Daugavpils
2021

PIKC DAUGAVPILS DIZAINA UN MĀKSLAS VIDUSSKOLA "SAULES SKOLA"

MĀCĪBU PRIEKŠMETS: APĢĒRBU DIZAINA PRODUKTU IZSTRĀDE

SPECIALITĀTE: APĢĒRBU DIZAINERA ASISTENTS
1. KURSS

IEDVESMAS JEB NOSKAŅAS PLANŠETES (MOODBOARD) IZSTRĀDE KOLĀŽAS TEHNIKĀ UN PIELIETOJOT INTERAKTĪVU TAFELI «JAMBOARD»

METODISKĀ IZSTRĀDNE

JEKATERĪNA ALEKSEJEVA

ANOTĀCIJA

Jekaterīna Aleksejeva

IEDVESMAS JEB NOSKAŅAS PLANŠETES (MOODBOARD) izstrāde kolāžas tehnikā un pielietojot interaktīvu tafeli «Jamboard»

Sasniedzamais rezultāts: iemācīt meklēt, atlasīt, saskaņot un apkopot iedvesmas avotus planšetē.

Mērķauditorija: metodika izstrādāta Apģērbu dizaina nodaļas audzēkņiem. Metodiku var pielietot jebkura kursa audzēkņi.

Metodiskās izstrādnes praktiskais pielietojums: izstrādātu metodiku var pielietot praktisko darbu veikšanai planšetes izstrādei - klatienē, vai attalinātas nodarbības laikā, pielietojot jaunās musdienīgas tehnoloģijas.

Uzskates un citi mācību līdzekļi: metodiskie materiāli, internetresursi, «JAMBOARD» aplikācija, darba paraugi, nozārei atbilstoša literatūra.

Metodiskās izstrādnes aktualitāte/novitāte: metodika izstrādāta, balstoties uz Skola2030 vērtībām. Metodika palīdz attīstīt bērna kritisko domāšanu, aktivizēt domāšanas potenciālu un attīstīt patstāvīgas pētnieciskas prasmes uzdevumu risināšanai, pielietojot vai tradicionālo kalāža tehniku, vai mūsdienīgas digitālās tehnoloģijas.

SATURS

IEVADS

IEDVESMAS MEKLĒJUMI

IEDVESMAS JEB NOSKAŅAS PLANŠETES FORMĀTS

PLANŠETES IZSTRĀDE KOLĀŽAS TEHNIKĀ

PLANŠETES IZSTRĀDE KOLĀŽAS TEHNIKĀ. AUDZĒKŅU DARBI

PLANŠETES IZSTRĀDE AR DIGITĀLĀS TAFELES APLIKĀCIJU «JAMBOARD»

«JAMBOARD» APLIKĀCIJAS APRAKSTS

DIGITĀLĀS PLANŠETES PIEMĒRS

SECINĀJUMI

LITERATŪRAS SARAKSTS

IEVADS

Mode ir nozare, kas apvieno mākslu un tehnoloģijas. Ar to jauno ideju izstrāde ir sarežģīts un individuāls process, kas aktivizē domāšanas potenciālu un attīsta patstāvīgas pētnieciskas prasmes uzdevumu risināšanai. Produkta dizaina radīšana sākas ar ideju meklēšanu, analogu izvērtēšanu un dažādu informācijas avotu apkopošanu. Tāpat kā citās nozarēs, arī modē ir sava terminoloģija, modeļu un detaļu nosaukumi, dažādas apstrādes tehnoloģijas. Uzsācējiem ideju ģēnerēšanas laikā var rasties problēmas, aprakstot ar vārdiem vēl neeksistējošo produktu. Lai atrisinātu šo problēmu tiek piedāvāts savākt līdzīgus, iedvesmojošus attēlus un vadoties pēc vienas skolēnu pašu izvēlētas vai skolotāja ieteiktas tēmas, veidot IEDVESMAS JEB NOSKAŅAS PLANŠETI (MOODBOARD). Dzīvojot tik mainīgā un nestabilā pasaulē, šo metodiku var pielietot arī attalināto nodarbību laikā, izmantojot jaunās digitālās tehnoloģijas – JAMBOARD aplikāciju, kas ļauj katram bērnam izpildīt uzdevumu ar mobila telefona vai datora palīdzību.

IEDVESMAS MEKLĒJUMI

Iedvesmas meklēšanai var izmantot visu: fotogrāfijas, bildes, ilustrācijas, grāmatas, modes žurnālus, kino, mūziku, vēsturiskās grāmatas un enciklopēdijas, citu mākslinieku darbu, mūsdienīgas modes tendences, zinātniskus rakstus, pasaules notikumus un ziņas.

Grāmatas par šūšanas tehnoloģijām: M.Kapče «Konstruēšana. Modelēšana, šūšana.», L.Holahena «Kā izmantot, pielāgot un modelēt apģērbu piegrieztnes.»

Grāmatas par audumiem: C.Hallet, A.Johnston «Fabric for Fashion. The swatch book», «Textilpedia. The complete fabric guide»

Grāmatas par modi un dizainu: G.Pucci «Details in Fashion Design», L.Edwards «How to read a dress: A Guide to Changing Fashion from 16th to the 20th Century»

Žurnāli: «Vogue», «Elle», «Harper's Bazaar», «Burda»

Interneta resursi: Pinterest.com, Instagram.com, Pantone.com, Vogue.com, Fashionary.org

IEDVESMAS JEB NOSKAŅAS PLANŠETES FORMĀTS

Iedvesmas planšetes izstrāde kolāžas tehnikā.

Kolāža – «mākslas tehnika, kad papīra un auduma gabali, tāpat kā daži nelieli priekšmeti tiek pielīmēti pie plakanas virsmas.»

Pirmie kolāžu sāka izmantot kubisti Georgs Braks un Pablo Pikaso (1.1.att.). Par izcilu kolāžas meistaru uzskata latviešu izcelsmes mākslinieku Gustavu Kluci (1.2.att).

Kolāžu var veidot ar izdrukātām vai no veciem žurnāliem izgrieztām bildēm, fotogrāfijām, ar rokrakstu veidotiem virsrakstiem, pievienojot skices, tehniskus zīmējumus, materiālu paraugus.

Šāda formāta planšeti var noformēt šķiču kladē, uz papīra vai uz tafeles, kā to dara modes mākslinieki (1.3., 1.4., 1.5. att.). Darba izstrādei pielieto: šķēres, līmi, līmlenti, magnetus, kniepādatas.



1.1.att. 1912. gadā Pablo Pikaso radīja slaveno "Kluso dabu ar krēsla pinumu"



1.2.att. Gustavs Klucis "Atlēti" no pastkaršu sērijas, 1928.g.

PLANŠETES IZSTRĀDE KOLĀŽAS TEHNIKĀ



1.3.att. Modes mākslinieces Vitas Radziņas skiču klades atvērums



1.4.att. Marnis Francesco Risso www.harperbazaararabia.co



1.5.att. British Academy of Fashion Design

PLANŠETES IZSTRĀDE KOLĀŽAS TEHNIKĀ. AUDZĒKŅU DARBI









Apģērbu dizaina nodaļas 1.k. darbi

PLANŠETES IZSTRĀDE AR DIGITĀLĀS TĀFELES APLIKĀCIJU «JAMBOARD»

Kas ir JAMBOARD aplikācija (2.1. att.) ?

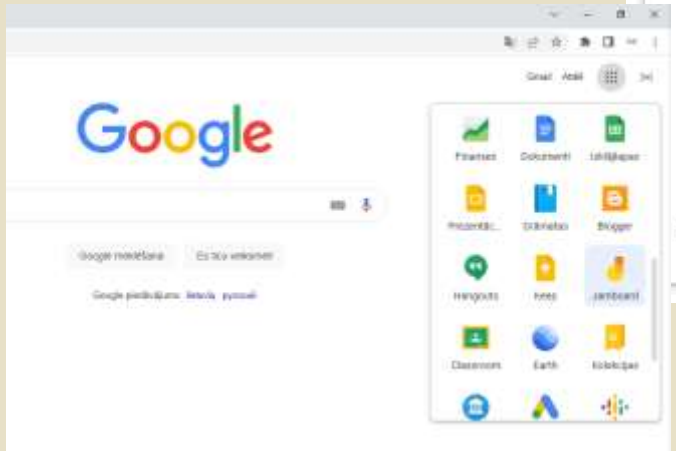
JAMBOARD ir digitāla interaktīva tāfele, kuru Google ir izstrādājusi darbam ar Google Workspace (2.2.att.). Digitālā tāfelē apkopotie un saglabātie attēli tika rediģēti, pārvietoti, pievienotas skices, uzraksti, piezīmes, teksti (2.3.att.) .

Pēc Google konta - Gmail pastkastītes izveides, aplikāciju var ielādēt telefonā un saņemt piekļuvi visām lietotnēm, vai atvert ar datora palīdzību (2.4.att.).

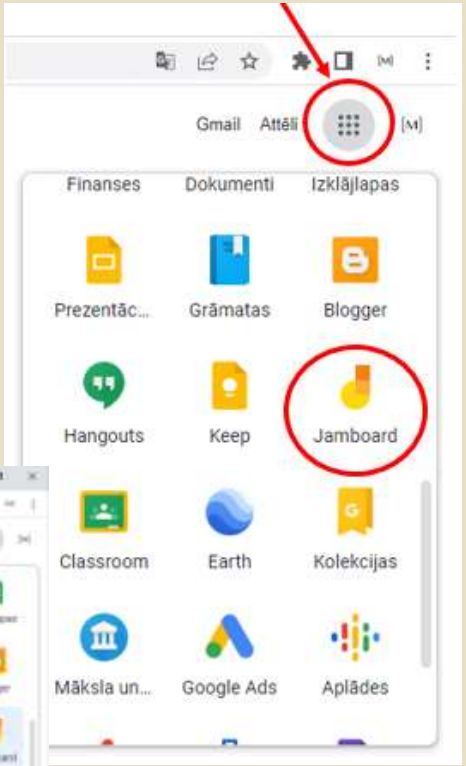
JAMBOARD var lietot klatienē vai attālināto nodarbību laikā, padaloties ar saiti caur Zoom aplikāciju ar visiem konferences dalībniekiem, šādā veidā katram būs iespēja veidot personīgu planšeti vienā kopīgā failā.



2.1. att. JAMBOARD aplikācija



2.2. att. Google Workspace



2.4. att. Google lietotnes

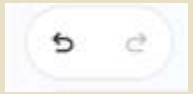
«JAMBOARD» APLIKĀCIJAS APRAKSTS



2.3. att. Darbs digitālā tafelē



- 1/1 Darba lapas. Ir iespēja pārslēgt un vienlaicīgi strādāt vairākiem cilvēkiem savā individuālā ekranā.



- Atcelt pēdējo darbību



- Zīmēšanas un rakstīšanas piederumi. Teksta ievadīšana, rokrakstu konvertēšana drukātā tekstā, zīmēšana.



- Dzēšgumija



- Ierīce pārvieto un maina objekta izmērus



- Rādītāja rīks



- Fotogrāfiju un uzlīmes pievienošana

DIGITĀLĀS PLANŠETES PIEMĒRS



SECINĀJUMI

- Metodika pozītīvi ietekmē audzēkņu noskaņu, mudina patstāvīgi pieņemt lēmumus, atlasīt informāciju, attīsta kritisko domāšanu un aktivizē domāšanas potenciālu.
- Radoša pieeja palīdz iedziļināties uzdevumā un dibināt kontaktus ar klases biedriem.
- Metodika var būt pielietota gan klatienē, gan attālinātas nodarbības laikā.
- Stunda ir aktīva, interesanta un kreatīva. Audzēkņi ar prieku aizraujas ar darba procesu.

LITERATŪRAS SARAKSTS

I. Komarova «Modes dizains. Priekšmeta "Dizains un tehnoloģijas" Rīga 2020.g.

Fashionary International Ltd "Textilepedia. The complete fabric guide" Hong Kong 2020 g.

C.Hallet, A.Johnston «Fabric for Fashion. The swatch book», «Textilpedia. The complete fabric guide» 2020.g.

E.Miķelsone «Radošās domāšanas metodes» Rīga 2019 g.

Elektroniskie resursi:

www.skola2030.lv

www.jamboard.com

www.artermini.lv

www.wix.com/blog/creative/2020/01/how-to-make-a-mood-board/

www.harperbazaararabia.co

www.fashiondesignacademy.co.uk