

Міністерство освіти та науки України
Кам'янський державний енергетичний технікум
Циклова методична комісія будівельно-геодезичних дисциплін

МЕТОДИЧНА РОЗРОБКА ДЛЯ ПРОВЕДЕННЯ ВІДКРИТОГО УРОКУ

Практичне заняття на тему: «Розробка інтер'єру дитячої кімнати
з урахуванням відповідних вимог» та використанням
графічної програми Sweet Home 3D
з дисципліни «Основи дизайну» в групі БС-14-1/9
спеціальності 5.06010101 «Будівництво та експлуатація будівель і споруд»



Розробила: викладач будівельних дисциплін Нехаєва А.Г.

АНОТАЦІЯ

Дана методична розробка створена з метою більш якісної теоретичної підготовки студентів будівельної спеціальності, розвинення навичок самостійної навчально-пізнавальної діяльності, працелюбства, формування відповідального ставлення до вирішення практичних завдань.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:

знати:

- фізичні та психофізіологічні властивості світла та кольору;
- особливості проектування інтер'єру квартири та вимоги при його проектуванні;
- особливості обладнання квартир;

вміти:

- додержуватись вимог пофарбування при проектуванні дизайну приміщень;
- розробляти проекти дитячої кімнати з урахуванням вимог.

До складу розробки входять такі основні частини:

- введення;
- план проведення відкритого уроку;
- структура заняття;
- зміст практичного заняття;
- перелік літератури.

ЗМІСТ

Введення	4
1. План проведення відкритого уроку	5
2. Структура заняття	6
3. Зміст практичного заняття	8
Перелік літератури	14

ВВЕДЕННЯ

Методична розробка містить інформацію для студентів будівельних спеціальностей.

Нижче наведений короткий зміст кожної частини відкритого уроку на тему: практичне заняття «Розробка інтер'єру дитячої кімнати з урахуванням відповідних вимог» та використанням графічної програми Sweet Home 3D.

В плані відкритого уроку повинні бути вказані: тема уроку, мета, вид заняття, методи викладання матеріалу, вимоги до знань та вмінь студентів, література та матеріально-технічне забезпечення.

Структура заняття містить такі частини: організаційну частину, актуалізацію опорних питань, повідомлення теми, формування мети та основних задач, мотивацію навчальної діяльності, вступне слово викладача, вступний інструктаж, поточний контроль виконання роботи, підведення підсумків, видача домашнього завдання.

Актуалізація опорних питань представлена усною формою опитування, яке містить 8 питань.

Вступне слово викладача. Створення комфортних, оптимальних умов життєдіяльності потребує рішення завдань з аналізу функціональності простору. Рішення цих завдань тісно пов'язане з аналізом функціональних процесів в інтер'єрі. Одні з них стабільні, інші можуть входити у сферу громадського обслуговування, треті з'являються знову з новими формами побуту, з розвитком механіки, з соціальними процесами в суспільстві. Функціональний процес об'єднує групу обладнання і предметів, частину простору приміщення, що утворюють при взаємодії з людиною зону. Функціональні зони в свою чергу є тими елементами, із яких формується житло.

Форма проведення заняття – індивідуальна, тобто кожен студент матиме індивідуальне завдання до виконання практичної роботи.

1. ПЛАН ПРОВЕДЕННЯ ВІДКРИТОГО УРОКУ

1. Вид заняття: практична робота

2. Тема заняття: «Розробка інтер'єру дитячої кімнати з урахуванням відповідних вимог» та використанням графічної програми Sweet Home 3D.

3. Мета проведення:

навчальна:

- навчитись застосовувати придбанні теоретичні знання для розробки та оформлення інтер'єру дитячої кімнати;
- залучити до самостійного оволодіння комп'ютерною програмою Sweet Home 3D;

- виявити та узагальнити рівень знань, умінь, навичок;

розвиваюча:

- розвинути навички самостійної навчально-пізнавальної діяльності;

виховна:

- виховати зацікавленість дисципліною.

4. Методи навчання:

- програмний контроль;
- індивідуальна робота за методичною розробкою.

5. Матеріально-технічне забезпечення та дидактичні засоби:

- проектор;
- плакат оцінювання студентів;
- наочність у вигляді плакатів, зразки розробки інтер'єрів дитячої кімнати для хлопчика та дівчинки різного віку;
- роздатковий матеріал у вигляді методичної розробки до виконання практичної роботи.

6. Література (основна та додаткова):

Основна:

1. Либби Норман «Дизайн интерьера. Цвет и стиль», Харьков, 2008 г, с.128.
2. Р. Мештян «Декоративная отделка квартиры», М., Стройиздат, 2009 г., с.270.
3. О.В. Фольта «Основы художнього конструювання», К., Вища школа, 2008 р., с.142.

4. Л.М. Холмянський «Дизайн», Освіта, 2002 р., с.205.
5. С.Б. Хиллстром «Дизайн інтер'єра» Харьков, 2010 г, с.222.

Додаткова:

1. інформаційні ресурси:

- <http://www.sweethome3d.com>;
- <http://www.sweethome3d.com/examples/userGuideExample.sh3d>.

2. СТРУКТУРА ЗАНЯТТЯ

Відведений час

I. Організаційна частина: 2 хв.

- перевірка готовності студентів до заняття;
- перевірка присутніх (доповідь старости)

II. Актуалізація опорних знань: 10 хв.

- усне фронтальне опитування студентів

III. Повідомлення теми, мети заняття 3 хв.

Тема практичної роботи: «Розробка інтер'єру дитячої кімнати з урахуванням відповідних вимог».

Мета заняття:

- навчитись застосовувати придбанні теоретичні знання для розробки та оформлення інтер'єру дитячої кімнати;

- залучити до самостійного оволодіння комп'ютерною програмою Sweet Home 3D;

- виявити та узагальнити рівень знань, умінь, навичок;
- розвинути навички самостійної навчально-пізнавальної діяльності;
- виховати зацікавленість дисципліною.

IV. Мотивація навчальної діяльності: 2 хв.

студенти повинні знати:

- фізичні та психофізіологічні властивості світла та кольору;

- особливості проектування інтер'єру квартири та вимоги при його проектуванні;

- особливості обладнання квартир;

студенти повинні вміти:

- додержуватись вимог пофарбування при проектуванні дизайну приміщень;

- розробляти проекти дитячої кімнати з урахуванням вимог.

V. Вступне слово викладача 2 хв.

VI. Вступний інструктаж 3 хв.

VII. Поточний контроль виконання роботи: 50 хв.

1. Увімкнути ПК. Завантажити графічний редактор Sweet Home 3D.

2. Ознайомитися з інтерфейсом програми.

3. Ознайомитися з теоретичним матеріалом практичної роботи.

4. Створіть новий файл.

5. Розробити дизайн-проект дитячої кімнати за допомогою програми Sweet Home 3D, згідно завдання з урахуванням відповідних вимог.

6. Зберегти створений файл у власній папці.

7. Презентувати проект та обґрунтувати свій вибір.

8. Оформити практичну роботу.

VIII. Підведення підсумків заняття: 8 хв.

- заключне слово викладача;

- аналіз відповідей студентів, виставлення оцінок за практичне заняття;

- видача домашнього завдання.

3. ЗМІСТ ПРАКТИЧНОГО ЗАНЯТТЯ

Актуалізація опорних знань.

Навчальну дисципліну «Основи дизайну» ви вивчаєте протягом другого семестру IV курсу.

Перелік питань для опитування студентів

1. Що таке колір?
2. Які кольори відносять до хроматичних та ахроматичних?
3. Які кольори відносять до основних?
4. Які кольори вважаються теплими, а які холодними?
5. Які вимоги до кольорового пофарбування при проектуванні дизайну приміщень?
6. Яка залежність кольору від освітлення?
7. На які функціональні зони поділяється кімната?
8. Як освітлення впливає на простір?

Опитування закінчено.

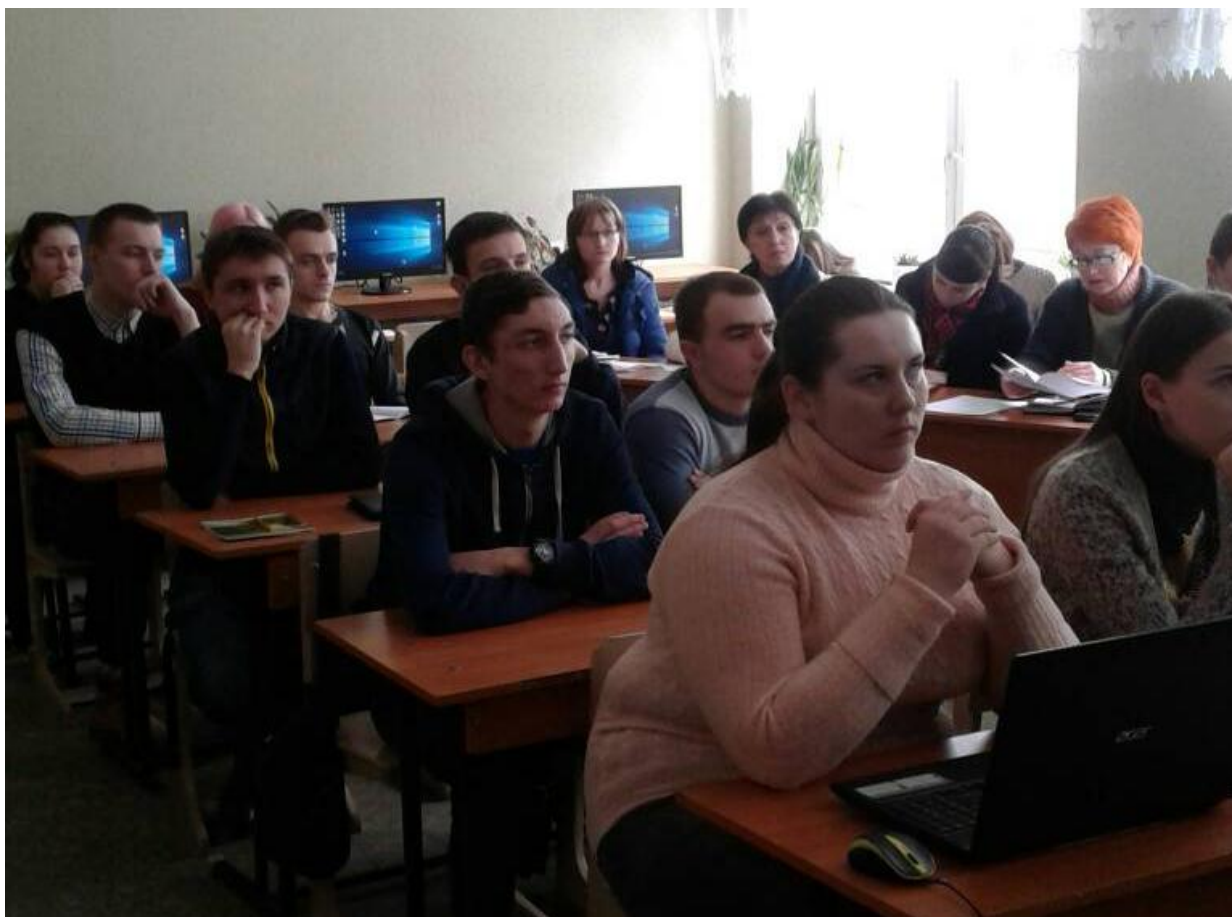




Фото 1, 2 – Студенти під час опитування

Тема практичного заняття: «Розробка інтер'єру дитячої кімнати з урахуванням відповідних вимог».

Мета заняття:

- навчитись застосовувати придбанні теоретичні знання для розробки та оформлення інтер'єру дитячої кімнати;
- залучити до самостійного оволодіння комп'ютерною програмою Sweet Home 3D;
- виявити та узагальнити рівень знань, умінь, навичок;
- розвинути навички самостійної навчально-пізнавальної діяльності;
- формування у студентів інтересу до майбутньої спеціальності.

Студенти повинні *знати*:

- фізичні та психофізіологічні властивості світла та кольору;
- особливості проектування інтер'єру квартири та вимоги при його проектуванні;
- особливості обладнання квартир та її функціональні зони.

вміти:

- додержуватись вимог пофарбування при проектуванні дизайну приміщень;
- розробляти проекти дитячої кімнати з урахуванням вимог;
- раціонально використовувати простір приміщень.

Вступне слово викладача

Створення комфортних, оптимальних умов життєдіяльності потребує рішення завдань з аналізу функціональності простору. Рішення цих завдань тісно пов'язане з аналізом функціональних процесів в інтер'єрі. Одні з них стабільні, інші можуть входити у сферу громадського обслуговування, треті з'являються знову з новими формами побуту, з розвитком механіки, з соціальними процесами в суспільстві. Функціональний процес об'єднує групу обладнання і предметів, частину простору приміщення, що утворюють при взаємодії з людиною зону. Функціональні зони в свою чергу є тими елементами, із яких формується житло.

Практичне заняття буде проходити шляхом виконання індивідуального завдання (дизайн-проекту), презентація проектів та обґрунтування свого вибору.

Увага на екран – критерії оцінювання знань студентів під час практичного заняття:

максимальний бал 10 балів – оцінка «5»

9-8 балів – оцінка «4»

7-5 балів – оцінка «3»

4-0 балів – оцінка «2»

4 бали – самостійне виконання практичного завдання згідно варіанту

3 бали – презентація та захист дизайн-проекту

за кожную правильну відповідь на питання – **1 бал**

за кожне доповнення відповіді – **0,5 бали**

Особлива увага приділяється:

- вільному володінню теоретичним матеріалом;
- якості презентації для візуального сприйняття,
- дотриманню регламенту виконання завдання;
- правильності виконання та обґрунтованості дизайн-проектів.

Оцінювання проводиться за 5-ти бальною системою.

Тривалість доповідей – 3 хвилини.

Вступний інструктаж

У кожного на парті є методичні рекомендації, що до виконання завдання. У першій частині методичних рекомендацій - теоретичні відомості про налаштування програми Sweet Home 3D на минулих заняттях ми ознайомилися з деякими функціями цієї програми.

При виконанні роботи студент повинен:

- а) проаналізувати отриманий варіант завдання;
- б) розробити пошукові ескізи оптимальних просторових рішень дитячої кімнати при заданих параметрах;
- в) побудувати план та 3D зображення остаточного рішення дитячої кімнати;
- г) виконати кольорове та світлове рішення кімнати.

Поточний контроль виконання роботи

Переходимо до II частини роботи:

1. Увімкнути ПК. Завантажити графічний редактор Sweet Home 3D.
2. Ознайомитися з інтерфейсом програми.
3. Ознайомитися з теоретичним матеріалом практичної роботи.
4. Створіть новий файл.
5. Розробити дизайн-проект дитячої кімнати за допомогою програми Sweet Home 3D, згідно завдання з урахуванням відповідних вимог.
6. Зберегти створений файл у власній папці.
7. Презентувати проект та обґрунтувати свій вибір.
8. Оформити практичну роботу.

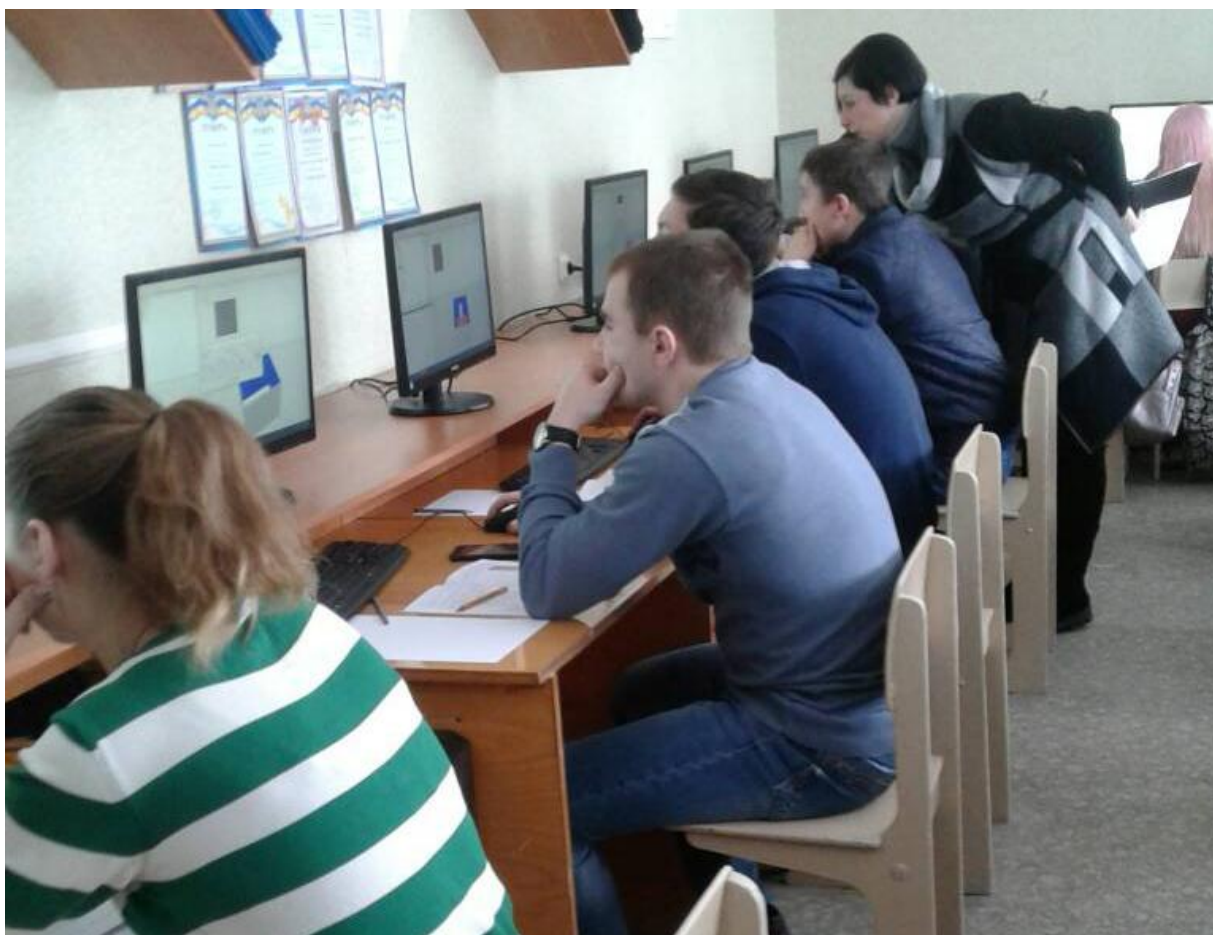
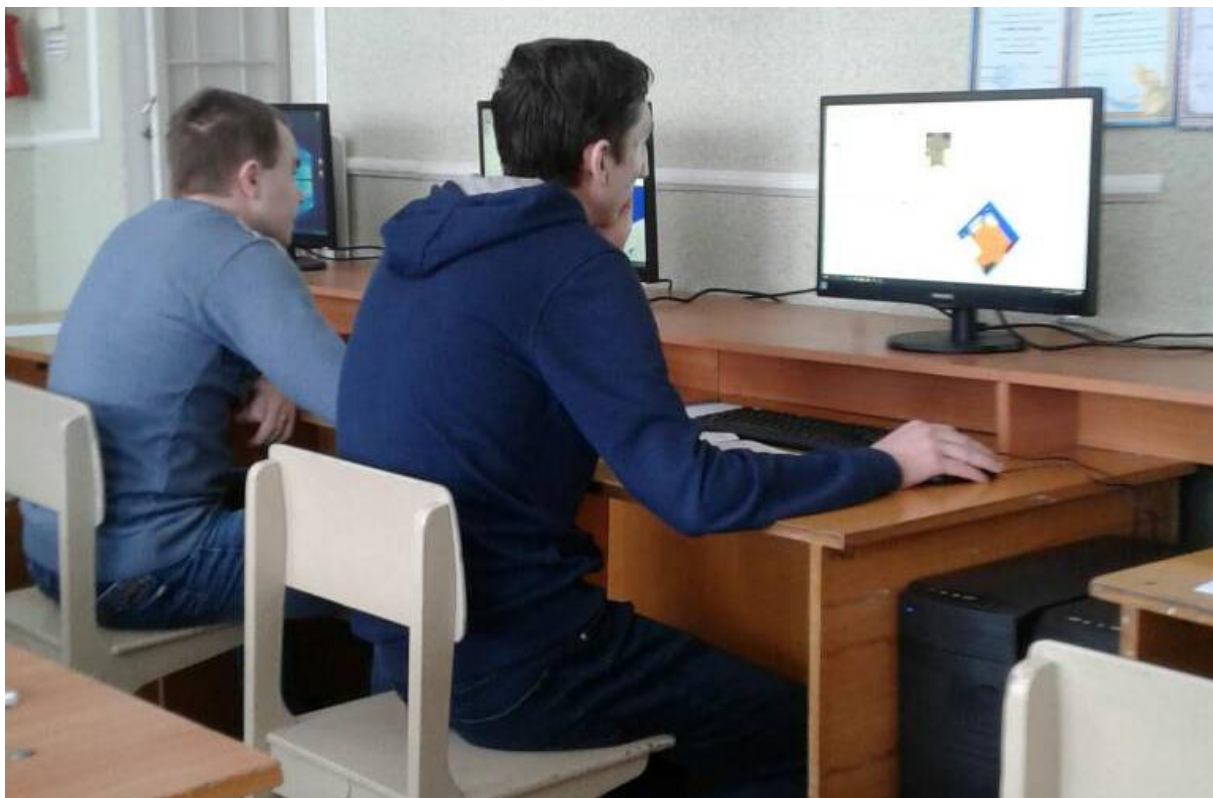


Фото 3, 4 – Студенти під час виконання індивідуального завдання
в програмі Sweet Home 3D

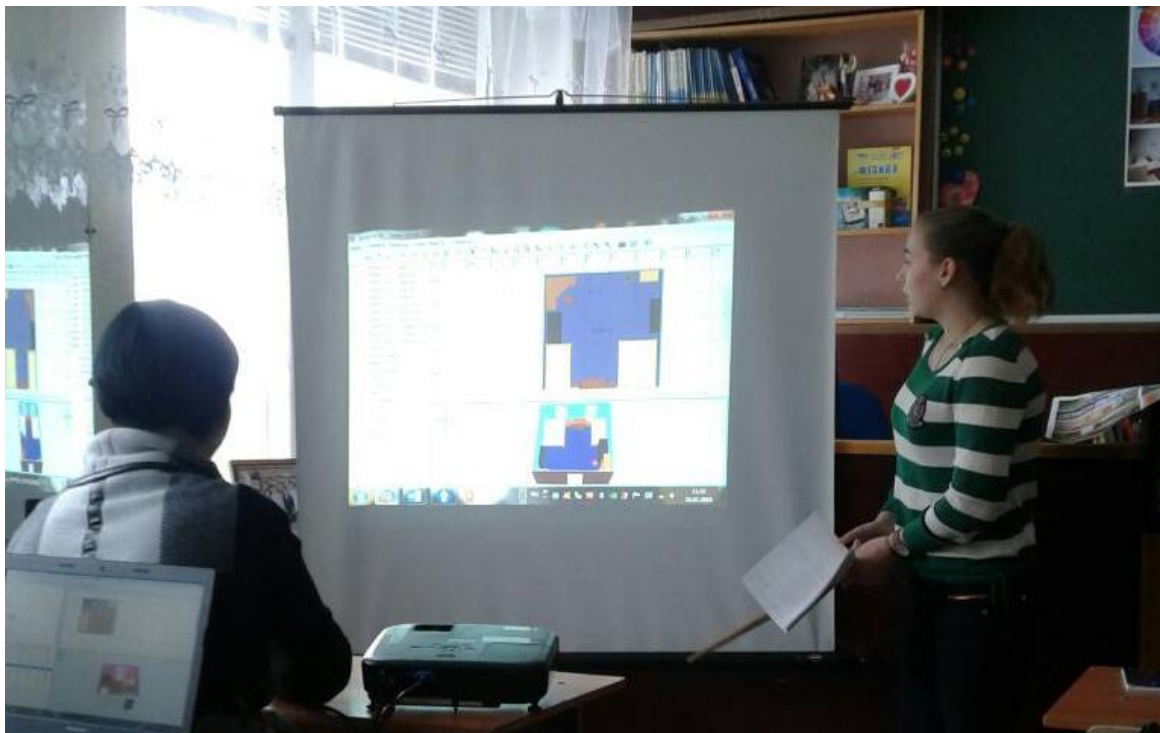


Фото 5 – Студентка Мисник Т. під час презентації та захисту
дизайн-проекту

Заключне слово викладача

Всі студенти виконали своє індивідуальне завдання, презентували та захистили дизайн-проекти. Пропоную вам проаналізувати свою діяльність на практичному занятті, закінчив фразу: «Для мене було відкриттям, що...», «Мені здалось важливим...», «Своєю роботою на занятті я задоволена(ний) (не зовсім задоволена(ний)), тому що...», «Від цього заняття я отримала(в)...».

Підведемо підсумок заняття виставленням підсумкових балів за виконання завдання (занесення до плакату оцінювання студентів).

Таким чином, повернемося до мети практичного заняття: сьогодні ми:

- навчились застосовувати придбанні теоретичні знання для розробки та оформлення інтер'єру дитячої кімнати;
- оволоділи навичками роботи з комп'ютерною програмою Sweet Home 3D;
- виявили та узагальнили рівень знань, умінь, навичок;
- розвили навички самостійної навчально-пізнавальної діяльності;
- виховали зацікавленість дисципліною.

Більшість студентів групи сьогодні були активними, отримуєте такі оцінки за заняття.

Домашнє завдання. Оформити практичну роботу.

Заняття закінчено. До побачення.

ПЕРЕЛІК ЛІТЕРАТУРИ

1. Либби Норман «Дизайн интерьера. Цвет и стиль», Харьков, 2008 г, с.128.
2. Р. Мештян «Декоративная отделка квартиры», М., Стройиздат, 2009 г., с.270.
3. О.В. Фольта «Основи художнього конструювання», К., Вища школа, 2008 р., с.142.
4. Л.М. Холмянський «Дизайн», Освіта, 2002 р., с.205.
5. С.Б. Хиллстром «Дизайн интерьера» Харьков, 2010 г, с.222.
6. Електронна версія конспекту лекцій з дисципліни «Основи дизайну».
7. Інформаційні ресурси:
 - <http://www.sweethome3d.com>;
 - <http://www.sweethome3d.com/examples/userGuideExample.sh3d>.