

1.Комплект конкурсной документации по
компетенции

«Дизайнер одежды»

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

чемпионат «Юный мастер»
среди детей старшего дошкольного возраста
БДОУ г.Омска «Детский сад № 32 комбинированного вида»



ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Название и описание профессиональной компетенции
2. Специфика стандарта (WSSS)
3. Конкурсное задание
4. Оценка выполнения модулей конкурсного задания
5. Инфраструктурный лист
6. Техника безопасности
7. План застройки соревновательной площадки

1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. Название профессиональной компетенции:

Дизайнер одежды

1.2. Описание профессиональной компетенции «Дизайнер одежды».

Дизайнер одежды занимается проектированием и созданием нарядов, соответствующих современным модным тенденциям. Дизайнер – специальность, которая включает в себя обязанности художника-модельера и конструктора.

Эта профессия 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 в швейных фабриках, ателье, дизайнерских мастерских и домах моды.

Создавая одежду, дизайнер использует свое знание материалов и аксессуаров, модных тенденций, тенденций в области цвета, работает с параметрами и требованиями заказчика, чей заказ он выполняет.

Профессионалы модных технологий, кроме дизайна одежды занимаются еще и построением выкройки, кройкой и пошивом изделий.

Требования к данной профессии включают в себя: знание модных тенденций, творческий склад ума, воображение.

1.3. основополагающие документы

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

- Проектная документация BabySkills, утвержденная Менеджером компетенции Дошкольное воспитание А. Г. Заляловой (город Казань);
- Регламент проведения регионального чемпионата Babyskills в Удмуртской Республике;
- ФГОС дошкольного образования;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности.

2. СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАНДАРТА

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

Компетенция «Дизайнер одежды»

№	перечень
Раздел 1. Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей	
1.1.	Участник должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">– правила безопасной работы с колющими/режущими предметами, используемыми в профессии: ножницами, иглами, булавками;– и эксплуатации инструментов, необходимых для работы (ножницы, иглы, булавки);– правила личной гигиены, специфичные для данной профессии: чистые руки, чистая одежда, убранные волосы;– правила соблюдения чистоты и порядка на рабочем месте;– правила работы с клеем для тканей.
1.2.	Участник должен уметь: <ul style="list-style-type: none">– соблюдать правила безопасной работы с колющими/режущими предметами, используемыми в работе: ножницами, иглами, булавками;– соблюдать правила хранения и эксплуатации инструментов, необходимых для работы (ножницы, иглы, булавки);– соблюдать правила личной гигиены, специфичные для данной профессии: чистые руки, чистая одежда, убранные волосы, отсутствие украшений;– соблюдать чистоту и порядок на рабочем месте в ходе выполнения работ и по их завершению;– соблюдать правила работы с клеем для тканей.
Раздел 2. Первоначальные знания о профессии	
2.1.	Участник должен знать и понимать: <ul style="list-style-type: none">– социальную значимость профессии;– профессиональную терминологию, соответствующую профессии (фурнитура, декорирование, дизайн, приколоть, пришить);– виды инструментов (измерительные, для обработки материалов, для ухода за тканями);– перечень профессиональных умений (выбор соответствующего материала, изготовление украшений, способы крепления к одежде);– виды классификаций одежды (женская, мужская, детская, нарядная, повседневная, рабочая, домашняя, зимняя, летняя, демисезонная, спортивная);– материалы/ткани, их характеристики, свойства (сменяемость, прочность, осыпаемость, растяжимость);– виды галантерейных изделий/фурнитуры: нитки, застежки-молнии, пуговицы, кнопка, ремень, их применение;– правила работы с тканями (фетр плотный, фетр на самоклеящейся основе, трикотаж, хлопчатобумажные, шелк), с декоративными материалами (пайетки, шнурки, бусины, полубусины, стразы), изобразительными материалами (фломастеры, карандаши), бумагой, двусторонним скотчем.

Раздел 3. (сквозные представления, умения)

3.1.	<p>Участник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none">– культурные нормы взаимодействия со сверстниками и взрослыми;– правила конкурса (не общаться на соревновательной площадке, соблюдать отведенное для задания время, не покидать рабочее место во время выполнения задания, в случае необходимости обращения к экспертам поднимать руку);– культурные нормы организации собственной деятельности (аккуратность, рациональность использования материалов, соблюдение чистоты и порядка на рабочем месте);– правила работы с клеем: намазывать приклеиваемую деталь на клеенке, пользоваться кистью при размазывании клея по поверхности детали; прижимать приклеиваемую деталь и убирать лишний клей с детали салфеткой;– правила работы с фломастерами: не надавливать на грифель, закрывать колпачком по завершении пользования.
3.2.	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">– презентовать себя и свой продукт (называть своё имя, фамилию; представить продукт своей деятельности в соответствии с алгоритмом его выполнения; способ его изготовления);– взаимодействовать со взрослыми и сверстниками в соответствии с культурными нормами;– соблюдать правила конкурса;– организовывать собственную деятельность в соответствии с условием задания и культурными нормами;– анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, устанавливать причинно-следственную связь между предметами и объектами окружающего мира;– правильно пользоваться клеем: намазывать приклеиваемую деталь на клеенке (подложке); прижимать приклеиваемую деталь и убирать лишний клей с детали салфеткой;– правильно пользоваться фломастерами: не надавливать на грифель, закрывать колпачком по завершении пользования;– владеть приемами приклеивания, нанизывания, завязывания, скручивания.

3. КОНКУРСНОЕ ЗАДАНИЕ

3.1. Конкурсное задание выполняется по модулям. Каждый модуль оценивается отдельно. Конкурс включает в себя выполнение заданий, связанных с осведомленностью участника о профессии «Дизайнер одежды», изготовлением и презентацией декоративных элементов одежды и предметов одежды в соответствии с конкурсным заданием.

3.2. Конкурсное задание имеет следующие модули:

Модуль А (образовательный) – «Что я знаю о профессии «дизайнер одежды»?», «Выбери те предметы, которые понадобятся дизайнеру», «Классификация одежды»

Модуль С (продуктивный) – изготовление декоративных элементов и одежды.

Модуль В (социально-коммуникативный) – презентация себя и своего продукта.

3.3. В ходе Чемпионата Участник выполняет задания трех модулей:

- модуль А образовательный, включающий задания из области первоначальных представлений о профессии; выбор инструментари; классификация одежды.
- Модуль В социально-коммуникативный – презентация себя и своего продукта.
- Модуль С продуктивной деятельности, включающий задания по демонстрации первоначальных умений в области профессии. Выбор заданий осуществляется путем жеребьевки из числа трех модулей.

В день, предшествующий дню проведения Чемпионата, Главный эксперт определяет 30% изменения заданий.

3.4. Соревнование длится 1 час. На выполнение участником каждого модуля и демонстрацию выполненного задания отводится не более 15 минут.

3.5. Участники при выполнении модуля получают одинаковые задания в соответствии с 30% изменением. Во время чемпионата разрешается использовать только материалы и оборудования, предоставленные Организатором.

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

Цель: демонстрация участником элементарных представлений о компетенции «Дизайнер одежды» посредством выполнения 2 дидактических заданий познавательной направленности.

Лимит времени на выполнение задания: 5 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- рассмотреть материалы к заданию;
- выполнить задание в установленный лимит времени;
- убрать в конверт готовое задание;
- убрать рабочее место.

Ожидаемый результат: продемонстрированы элементарные представления о компетенции «Дизайнер одежды» в процессе выполнения 2 дидактических заданий познавательной направленности.

Конкурсное задание 1. «Кто такой дизайнер одежды?»

Цель: демонстрация элементарных представлений о профессии «Дизайнер одежды»

Лимит времени на выполнение задания: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- рассказать о профессии, ответить на вопросы.

Ожидаемый результат: демонстрирует элементарные представления о профессии.

Конкурсное задание 2. «Что необходимо дизайнеру?»

Цель: демонстрация элементарных представлений о предметах и оборудовании, соответствующей компетенции «Дизайнер одежды» Лимит времени на выполнение задания: 2 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- разложить материал;
- рассмотреть предметы и оборудование;

-
- выбрать предметы и оборудование, соответствующее компетенции «Дизайнер одежды»;
 - убрать в конверт карточку с выполненным заданием, материалы для работы;
 - убрать рабочее место.

Ожидаемый результат: демонстрирует элементарные представления о предметах и оборудовании, соответствующие по компетенции «Дизайнер одежды».

Модуль В. Социально-коммуникативный.

Цель: Демонстрация умения презентовать себя и продукт.

Лимит времени на выполнение задания: не предусмотрено.

Лимит времени на представление задания: до 5 мин.

Алгоритм выполнения задания:

- поприветствовать;
- представиться;
- презентовать продукт своей деятельности в соответствии с алгоритмом его выполнения; способ его изготовления.

Ожидаемый результат: презентация себя и продукт своей деятельности в соответствии с алгоритмом его выполнения и способом изготовления.

Модуль С. Декорирование белой футболки картинкой.

Цель: демонстрация умения декорировать белую футболку в соответствии с условием задания.

Лимит времени на выполнение задания: 25 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- выбрать материал в соответствии с вариантом задания (тема: спортивная, нарядная, пляжная; в соответствии с жеребьёвкой
- разложить футболку на столе;
- декорировать белую футболку картинками в соответствии с условием задания.
- привести в порядок рабочее место;
- поднять руку и сообщить о выполненном задании.

Ожидаемый результат: декорированная белая футболка картинкой в соответствии с условием задания.

4. ОЦЕНКА ВЫПОЛНЕНИЯ МОДУЛЕЙ КОНКУРСНОГО ЗАДАНИЯ

4.1. Выполненные участниками конкурсные задания оцениваются в соответствии с разработанными критериями, принятыми на основании требований к компетенции (профессии), определяемых данным Техническим описанием. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно. Все баллы и оценки регистрируются в индивидуальных оценочных листах, которые заполняются группой экспертов и сдаются для подведения итогов главному эксперту. Результатом выполнения участником каждого конкурсного задания является среднее арифметическое суммы баллов, выставленных всеми экспертами по всем критериям конкурсного задания.

4.2. Удельный вес модулей.

В данном разделе определены критерии оценки и количество начисляемых баллов (измеримая оценка).

4.3. Критерии оценки

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

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически				
				1	2	3	4	5
1.	Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей		1					
1.1.	Безопасное использование материалов и оборудования		1					
2.	Первоначальные знания о профессии		3					
2.1.	Демонстрация элементарных представлений по содержанию задания	Выбирает картинки соответствующие заданию	1,0 –выбрал все картинки; 0,5 – выбрал на 1 картинку меньше, чем требовалось; 0-все карты неправильные					
2.2.	Демонстрация умения подбирать одежду, подходящую к образу и согласно назначению.	Выбирает картинки соответствующие заданию	1,0-выбрал все картинки; 0,5 – выбрал на 1 картинку меньше, чем требовалось; 0-все карты неправильные.					
2.3.	Демонстрация элементарных представлений о профессии «Дизайнер одежды»	Отвечает на все вопросы	1,0 – ответил на все вопросы полным и развернутым предложением; 0,5 – ответил на 1 вопрос меньше, чем требовалось; 0 – ответил на все вопросы неправильно.					

Модуль В. Социально-коммуникативный.

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически
1.	Соблюдение культурных норм и правил		4	
1.1.	Поприветствовать экспертов.		1	
1.2.	Представиться экспертам.		1	
1.3.	Презентация продукта		1	
1.4.	Использование терминологии	Называет декоративный материал, способы крепления и соединения.	1	

Модуль С. Декорирование белой футболки картинкой.

	Критерии оценки	Макс баллы
О	Соблюдение времени на выполнение задания	1
О	Соблюдение правил безопасной работы с колющими/режущими предметами, используемые в дизайне одежды: ножницами, иглами.	1
О	Соблюдение правил хранения и эксплуатации инструментов, необходимых для работы	1
О	Соблюдение правил работы с клеем для тканей.	1
О	Умение выбирать материалы и инструменты в соответствии с заданием	0,5
О	Владение способами работы с тканями (приклеивание, пришивание)	1
О	Умение оформлять и декорировать футболку	1
О	Целесообразность использования материала	0,5
О	Соблюдение симметричности при изготовлении	0,5
О	Распределения материала по замыслу	0,5
О	Гармоничность цветового решения	1
О	Владение техниками, выбранными для декорирования футболки с 30% изменениями	1
О	Выбор материалов в соответствии с размером картинки	0,5
О	Поддержание чистоты и порядка на рабочем месте	0,5
S	Оригинальность идеи оформления футболки	0,5
S	Эстетичность оформления футболки	0,5
S	Аккуратность	0,5
S	Общее впечатление	0,5

5. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА УЧАСТНИКОВ					
№	Наименование	Технические характеристики	Единица измерения	Количество	
				на 1 участника	на всех участников
Техническое оборудование					
1.	Часы	Песочные, настольные (5 мин)	шт.	-	1
Расходные материалы					
1.	Белая бумага	Размер А4	шт	10	По количеству участников
2.	Цветная бумага	Размер А4. Количество листов – 16	шт	1	
3.	Цветной картон	Размер А4. Количество листов – 8	шт	1	
4.	Маркер	с наконечником	шт	1	
5.	Фломастер	Количество – 12 шт	шт	1	
6.	Клей-карандаш	Состав клея: ПВП (поливинилпирролидон) без цветового пигмента	шт	1	
7.	Ножницы	Детские ножницы	шт	1	
8.	Набор папок-конвертов на кнопке	5 папок разного цвета, размер А4	компл	1	
9.	Салфетки	Влажные в упаковке	компл	1	
10.	Маркеры	Количество – 4 шт	шт	1	
11.	Бисер	на усмотрение организатора	шт	1	
12.	Пуговицы	на усмотрение организатора	шт	1	
13.	Фетр	на усмотрение организатора	шт	1	
14.	Гуашь	Количество – 6 шт	шт	1	
15.	Лента атласная	на усмотрение организатора	шт	1	
16.	Футболка	Бумажная белая футболка	шт	1	
18.	Бусины	на усмотрение организатора	шт	1	
Мебель					
1.	Стол	Детский разноуровневый (ЛДСП, металл) 45*120*60	шт	1	
2.	Стул	Детский (ЛДСП, металл)	шт	1	

6. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ.

- 6.1. К самостоятельному выполнению конкурсного задания по компетенции «Дизайнер одежды» допускаются участники 5-7 лет, прошедшие инструктаж по охране труда; имеющие необходимые навыки по эксплуатации инструмента.
- 6.2. Участники и тренеры-наставники обязаны соблюдать правила техники безопасности в ходе проведения Чемпионата, обеспечивать порядок и чистоту на рабочих местах участников. В случае нарушений техники безопасности, допущенных участником в ходе выполнения и (или) демонстрации конкурсного задания, главный эксперт имеет право приостановить работу участника либо отстранить участника от выполнения конкурсного задания.
- 6.3. Ответственность за жизнь и здоровье участников во время проведения Чемпионата возлагается на Организатора.
- 6.4. Помещение соревновательной площадки должны быть оснащено первичными средствами пожаротушения.
- 6.5. При возникновении пожара или задымления Организатору следует немедленно сообщить об этом в ближайшую пожарную часть, организовать эвакуацию людей, приступить к тушению пожара имеющимися средствами пожаротушения.
- 6.6. Организатор обеспечивает медицинское сопровождение Чемпионата: формирование аптечки для оказания первой медицинской помощи, дежурство медицинского работника на соревновательной площадке.
- 6.7. Организатор обеспечивает ограниченный доступ посторонних лиц на Чемпионата.
- 6.8. Участник для выполнения конкурсного задания использует следующие инструменты:

Наименование инструмент

использует самостоятельно	использует под наблюдением эксперта или назначенного ответственного лица (волонтера) старше 18 лет	6.9
ножницы	-	Пр
	-	им
		ен

аемые во время выполнения конкурсного задания средства индивидуальной защиты:

- обувь – безопасная закрытая обувь с зафиксированной пяткой.

6.10. Знаки безопасности, используемые на рабочем месте, для обозначения присутствующих опасностей:

- F 04 Огнетушитель



- Телефон для использования при пожаре



- Е22 Указатель выхода
- Е 23 Указатель запасного выхода
- ЕС 01 Аптечка первой медицинской помощи



- 6.11. На соревновательной площадке должна находиться аптечка первой помощи, укомплектованная изделиями медицинского назначения, необходимыми для оказания первой помощи.
- 6.12. Перед началом выполнения конкурсного задания, в процессе подготовки рабочих мест Участников, Организатор обязан:
- осмотреть и привести в порядок рабочее место, средства индивидуальной защиты;
 - убедиться в достаточности освещенности;
 - подготовить необходимые для работы материалы, приспособления, и разложить их на свои места,
 - проверить правильность установки стола, стула, положения оборудования и инструмента, при необходимости устранить неисправности до начала прихода Участников на соревновательную площадку.
- 6.13. При выполнении конкурсных заданий и уборке рабочих мест Участнику:
- необходимо быть внимательным, не отвлекаться посторонними разговорами и делами, не отвлекать других участников;
 - соблюдать настоящую инструкцию;
 - соблюдать правила эксплуатации оборудования, механизмов и инструментов, не подвергать их механическим ударам, не допускать падений;
 - поддерживать порядок и чистоту на рабочем месте;
 - рабочий инструмент располагать таким образом, чтобы исключалась возможность его скатывания и падения;
 - использовать материалы и оборудования только по назначению;
 - выполнять конкурсные задания только исправным инструментом;
 - содержать рабочее место в чистоте,
 - при работе с ножницам соблюдать осторожность, беречь руки от порезов.
- 6.16. После окончания работ Участник обязан:
- привести в порядок рабочее место;
 - инструмент убрать в специально предназначенное для хранения место;
 - поднять руку, сообщить эксперту об окончании работы.

7. ПЛАН ЗАСТРОЙКИ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ



Составление описательных рассказов по графической схеме «Одежда»

• «Платье»

У меня есть любимое платье. Оно голубого цвета с мелкими белыми цветочками. У платья есть кокетка, юбка, рукава, манжеты, воротник, застежка-молния, карманы и поясок с пряжкой. Платье сшито из тонкого шелка, оно шелковое. Это нарядное летнее детское платье. Платье можно постирать, погладить, его можно носить, а если оно порвется, то я его зашью

- Цвет. (Какого цвета одежда?)
- 2. Детали. (Из каких деталей одежда?)
- 3. Контур, знак вопроса. (Из какого материала она сшита?)
- 4. Погода. (Для какого времени года эта одежда?)
- 5. Мужчина, женщина, ребенок. (Это одежда мужская, женская или детская?)
- 6. Рука. (Что можно сделать с одеждой?)

- «Рубашка — это мужская одежда. Она сшита из ткани. У рубашки есть воротник, рукава, манжеты, карман, пуговицы и петельки. Она полосатая».



<p style="text-align: center;">ЦВЕТ</p>	<p style="text-align: center;">МАТЕРИАЛ</p>	<p style="text-align: center;">ЧАСТИ ОДЕЖДЫ</p>
<p style="text-align: center;">КОГДА НОСЯТ</p>	<p style="text-align: center;">КТО НОСИТ</p>	<p style="text-align: center;">ДЕЙСТВИЯ С ОДЕЖДОЙ</p>

Дизайнер

Проектирование одежды – это процесс создания новой формы.

Дизайнер находит «летающие» в современном обществе настроения и тенденции, анализирует потребности людей и создает новую концепцию коллекций одежды, угадывая желания потребителей завтрашнего дня.

Дизайнер создает новые формы.



История профессии

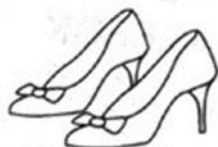
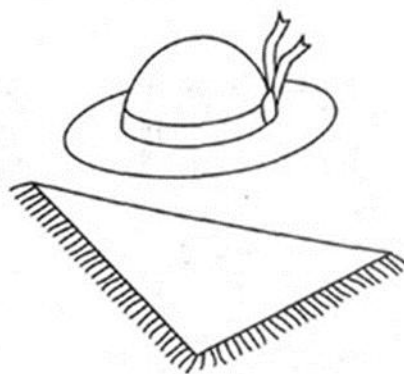
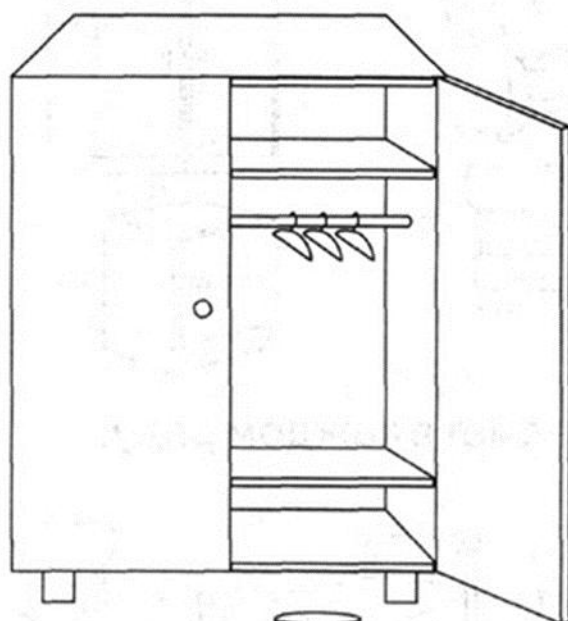
История профессии дизайнер постоянно дополняется новыми фактами. Особенно это связано с появлением современных технологий и их использование в сфере дизайна. Известно, что раньше дизайнер мог работать во всех доступных для его творческого взгляда направлениях.

Дизайн – сфера деятельности человека, продуктом которой является предметный мир. Дизайнер стремится сделать окружающие предметы не только технически целесообразными, но и удобными, красивыми.

История современного дизайна связана с развитием индустриального производства в середине 19 века, когда возникла необходимость проектно-художественной деятельности.



Разложи вещи правильно. Проведи стрелки.



Задание

Создать 2-3 эскиза разных видов одежды для собственного гардероба (платья, костюмы, современный образ и т.д.)

Работа выполняется в цвете (фломастеры, краски, мелки, цветные карандаши и т.д.) на одном альбомном листе

