

Проектирование и моделирование интерьера комнаты с использованием техники оригами для учащихся 4 класса на занятиях внеурочной деятельности

*Мотрич Ольга Юрьевна,
учитель начальных классов
МАОУ «СОШ № 85» г. Кемерово
e-mail: motritch.olga@yandex.ru*

Современная экономика нуждается в квалифицированных специалистах, имеющих **МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ** навыки и гибкое мышление. Специалист, который хочет быть успешным в современных реалиях, должен комбинировать и постоянно развивать навыки изобретателя, учёного, менеджера и психолога. Согласитесь, что легко и в любое время можно поменять профессию на более подходящую, если у тебя наработана устойчивая база знаний и умений в нескольких областях.

Но современные школьники испытывают большие трудности в самоопределении. При этом следует учесть, что профессиональное самоопределение не единовременное событие, а дело всей жизни человека (упрощённо – это процесс принятия человеком определённых решений в профессиональной сфере жизни). Начинается оно ещё в дошкольном детстве, когда мы мечтаем вырасти и стать кем-то. Современные малыши заведомо нацелены на успешную карьеру, сулящую огромные заработки, и мечтают о тех профессиях и занятиях, которые им это обеспечат: президент, банкир, блогер, олигарх, модель и пр. Дошкольники и младшие школьники ориентируются на свой интеллект и находчивость, чтобы решать конкретные задачи (<https://sch1413sv.mskobr.ru/files/proforientaciya.pdf>)

И вот здесь встаёт вопрос: насколько мы - педагоги готовы поддержать и помочь получить ребятам необходимые знания и умения, преодолеть страхи и неуверенность в возможности этого.

Решением данной проблемы может стать STEM-подход в образовании будущих специалистов, начиная уже с момента его поступления в школу (<https://umnazia.ru/blog/all-articles/что-такое-stem-obrazovanie>).

Рассмотрю эту возможность на примере своего урока внеурочной деятельности предмета «Искусство» с четвертым классом.

Работа и учебный процесс организованы следующим образом.

Ставлю перед детьми определённую прикладную задачу, для которой необходимо воплотить в жизнь определённый проект –например, выполнить дизайн интерьера квартиры или дома.

Подвожу их к осознанию недостаточности знаний о дизайне и специалисте, который этим дизайном занимается. Осознание мотивирует ребят к познанию нового – ищем необходимую информацию, используя различные источники справочники о профессиях, энциклопедии, Интернет-ресурсы (готовлю их заранее), нормативные документы. При этом внимательно слежу, чтобы ребята читали информацию, отражающую последние научные исследования.

Так, согласно ТОП-50, принятым МинТруда РФ в 2021 году (список самых востребованных в будущем профессий на рынке труда), дизайнер – это одна из востребованных профессий будущего: в списке встречается трижды (графический дизайнер, промышленный дизайнер, инженерный дизайн).

Так совместно мы выясняем, что профессия «дизайнер» (будь то художественное оформление здания, сайта, автомобиля или одежды) объединяет совершенно различные сферы знаний и умений. Свои теоретические изыскания пробуем сразу же в практической деятельности: индивидуальной или командной.

Предпочитаю давать ребятам задания для работы в команде, так как для этого им нужно:

- распределять роли между членами команды и договариваться об обязанностях и брать на себя ответственность за их выполнение, так от этого зависит результат работы всей команды;
- определять приоритетные и второстепенные цели, планировать время выполнения проекта;
- вести отчёты о промежуточных результатах и многое другое;
- а самое главное – научиться взаимодействовать, коммуницировать, чтобы соблюдать баланс сил и эффективно их использовать.

С помощью технологии оригами готовим макет дома (в процессе работы показываю ребятам связь того, что мы делаем с математикой, черчением, архитектурой и др. областями знаний).

Дизайнеру необходимо развивать так называемое дизайн-мышление, точное определение которому до сих пор не дано. В понятном для детей варианте, дизайн-мышление – это способность выйти за пределы существующих стереотипов и привычных способов решения задачи (способность, опровергнув имеющиеся предположения, переосмыслить проблему, чтобы найти неочевидные альтернативные её решения).

Предлагаю им решить небольшой кейс, главный вопрос которого: как применить дизайн-мышление в дизайне.

В кейсе числе других небольших наводящих на размышление подсказок привожу пример для более глубокого осмысления понятия «дизайн-мышление», но не по теме урока:

ПРИМЕР: «Представим, что продуктовый дизайнер разрабатывает прототип новой микроволновки.

Он может действовать стандартными способами: опросить людей, у которых есть микроволновки, собрать обратную связь, узнать плюсы и недостатки отдельных моделей — и на основе полученной информации предложить решение.

Или пойти нестандартным путём: пообщаться с людьми и узнать об их привычках и шаблонах поведения в определённых ситуациях. Так дизайнер поймёт, что все микроволновки греют по-разному: одна за три минуты едва нагревает еду, а вторая — перегревает.

Значит, людям нужна не более мощная микроволновка, а понятный интерфейс, который скажет, как сильно нагреется еда».

Один из выводов, который делают ребята – дизайнер интерьера должен уметь экспериментировать!

Эксперимент в интерьере, что он нам даёт и как к нему быть готовым? Что даёт нам привычный и понятный интерьер? Кто готов «залезть» за очертания в «раскраске» и к чему это приведёт? Возможно, вы откроете в себе талант художника, как самая юная художница мира - Аэлиита Андре - художница из Австралии, который сегодня 14 лет.

И... тогда, ребята, дают волю своим смелым идеям, работают в команде над проектами интерьеров. Результаты всегда неожиданные и яркие.

Ребята, работающие в команде над одним проектом, развивают разнонаправленные навыки, у каждого из них равные возможности для развития и сотрудничества. Видя, как разные сферы проникают друг в друга, ребёнок ощущает безопасность и рациональность происходящего.

Таким образом,

- дети приучаются быть любознательными, стремиться к новым знаниям (процесс обучения ассоциируется с приключением, игрой);

- у них развивается аналитическое мышление, способность анализировать процессы, предугадывать исход, видеть образ конечного продукта;

- дети видят, что скучное может быть захватывающим;

- привыкают работать в команде с равноценными партнёрами, выстраивать здоровые отношения в коллективе, работать на общий результат, экономя время и силы;

- систематически работают с современными технологиями, свежими научными фактами из разных областей знаний, документами, привыкая шагать в ногу со временем и наукой;

- постоянно решая прикладные задачи, видя результат приложенных усилий в конце – постепенно приходят к пониманию, что всё происходящее вокруг зависит от действий самого человека, т.е. их самих.

Список литературы:

1. Полат Е.С. Новые педагогические и информационные технологии в системе школьного образования / Е.С. Полат. – М., АСНДЕМА, 2001.
2. Брыксина О.Ф. Конструирование урока с использованием средств информационных технологий и образовательных электронных ресурсов / О.Ф. Брыксина // Информатика и образование. – 2004. – №5
3. Точилина Т.В. Информационно-коммуникативные технологии на уроках изобразительного искусства как средство повышения творческой активности учащихся / Т.В. Точилина [Электронный ресурс].
4. Шильмагамбетова Ж.Ж. Выдающиеся представители математического изобразительного искусства / Ж.Ж. Шильмагамбетова, Г.Ж. Таханова, В.Н. Казагачев [и др.] // Педагогическое мастерство: материалы VI Междунар. науч. конф. (г. Москва, июнь 2015 г.). – М.: Буки-Веди, 2015. – С. 129–132 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://moluch.ru/conf/ped/archive/151/8131/>