

**Комплект конкурсной документации
компетенции «Дизайнер одежды и аксессуаров»**

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«Дизайнер одежды»

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

1. Название и описание компетенции

1.1. Название профессиональной компетенции:

Дизайнер одежды и аксессуаров - BabySkills

1.2. Описание профессиональной компетенции «Дизайнер одежды и аксессуаров».

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

ФГОС дошкольного образования;

2. СПЕЦИФИКАЦИЯ СТАНДАРТА (WSSS)

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

Компетенция «Дизайнер одежды и аксессуаров»

Раздел 1. Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма и обеспечение охраны жизни и здоровья детей

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.
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, необходимы 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

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, прочности 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)

.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.
.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 и аксессуаров», 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 инструментария; 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 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 и аксессуаров» посредством выполнения 2 дидактических заданий познавательной направленности.

Лимит времени на выполнение задания: 5 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен

Алгоритм выполнения задания:

4. выслушать задание;
5. рассмотреть материалы к заданию;
6. выполнить задание в установленный лимит времени;
7. убрать в конверт готовое задание;
8. 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:

9. выслушать задание;
10. 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:

1. выслушать задание;
2. разложить материал;
3. рассмотреть предметы и оборудование
4. выбрать предметы и оборудование, соответствующее компетенции «Дизайнер одежды»;
5. убрать в конверт карточку с выполненным заданием, материалы для работы;
6. убрать рабочее место.

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

Конкурсное задание 2. «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:

1. выслушать задание;
2. разложить материал;
3. выполнить задание (определить, какие из изображённых на карточке предметов (одежды, украшений) подойдут к образу и согласно назначению.
4. убрать в конверт карточку с выполненным заданием, материалы для работы;
5. 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 себя и продукт.

Лимит времени на выполнение задания: не предусмотрено.

Лимит времени на представление задания: до 5 мин.

Алгоритм выполнения задания:

1. поприветствовать;

2. представиться;

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

а. 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 картинкой 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;

- разложить футболку на столе;

- положить подложку внутрь футболки;

- декорировать белую футболку картинкой 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.

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

4.4. Критерии оценки

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

/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически				
	Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей		1					
.1.	Безопасное использование материалов и оборудования		1					
	Первоначальные знания о профессии		3					
.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-					
.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					
.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					

Модуль В. Социально-коммуникативный.

п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически
	Соблюдение культурных норм и правил		4	
.1.	Поприветствовать экспертов.		1	
	Представиться		1	
	Презентация продукта		1	
.4.	Использование терминологии	Называет декоративный материал, способы крепления и соединения.	1	

Модуль С. Декорирование белой футболки картинкой.

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

5. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА УЧАСТНИКОВ					
	Наименование	Технические характеристики	Единиц измере	Количество	
				на 1 участника	на всех
Техническое оборудование					
	Часы	Песочные, настольные (5 мин)	шт.	-	1
Расходные материалы					
	Белая бумага	Размер А4	шт	10	По количеству участников
	Цветная бумага	Размер А4. Количество листов - 16	шт	1	
	Цветной картон	Размер А4. Количество листов - 8	шт	1	
	Маркер	с наконечником	шт	1	
	Фломастер	Количество - 12	шт	1	
	Клей-карандаш	Состав клея: ПВП (поливинилпирролидон) без цветового пигмента	шт	1	
	Ножницы	Детские ножницы	шт	1	
	Набор папок-конвертов на кнопке	5 папок разного цвета, размер А4	компл	1	
	Салфетки	Влажные	компл	1	
	Маркеры	Количество - 4 шт	шт	1	
1.	Бисер	на усмотрение организатора	шт	1	
2.	Пуговицы	на усмотрение организатора	шт	1	
3.	Фетр	на усмотрение организатора	шт	1	
	Гуашь	Количество - 6 шт	шт	1	
5.	Лента атласная	на усмотрение организатора	шт	1	
	Футболка	Белая футболка	шт	1	
7.	Иглы	на усмотрение организатора	шт	1	
8.	Бусины	на усмотрение организатора	шт	1	
Мебель					
	Стол	Детский разноуровневый (ЛДСП, металл) 45*120*60	шт	1	
	Стул	Детский (ЛДСП, металл)	шт	1	

6. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ.

6.1. К самостоятельному выполнению конкурсного задания по компетенции «Дизайнер одежды» допускаются участники 6-7 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, 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:

Наименование инструмента	
использует самостоятельно	использует под наблюдением эксперта или назначенного ответственного лица (волонтера) старше 18 лет
ножницы	-
канцелярский нож	-

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.