

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Дизайнер одежды»

**Региональный чемпионат BabySkills
среди воспитанников дошкольных образовательных учреждений
Республики Татарстан**





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 - BabySkills

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 Республике Татарстан;
- ФГОС дошкольного образования;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности.



2. СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАНДАРТА (WSSS)

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

Компетенция «Дизайнер одежды»

№	Skill-перечень
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 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.	<p>Участник должен уметь:</p> <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.	<p>Участник должен знать и понимать:</p> <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. SoftSkills (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 ношения спец формы;– 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;– правила работы с красками.
3.2.	<p>Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none">– презентовать свой продукт и творческую идею (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;– правильно пользоваться красками, кистями, непроливкой, салфетками;– 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 своего продукта и своей творческой идеи.

3.3. В ходе Чемпионата Участник выполняет задания трех модулей.

В день, предшествующий дню проведения Чемпионата, Главный эксперт проводит жеребьевку участников, определяет 30% изменения заданий: День Рождение, Новый год, День Победы.

3.4. Соревнование длится 2 часа. На выполнение участником каждого модуля и демонстрацию выполненного задания отводится не более 30 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 двух заданий: 7 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен

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» и собрать их в индивидуальный конверт;
- убрать рабочее место.

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

Конкурсное задание 3. «Классификация одежды»



Цель: демонстрация умения подбирать одежду, подходящую к образу и согласно назначению.

Лимит времени на выполнение задания: 2 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- разложить материал;
- выполнить задание (определить, какие из изображённых на карточке предметов (одежды, украшений) подойдут к образу и согласно назначению.
- убрать в конверт карточку с выполненным заданием, материалы для работы;
- убрать рабочее место.

Ожидаемый результат: участник демонстрирует элементарные представления о стиле одежды, её назначении и целесообразности соответственно ситуации.

Модуль В. Социально-коммуникативный.

Цель: Демонстрация умения презентовать свой продукт и творческую идею.

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, назначения.

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

Модуль С. Декорирование белой футболки картинкой.

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

Лимит времени на выполнение задания: 20 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- выбрать материал в соответствии с вариантом задания;
- разложить футболку на столе;



- положить подложку внутрь футболки;
- декорировать белую футболку указанными способами в соответствии с условием задания.
- привести в порядок рабочее место;
- поднять руку и сообщить о выполненном задании.

Ожидаемый результат: декорированная белая футболка 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	Выбирает картинки соответствующие	1,75 (0,25 за					



	представлений по содержанию задания	заданию	правильно выбранную картинку)					
2.2.	Демонстрация умения подбирать одежду, подходящую к образу и согласно назначению.	Выбирает картинки соответствующие заданию	1 (0,25 за правильно выбранную картинку)					
2.3.	Демонстрация элементарных представлений о профессии «Дизайнер одежды»	Отвечает на все вопросы	1,25 (0,25 за каждый правильный ответ).					

Модуль В. Социально-коммуникативный.

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически
1.	Соблюдение культурных норм и правил		3	
1.1.	Поприветствовать экспертов.		0,25	
1.2.	Представиться экспертам.		0,25	
1.3.	Наличие художественного слова в презентации		0,50	
1.4.	Обоснование цветового выбора		0,50	
1.5.	Обоснование выбора элементов декора	Называет декоративный материал, способы крепления и соединения.	1	
1.6.	Адресность заказа		0,50	

Модуль С. Декорирование белой футболки картинкой.

	Критерии оценки	Макс баллы
О	Соблюдение времени на выполнение задания	0,5
О	Организация рабочего места	0,5
О	Аккуратность	0,5
О	Эргономичность используемых материалов	0,5



O	Соблюдение правил безопасной работы с колющими/режущими предметами, используемые в дизайне одежды: ножницами, иглами	1
O	Соблюдение правил хранения и эксплуатации инструментов, необходимых для работы	0,5
O	Умение выбирать материалы и инструменты в соответствии с заданием	1
O	Владение способами работы с тканями (2-3 способа)	1
O	Умение декорировать футболку в соответствии с темой задания	1
O	Композиционное решение	1
O	Гармоничное цветовое решение	0,5
O	Использование декоративных элементов (соответствие формату, теме, стилю) – по 0,25 баллов	0,75
S	Общее впечатление	0,5
S	Эмоциональность	0,5
S	Выразительность речи	0,5
S	Оригинальность	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 часы, выведенные на ИК доску	шт.	-	1
2.	Фен		шт.	-	3
Расходные материалы					
1.	Маркеры по ткани	4-6 цветов	шт	1	
2.	Краски акриловые по ткани	4-6 цветов	шт	1	
3.	Синтетические кисти	Набор кисточек	шт	1	
4.	Ножницы		шт	1	
5.	Зажимы канцелярские	Большие	шт	1	
6.	Белый картон	Под футболку	шт	1	
7.	Стразы, бусинки, декоративные элементы	Разного размера, цвета, самоклеющиеся	шт	1	
8.	Контейнер	Тарелка одноразовая	шт	1	
9.	Салфетки	Бумажные, влажные	шт	1	
10.	Подставка для кисточек		шт	1	



11.	Стаканы-непроливайки	Пластмассовые	шт	1	
12.	Коврик на стол	ПВН	шт	1	
13.	Клей-карандаш		шт	1	
14.	Футболка	Белая футболка, 116 см	шт	1	
Мебель					
1.	Стол	Детский разноуровневый (ЛДСП, металл) 45*120*60	шт	1	
2.	Стул	Детский (ЛДСП, металл)	шт	1	
ТУЛБОКС УЧАСТНИКА (согласовать)					

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. К участию в Skill-модуле Чемпионата допускается воспитанник ДОУ вместе с тренером-наставником, имеющим в наличии:
- справку (заверенную печатью и личной подписью руководителя ДОУ) о наличии в возрастной группе ДОУ благоприятной эпидемиологической обстановки на день проведения соревнований;
 - справку о состоянии здоровья ребенка (заверенную личной подписью медицинского работника, печатью и личной подписью руководителя ДОУ) на день проведения соревнований;
 - письменное согласие родителей на участие ребенка в Skill-модуле Чемпионата.
- 6.3. 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.
- 6.4. Ответственность за жизнь и здоровье участников во время проведения Чемпионата возлагается на Организатора.
- 6.5. При несчастном случае или внезапном ухудшении физического состояния ребенка тренеру-наставнику необходимо сообщить о случившемся представителям Оргкомитета, которые должны принять меры по оказанию ребенку медицинской помощи.



- 6.6. Все помещения соревновательной площадки должны быть оснащены первичными средствами пожаротушения.
- 6.7. При возникновении пожара или задымления Организатору следует немедленно сообщить об этом в ближайшую пожарную часть,

Наименование инструмента	
использует самостоятельно	использует под наблюдением эксперта или назначенного ответственного лица (волонтера) старше 18 лет
ножницы	фен
кисточки	
зажимы канцелярские	

организовать эвакуацию людей, приступить к тушению пожара имеющимися средствами пожаротушения.

- 6.8. Организатор обеспечивает медицинское сопровождение Чемпионата: формирование аптечки для оказания первой медицинской помощи, дежурство медицинского работника на соревновательной площадке.
- 6.9. Организатор обеспечивает ограниченный доступ посторонних лиц на Чемпионата.

6.9. Участник для выполнения конкурсного задания использует следующие инструменты:



6.10. Применяемые во время выполнения конкурсного задания средства индивидуальной защиты:

- обувь – безопасная закрытая обувь с зафиксированной пяткой.

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

- F 04 Огнетушитель



- Телефон для использования при пожаре

- E22 Указатель выхода



- E 23 Указатель запасного выхода



- ЕС 01 Аптечка первой медицинской помощи



6.12. На соревновательной площадке должна находиться аптечка первой помощи, укомплектованная изделиями медицинского назначения, необходимыми для оказания первой помощи.



- 6.13. Ежедневно, 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;
 - проверить (визуально) правильность подключения инструмента и оборудования в электросеть;
 - 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.
- 6.14. 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.
- 6.15. При неисправности инструмента и оборудования – прекратить выполнение конкурсного задания и сообщить об этом Эксперту поднятием руки.
- 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



ПРИЛОЖЕНИЕ 1.

**План проведения
регионального чемпионата **BabySkills**
среди воспитанников дошкольных образовательных организаций
Республики Татарстан
по компетенции «Дизайнер одежды»**

Площадка проведения: ГАПОУ «Казанский педагогический колледж»

Адрес места проведения: г. Казань, ул. Даурская, 30

Дата проведения:

Участники: воспитанники 5-7 лет:

Количество участников:

День	Время	Вид активности