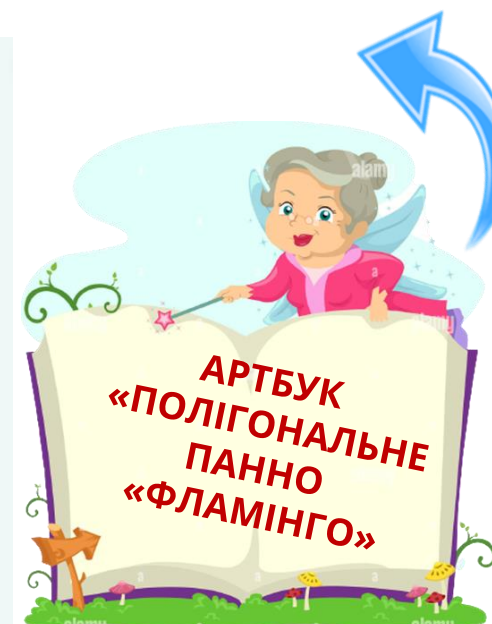


1 СТВОРЕННЯ. Прості інструменти керування класами

2 ВЧИ БІЛЬШЕ. Плани уроків, шаблони та приклади книг.

3 КОЛАБОРАЦІЯ. Насолоджуйтесь книгами, якими користуються учасники з усього світу.

4 СПІВПРАЦЯ. Кілька людей можуть одночасно редагувати одну книгу

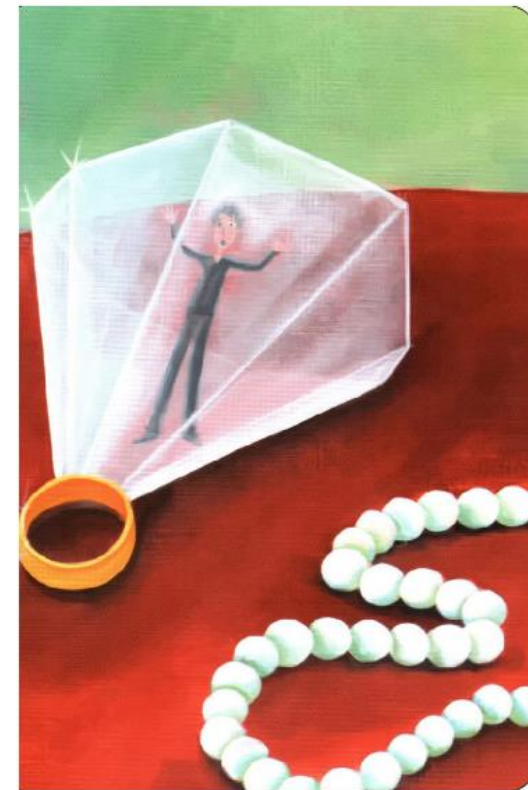


ПРИЙОМ «ПЕРЕШКОДА ТА РЕСУРС НА ШЛЯХУ ДО МЕТИ» Працюємо з метафоричними картками

1. Визначте мету та завдання, яке вам зараз потрібно вирішити.
2. Відкрийте дві карти:
 - ✓ перша – ПЕРЕШКОДА, яка заважає досягти мети прямо зараз;
 - ✓ друга – РЕСУРС, який може вас підтримати.
3. Які асоціації з'являються у вас, коли ви дивитись на ці Фіксуйте їх.
Подумайте, якими підказками вони можуть стати.



ПЕРЕШКОДА

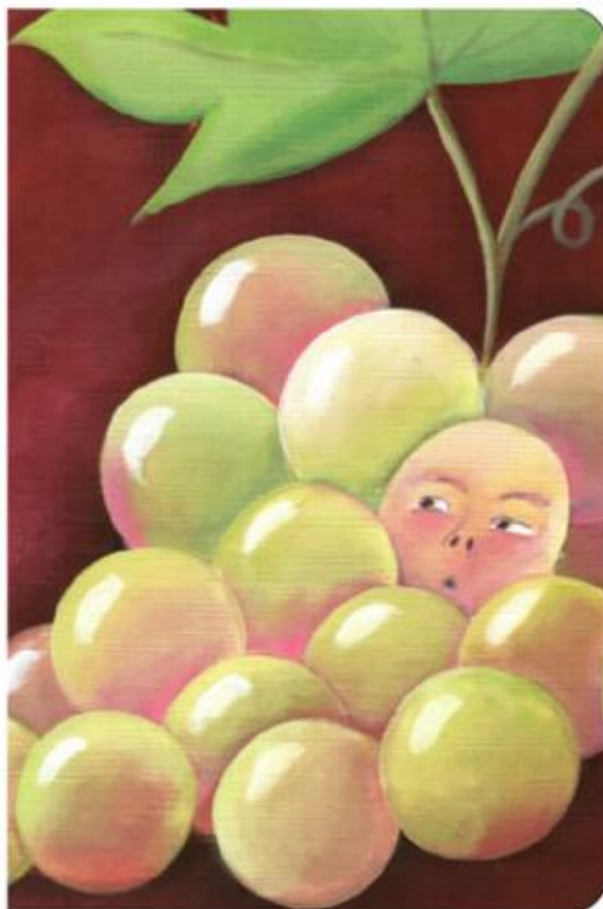


РЕСУРС

**ВИЗНАЧИЛИ МЕТУ?
ТОДІ ГРАЄМО?**

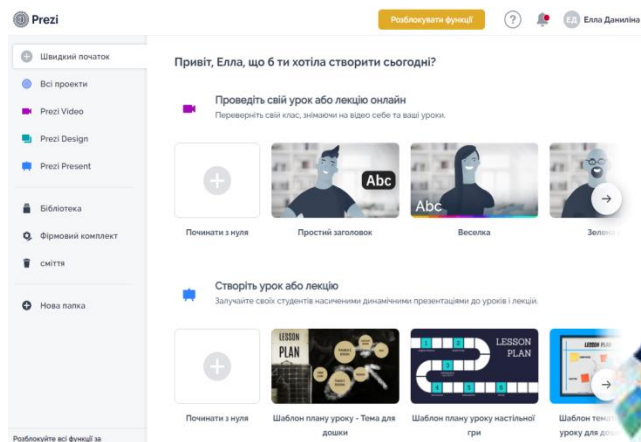
МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ПЕРЕШКОДА



РЕСУРС





Prezi.com – це онлайн-платформа для створення, представлення та аналізу презентацій. Ця програма дозволяє впорядковувати зображення, графіку, текст, аудіо, відео та анімацію, а також представляти їх аудиторії особисто чи дистанційно.



ОСОБЛИВОСТІ PREZI

- ✓ Створення звичайних та відеопрезентацій
- ✓ Додавання інтерактивних переходів та анімація
- ✓ Колекція готових шаблонів та колірних тем для презентації
- ✓ Спільне редагування та перегляд презентацій
- ✓ Вставка зображень, відео та графіків у презентацію
- ✓ Інтеграція із сервісами для відеоконференцій

ПРИЙОМ «ДЕДУКТИВНА ВІКТОРИНА «ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ ДОСВІД»

Мета прийому: викликати зацікавленість у здобувачів освіти до теми проєкту, активізувати розумову діяльність школярів, розвивати кмітливість, актуалізувати навчальний матеріал з теми

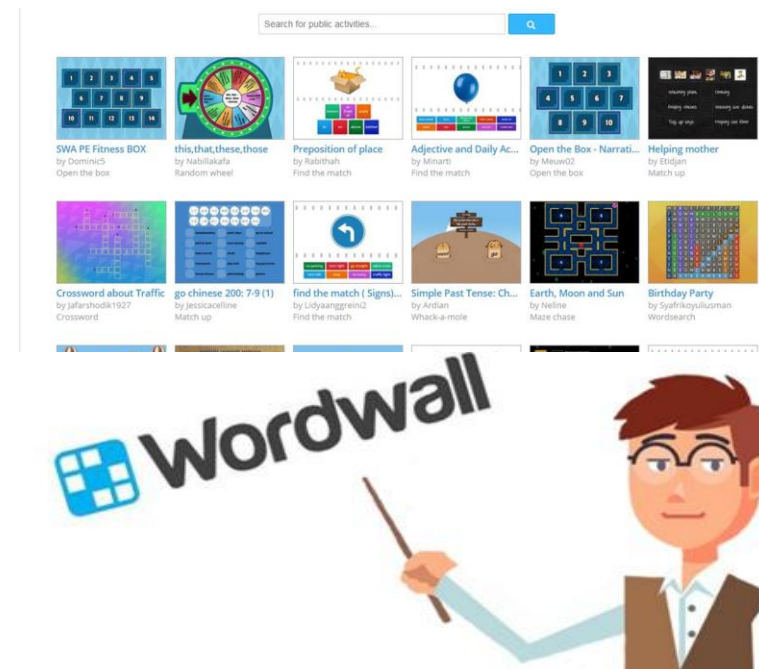
Алгоритм роботи:

- Крок 1. Пригадайте навчальний матеріал з теми «Предметне середовище».
- Крок 2. Дайте відповіді на запитання вікторини.



Kahoot! – онлайн-сервіс для створення інтерактивних завдань. Дозволяє створювати тести, опитування, вікторини.

<https://kahoot.com/>



Wordwall є багатофункціональним інструментом для створення як інтерактивних, так і друкованих матеріалів.

Більшість шаблонів доступні як в інтерактивній, так і друкованій версії.

<https://wordwall.net/uk>

ПРИЙОМ «КЛАСТЕР «КРЕАТИВНИЙ БЛОКНОТ»

Мета прийому: систематизувати навчальний матеріал з теми

Декоративні картини – це чудова можливість правильно розставити акценти в інтер'єрі, зробивши його водночас унікальним і затишним.

Панно – це справжні витвори мистецтва, що несуть у собі європейський стиль та поєднують останні тренди сучасності. Виглядають вони надзвичайно стильно та оригінально.



01

Посередині класної дошки або аркуша пишеться ключове слово або речення, що є головним у розкритті теми, ідеї

02

Навколо записуються інші слова чи пропозиції, які висловлюють факти, ідеї, образи, відповідні до обраної тематики.

03

По мірі часу всі елементи з'єднуються прямою лінією з ключовими поняттями.

04

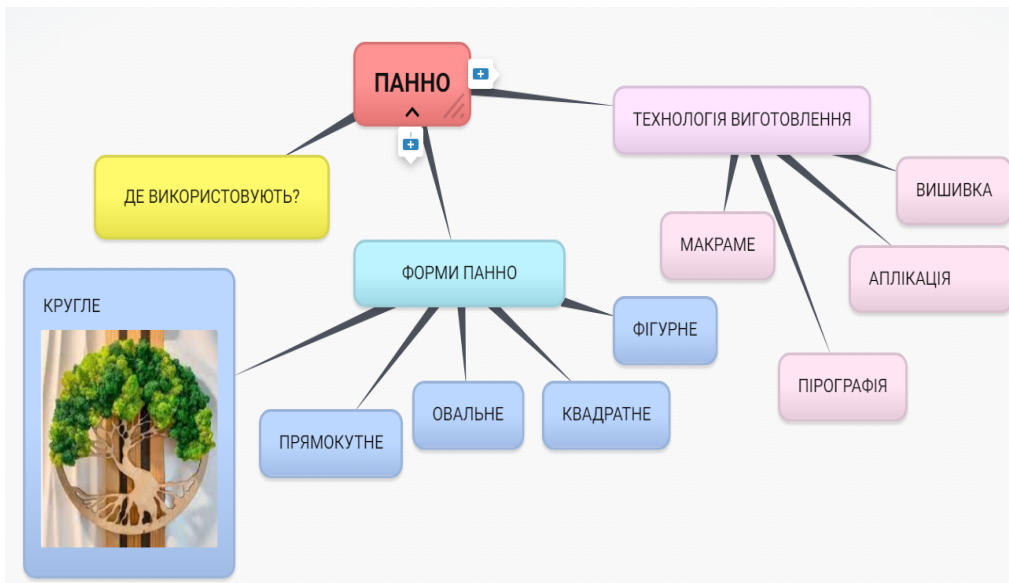
Кожен «супутник», у свою чергу, теж має своїх «супутників» - так встановлюються логічні зв'язки між поняттями.

ПАННО

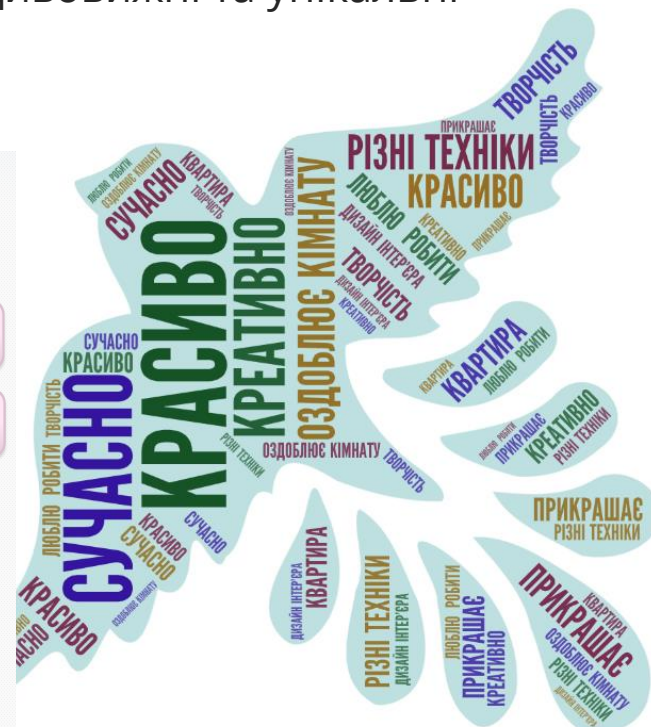
BUBBL.US – сервіс для створення інтелект карт.

(bubble англійської – «бульбашка»,
хмарка з текстом висловлювань чи думок персонажів (у коміксах тощо). З таких бульбашок складається ментальна мапа.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



WORDART.COM – це онлайн-генератор хмар слів, який дозволяє легко створювати дивовижні та унікальні хмари слів.





МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ПРИЙОМ «ВИПЕРЕДЖАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ «ДИВУЙ!»

Мета прийому: актуалізувати розумову діяльність школярів і підтримати увагу до теми уроку.

АЛГОРИТМ РОБОТИ:

ВАРІАНТ 1. Учитель наводить дивні факти або майже неправдоподібну історію про об'єкт, що вивчається.

ВАРІАНТ 2. Учитель дає це завдання, як випереджальне для самостійного пошуку цікавих фактів. Школярі заносять знайдену інформацію в міні-проект «Дивуй! ПОЛІГОНАЛЬНЕ МОДЕЛЮВАННЯ!», розташований для них на спільній онлайн дошці. На уроці діти за бажанням діляться з однокласниками знайденими цікавинками про бутерброди.

РЕЗУЛЬТАТ РОБОТИ – здобувачі освіти розширили свої інтелектуальні знання та змотивовані на подальшу роботу над проектом.



ПОЛІГОНАЛЬНІ МОДЕЛІ – оригінальна та креативна прикраса інтер'єру свого будинку, офісу, закладу, являє собою об'ємну форму, яка є багатогранником, що складається з граней – полігонів. За допомогою моделей можна оформити тематичні свята: День Народження, Новий Рік, Хелловін та багато інших.

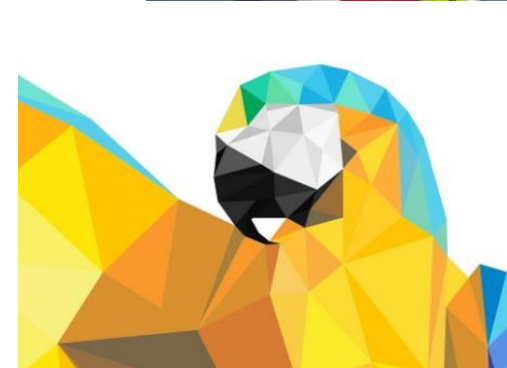


Полігон (від грец. *Polygonos* - багатокутний), **полігональна лінія** – це ламана лінія, складена з кінцевого числа прямолінійних відрізків (ланок). Під полігоном також розуміють замкнуту ламану лінію, тобто багатокутник.



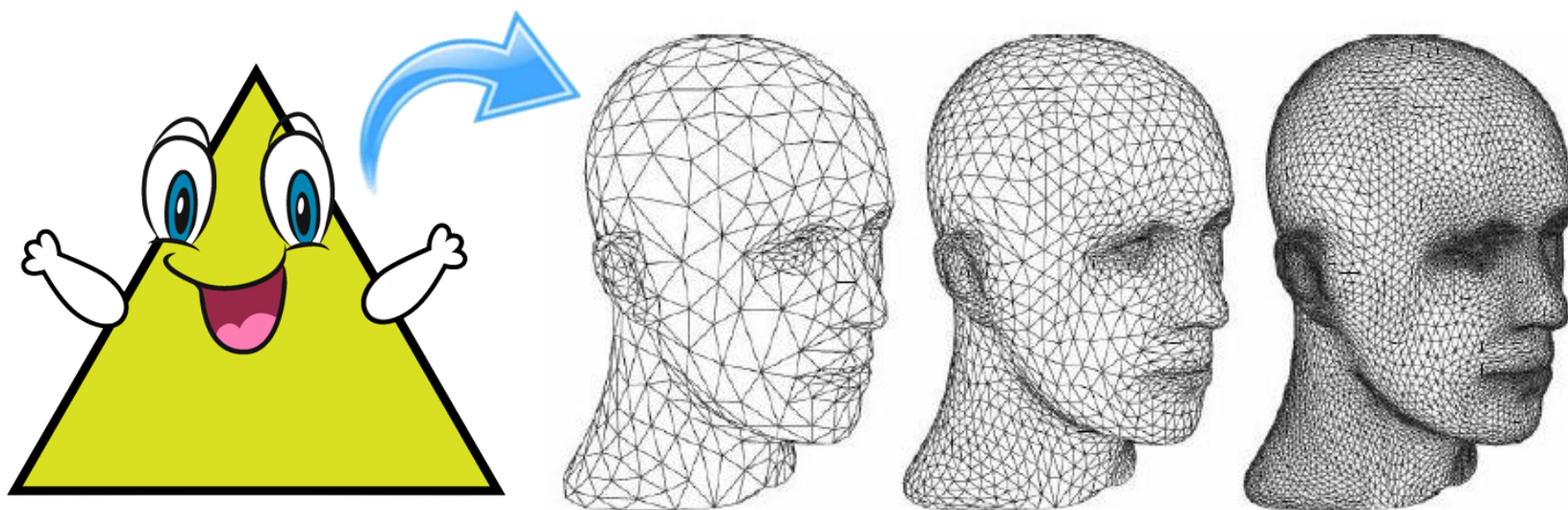
ПОЛІГОНАЛЬНІ ФІГУРИ – це модний стиль графічного зображення або об'ємної форми виконаний у вигляді малої кількості полігонів (площин збудованих з'єднанням трьох і більше вершин).

У англійському варіанті пишеться як **LOW POLY СТИЛЬ**.

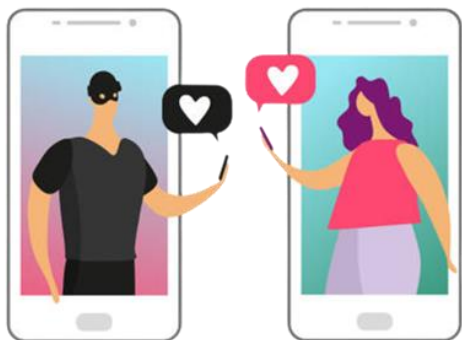


Такий вид техніки з'явився, коли люди навчилися будувати та задавати координати точок у просторі. Якщо з'єднати три точки ребрами, отримаємо полігон. Якщо з'єднати кілька полігонів, отримаємо полігональну сітку. Далі, якщо поєднати безліч полігонів, можна отримати готову модель тварини, людини, оленя тощо. Художникам та дизайнерам полігон допомагає спростити, осмислити, а отже, надалі правильно передати форму та обсяг об'єкта. Допомагає він і у тривимірній графіці. Там полігон це мінімальна поверхня, елемент, з якого складаються каркаси форм будь-якої складності. Чим більше полігонів, тим більш детальною буде модель.

У тривимірній графіці як полігони зазвичай застосовують трикутники.



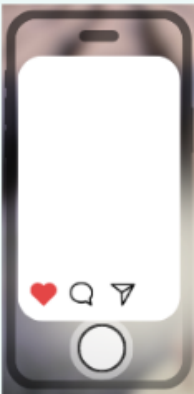
ПРИЙОМ «ВИПЕРЕДЖАЛЬНЕ ЗАВДАННЯ «САЙТ ЗНАЙОМСТВ»




САЙТ ЗНАЙОМСТВ

Уявіть, що один із дизайнерів світу вирішив розповісти інформацію про себе на веб-сайті знайомств. Заповніть наведену нижче інформацію про дизайнера як рекламу для знайомств.

Ім'я _____

 *Про мене*

Досягнення



Мета прийому:

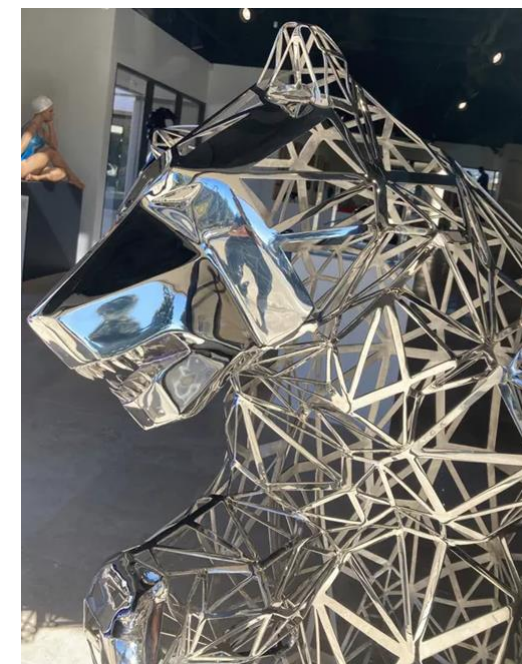
продемонструвати, що, на вашу думку, дизайнер думає про себе, або те, як він хоче, щоб його сприймав світ.

ЗАВДАННЯ.

Уявіть, що один із дизайнерів світу вирішив розповісти інформацію про себе на веб-сайті знайомств.
Заповніть наведену нижче інформацію про дизайнера як рекламу для знайомств.



Річард Орлінскі (Richard Orlinski) створює рекламні полігональні фігури як сувеніри, оформлення інтер'єру, ландшафту. Роботи художника прикрашають вітрини магазинів, приватні резиденції, найвідоміші курорти по всьому світу, заходи популярних брендів. Гігантські полігональні скульптури висотою 5 метрів створюються зі склопластику, малі сувенірні фігурки з латуні та бронзи.





Скульптор **Бен Фостер (Ben Foster)** родом із Кайкура – міста на східному узбережжі Південного острова Нової Зеландії. Він відомий тим, що доповнює мальовничі новозеландські пейзажі скульптурами тварин, що нагадують гігантські оригами. Проте його творчий діапазон набагато ширший. Фостер прославився завдяки своїй унікальній арт-практиці, яка будується на об'єднанні філософії та естетики знайомих йому з дитинства особливостей ландшафту регіону. Плавні, округлі форми його творів навіяні багато в чому природою рідного йому Кайкура. Художник досі живе та працює у цьому місті.

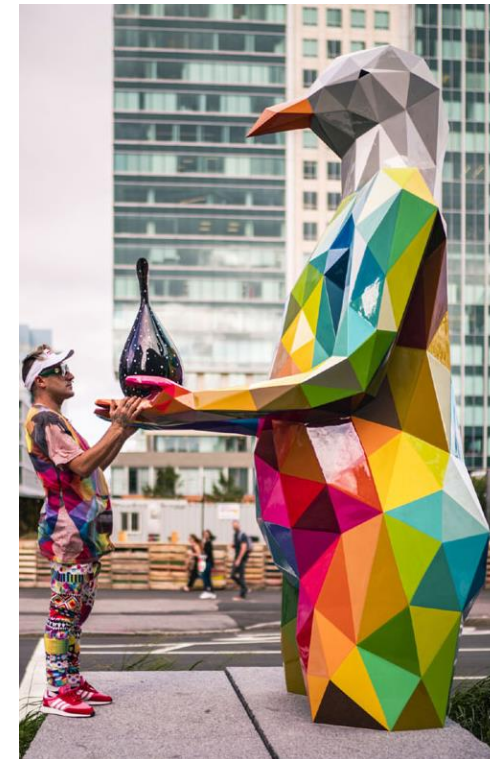




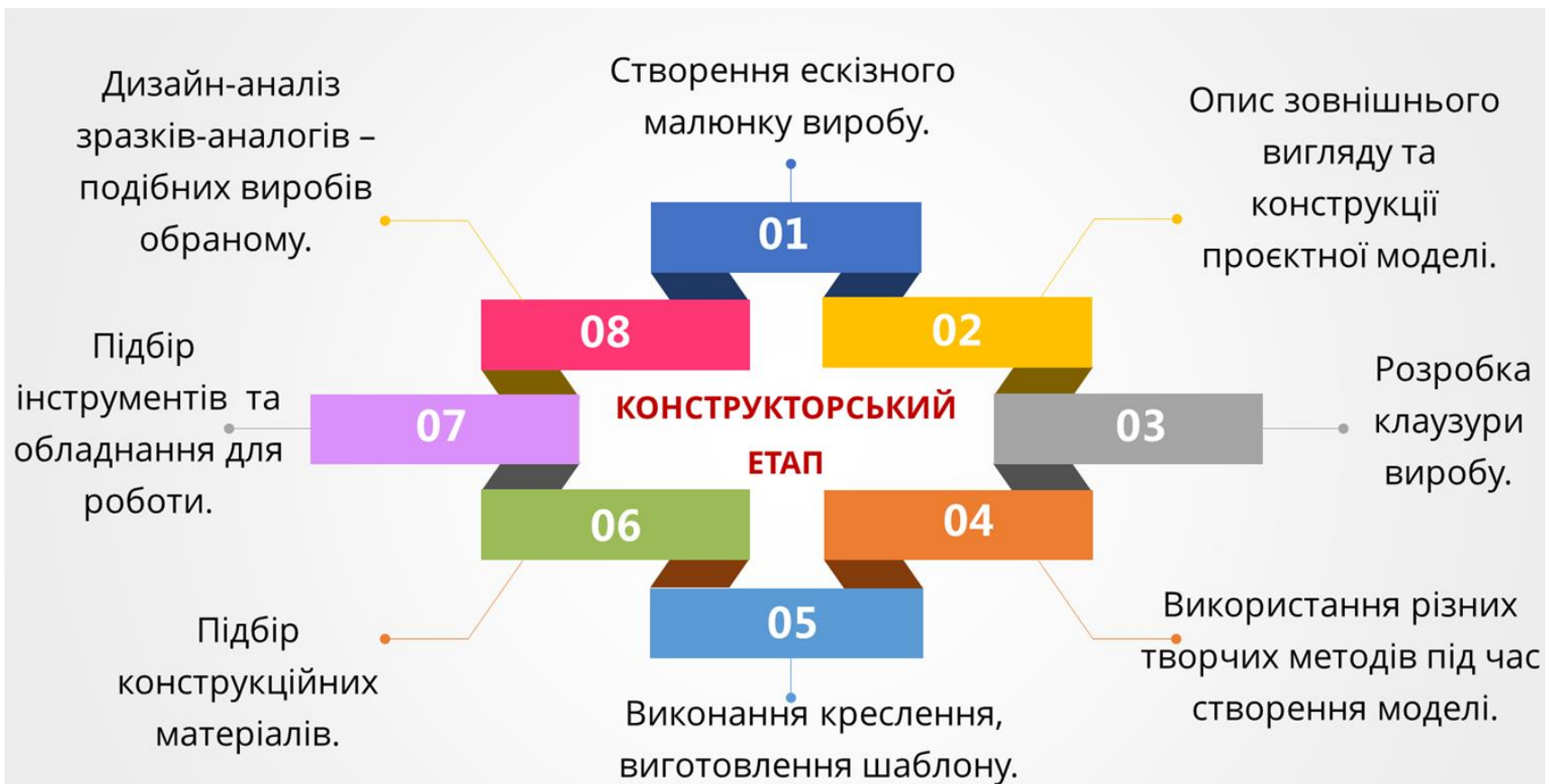
Метт Хілл (Matt Hill) працює в Австралії. Його скульптури відрізняються великим розміром, деталізацією та матеріалом: cor-ten сталь - це атмосферостійка, легована сталь з ефектом «іржі». Полігональні фігури із металу використовуються для ландшафтного дизайну, оформлення парків, приватних територій. Дизайнер любить експериментувати з геометричними формами та візерунками, тому став справжнім майстром твору тривимірних предметів із двомірних площин. Його абстрактні сфери та еліпси перетворюються з додаванням освітлення зсередини. А серія виробів тварин вражають природністю та складністю роботи.



Окудо (Okuda San Miguel) напевно найбільш мультикультурна творча людина, яка працює в техніці low poly! Роботи художника виконані у круглій скульптурі з розписом, у настінному розписі «графіті», ілюстрації, плакатах, арт-об'єктах. Стилль відрізняється дрібними полігонами та дуже яскравою палітрою. Окудо працює по всьому світу – в Іспанії, Південній та Північній Америці. Нещодавно художник встановив сім скульптурних композицій під назвою «Air Sea Land» на набережних Бостона, і це найбільший на сьогоднішній день проект Окуди Сан-Мігеля. Скульптури представляють диких тварин (білку, оленів), міфологічних персонажів (наприклад, гуманоїдна істота з головою чайки), абстрактні композиції, схожі на кристали чи стилізовані кактуси.

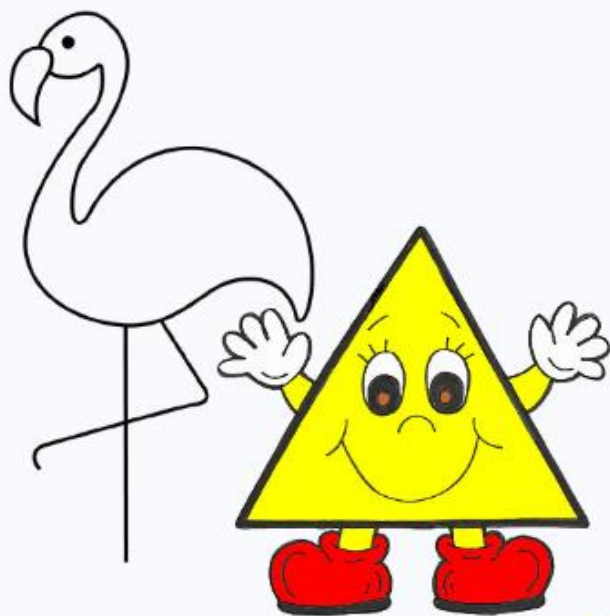


КОНСТРУКТОРСЬКИЙ ЕТАП



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ВИРОБИ, ЯКІ ВЗЯТО ЗА ОСНОВУ ПІД ЧАС РОЗРОБКИ КОНСТРУКЦІЇ НОВОГО ВИРОБУ, НАЗИВАЮТЬ **ВИРОБАМИ-АНАЛОГАМИ**, АБО **МОДЕЛЯМИ-АНАЛОГАМИ**.



**БАЗОВА ФОРМА
(ТРИКУТНИК)**



МОДЕЛІ-АНАЛОГИ

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ГРА «ДИЗАЙНЕРСЬКИЙ БОКС»

Мета прийому: формувати поняття «моделі-аналоги», виконувати аналіз моделей, визначити критерії якості виробу.

ЗАВДАННЯ.

Уявіть собі!

Дизайнер провів аналіз моделей-аналогів виробу, поклав визначені ознаки виробів у свій дизайнерський бокс, але бокс відкрився і всі ознаки зникли. Допоможіть дизайнеру визначити, що в моделях-аналогах спільного та чим вони відрізняються.



СПІЛЬНІ ОЗНАКИ

ВІДМІННІ ОЗНАКИ

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ПРИЗНАЧЕННЯ ФОРМА КОЛІР ОЗДОБЛЕННЯ
АПЛІКАЦІЯ МАТЕРІАЛ СИМЕТРІЯ



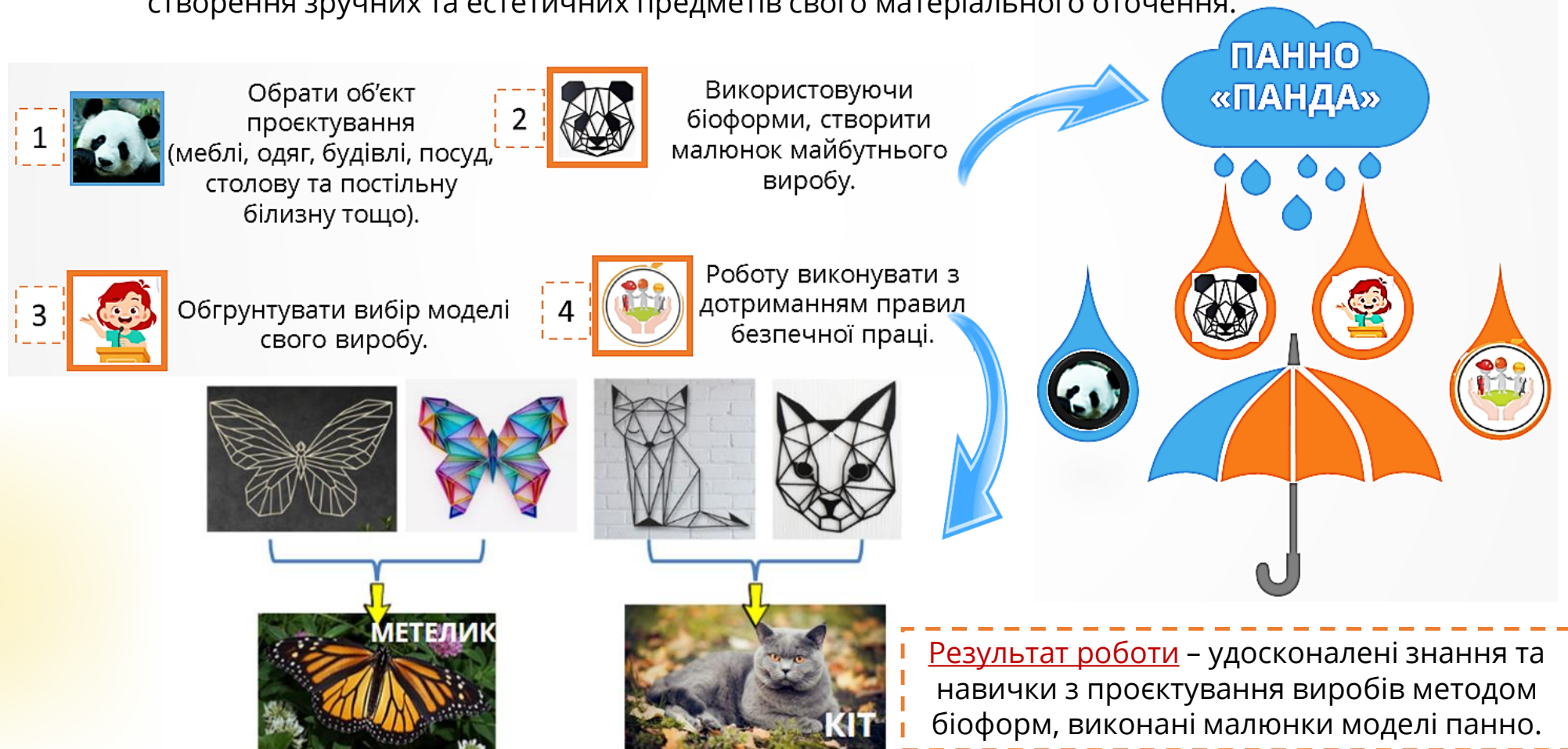
МЕТОД БІОФОРМ



Мета: виконання малюнка виробу з використанням біоформи

БІОФОРМИ (лат. *forma*- форма, зовнішній вигляд) –

це наявні в природному середовищі форми чи обриси, які людина стилізує й використовує для створення зручних та естетичних предметів свого матеріального оточення.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



ФРУКТИ



ОЛЕНЬ



ФЛАМИНГО



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

Трикутник Уолта Діснея

За допомогою цього методу учні вчаться аналізувати питання з реалістичної, критичної та творчої точок зору. Гра за цим методом розвиває креативність та критичне мислення. А також емпатію і вміння вести дискусію. Підходить для різних вікових груп.



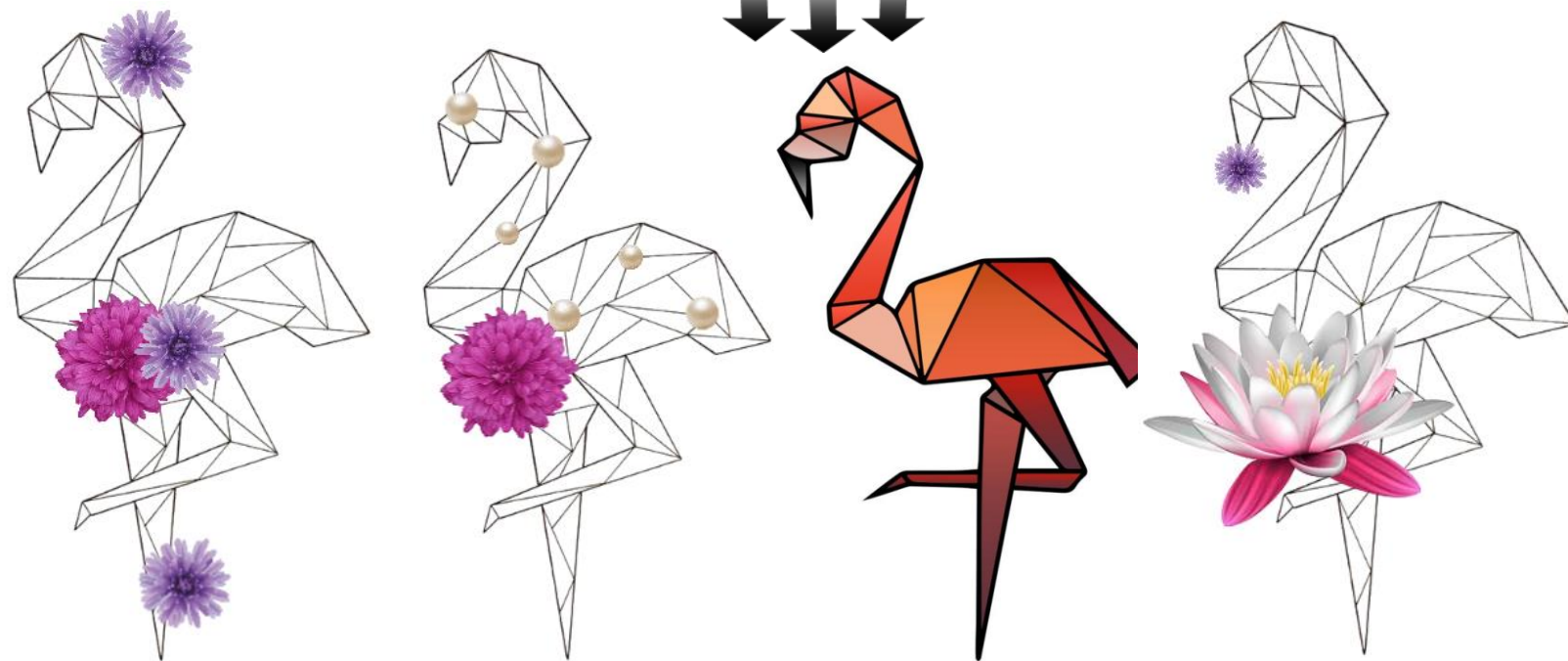
МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ЗАВДАННЯ.

Уявіть, що один із дизайнерів світу вирішив розповісти інформацію про себе на веб-сайті знайомств.

Заповніть наведену нижче інформацію про дизайнера як рекламу для знайомств.

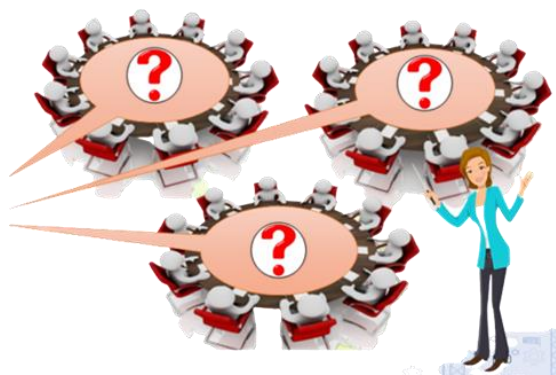
МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



ПРИЙОМ: «МЕТОД НОМІНАЛЬНИХ ГРУП»

Мета прийому: створити такі умови для проведення мозкового штурму, щоб всі члени ініціативної групи мали однакове право голосу при виробленні рішення (визначити напрямок проекту, обрати тему проекту)

Метод номінальних груп (МНГ) – один зі способів колективного прийняття рішень. За формою МНГ – це ретельно спланований структурований груповий процес. По суті – це стратегія вирішення проблем або генерування ідей в групі. Цей метод корисний в тих випадках, коли необхідно виявити і зіставити індивідуальні судження, з тим щоб отримати рішення, до яких одна людина прийти не може.



**МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ**

Генерування – написання ідей індивідуально в тиші.

Коло – ділимося ідеями по одній кожний або пропускаємо, поки всі ідеї не записані на фліпчарті чи дошці.

Прояснення – запитання для уточнення ідей (без критики), кластеризація.

Голосування – кожен учасник обирає три ідеї. Бали рахують додаванням голосів. Обираються ідеї з найбільшою кількістю голосів.

Результат роботи: обрана тема проекту, визначена актуальність проекту.

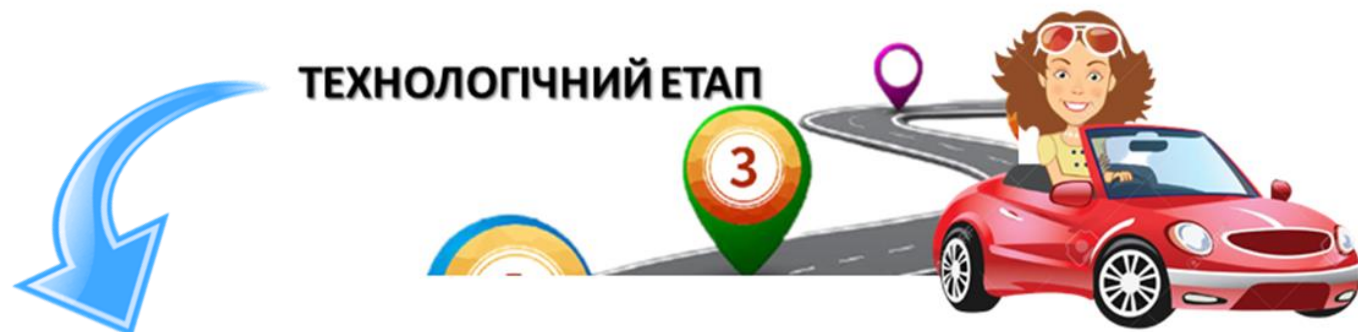
ПРИЙОМ «ПОПС-ФОРМУЛА»

Мета прийому: зробити самоаналіз виконаної роботи на уроці, працювати над культурою мовлення.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

Здобувачі освіти висловлюють свої позиції за підсумками виконаної роботи. Кожна з цих позицій – це відповідне речення: «Я вважаю, що...», «Тому що...», «Я можу довести це на прикладі...», «Виходячи з цього, я роблю висновок про те, що...».



ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ЕТАП



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ПРИЙОМ «РОМАШКА БЛУМА»

МЕТА: навчити учнів усвідомленому та цілеспрямованому формулюванню запитань різного типу щодо виконання технологічного процесу виготовлення виробу.



АЛГОРИТМ РОБОТИ:

Учні «зривають» по одній пелюстці (всліпу або відкрито) і формулюють відповідне запитання згідно теми (на пелюстках вказано тип запитання і підказки, а в серцевині ромашки можна написати тему). Учні можуть обирати пелюстки одне одному, обмінюватись ними або працювати в парах.

ПРИЙОМ «РОМАШКА БЛУМА»

ЗАВДАННЯ.

Дати відповіді на питання
щодо виготовлення
декоративного
Полігонального панно.



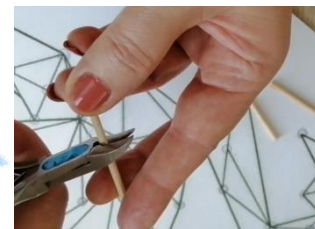
МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

**ПОЛІГОНАЛЬНЕ ПАННО
«СОВА»**





ПРИЙОМ «ГУДЗИКИ БЛУМА»



ГРА «БІНГО»

Мета гри: формувати знання, уміння та навички з технології виготовлення панно.

Бінго – це весела гра, яку можна використовувати для різного роду активностей: мовні вправи, вступні ігри, математичні вправи тощо.

Підготовка до гри: картки для гри в бінго – відмінний варіант для гри в класі, оскільки вони є справжнім веселим та інтерактивним способом підготуватися до іспитів.



ПРИЙОМ «РОЗУМНА ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА»



МЕТА: навчити учнів усвідомленому засвоєнню технологічного процесу виготовлення виробу; уміти досліджувати, робити висновки, формувати предметні та ключові компетентності.

I ГРУПА -

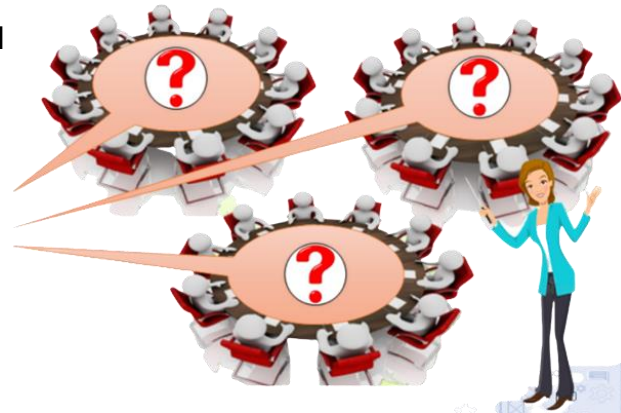
Які ручні шви використовують для виготовлення кишені.

II ГРУПА -

Які машинні шви використовують для виготовлення кишені?

III ГРУПА -

Запропонуйте оздоблення для кишені.



ЗАВДАННЯ.

Розробити технологічну карту для виготовлення накладної кишені.



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ПРИЙОМ-ФІДБЕК «СЕНДВІЧ»

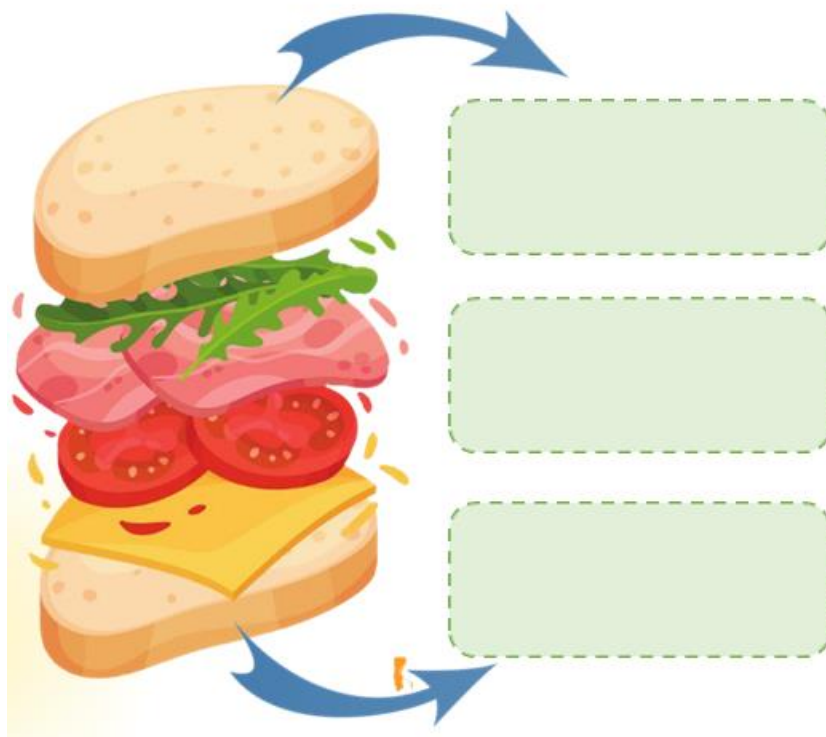
МЕТА: використовують, як форму для зворотного зв'язку під час практичної роботи, щоб скоригувати учня, але не скривдити його.

Фідбек – це потужний інструмент професійного розвитку.

ЗАВДАННЯ.

Зробити самоаналіз виконаної практичної роботи.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



Зворотний зв'язок будується за цим принципом:

«Плюс»:

спочатку ми відзначаємо, що було об'єктивно вдало. Що вам сподобалося і що було добре, що зробив учень?

«Мінус»:

потім відзначаємо, на що варто звернути увагу. Що слід покращити?

«Плюс»:

наприкінці даємо конструктивне вирішення ситуації. Яку ситуацію ви хотіли б бачити?



Canva – безкоштовний онлайн-інструмент графічного дизайну.

Користуйтеся ним для створення дописів у соцмережах, презентацій, плакатів, відео, розробки проєктів.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

СПАРТЕСНИЙ ДАНИІЛ



СПИРИДОНОВ ЄВГЕНІЙ

РУХОМА ІГРАШКА "ЗАЙКА"



НАДІЯ
ДУЖЕ ЛЮБЛЮ
ГОТУВАТИ
СТРАВИ З
БОРОШНА!

ЗАПРОШУЮ НА ВАТРУШКИ!



ПИСАНКА- ЗЕРНІВКА

ГУДЗІЙ КСЕНІЯ,
5 КЛАС
УКРАЇНЬСЬКА ЗАГАЛЬНООСВІТНЯ
ШКОЛА І-ІІІ СТУПЕНІВ № 13
СЕЛІДІВСЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

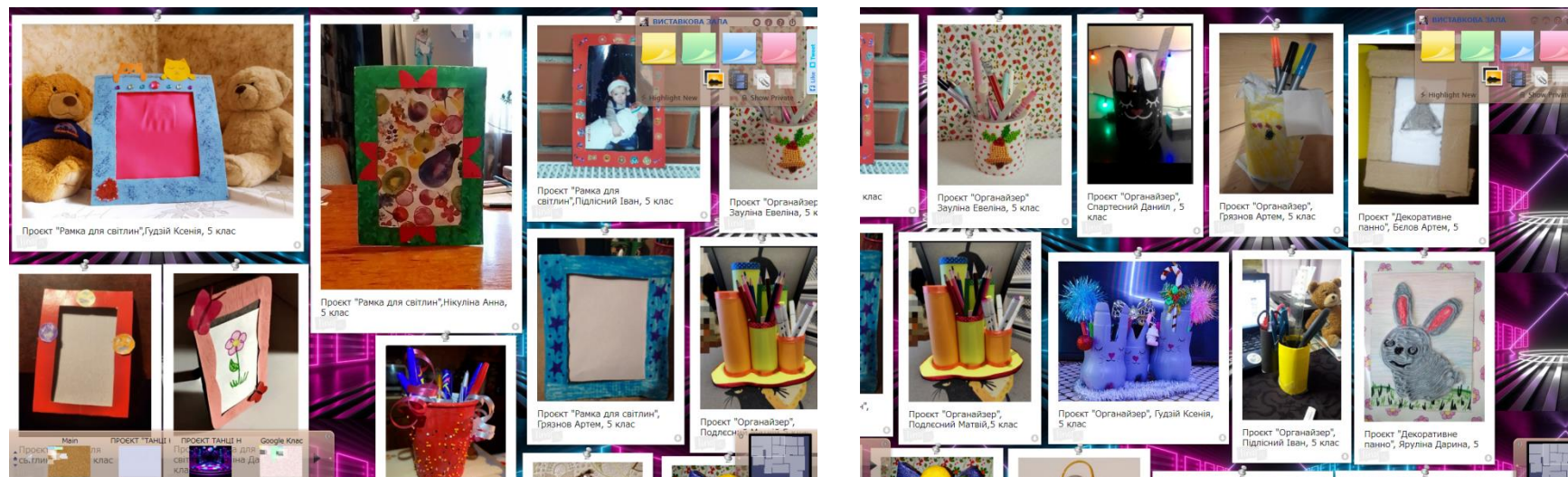


МАТЕРІАЛИ ДЛЯ ДЕКОРУВАННЯ ПИСАНКИ:

- КЛЕЙ ПВА;
- ОЛІВЕЦЬ ДЛЯ ПОПЕРЕДЬОГО НАНЕСЕННЯ МАЛЮНКА;
- ПЕНЗЛИК ДЛЯ НАНЕСЕННЯ КЛЕЮ;
- ТОНКА ПАЛИЧКА;
- ДРІБНІ МАКАРОННІ ВИРОБИ.

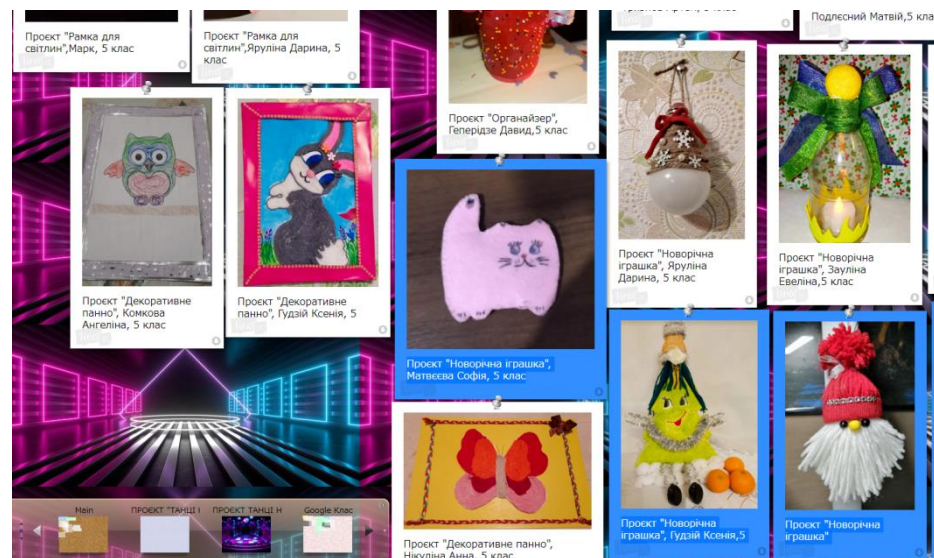


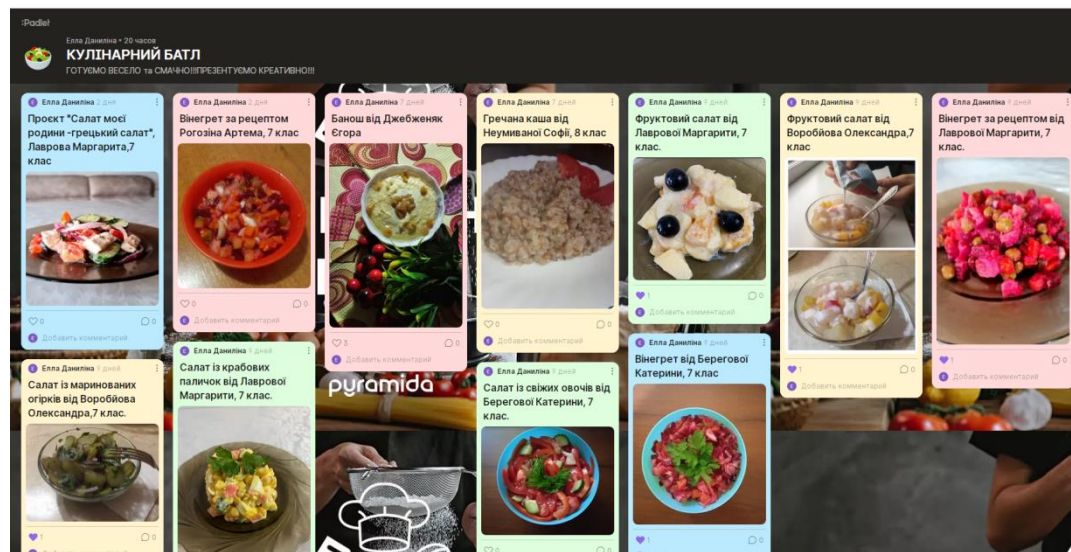
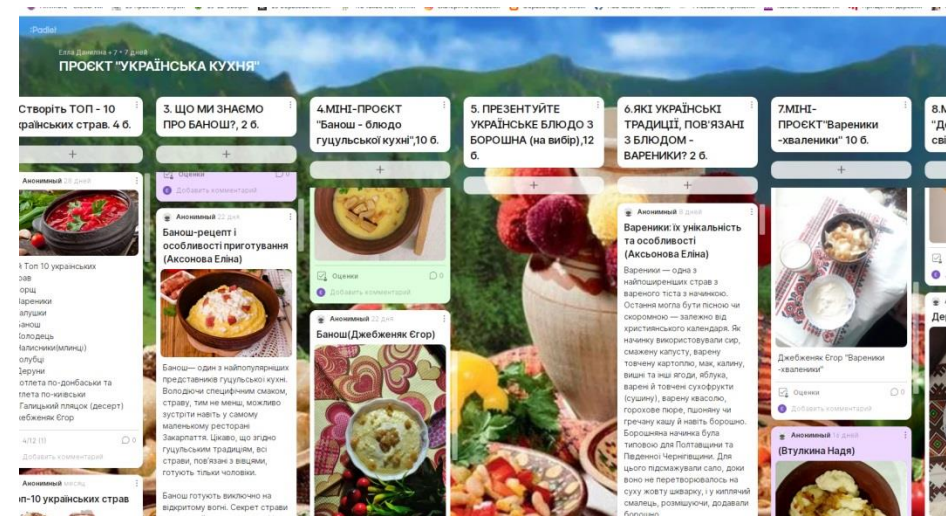
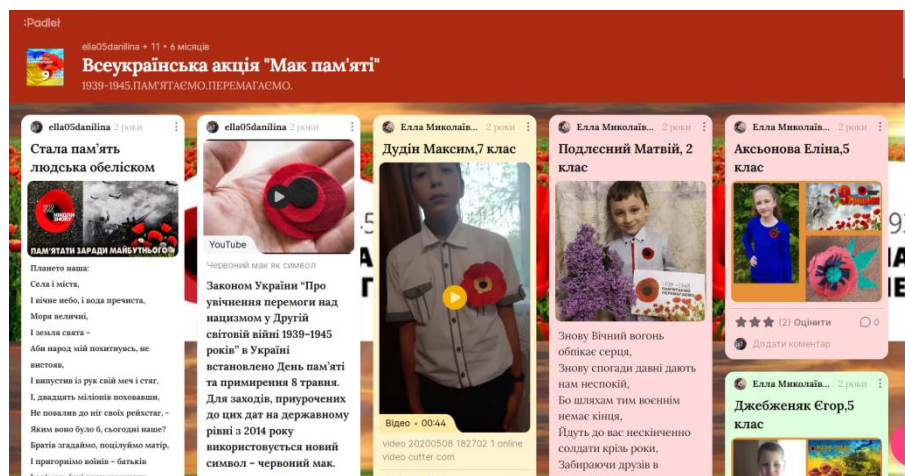
ПРИЙОМ «ВИСТАВКОВА ЗАЛА»



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

LINOIT – це віртуальна дошка для розміщення та поширення наліпок, нотаток, нагадувань, зображень та відео.





Padlet – мультимедійний ресурс для створення, спільного редагування та зберігання інформації.

- БЛАГОПОЛУЧЧЯ,
- МІЦНОГО ЗДОРОВ'Я,
- ОРИГІНАЛЬНОСТІ І НЕПОВТОРНОСТІ,
- НЕХАЙ КОЖЕН ДЕНЬ У ГОСТІ ПРИХОДИТЬ НАТХНЕННЯ,
- МИРНОГО НЕБА,
- НЕХАЙ БУДЕ ЩИРОЮ ЛЮБОВ І РАДІСТЬ!





КОНТАКТНІ ДАНІ

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ



Електронна пошта

ella-danilina@ukr.net

ІНФОРМАЦІЯ ДО РОЗДУМІВ!



МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

РЕФЛЕКСІЯ

«БЕРУ З СОБОЮ...»

ІНФОРМАЦІЯ ДО РОЗДУМІВ!



Учасники отримують аркуші паперу у вигляді краплинок, записують на них
наповнюють ними «чарівний глечик».
Тренер дістає з глечика аркуші та зачитує висловлювання.

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ

ПРИЙОМ
«ЧАРІВНИЙ ГЛЕЧИК»

ПИТАННЯ - ВІДПОВІДЬ

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНЛЯЦІЇ



#МАЮ_СИЛУ_НАВЧАТИ

«На Урок»
продовжує працювати для вчителів України



ДЯКУЮ ЗА УВАГУ!

**ЧЕКАЮ НА ВАШІ
ЗАПИТАННЯ В ЧАТІ**

МІСЦЕ
ДЛЯ
ТРАНСЛЯЦІЇ