

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«Дизайн одежды»

**Чемпионата профессий среди воспитанников дошкольных
образовательных организаций Орловской области**

1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. Название профессиональной компетенции:
«Дизайн одежды».

1.2. Описание профессиональной компетенции «Дизайн одежды».

С самых древних времен и до наших дней одежда являлась постоянным спутником человека. Но она не всегда была такой, какой мы привыкли её видеть. Одежда прошла длительный и сложный путь, прежде чем приобрела современный вид.

На раннем этапе развития человеческого общества одежда представляла собой простой кусок шкуры, служившей защитой человеку от неблагоприятных воздействий внешней среды. Благодаря даже такой примитивной одежде человек перестал быть зависим от природных условий и смог жить в самых различных климатических зонах.

С течением времени наряды развивались и видоизменялись. Каждой эпохе, каждому историческому периоду были присущи свои формы и покрой, отделка и материал одежды, цвет и рисунок ткани, что вместе создавало определенный стиль в одежде. Появлялись различные материалы и критерии к фасонам для мужчин и женщин. Это позволило судить о культуре и экономике государств, о положении человека в обществе

«Дизайн» - это оформление, составление чего – либо.

Дизайнер одежды это специалист, который создает новую одежду. Придумывает концепции коллекций, рисует эскизы, конструирует модели, создает техническую документацию, запускает все в производство и контролирует качество. Также он может выполнять работу портного: снимать мерки, делать выкройки, шить, но это не основные его обязанности.

Дизайнер это, несомненно, творческая специальность, но есть в ней и технические, и даже изобретательские моменты.

Дизайнеру одежды необходимо обладать следующими навыками:

- Анализировать течение моды, работы конкурентов, понимать направления, в котором развивается мода.
- Придумывать коллекции, делать наброски моделей.
- Создавать новую одежду.
- Рисовать эскизы.
- Составлять техническую документацию.
- Разрабатывать лекала.
- Подбирать ткани, фурнитуру, уметь их сочетать.
- Запускать коллекцию в производство и контролировать качество.

Профессия дизайнера одежды прекрасно подходит творческим личностям, которые искренне интересуются модой во всех ее проявлениях, имеют хороший художественный вкус и навыки рисования, а также не боятся монотонной работы.

Должность дизайнера одежды востребована на швейных фабриках, в ателье, дизайнерских мастерских и домах моды.

1.3. основополагающие документы

Поскольку данное Техническое описание содержит лишь информацию, относящуюся к соответствующей профессиональной компетенции, его необходимо использовать совместно со следующими документами:

- Положение о проведении детского Чемпионата профессий среди воспитанников старшего дошкольного возраста муниципального бюджетного дошкольного образовательного учреждения Детский сад комбинированного вида № 79 «Сказка» г. Орла;
- ФГОС дошкольного образования;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности.

2. СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАНДАРТА

(перечень представлений и практических умений, которые должен продемонстрировать участник в рамках компетенции)

Компетенция «Дизайн одежды»

Раздел 1. Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей	
1.1.	<p>Участник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила техники безопасности при работе с колющими/режущими предметами, используемыми в работе; использовать их строго по назначению; – правила соблюдения чистоты и порядка на рабочем месте.
1.2.	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – работать в соответствии с правилами техники безопасности; – соблюдать правила хранения и эксплуатации инструментов, необходимых для работы; – соблюдать правила личной гигиены, чистоту и порядок на рабочем месте в ходе и после завершения выполнения задания.
Раздел 2. Первоначальные знания о профессии	
2.1.	<p>Участник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – специфику деятельности дизайнера одежды (в чем заключается работа, какие виды работ выполняет); – начальную терминологию, соответствующую профессии: эскиз, бренд, комплект одежды, детали одежды (воротник, карман, рюши, оборки, складки), аксессуары, фурнитура, цветовая гамма, свободный крой, приталенный силуэт, декорирование, стразы, паетки и т.д.; – виды инструментов, материалов и оборудования, необходимых дизайнеру одежды для работы (швейная машинка, компьютер, манекен, лекало, ткани, фурнитура, журналы мод, выкройки, изобразительные материалы (бумага, карандаши, фломастеры), измерительные инструменты (линейки, сантиметровая лента), разновидности тканей, используемых для изготовления одежды);
2.2.	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – создавать комплект детской одежды (сезонный, спортивный, нарядный) на контурном изображении фигуры человека; – декорировать предмет одежды; – подбирать соответствующие аксессуары к предметам и комплектам одежды; – презентовать продукт своей деятельности (эскиз комплекта детской одежды)

	<p>посредством озвучивания предварительно составленного описательного рассказа.</p> <ul style="list-style-type: none"> – использовать в ходе презентации продукта своей деятельности профессиональную терминологию: комплект одежды, детали одежды (воротник, карман, рюши, оборки, складки), аксессуары, фурнитура, цветовая гамма, свободный крой, приталенный (прямой) силуэт, декорирование, стразы, паетки и т.д.
Раздел 3. Коммуникативные навыки	
3.1.	<p>Участник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – терминологию, соответствующей профессии; – способы и формы общения между участниками; – этические нормы;
3.2.	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – владеть профессиональной терминологией; – коммуницировать с разными субъектами образовательной деятельности.
Раздел 4. SoftSkills (сквозные умения)	
4.1.	<p>Участник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – культурные нормы взаимодействия со сверстниками и взрослыми; – правила конкурса (соблюдать отведенное для задания время, передвигаться по рабочей площадке, только по необходимости (с целью выбора дополнительных материалов, атрибутов), в случае необходимости обращения к экспертам, поднимать руку; – культурные нормы организации собственной деятельности (аккуратность, рациональность использования материалов, правила соблюдения чистоты и порядка на рабочем месте).
4.2.	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – организовывать свое рабочее место; – взаимодействовать со взрослыми и сверстниками в соответствии с культурными нормами; – соблюдать правила конкурса.

3. КОНКУРСНОЕ МЕРОПРИЯТИЕ ЧЕМПИОНАТА

Чемпионат проводится в 2 тура.

Конкурсные задания 1-го и 2-го туров и алгоритм их выполнения идентичные.

Задания каждого тура состоят из трех модулей.

1-ый тур – отборочный.

Формат проведения:

Отборочный тур проводится в очном режиме на мини-площадках, оборудованных в групповых помещениях.

2-ой тур – финальный.

На площадке Чемпионата, оборудованной в музыкальном зале, встречаются победители отборочного тура, где определяется победитель Чемпионата профессий среди детей старшего дошкольного возраста.

Во время проведения чемпионата участники могут использовать только материал и оборудование, предоставленные Организатором.

Порядок выступления определяется жеребьевкой.

3.1. Содержание деятельности:

Модуль А.

Модуль А (образовательный). «Профессия дизайнер одежды».

Модуль В.

Модуль В (продуктивный). «Разработка модели одежды с последующим декорированием и украшением модели».

Модуль С.

Модуль С (социально-коммуникативный). «Презентация разработанной модели».

3.2. Соревнование длится не более 2-ух часов. На выполнение отдельного модуля и презентацию выполненного задания команде отводится не более 30 минут.

Модуль А. «Профессия дизайнер одежды».

Цель: демонстрация участниками элементарных представлений о компетенции «Дизайн одежды».

Конкурсное задание 1. «Кто такой дизайнер одежды?»

(порядок выполнения задания определяется жеребьевкой, на площадке находится один участник, другие участники ожидают в комнате отдыха).

Ограничение времени на выполнение задания: 3 мин.

Ограничение времени на представление задания: не предусмотрено.

Алгоритм выполнения задания:

- прослушать задание;
- из предложенных вариантов выбрать соответствующие карточки («Найди дизайнера одежды», «Что лишнее?»);
- используя выбранные карточки подготовить ответ: рассказать о профессии, дать обоснование выбору карточек;
- ответить на вопросы.

Ожидаемый результат: участник демонстрирует первоначальные представления о специфике деятельности дизайнера одежды.

Модуль В. «Разработка эскиза одежды с последующим декорированием и украшением модели».

Цель: демонстрация умения создавать (разрабатывать) эскиз одежды, преобразовать, индивидуализировать одежду любыми материалами.

Ограничение времени на выполнение задания: 30 мин.

Ограничение времени на представление задания: не предусмотрено.

Алгоритм выполнения задания:

- определиться с образом;
- на контурном изображении фигуры человека с помощью простого карандаша, цветных карандашей, фломастеров и других графических материалов разработать эскиз одежды;
- ознакомиться с предложенным материалом для декорирования: пластилин, бусинки, пайетки, помпоны, бантики и т.д.;
- подобрать материалы для декорирования;

- декорировать созданный эскиз;
- информировать экспертов о завершении работы и готовности к демонстрации выполненного задания.

Ожидаемый результат: умение создавать эскиз, декорировать его, проявляя творчество и индивидуальность.

Модуль С. «Презентация».

Цель: демонстрация умения презентовать готовый продукт.

Ограничение времени на выполнение задания: не предусмотрено

Ограничение времени на представление задания: до 5 мин.

Алгоритм выполнения задания:

- взять со стола эскиз комплекта одежды;
- прикрепить эскиз к магнитной доске с помощью магнитов;
- представиться: назвать свое имя, фамилию;
- презентовать разработанный эскиз комплекта одежды: озвучить составленный описательный рассказ, используя указку.

Ожидаемый результат: совершенствование ораторских навыков, включение в лексику терминов «модного словаря».

4. ОЦЕНКА ВЫПОЛНЕНИЯ МОДУЛЕЙ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

Оценка выполнения модулей 1-го и 2-го туров осуществляется по единым критериям.

4.1. Конкурсные задания, выполняемые участниками, оцениваются в соответствии с разработанными критериями, принятыми на основании требований к компетенции (профессии), указанных в настоящем Техническом описании. Каждый пройденный модуль оценивается отдельно. Все баллы и оценки заносятся в индивидуальные оценочные листы, которые заполняются членами жюри. Результатом выполнения участником каждого конкурсного задания является общая сумма баллов, выставленных всеми членами жюри по всем критериям конкурсного задания.

4.2. Критерии оценки.

Модуль А. «Что я знаю о профессии «Дизайнер одежды»

№	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально
1	Демонстрация элементарных представлений о	-дает определение, кто такой дизайнер одежды;	1 балл

функционале «Дизайнер одежды» (составление рассказа)	–знает, что включает в себя работа дизайнера одежды;	3 балла
	–демонстрирует первоначальные представления о специфике деятельности дизайнера одежды посредством выбора соответствующей картинки	2 балла
	–демонстрирует первоначальные представления об оборудовании и инструментах, используемых дизайнером одежды в работе, посредством выбора соответствующей картинки	2 балла
	–говорит односложными предложениями;	1 балл
	–строит сложные речевые обороты;	2 балла
	–употребляет в лексике профессионализмы;	2 балла
ИТОГО		13 баллов

Модуль В. «Разработка эскиза одежды с последующим декорированием и украшением модели».

	Критерии оценки	Макс. баллы	
1.	Соблюдает правила конкурса	1 балл	
2.	Соблюдает правила техники безопасности. Соблюдает правила безопасного использования материалов, оборудования	1 балл	
3.	Свободно владеет графическими материалами: графитный карандаш, цветные карандаши, восковые мелки, фломастеры и т.д.	3 балла	
4.	Владеет техникой создания изображения:	Прорисовывает контурные линии	<i>2 балл</i>
		Выделяет (прорисовывает) отдельные детали костюма: воротник, карманы, застежки и т.п.	<i>3 балла</i>
		Заштриховывает контурные изображения, не выходя за их пределы	<i>2 балла</i>
	Итого	7 баллов	
5.	Требования к аксессуарам	Аксессуары дополняют созданный образ	<i>2 балла</i>
		Оптимальное соотношение аксессуаров	<i>1 балл</i>
	Итого	3 балла	
6.	Умеет создавать индивидуальный стиль, проявляет фантазию при разработке эскиза одежды	3 балла	
7.	Целесообразность использования декоративного материала, умение сочетать не сочетаемое	2 балла	
8.	Эстетичность созданной модели	2 балла	
9.	Состояние рабочего места после выполнения задания	1 балл	

	Общее кол-во баллов	23 балла
--	----------------------------	-----------------

Модуль С. «Презентация».

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально
1.	Презентация	Логичность информации	1 балл
		Построение распространённых предложений	1 балл
		Использование специфических терминов	2 балла
		Озвучено название комплекта одежды	1 балл
		Озвучены предметы одежды, входящие в комплект	2 балла
		Названы аксессуары, которыми дополнен комплект	3 балла
		Обозначена цветовая гамма комплекта	2 балла
	Итого		12 баллов
2.	Культура поведения во время презентации	приветствие членов жюри	1 балла
		представления себя членам жюри	1 балла
		Итого	
3.	Общее кол-во баллов		14 баллов

SOFT\HARDSKILLS

SOFT SKILLS	HARD SKILLS
<ul style="list-style-type: none"> • креативное мышление • планирование • нацеленность на результат • решение проблем • принятие решений 	<ul style="list-style-type: none"> • свободно владеет графическими материалами • владеет техникой создания изображения • владеет навыками эффективной коммуникации

5. ОБОРУДОВАНИЕ И МАТЕРИАЛЫ

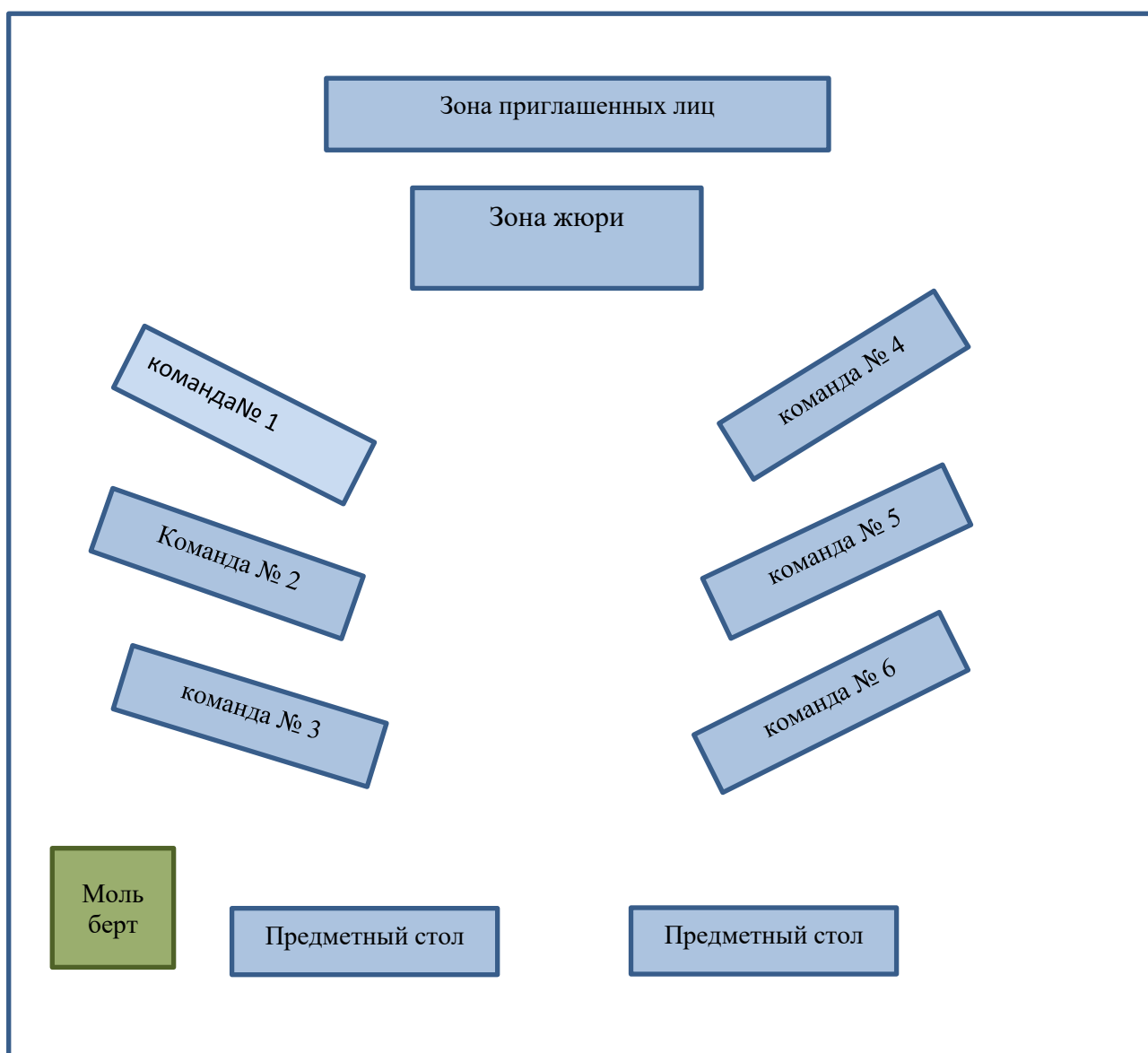
РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА УЧАСТНИКА					
№	Наименование	Технические характеристики	Единица измерения	Количество	
				на 1	на всех

			команду	участников	
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА ПЛОЩАДКИ					
ОБОРУДОВАНИЕ					
1.	Ноутбук	С программой «таймер»	шт.	-	1
2.	Мольберт детский	Двусторонний. Одна из сторон имеет магнитную поверхность. В комплекте: набор магнитов для крепления	шт.	-	1
3.	Указка	Школьная. Пластиковая, 20-25 см	шт.	-	1
4.	Стол детский (рабочий, для материалов и оборудования)	Прямоугольный, двухместный	шт.	-	2
5.	Стол детский	Прямоугольный, двухместный	шт.	1	по кол-ву участников
6.	Стул детский	Регулируемый по высоте. Форма сиденья: квадратное.	шт.	2	по кол-ву участников
МОДУЛЬ А.					
«Что я знаю о профессии «Дизайнер одежды»					
Расходные материалы					
7.	Конверты с заданиями	Конверт зеленого цвета: «Что лишнее?»	шт.	3	
		Конверт желтого цвета: «Найди дизайнера одежды»	шт.	3	
МОДУЛЬ В.					
«Разработка эскиза одежды с последующим декорированием и украшением модели».					
	Материалы		Единица измерения	Кол-во	
				на 1 команду	на всех участников
	Лист бумаги с нанесенным контурным изображением фигуры человека	Бумага для рисования. Формат А3.	шт	1	По кол-ву команд
	Графические материалы	Графитный карандаш, цветные карандаши, восковые мелки, фломастеры и т.д.	шт.	По кол-ву участников	

	Материал для декорирования и украшения	Пайетки, бусины, помпоны, атласные ленточки, декоративные цветы	Шт.	В достаточном кол-ве
--	--	---	-----	----------------------

6. ПЛАН

ОБОРУДОВАНИЯ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ.



**Варианты дидактических карточек к заданию
«Найди дизайнера одежды» (Вариант № 1)**



Варианты дидактических карточек к заданию
«Найди дизайнера одежды» (Вариант № 2)



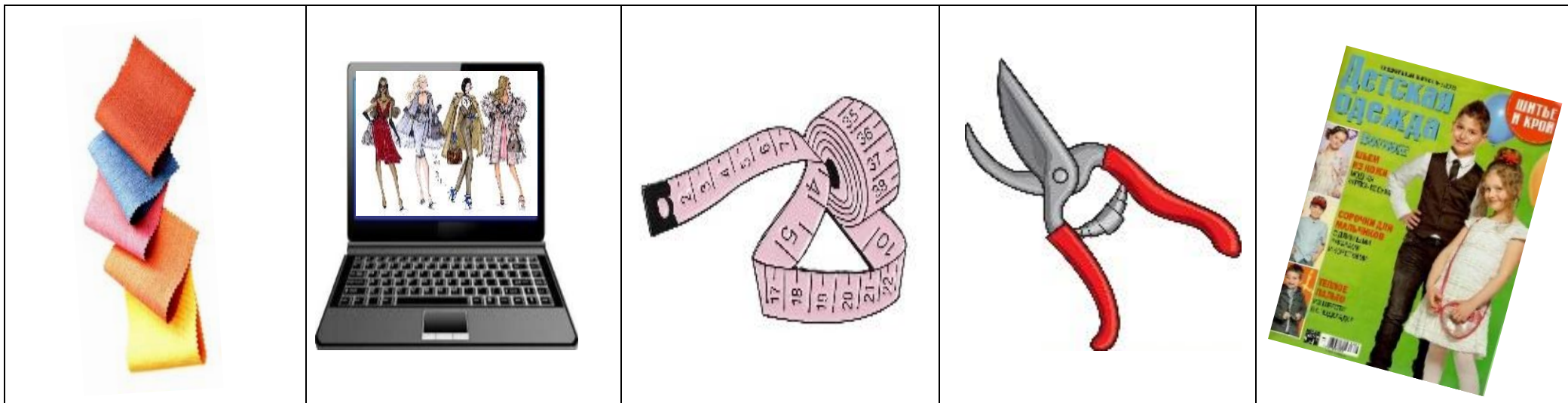
Варианты дидактических карточек к заданию
«Найди дизайнера одежды» (Вариант № 3)



Варианты дидактических карточек к заданию
«Что лишнее?» (Вариант № 1)



Варианты дидактических карточек к заданию
«Что лишнее?» (Вариант № 2)



Варианты дидактических карточек к заданию
«Что лишнее?» (Вариант № 3)

