

ТЕХНИЧЕСКОЕ ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«Дизайнер одежды и аксессуаров»

Муниципальный Чемпионат Baby Skills – 2022
города Ростова-на-Дону





ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Название и описание профессиональной компетенции	3
2.	Спецификация стандарта (WSSS)	4
3.	Конкурсное задание	8
4.	Оценка выполнения модулей конкурсного задания	23
5.	Инфраструктурный лист	36
6.	Техника безопасности	40
7.	Приложения	47



1. НАЗВАНИЕ И ОПИСАНИЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ КОМПЕТЕНЦИИ

1.1. Название профессиональной компетенции:

«Дизайн одежды и аксессуаров»

1.2. Описание профессиональной компетенции.

Дизайнер одежды и аксессуаров (далее – дизайнер одежды) занимается проектированием и созданием нарядов, соответствующих современным модным тенденциям. Дизайнер одежды – специальность, которая включает себя обязанности художника-модельера и конструктора. Профессиональная деятельность дизайнера одежды включает: конструирование изделий для коллекций одежды, разработку эскизов новых моделей одежды, создание лекал, подбор материалов и фурнитуры, проведение примерок, подготовка и проведение презентаций и показов коллекций.

Дизайнеру одежды требуется:

- наличие навыков кройки и шитья;
- знание стилей и направлений в дизайне одежды;
- наличие художественных способностей (умение рисовать);
- умение разбираться в видах тканей, меха, кожи;
- знание этапов процесса изготовления одежды, обуви, аксессуаров.

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, вателье, 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:

- Проектная документация Baby Skills;
- Регламент проведения чемпионата Baby Skills;
- 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 «Дизайн одежды»

№	Skill-перечень
Раздел 1. Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья	
1.1.	<p>Участник должен знать и понимать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – правила безопасной работы с колющими/режущими предметами, используемыми в работе (ножницами, иглами, карандашами, фломастерами, указкой): использовать по назначению, не поднимать выше груди, не направлять острым концом в сторону лица; – правила хранения инструментов, необходимых для работы (ножницы, иглы, карандаши, фломастеры, указка): хранить в предназначенных местах, своевременно убирать в место хранения; – правила личной гигиены: в ходе работы и по ее завершении руки должны быть чистыми; – правила безопасного сидения на стуле во время работы: спина прямая, ноги стоят на полу, занимать всю поверхность сиденья, не раскачиваться на стуле; – правила соблюдения чистоты на рабочем месте: очищать рабочую поверхность при ее загрязнении, убирать мусор в контейнер.
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, карандашами, фломастерами, указкой; – соблюдать правила хранения и эксплуатации инструментов, необходимых для работы (ножницы, иглы, карандаши, фломастеры: указка); – соблюдать правила личной гигиены; – соблюдать чистоту на рабочем месте в ходе выполнения работ и по их завершении.
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); – виды инструментов, материалов и оборудования, необходимых дизайнеру одежды для работы: швейная машинка, компьютер, манекен, ткани, фурнитура, журналы мод, выкройки, одежные вешала, изобразительные материалы (бумага, карандаши, фломастеры), измерительные инструменты (линейки, сантиметровая лента); – разновидности тканей, используемых для изготовления одежды (хлопок, шелк, фатин, трикотаж, джинсовая ткань, драп, фланель, вельвет); – стили детской одежды: романтический, спортивный, морской (для участников младшего школьного возраста); – приемы дополнения комплектов и предметов одежды аксессуарами; – состав комплектов детской одежды разного назначения: летняя, школьная, нарядная;



--	--

	<ul style="list-style-type: none">– способ декорирования предметов одежды аппликацией из ткани (изображением, создаваемым путем наклеивания фрагментов изображения на изделие);– понятие эскиза одежды как рисунка будущей модели одежды с прорисовкой общей формы одежды и конкретных ее элементов);– способ создания эскиза комплекта одежды на контурном изображении фигуры человека;– профессиональную терминологию: комплект одежды, детали одежды (воротник, карман, рюши, оборки, складки), аксессуары, фурнитура, цветовая гамма, свободный крой, приталенный силуэт, декорирование, стразы, паетки и т.д.;– технику работы с иглой и ниткой: вставлять нитку в иглку, завязывать узелки на нитке, пришивать;– технику пришивания к изделию пуговиц с двумя отверстиями: с изнаночной стороны ткани проколоть иглой в намеченном месте, с лицевой стороны ткани вытянуть иглу с ниткой, на иглу надеть пуговицу через одно отверстие, продеть иглу с ниткой через второе отверстие пуговицы, с лицевой стороны проколоть ткань иглой рядом с местом выхода нитки, с изнаночной стороны вытянуть иглу с ниткой, по окончании закрепить нитку узелком, обрезать ножницами нитку;– правила работы с тканями (фетр на самоклеящейся основе): снимать защитную основу перед наклеиванием, прикладывать к основной ткани клейкой стороной, прижимать;– виды штриховок: параллельными линиями, перекрестными линиями.
--	---



Раздел 3. Первоначальные умения в области профессии

- 3.1. Участник должен уметь:
- находить среди картинок, изображающих людей разных профессий, картинку с изображением дизайнера одежды;
 - находить среди картинок, изображающих профессиональные инструменты и оборудование, те, которые используются в профессиональной деятельности дизайнера одежды;
 - подбирать ткань, подходящую для изготовления того или иного предмета одежды;
 - выделять особенности одежды разных стилей: романтического, спортивного, морского (для участников младшего школьного возраста);
 - подбирать соответствующие аксессуары к предметам и комплектам одежды;
 - создавать эскизы комплектов детской одежды (летний, школьный, нарядный) на контурном изображении фигуры человека, дополняя их аксессуарами;
 - применять виды штриховок при создании эскизов комплектов детской одежды: параллельными линиями, перекрестными линиями;
 - декорировать предмет одежды аппликацией из ткани;
 - презентовать продукт своей деятельности (эскиз комплекта детской одежды) посредством озвучивания предварительно составленного описательного рассказа;
 - 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 силуэт, декорирование, стразы, паетки и т.д.;
 - вставлять нитку в иглолку, завязывать узелки на конце нитки;
 - пришивать к изделию плоскую пуговицу с двумя отверстиями 3-4 стежками, соблюдая алгоритм действий;
 - правильно работать с фетром на самоклеящейся основе: снимать защитный слой перед наклеиванием, прикладывать на основу липкой стороной, прижимать к основе.

Раздел 4. Soft Skills (сквозные представления, умения)

- 4.1. Участник должен знать и понимать:
- правила конкурса: не общаться с тренерами-наставниками и другими участниками, находясь 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: аккуратно действовать с материалами, соблюдать порядок на рабочем месте в ходе деятельности: своевременно убирать оборудование и материалы в местах хранения, при необходимости работать в защитном фартуке;
 - правила пользования карандашом и фломастером: держать в ведущей руке, при создании изображений, нанесении штриховок не нажимать чрезмерно на грифель, после пользования закрывать колпачком;



	<ul style="list-style-type: none"> – технику работы ножницами при отрезании нитки: держать за кольца большим и средним пальцами, лезвиями от себя, направлять лезвия по линии разреза, раскрывать и смыкать лезвия;
	<ul style="list-style-type: none"> – технику заштриховывания контуров изображений, не выходя за их пределы: короткими штрихами, не торопясь, уменьшая скорость штриховки при подходе к краю контурной линии; – технику создания аппликативных изображений из геометрических фигур; – особенности описательного рассказа; – правила эффективной коммуникации: представляться (называть свое имя и фамилию), при необходимости обращаться к взрослым с вопросом, просьбой о помощи, при взаимодействии смотреть на собеседников, сообщать о готовности к выполнению задания и о его завершении.
	<p>4.2. Участник должен уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> -соблюдать правила конкурса: не общаться с тренерами-наставниками и другими участниками, находясь на соревновательной площадке, соблюдать отведенное для задания время, не покидать рабочее место во время выполнения задания, в случае необходимости обращения к экспертам поднимать руку; – соблюдать культурные нормы организации собственной деятельности: – аккуратно действовать с материалами, соблюдать порядок на рабочем месте – в ходе деятельности: своевременно убирать оборудование и материалы в места их хранения, при необходимости работать в защитном фартуке; – соблюдать правила пользования карандашом и фломастером: держать в ведущей руке, при создании изображений, нанесении штриховок, нажимать чрезмерно на грифель, после пользования закрывать колпачком; – соблюдать технику работы ножницами при отрезании нитки: держать за кольца большим и средним пальцами, лезвиями от себя, направлять лезвия по линии разреза, раскрывать и смыкать лезвия; – соблюдать технику заштриховывания контуров изображений, не выходя за их пределы: короткими штрихами, не торопясь, уменьшая скорость штриховки при подходе к краю контурной линии; – создавать аппликативные изображения из геометрических фигур; – составлять описательный рассказ из 6 предложений; – соблюдать правила эффективной коммуникации: представляться (называть свое имя и фамилию), при необходимости обращаться к взрослым с вопросом, просьбой о помощи, при взаимодействии смотреть на собеседников, сообщать о готовности к выполнению задания и о его завершении.



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 (футболки с декоративным украшением), эскиза моделей детской одежды.

3.2. В ходе Чемпионата участник выполняет задания трех модулей:

- модуль образовательный (А), включающий дидактические задания из области первоначальных представлений о профессии;
- два модуля инструментальных: (В, С), включающих практические задания по демонстрации первоначальных умений в области профессии.

Конкурсное задание имеет следующие модули:

Модуль А (образовательный) – «Что я знаю о профессии «Дизайнер одежды и аксессуаров»

Модуль В (инструментальный, практический) – «Укрась футболку картинкой, выполненной из фетровых заготовок разных геометрических форм и пуговицы».

Модуль С (инструментальный, социально-коммуникативный) – «Разработай эскиз комплекта детской одежды и презентуй его».



Вариант конкурсных заданий для участников дошкольного возраста

Модуль А (образовательный).

«Что я знаю о профессии «Дизайнер одежды»

Цель: демонстрация участником первоначальных представлений о профессии

«Дизайнер одежды» посредством выполнения 3 дидактических заданий познавательной направленности.

Лимит времени на выполнение задания: 10 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления о профессии «Дизайн одежды» в процессе выполнения 3 дидактических заданий познавательной направленности.

Алгоритм выполнения задания:

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

Дидактические материалы к заданиям модуля А:

см. Приложение 1. Задание 1. «Найди дизайнера одежды»

Цель: демонстрация участником представлений о специфике деятельности дизайнера одежды.

Лимит времени на выполнение задания: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- достать из конверта с номером «1» и разложить на столе материал: дидактическую карточку, на которой размещены 3 картинки с изображением представителей разных профессий;
- выслушать задание;
- рассмотреть изображения на дидактической карточке;
- найти среди представленных картинок ту, на которой изображен дизайнер одежды;
- закрасить синим фломастером круг, расположенный под выбранной



картинкой;

- убрать в конверт дидактическую карточку с выполненным заданием;
 - отложить конверт на другую сторону стола;
 - привести в порядок рабочее место;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления о специфике деятельности дизайнера одежды посредством выбора соответствующей картинки.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Дизайнер одежды, швея, продавец в магазине одежды.

Вариант 2. Покупатель в магазине одежды, гладильщица, дизайнер одежды.

Вариант 3. Девочка, шьющая платье для куклы, дизайнер одежды, демонстратор одежды.

Задание 2. «Что лишнее?»

Цель: демонстрация участником представлений об оборудовании и материалах, необходимых дизайнеру одежды для работы.

Лимит времени на выполнение задания: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- достать из конверта с номером «2» и разложить на столе материал: дидактическую карточку, на которой размещены 5 картинок;
- выслушать задание;
- рассмотреть изображения на дидактической карточке;
- найти среди пяти представленных картинок одну картинку, на которой изображен инструмент, не используемый дизайнером одежды в его работе;
- красным фломастером перечеркнуть выбранную картинку;
- убрать в конверт дидактическую карточку с выполненным заданием;
- отложить конверт на другую сторону стола;
- привести в порядок рабочее место;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления об оборудовании и инструментах, используемых дизайнером одежды в работе, посредством зачеркивания лишней картинки.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Блокнот и карандаш, манекен, рулетка, выкройка, нитки и игольница.

Вариант 2. Образцы тканей, ноутбук, сантиметровая лента, ножницы-секатор, журнал мод.



Вариант 3. Нож канцелярский, швейная машина, аксессуары, нитки и ножницы, эскизы моделей одежды.

Задание 3. «Подбери ткань для предмета одежды»

Цель: демонстрация участником представлений о разновидностях тканей, используемых для изготовления одежды.

Лимит времени на выполнение задания: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- достать из конверта с номером «3» и разложить на столе материал: дидактическую карточку, в верхней части которой размещены 3 картинки с изображением разных предметов одежды, в нижней части – образцы тканей трех видов;
- выслушать задание;
- рассмотреть изображения и образцы тканей, представленные на дидактической карточке;
- обследовать на ощупь образцы тканей;
- определить, какие из представленных тканей могут быть использованы для изготовления того или иного предмета одежды;
- провести фломастером зеленого цвета прямую линию от каждого образца ткани к предмету одежды;
- убрать в конверт дидактическую карточку с выполненным заданием и оставшиеся материалы;
- отложить конверт на другую сторону стола;
- привести в порядок рабочее место;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления о разновидностях тканей, используемых для изготовления предметов одежды, посредством соединения линиями предметы одежды и образцы тканей.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Предметы одежды: спортивный костюм, нарядное платье, рубашка. Ткани: толстый трикотаж, шифон, хлопчатобумажная рубашечная ткань.

Вариант 2. Предметы одежды: пальто, летний сарафан, брюки. Ткани: ситец, шерсть, драп.

Вариант 3. Предметы одежды: футболка, джинсы, легкая юбка. Тонкий трикотаж, джинсовая ткань, шелк.



Модуль В. (инструментальный) «Укрась футболку картинкой, выполненной из фетровых заготовок разных геометрических форм и пришитой пуговицы»

Цель: демонстрация участником умения декорировать белую футболку картинкой, созданной из фетровых заготовок разных геометрических форм, приклеенных на футболку, и пришитой пуговицы.

Лимит времени на выполнение задания: 30 минут.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания

- выслушать задание;
- надеть фартук;
- ознакомиться с технологической картой задания;
- ознакомиться с предложенными материалами: фетровыми заготовками;
- определиться с образом картинки;
- разложить футболку на столе, зрительно определить место расположения картинки;
- составить картинку из фетровых заготовок и пуговицы на футболке;
- убрать фетровые заготовки, оставив пуговицу;
- убрать пуговицу, пометив карандашом место ее расположения; взять иголку, вставить в ушко иголки нитку, завязать на конце нитки узелок;
- пришить пуговицу на обозначенное место 3-4 стежками;
- разложить футболку, с пришитой к ней пуговицей, на столе;
- вложить подложку внутрь футболки на то место, где будут приклеиваться фетровые заготовки;
- составить картинку из фетровых заготовок;
- поочередно брать фетровые заготовки, снимать с них защитный слой и приклеивать к футболке;
- оставить футболку на столе в расправленном виде для высыхания клея;
- привести в порядок рабочее место;
- вытереть руки влажной салфеткой;
- снять фартук;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

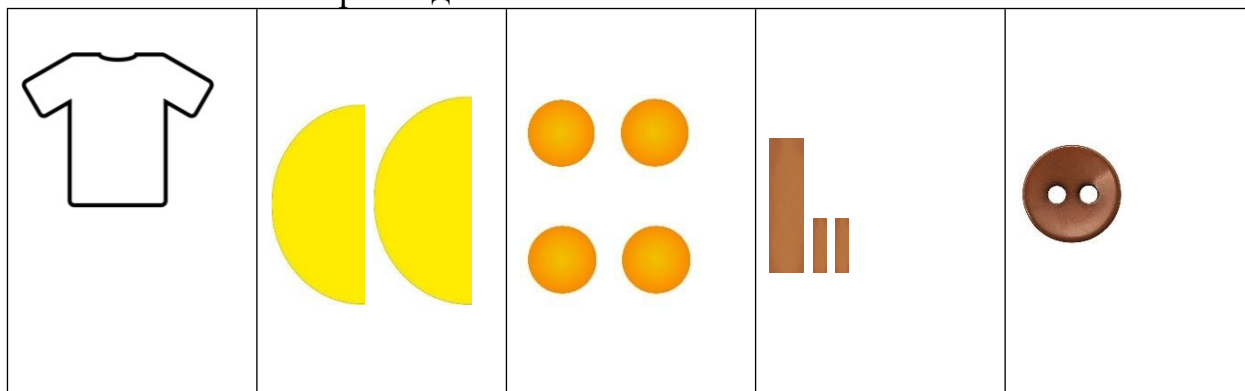
Ожидаемый результат: участник продемонстрирует умение декорировать белую футболку картинкой, созданной из фетровых заготовок разных

геометрических форм, приклеенных на футболку, и пришитой пуговицы.

Варианты 30% изменения задания:

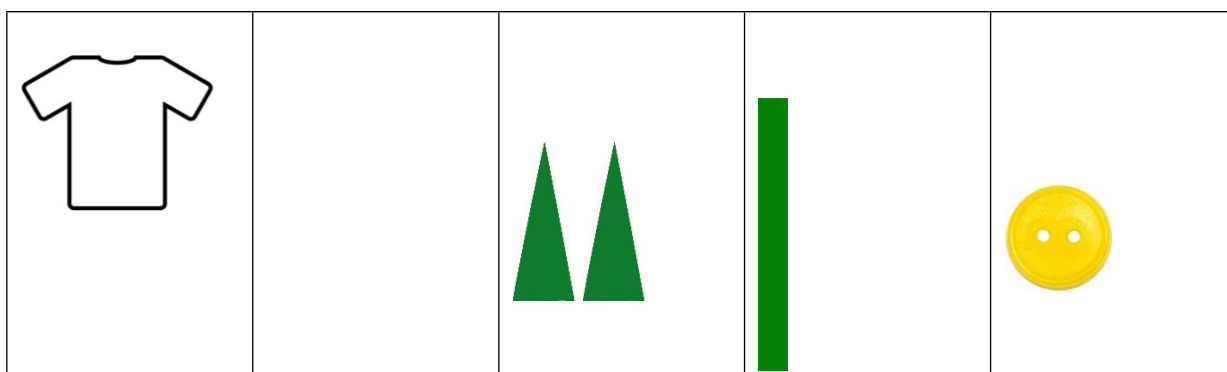
Вариант 1. Бабочка.

Технологическая карта задания:



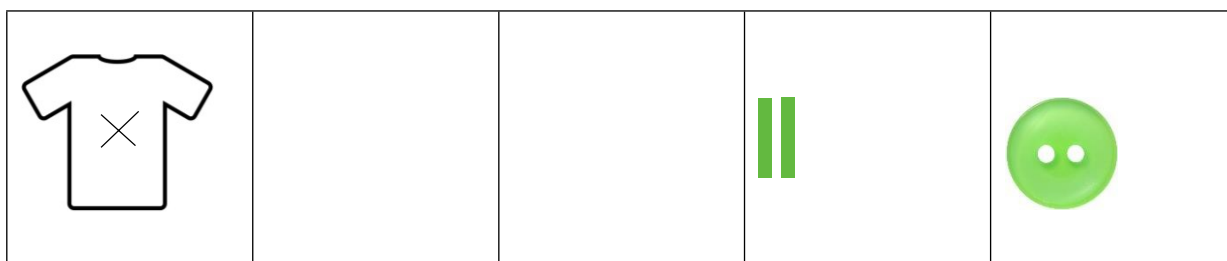
Вариант 2. Цветок.

Технологическая карта задания:



Вариант 3. Гусеница:

Технологическая карта задания:







**Модуль С. (инструментальный, социально коммуникативный)
«Разработай эскиз комплекта детской одежды на заданную тематику и презентуй его».**

Цель: демонстрация участником умения разрабатывать эскиз комплекта детской одежды на заданную тематику и презентовать его.

Лимит времени на выполнение задания: 15 минут.

Лимит времени на представление задания: 2 минуты.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- на контурном изображении фигуры ребенка с помощью цветных карандашей и фломастеров нарисовать комплект одежды, отражающий заданную тематику, используя 3 предмета и 2 аксессуара;
- составить описательный рассказ из 6 предложений о разработанном эскизе комплекта детской одежды, включающий информацию: название комплекта, основная комплектация, название аксессуаров, цветовая гамма, рекомендуемые ткани, назначение комплекта;
- привести в порядок рабочее место;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Во время презентации:

- взять со стола эскиз комплекта одежды;
- прикрепить эскиз к магнитной доске с помощью магнитов;
- представиться: назвать свое имя, фамилию;
- презентовать разработанный эскиз комплекта детской одежды: озвучить составленный описательный рассказ, используя указку;
- по завершении презентации сказать: «Я закончил презентацию задания».

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует умение разрабатывать эскиз комплекта детской одежды на заданную тематику и презентовать его.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Разработать эскиз комплекта детской одежды для коллекции на тему «Здравствуй, лето!»

Вариант 2. Разработать эскиз комплекта детской одежды для коллекции на тему «Здравствуй, школа!»

Вариант 3. Разработать эскиз комплекта детской одежды для коллекции «Здравствуй, спорт!»



Вариант конкурсных заданий для участников младшего школьного возраста.

Модуль А (образовательный).

«Что я знаю о профессии «Дизайнер одежды»

Цель: демонстрация участником первоначальных представлений о профессии «Дизайнер одежды» посредством выполнения 4 дидактических заданий познавательной направленности.

Лимит времени на выполнение задания: 10 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления о профессии «Дизайн одежды» в процессе выполнения 4 дидактических заданий познавательной направленности.

Алгоритм выполнения задания:

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

Дидактические материалы к заданиям модуля А: см. Приложение 1.

Задание 1. «Найди дизайнера одежды»

Цель: демонстрация участником представлений о специфике деятельности дизайнера одежды.

Лимит времени на выполнение задания: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- достать из конверта с номером «1» и разложить на столе материал: дидактическую карточку, на которой размещены 5 картинок с изображением представителей разных профессий;
- выслушать задание;
- рассмотреть изображения на дидактической карточке;
- найти среди представленных картинок ту, на которой изображен дизайнер одежды;
- закрасить синим фломастером круг, расположенный под выбранной картинкой;
- убрать в конверт дидактическую карточку с выполненным заданием;
- отложить конверт на другую сторону стола;
- привести в порядок рабочее место;



- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления о специфике деятельности дизайнера одежды посредством выбора соответствующей картинки.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Закройщик, дизайнер одежды, продавец в магазине одежды, художник, швея.

Вариант 2. Гладильщица, покупатель в магазине одежды, дизайнер одежды, художник, закройщик.

Вариант 3. Мастер по изготовлению обуви, демонстратор одежды, вышивальщица, дизайнер одежды, швея.

Задание 2. «Что лишнее?»

Цель: демонстрация участником представлений об оборудовании и материалах, необходимых дизайнеру одежды для работы.

Лимит времени на выполнение задания: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- достать из конверта с номером «2» и разложить на столе материал: дидактическую карточку, на которой размещены 6 картинок с изображением различных предметов/инструментов;
- выслушать задание;
- рассмотреть изображения на дидактической карточке;
- найти среди пяти представленных картинок одну картинку, на которой изображен предмет/инструмент, не используемый дизайнером одежды в его работе;
- красным фломастером перечеркнуть выбранную картинку;
- убрать в конверт дидактическую карточку с выполненным заданием;
- отложить конверт на другую сторону стола;
- привести в порядок рабочее место;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления об оборудовании и инструментах, используемых дизайнером одежды в работе, посредством зачеркивания лишней картинки.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Блокнот и карандаш, манекен, журнал «Домашний», выкройка, нитки и игольница, зеркало.

Вариант 2. Образцы тканей, ноутбук, сантиметровая лента, плечики одежные, журнал мод «Детская одежда», ножницы для детского творчества.

Вариант 3. Нож канцелярский, швейная машина, аксессуары, нитки и



ножницы, эскизы моделей одежды, наперстки.

Задание 3. «Подбери ткань для предмета одежды»

Цель: демонстрация участником представлений о разновидностях тканей, используемых для изготовления одежды.

Лимит времени на выполнение задания: 3 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- достать из конверта с номером «3» и разложить на столе материал: дидактическую карточку, в верхней части которой размещены 4 картинки с изображением разных предметов одежды, в нижней части – образцы тканей четырех видов;
- выслушать задание;
- рассмотреть изображения и образцы тканей, представленные на дидактической карточке;
- обследовать на ощупь образцы тканей;
- определить, какие из представленных тканей могут быть использованы для изготовления того или иного предмета одежды;
- провести фломастером зеленого цвета линию от каждого образца ткани к предмету одежды;
- убрать в конверт дидактическую карточку с выполненным заданием и оставшиеся материалы;
- отложить конверт на другую сторону стола;
- привести в порядок рабочее место;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует первоначальные представления о разновидностях тканей, используемых для изготовления предметов одежды, посредством соединения линиями картинки с изображением предметов одежды и образцы тканей.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Предметы одежды: спортивный костюм, нарядное платье, рубашка, сарафан. Ткани: толстый трикотаж, шифон, хлопчатобумажная рубашечная ткань, вельвет.

Вариант 2. Предметы одежды: пальто, летний сарафан, брюки, шорты. Ткани: драп, ситец, шерсть, плащевая ткань.

Вариант 3. Предметы одежды: футболка, джинсы, юбка, пижама. Ткани: тонкий трикотаж, джинсовая ткань, фатин, фланель.

Задание 4. «Определи стиль детской одежды»

Цель: демонстрация участником начальных представлений о стилях детской одежды.



Лимит времени на выполнение задания: 5 мин.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

Алгоритм выполнения задания:

- достать из конверта с номером «3» и разложить на столе материал: дидактическую карточку с 3 картинками, на которых изображены дети, одетые в одежду разных стилей; пустую дидактическую карточку;
- выслушать задание;
- рассмотреть изображения на дидактической карточке;
- найти среди трех представленных картинок ту, на которой изображен ребенок, одетый в одежду определенного стиля (в соответствии с заданием);
- вырезать выбранную картинку по пунктирным линиям;
- наклеить выбранную картинку на пустую дидактическую карточку;
- убрать в конверт дидактическую карточку с выполненным заданием и оставшиеся материалы;
- отложить конверт на другую сторону стола;
- привести в порядок рабочее место;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует начальные представления о стилях детской моды посредством выбора соответствующей картинки.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Стили: спортивный, морской, романтический

Вариант 2. Стили: романтический, спортивный, морской

Вариант 3. Стили: морской, романтический, спортивный

3.3 В день, предшествующий дню проведения Чемпионата, Главный эксперт проводит жеребьевку участников, определяет 30% изменения заданий.

3.4 Участники при выполнении модулей получают одинаковые наборы дидактических материалов в соответствии с 30% задания.

3.5 Чемпионат длится 2 часа. На выполнение участником каждого модуля и демонстрацию выполненного задания отводится не более 30 минут.

При выполнении инструментального модуля время распределяется согласно описанию выполнения задания.



Модуль В. (инструментальный) «Украсть футболку картинкой, выполненной из фетровых заготовок разных геометрических форм и пришитой пуговицы»

Цель: демонстрация участником умения декорировать белую футболку картинкой, созданной из фетровых заготовок разных геометрических форм, приклеенных на футболку, и пришитых пуговиц.

Лимит времени на выполнение задания: 30 минут.

Лимит времени на представление задания: не предусмотрен.

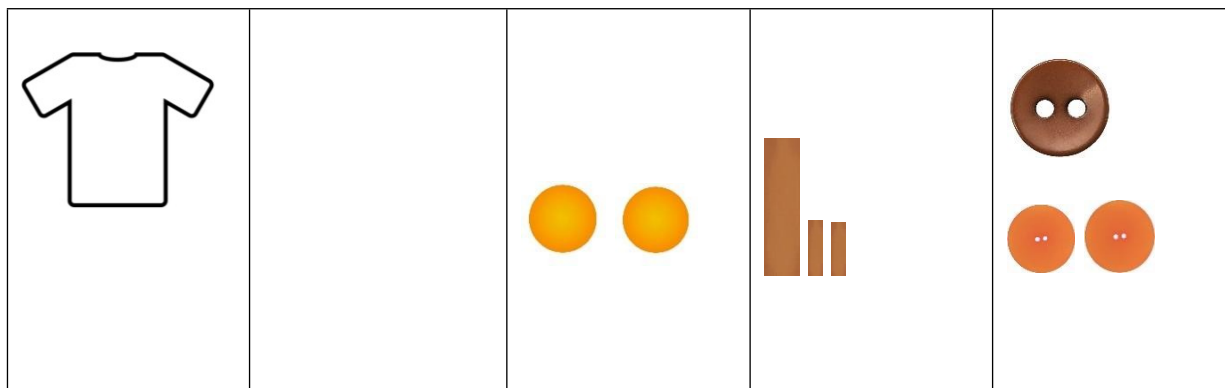
Алгоритм выполнения задания

- выслушать задание;
- надеть фартук;
- ознакомиться с технологической картой задания;
- ознакомиться с предложенными материалами: фетровыми заготовками;
- определиться с образом картинки;
- разложить футболку на столе, зрительно определить место расположения картинки;
- составить картинку из фетровых заготовок и пуговиц на футболке, разместив ее в соответствующем месте;
- сделать отметки карандашом мест расположения деталей на футболке;
- убрать фетровые заготовки и пуговицы с футболки;
- взять иголку, вставить в ушко иголки нитку, завязать на конце нитки узелок; пришить 3 пуговицы на обозначенное место 3-4 стежками;
- разложить футболку, с пришитой (пришитыми) к ней пуговицей (пуговицами), на столе; вложить подложку внутрь футболки на то место, где будут приклеиваться фетровые заготовки; составить картинку из фетровых заготовок;
- поочередно брать фетровые заготовки, снимать с них защитный слой и приклеивать к футболке;
- оставить футболку на столе в расправленном виде;
- привести в порядок рабочее место;
- вытереть руки влажной салфеткой;
- снять фартук;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует умение декорировать белую футболку картинкой, созданной из фетровых заготовок разных геометрических форм, приклеенных на футболку, и 3 пришитых пуговиц.

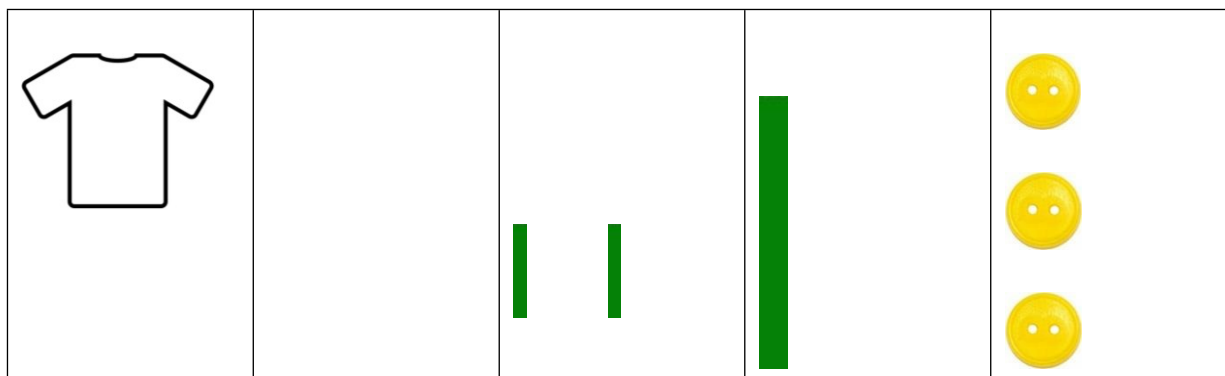
Вариант 1. Бабочка.

Технологическая карта задания:



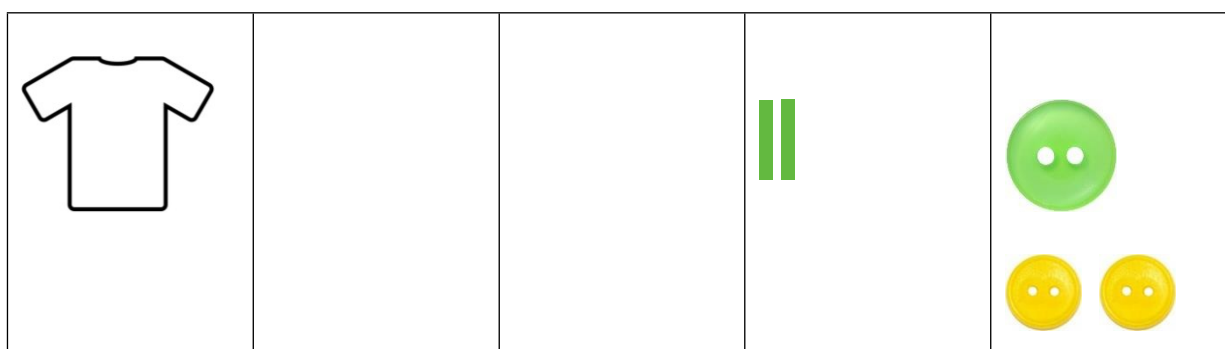
Вариант 2. Цветок.

Технологическая карта задания:



Вариант 3. Гусеница:

Технологическая карта задания:





**Модуль С. (инструментальный, социально коммуникативный)
«Разработай эскиз комплекта детской одежды на заданную тематику и презентуй его».**

Цель: демонстрация участником умения разрабатывать эскиз комплекта детской одежды на заданную тематику и презентовать его.

Лимит времени на выполнение задания: 15 минут.

Лимит времени на представление задания: 2 минуты.

Алгоритм выполнения задания:

- выслушать задание;
- на контурном изображении фигуры ребенка с помощью цветных карандашей и фломастеров нарисовать комплект одежды, отражающий заданную тематику, включающий из 4 предмета и 3 аксессуара;
- составить описательный рассказ из 8 предложений о разработанном эскизе комплекта детской одежды, включающий информацию: название коллекции, для которой разработан комплект, название комплекта, основная комплектация, название деталей комплекта, название аксессуаров, цветовая гамма, рекомендуемые ткани, назначение комплекта;
- привести в порядок рабочее место;
- сообщить экспертам о завершении выполнения задания (поднять руку).
Во время презентации:
 - взять со стола эскиз комплекта одежды;
 - прикрепить эскиз к магнитной доске с помощью магнитов;
 - представиться: назвать свое имя, фамилию; презентовать разработанный эскиз комплекта детской одежды: озвучить составленный описательный рассказ, используя указку;
 - по завершении презентации сказать: «Я закончил презентацию задания».

Ожидаемый результат: участник продемонстрирует умение разрабатывать эскиз комплекта детской одежды на заданную тематику и презентовать его.

Варианты 30% изменения задания:

Вариант 1. Разработать эскиз комплекта детской одежды для коллекции на тему «Здравствуй, лето!»

Вариант 2. Разработать эскиз комплекта детской одежды для коллекции на тему «Здравствуй, школа!»

Вариант 3. Разработать эскиз комплекта детской одежды для коллекции «Здравствуй, спорт!»



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 «Дизайнер модной одежды и аксессуаров», определяемых данным Техническим описанием. Каждый выполненный модуль оценивается отдельно. Баллы регистрируются в индивидуальной оценочной ведомости, которая заполняется группой экспертов и сдается главному эксперту. Результатом выполнения участником каждого конкурсного задания является сумма баллов, внесенная в ведомость по всем критериям конкурсных заданий.

4.2. Удельный вес модулей.

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

Количество баллов каждого модуля представлено в Таблице 1 и составляет 52 балла. Максимальное количество баллов, которое может набрать участник в процессе выполнения практических модулей, составляет 38 баллов.

Таблица 1

Skill-перечень	Модуль А	Модуль В	Модуль С
Раздел 1. Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей	1	3	3
Раздел 2. Первоначальные представления о профессии	4.0	-	-
Раздел 3. Первоначальные умения в области профессии	-	8	8
Раздел 4. SoftSkills (сквозные представления, умения)	2.5	3	3
Итого	7.5	14	14

4.3 Критерии оценки:

Модуль А (образовательный) «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	Соблюдение правил безопасного использования материалов	При работе с фломастером: не поднимает высоко, не берет в рот, не направляет в сторону лица	0,2					

		Правильно использует ножницы: не поднимает ножницы выше уровня груди, не направляет ножницы острым концом в сторону тела и лица; следит за направлением резки; оставляет ножницы на столе с закрытыми лезвиями	0,4					
1.2.	Соблюдение правильного положения тела при сидении на стуле	Соблюдает правильную осанку во время сидения на стуле: спина прямая, ноги стоят на полу, не раскачивается на стуле	0,2					
1.3.	Соблюдение чистоты на рабочем месте	Вытирает рабочую поверхность влажной салфеткой по окончании выполнения заданий	0,2					
2.	Первоначальные знания о профессии		4,0					



2.1.	Владение представлениями о специфике деятельности дизайнера одежды	Определяет нужную картинку	0,5	x				
		Закрашивает синим фломастером круг, расположенный под выбранной картинкой	0,5	x				
2.2.	Владение представлениями об оборудовании и материалах, необходимых дизайнеру одежды для работы	Правильно определяют лишнюю картинку	0,5		x			
		Перечеркивает выбранную картинку синим фломастером	0,5		x			
2.3	Владение представлениями о разновидностях тканей, используемых для изготовления одежды	Проводит фломастером прямую линию от каждого образца ткани к предмету одежды:	0,25					
		- объединяет правильно 1 вариант;	0,5					x
		- объединяет правильно 2 варианта; - объединяет правильно 3 варианта	1,00					

		Для проведения линий использует фломастер зеленого цвета	0,25				x	
2.4.	Владение представлениями о стилях одежды (для участников младшего школьного возраста)	Отбирает картинку с изображением одежды определенного задания стиля	0,5					x
		Вырезывает картинку по контурным линиям и приклеивает картинку на дидактическую карточку	0,5					x



3.	SoftSkills (сквозные представления, умения)		2,5					
3.1.	Соблюдение правил работы с инструментами	Открывает и закрывает фломастеры правильно, проводит линии без сильного нажима на грифель	0,5	x				
Правильно пользуется клеем-карандашом: не выкручивает чрезмерно много, намазывает поверхность без сильного нажима, закрывает после работы, возвращая в исходное состояние.		0,5	x					
3.2.	Соблюдение порядка на рабочем месте	Не разбрасывает материалы и оборудование по столу во время работы	0,4	x				
Убирает материалы и инструменты в местохраниения после выполнения каждого задания		0,5	x					
3.3.	Соблюдение правил конкурса	Поднимает руку для вопроса, не кричит с места.	0,1	x				
Поднимает руку, сообщая о завершении выполнения задания.		0,1	x					
Не общается с другими детьми, тренерами-наставниками на		0,1	x					



		соревновательной площадке.		
		Выполняет задание в соответствии с алгоритмом его выполнения	0,1	x
		Начинает и заканчивает выполнять задание по сигналу	0,1	x
		Выполняет задание за отведенное время	0,1	x

Модуль В. «Украсть футболку картинкой, выполненной из фетровых заготовок разных геометрических форм и пуговицы»

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически
1.	Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей		3	
1.1.	Соблюдение правил безопасного использования материалов, оборудования	При работе с карандашом: не поднимает высоко, не берет в рот, не направляет в сторону лица	0,5	
		При работе с ножницами: не поднимает выше уровня груди, не направляет ножницы острым концом в сторону тела и лица; следит за направлением резки; оставляет ножницы на столе с закрытыми лезвиями	1,0	



		При работе со швейной иглой: не подносит близко к лицу, не берет в рот, не оставляет на рабочей поверхности без нитки, после использования убирает на место	1,0	
1.2.	Соблюдение чистоты на рабочем месте	Вытирает рабочую поверхность влажной салфеткой по окончании выполнения заданий	0,25	
		Работает в фартуке	0,25	
2.	Первоначальные умения в области профессии		8	
2.1.	Умение вдевать нитку в иголку	Отрезает ножницами нитку необходимой длины (не более 60 см)	0,5	
		Продевает один конец нитки в ушко иглки, протягивает нитку, соединяет два конца нитки вместе	0,5	
		Завязывает на конце нитки узелок	0,5	
2.2.	Умение пришивать плоскую пуговицу с двумя отверстиями	Действует по алгоритму: - с изнаночной стороны ткани прокалывает иглой в намеченном месте; - с лицевой стороны ткани вытягивает иглу с ниткой; - на проткнутую иглу надевает пуговицу через одно отверстие; - продевает иглу с ниткой через второе отверстие пуговицы - с лицевой стороны	1,0	



		<p>прокалывает ткань иглой рядом с местом выхода нитки: - с изнаночной стороны вытягивает иглу с ниткой... - по окончании закрепляет нитку узелком; - обрезает нитку.</p>		
		Пришитая (ые) пуговица (ы) прилегает (ют) плотно к ткани	1,0	
		Нитки проходят только через отверстия в центре пуговицы	1,0	
2.3.	Умение выбирать и использовать материалы в соответствии с условиями задания, декорировать футболку аппликацией	В ходе работы ориентируется на карту задания	0,5	
		Пришитая (ые) пуговица (ы) является (ются) частью готовой картинки	0,5	
		<p>При составлении картинки: - использует ВСЕ заготовки в соответствии с картой задания (пуговицы, геометрические фигуры) - использует НЕ ВСЕ заготовки в соответствии с картой задания (пуговицы, геометрические фигуры)</p>	0,5 0,25	
		Располагает картинку на футболке в необходимом месте: в центре, на уровне груди	0,5	



		Соблюдает алгоритм приклеивания фетровых заготовок: снимает защитный слой, поворачивает клейкой стороной вниз, прикладывает клейкой стороной к ткани, прижимает заготовку салфеткой.	1,0	
		Использует подложку: вставляет внутрь футболки на то место, где будет расположена аппликация	0,5	
3.	SoftSkills (сквозные представления, умения)		3	
3.1.	Умение составлять изображения из готовых геометрических фигур	Составляет предметное изображение бабочки/гусеницы/цветка из геометрических фигур по представлению (без образца)	0,9	
		Размещает заготовки относительно друг друга так, что получается узнаваемая картинка	0,5	
3.1	Соблюдение правил конкурса	Поднимает руку для вопроса, не кричит с места.	0,1	
		Поднимает руку, сообщая о завершении выполнения задания.	0,1	



		Не общается с другими детьми, тренерами-наставниками на соревновательной площадке.	0,1	
		Выполняет задание в соответствии с алгоритмом его выполнения	0,1	
		Начинает и заканчивает выполнять задание по сигналу	0,1	
		Укладывается во времени	0,1	
3.2.	Поддержание порядка на рабочем месте	Не разбрасывает материалы по рабочей поверхности в процессе работы, своевременно убирает их в место хранения	0,5	
		Приводит в порядок рабочее место по окончании работы, использованные материалы (салфетки, обрезки ниток, защитный слой) выбрасывает в мусорный контейнер	0,5	
	ИТОГО		14	



Модуль С. «Разработай эскиз комплекта детской одежды на заданную тематику и презентуй его»

№ п/п	Наименование критерия	Конкретизация критерия	Максимально	Фактически
1.	Соблюдение санитарных норм и правил профилактики травматизма, обеспечение охраны жизни и здоровья детей		3	
1.1.	Соблюдение правил безопасного использования материалов, оборудования	При работе с карандашом: не поднимает высоко, не берет в рот, не направляет в сторону лица	0,5	
		При работе с фломастером: не поднимает высоко, не берет в рот, не направляет в сторону лица, снимает колпачок руками (не зубами)	0,5	
		Правильно пользуется указкой: не направляет острым концом в сторону лица	0,5	
1.2.	Соблюдение правильного положения тела при сидении на стуле	Соблюдает правильную осанку во время сидения на стуле: занимает все сиденье стула, спина прямая, ноги стоят на полу, не раскачивается на стуле	0,5	
1.3.	Соблюдение чистоты на рабочем месте	Вытирает рабочую поверхность влажной салфеткой по окончании выполнения заданий	0,5	



		Очищает руки влажной салфеткой в случае их загрязнения в ходе работы	0,5	
2.	Первоначальные умения в области профессии		8	
2.1.	Владение техникой создания изображений с помощью карандашей и фломастеров	Прорисовывает фломастерами контурные линии	0,25	
		Выделяет фломастерами отдельные детали костюма: воротник, карманы, застежки и т.п.	0,25	
		Заштриховывает карандашами контурные изображения, не выходя за их пределы	0,25	
		Использует виды штриховки: параллельными линиями, перекрестными линиями 2 вида штриховки 1 вид штриховки	0,25 0,1	
		Подбирает сходные цвета фломастеров и карандашей при создании изображения предмета одежды	0,25	
2.2.	Умение отражать в эскизе комплекта одежды на заданную тематику	Набор предметов одежды соответствует заданной тематике	0,5	
		Используемая цветовая гамма соответствует заданной тематике	0,5	
		Аксессуары соответствуют заявленной тематике	0,5	



2.3.	Соблюдение условий выполнения задания	Создает эскиз, используя контурное изображение фигуры ребенка	0,2	
		Создает эскиз с помощью: - цветных карандашей и фломастеров - только фломастеров или только карандашей	0,5 0,25	
		В комплект одежды входят предметы одежды: - 3/4 предмета - 2/3 предмета	0,5 0,25	
		Комплект одежды дополнен аксессуарами: - 2/3 аксессуара - 1/2 аксессуара	0,25 0,1	
		Пропорции предметов одежды и деталей одежды соответствуют реальным (шорты выше колен, бриджи до колен и ниже и т.п.)	0,25	
2.4.	Умение презентовать продукт своей деятельности	Самостоятельно: - прикрепляет лист бумаги с эскизом на магнитную доску с помощью магнитов и открепляет после презентации; - только прикрепляет или только открепляет	0,2 0,1	
		Составленный рассказ имеет описательный характер	0,2	




		Объем рассказа составляет: - 6/8 предложений - 5/7 предложений - 4/6 предложений	1,0 0,5 0,25	
		Озвучено название комплекта одежды	0,2	
		Озвучены предметы одежды, входящие в комплект)	0,2	
		Названы аксессуары, которыми дополнен комплект	0,2	
		Обозначена цветовая гамма комплекта	0,2	
		Озвучены ткани, рекомендуемые для изготовления комплекта	0,2	
		Озвучено назначение комплекта	0,2	
		Использует профессиональную терминологию: - 5 слов - 4 слова - 3 слова	0,5 0,25 0,1	
		В ходе презентации использует указку	0,2	
3.	SoftSkills (сквозные представления, умения)		3	
3.1.	Соблюдение правил работы с изобразительными материалами	Правильно держит фломастер, открывает и закрывает, проводит линии без сильного нажима на грифель	0,2	







		Правильно держит карандаш, проводит линии без сильного нажима на грифель	0,2	
3.2.	Соблюдение правил эффективной коммуникации	Называет себя: имя, фамилию	0,1	
		Говорит о готовности выполнять задание	0,1	
		Говорит о том, что закончил выполнение задания	0,1	
		В ходе презентации эскиза не загораживает его своим телом	0,1	
		В ходе презентации смотрит на зрителей, не отводит взгляд в сторону	0,1	
		Речь громкая	0,25	
		Речь понятная	0,25	
3.3.	Соблюдение правил конкурса	Поднимает руку для вопроса, не кричит с места.	0,1	
		Поднимает руку, сообщая о завершении выполнения задания.	0,1	
		Не общается с другими детьми, тренерами-наставниками на соревновательной площадке.	0,1	
		Выполняет задание в соответствии с алгоритмом его выполнения	0,1	
		Начинает и заканчивает выполнять задание по сигналу	0,1	
		Укладывается во времени	0,1	


3.4.	Поддержание порядка на рабочем месте	Не разбрасывает материалы по рабочей поверхности в процессе работы, своевременно убирает их в место хранения	0,5	
		Приводит в порядок рабочее место по окончании работы, использованные материалы (салфетки, обрезки ниток) выбрасывает в мусорный контейнер	0,5	
ИТОГО			14	

5. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

РАБОЧАЯ ПЛОЩАДКА УЧАСТНИКА					
№	Наименование	Технические характеристики	Единица измерения	Количество	
				на 1 участника	на всех участников
ОБЩАЯ ИНФРАСТРУКТУРА ПЛОЩАДКИ					
ОБОРУДОВАНИЕ					
1	Ноутбук	С программой «таймер»	шт.	1	
2.	Мольберт детский	НІКА (возможен аналог). Двусторонний. Одна из сторон имеет магнитную поверхность. Размеры (ДхШхВ): 52.50х44.50х102 см.	шт.	1	
		В комплекте: набор магнитов для крепления 			



3.	Указка	Школьная. Пластиковая, 20-25 см	шт.	1	
4.	Корзина для мусора	Пластиковая, сетчатая, черная, 8л. 	шт.	1	
МЕБЕЛЬ					
1	Стол детский (рабочий, для ноутбука, для материалов и оборудования)	Прямоугольный, двухместный, регулируемый по высоте – 52 см. Размеры: 1000х550 мм Цвет: на усмотрение организатора 	шт.	3	
2	Стул детский (участник, тренер-наставник, модератор площадки)	Регулируемый по высоте. Сидение и спинка: из МДФ 8 мм. Форма сиденья: квадратное. Цвет: на усмотрение организатора 	шт.	3	
МОДУЛЬ А.					
«Что я знаю о профессии «дизайнер одежды»					
Расходные материалы					
1	Конверт	Пластиковый, прозрачный с кнопкой формата А4, с номером 1, 2, 3, 4 на лицевой стороне конверта	шт.	3/4	
2	Фломастеры	ErichKrause (либо аналог). Набор 6 цветов: желтый, зеленый, красный, коричневый, черный. Упаковка: прозрачный пластиковый конверт 	шт.	1	

3	Салфетки влажные	Ушасный нянь. Влажные, очищающие, упаковка 20 шт.	шт.	1	
4	Салфетки бумажные	Однослойные. Размер 24X24. Цвет: белые	шт.	10	
5	Контейнер для хранения материалов	Бренд: СТИРОЛПЛАСТ. Одноразовый. Материал: полипропилен. Прозрачный. Размеры: 179x132x37 	шт.	1	
Дидактические материалы					
6	Дидактические материалы к заданию 1. «Найди дизайнера одежды»	Карточка. Материал: картон белый. Размеры: 25x15см. <i>Образец карточки: Приложение к Модулю А.</i>	шт.	1	
7	Дидактические материалы к заданию 2. «Что лишнее?»	Карточка. Материал: картон белый. Размеры: 25x15см. <i>Образец карточки: Приложение к Модулю А.</i>	шт.	1	
8	Дидактическая карточка к заданию 3. «Подбери ткань для предмета одежды»	Карточка. Материал: картон белый. Размеры: 25x17см. <i>Образец карточки: Приложение к Модулю А</i>	шт.	1	
9	Дидактическая карточка к заданию 4. «Определи стиль детской одежды»	Карточка. Материал: альбомная бумага. Размеры: 25x15см. <i>Образец карточки: Приложение к Модулю А.</i>	шт.	1	
		Пустая карточка. Материал: картон белый. Размер: 12x8см.	шт.	1	

МОДУЛЬ В.					
«Укрась футболку картинкой, выполненной из фетровых заготовокразных геометрических форм и пуговицы»					
Материалы					
1	Футболка	Хлопчатобумажная. Цвет: белая. Размер: соответствует ростовому размеру участника	шт .	1	
2	Фартук для труда	Модель: на усмотрение организатора. Размер: соответствует ростовому размеру участника	шт .	1	
3.	Подложка	Пластиковая. Размер А4. Цвет: белая. Качество поверхности: гладкая	шт .	1	
4	Контейнер для хранения материалов	Бренд: СТИРОЛПЛАСТ. Одноразовый. Материал: полипропилен. Прозрачный. Размеры: 179х132х37 	шт .	3	
Расходные материалы					
1.	Технологическая карта задания	Карточка. Материал: альбомная бумага. Размеры: 25х15см. <i>Образец карточки: в описании Модуля В (3 варианта: бабочка, цветок, гусеница)</i>	шт .	1	
2.	*Фетровые заготовки на клеевой основе для создания изображения «бабочка»:				



	Полукруг	Цвет: желтый. Длина прямой стороны: 10 см	шт .	2	
	Круг	Цвет: оранжевый. Диаметр: 3 см	шт .	4	
	Прямоугольник	Цвет: коричневый. Размеры: 8х1см	шт .	1	
	Прямоугольник	Цвет: коричневый. Размеры: 2х0,5см	шт .	2	
3.	*Фетровые заготовки на клеевой основе для создания изображения «цветок»:				
	Треугольник	Цвет: синий. Высота: 4 см. Короткая сторона: 3 см	шт .	5	
	Треугольник	Цвет: зеленый. Высота: 4 см. Короткая сторона: 3 см	шт .	2	
	Прямоугольник	Размеры: 8х1см		1	
4.	*Фетровые заготовки на клеевой основе для создания изображения «гусеница»:				
	Круг	Цвет: зеленый	шт .	3	
	Круг	Цвет: желтый	шт .	3	
	Прямоугольник	Цвет: зеленый. Размеры: 2х0,5см	шт .	2	
5.	Пуговица	Пластмассовая, плоская, с двумя отверстиями. Цвет: желтый. Диаметр: 3 см	шт .	1	
6.	Пуговица	Пластмассовая, плоская, с двумя отверстиями. Цвет: коричневый. Диаметр: 3 см	шт .	1	
7.	Пуговица	Пластмассовая, плоская, с двумя отверстиями. Цвет: зеленый. Диаметр: 3 см	шт .	1	
8.	Пуговица (для младшего)	Пластмассовая, плоская, с двумя			

	школьного возраста)	отверстиями. Цвет: желтый, оранжевый Диаметр: 1-1,5 см	шт.	5	
9.	Иголка	Металлическая, с большим ушком. Длина 4-5 см	шт.	3	
10.	Нитки	Х/бумажные. Цвет: коричневый, желтый, зеленый Бабина.	шт.	3	
11.	Ножницы	"ГАММА" G-511 (либо аналог), детские в блистере, 135 мм 	шт.	1	
12.	Карандаш простой	Заточенный, с ластиком. ТМ	шт.	1	
13.	Салфетки	Однослойные. Размер 24X24. Цвет: белые	шт.	5	
14.	Салфетки влажные	Ушасный нянь. Влажные, очищающие, упаковка 20 шт.	шт.	1	
15.	Контейнер для хранения материалов	Бренд: СТИРОЛПЛАСТ. Одноразовый. Материал: полипропилен. Прозрачный. Размеры: 179x132x37 	шт.	1	
*Размеры фетровых заготовок являются примерными. Необходимо соотнести с размером футболки. Возможна корректировка размеров заготовок на 0,5-1 см.					
Модуль С.					
«Разработай эскиз комплекта детской одежды на заданную тематику и презентуй его».					
1.	Лист бумаги с нанесенными контурным изображением фигуры человека: мальчика/девочки	Бумага для рисования. Формат А3. Высота фигуры человека: 30 см Образец контурного изображения фигуры человека: см. в приложении к Модулю С.	шт.	1	

2.	Лист бумаги с нанесенными контурным изображением фигуры человека: девочки	Бумага для рисования. Формат А3. Высота фигуры человека: 30 см <i>Образец контурного изображения фигуры человека: см. в приложении к Модулю С.</i>	шт.	1	
3.	Фломастеры	Каляка-Маляка (возможен аналог) форма наконечника: круглый основа для чернил: водная Набор 18 цветов 	шт.	1	
4.	Карандаши цветные	Каляка-Маляка (возможен аналог) Набор 18 цветов. Заточенные. 	шт.	1	
5.	Карандаш простой	Заточенный, с ластиком. ТМ	шт.	1	
6.	Точилка для карандашей	Пластиковая. С контейнером. 	шт.	1	
7.	Салфетки влажные	Ушасный нянь. Влажные, очищающие, упаковка 20 шт.	шт.	1	
8.	Контейнер для хранения материалов	Бренд: СТИРОЛПЛАСТ. Одноразовый. Материал: полипропилен. Прозрачный. Размеры: 179x132x37 	шт.	1	



6. ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

6.1. К самостоятельному выполнению конкурсного задания по компетенции «Дизайн модной одежды и аксессуаров» 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 ДООУ (вместе с тренером-наставником), имеющим в наличии:

- справку о состоянии здоровья ребенка (заверенную личной подписью медицинского работника, печатью и личной подписью руководителя ДООУ) 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 рабочем месте участника. 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. Организатор обеспечивает медицинское сопровождение участника Чемпионата: формирование аптечки для оказания первой медицинской помощи, дежурство медицинского работника на соревновательной площадке.

6.6. При несчастном случае или внезапном ухудшении физического состояния ребенка тренеру-наставнику необходимо сообщить о случившемся Главному эксперту и принять меры по оказанию ребенку медицинской помощи.

6.7. Соревновательная площадка должна быть оснащена первичными средствами пожаротушения.

6.8. 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.

6.9. Организатор обеспечивает ограниченный доступ посторонних лиц на Чемпионата.

6.10. Участник для выполнения конкурсного задания использует следующие инструменты:

Наименование инструмента	
использует самостоятельно	использует под наблюдением эксперта или назначенного ответственного лица (волонтера) старше 18 лет
Карандаши	Ножницы
Фломастеры	Иглы
Клей-карандаш	Указка школьная

6.11 Применяемые во время выполнения конкурсного задания средства индивидуальной защиты:

- обувь – безопасная закрытая с зафиксированной пяткой;
- волосы у девочек заплетены в косы и закреплены сзади.

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

- F 04 Огнетушитель



- Телефон для использования при пожаре

- Указатель выхода

- Указатель запасного выхода



- Аптечка первой медицинской помощи



6.10. Перед началом выполнения конкурсного задания, в процессе подготовки рабочего места Участника, 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 (ноутбук с таймером);
- 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 Участника на соревновательную площадку.

6.11. При выполнении конкурсных заданий и уборке рабочего места Участнику:

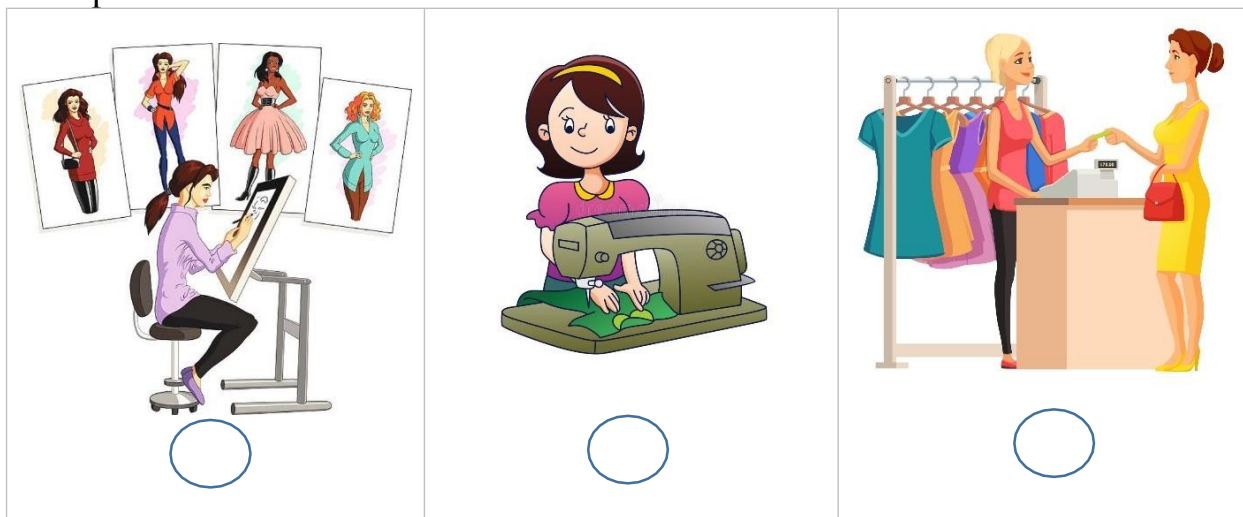
- необходимо быть внимательным, не отвлекаться посторонними делами;
- соблюдать настоящую инструкцию;
- соблюдать правила эксплуатации оборудования, механизмов и инструментов, не подвергать их механическим ударам, не допускать падений;
- поддерживать порядок и чистоту на рабочем месте;
- рабочий инструмент располагать таким образом, чтобы исключалась возможность его скатывания и падения;
- выполнять конкурсные задания только исправным инструментом;
- содержать рабочее место в чистоте,
- при работе с ножницами, иглами, указкой соблюдать осторожность.
- при перерывах в работе класть ножницы лезвием от себя, иглу в игольницу, булавку в контейнер.
- Во время работы с ножницами, иглой, указкой не допускается:
 - производить резкие движения;
 - не ходить по аудитории и не наклоняться;

6.12. Работать с колющими предметами на рабочем столе. При неисправности инструмента и оборудования – прекратить выполнение конкурсного задания и сообщить об этом Главному эксперту поднятием руки. После окончания работ Участник обязан:

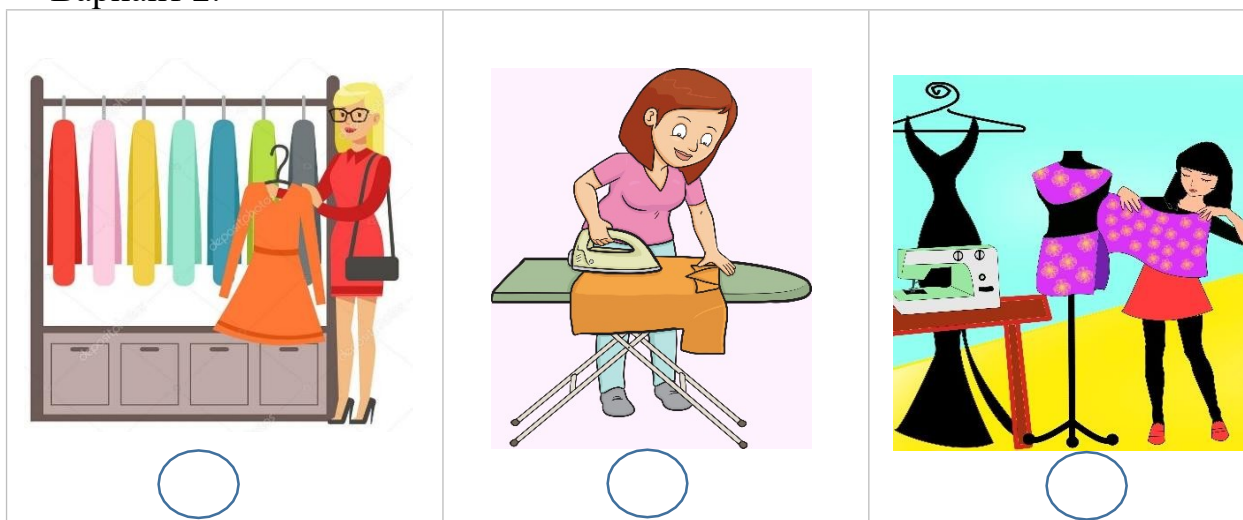
- привести в порядок рабочее место;
- инструменты убрать в специально предназначенное для хранения место;
- поднять руку, сообщить Главному эксперту об окончании работы (поднятьруку).

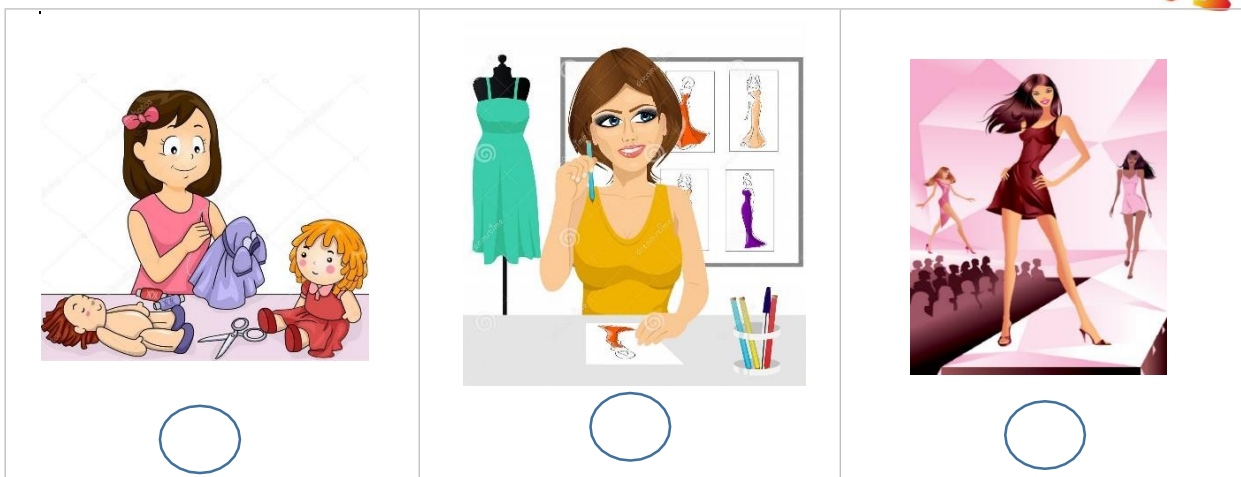
Приложение к модулю А
Варианты дидактических карточек к заданию
«Найди дизайнера одежды»
(для участников дошкольного возраста)

Вариант 1.



Вариант 2.

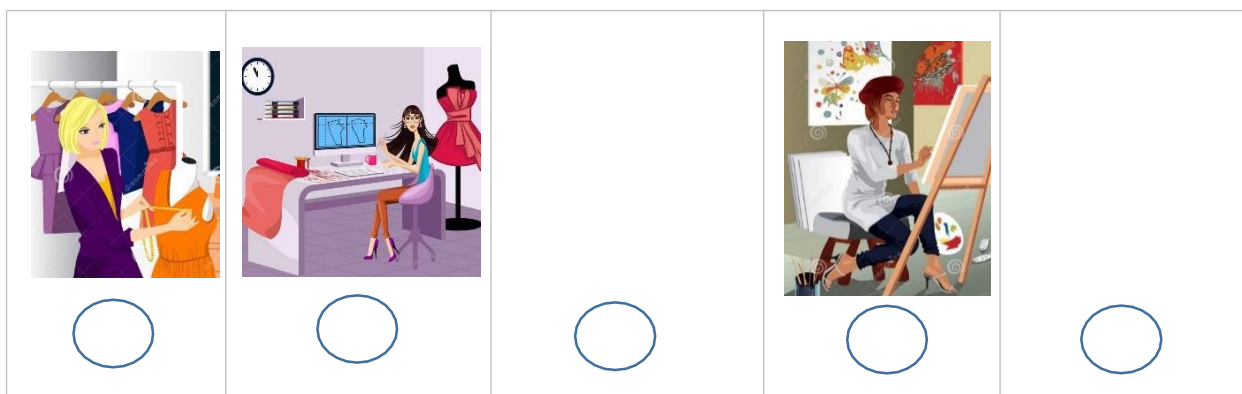




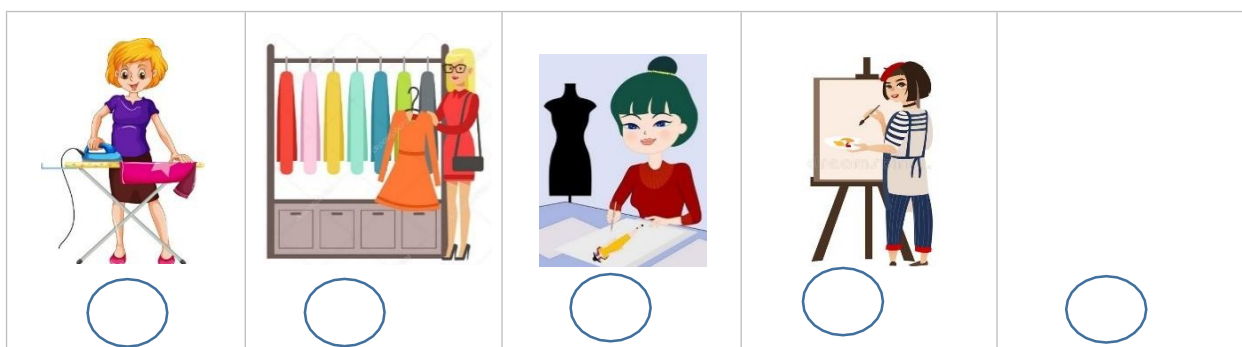
Вариант 3.

**Варианты дидактических карточек к заданию
«Найди дизайнера одежды»
(для участников младшего школьного возраста)**

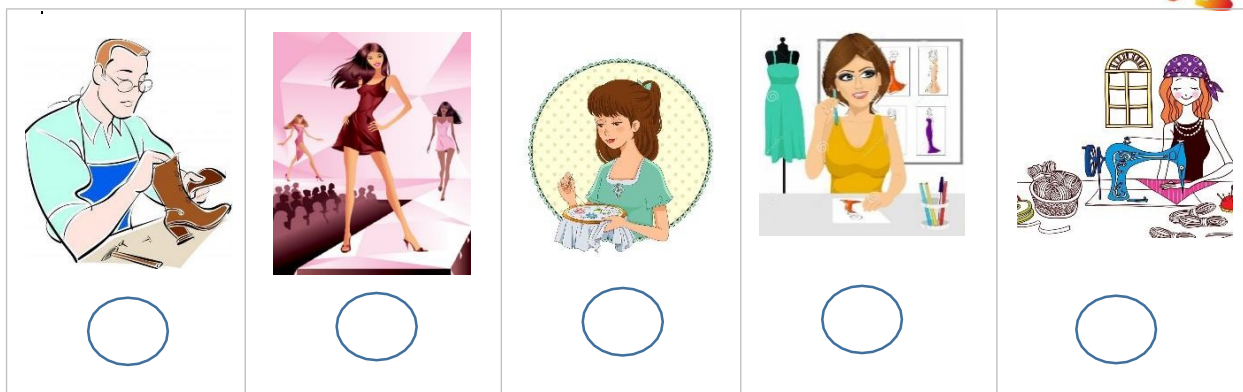
Вариант 1.



Вариант 2.



Вариант 3.

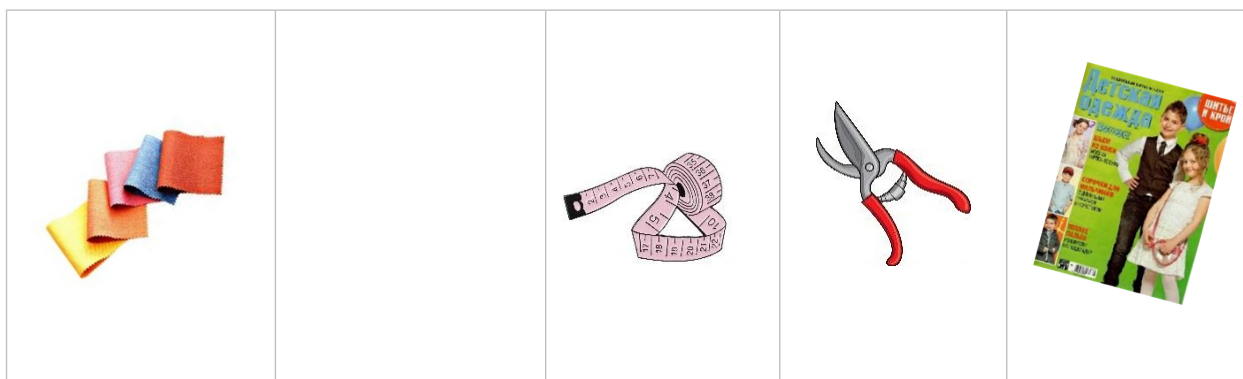


Варианты дидактических карточек к заданию «Что лишнее?»
(для участников дошкольного возраста)

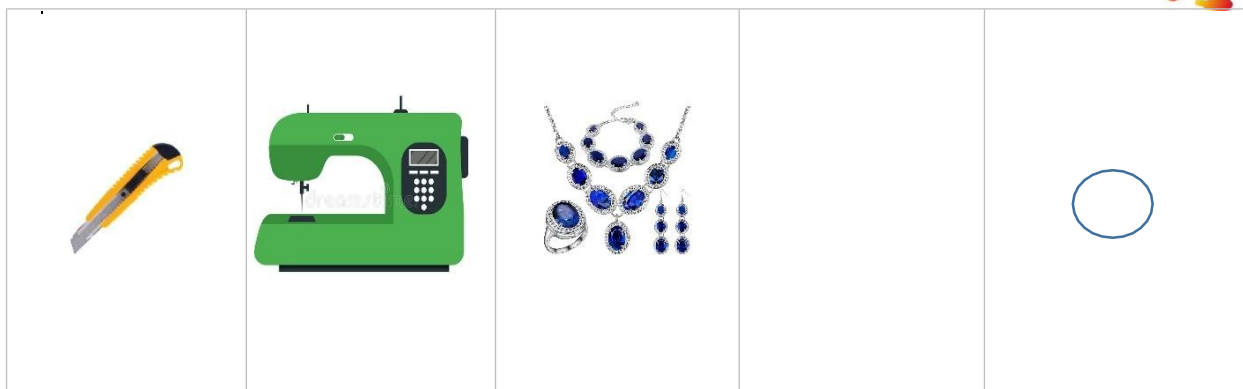
Вариант 1.



Вариант 2.



Вариант 3.



Варианты дидактических карточек к заданию «Что лишнее?»
(для участников младшего школьного возраста)

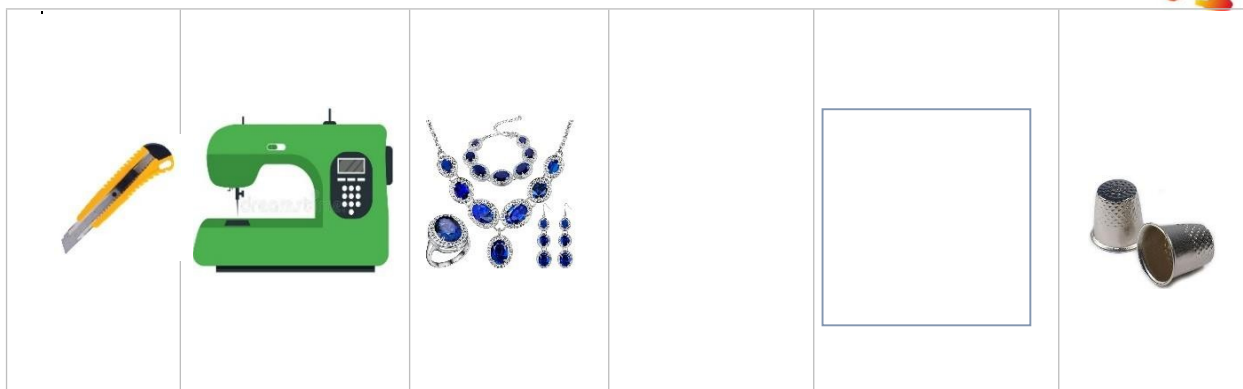
Вариант 1.



Вариант 2.

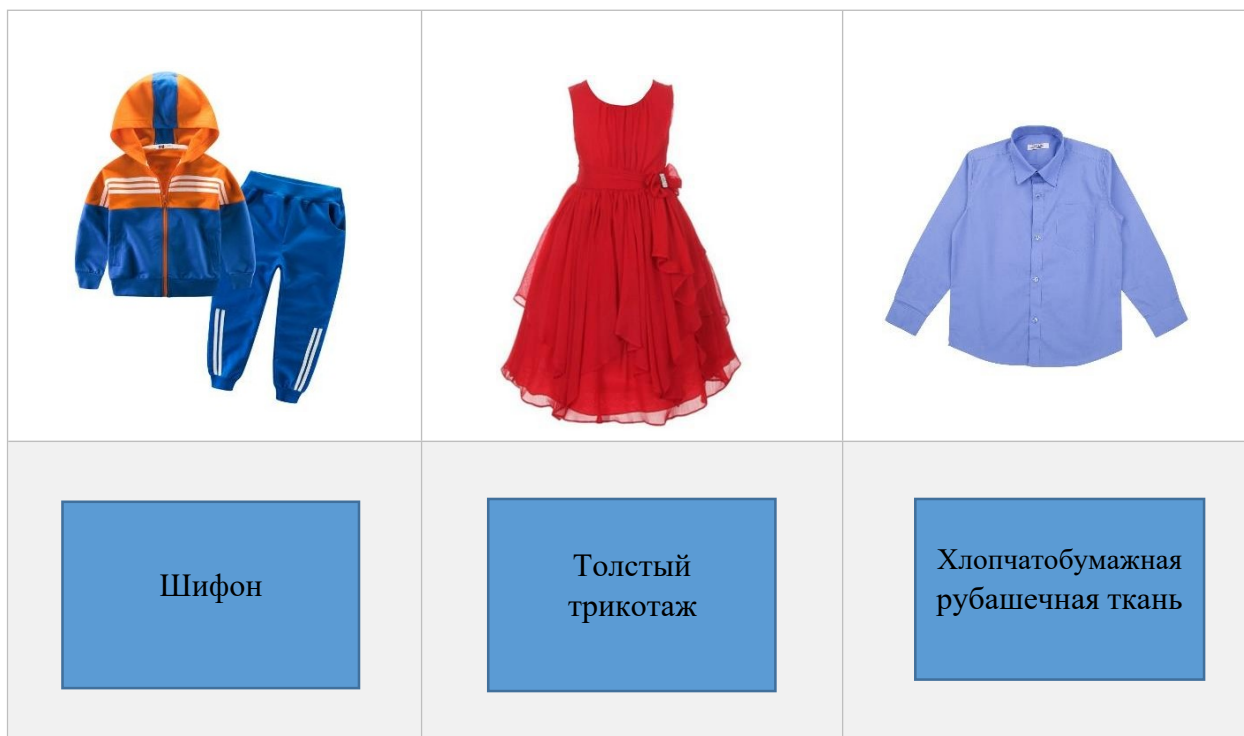


Вариант 3.




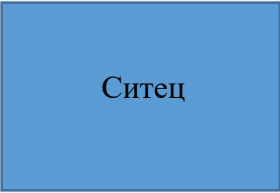




Варианты дидактических карточек к заданию «Подбери ткани для предметов одежды»
(для участников дошкольного возраста)




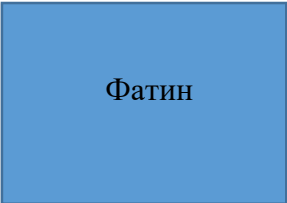
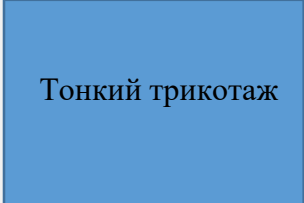
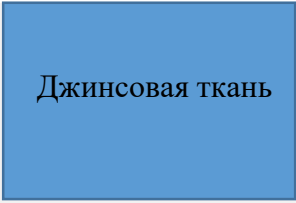
Вариант 1.



Вариант 2.





		
 <p>Ситец</p>	 <p>Шерсть</p>	 <p>Драп</p>

Вариант 3.

		
 <p>Фатин</p>	 <p>Тонкий трикотаж</p>	 <p>Джинсовая ткань</p>

**Варианты дидактических карточек к заданию
«Подбери ткани для предметов одежды»
(для участников младшего школьного возраста)**




Вариант 1.

			
Шифон	Толстый трикотаж	Хлопчатобумажная рубашечная ткань	Вельвет

Вариант 2.

Ситец	Плащевая ткань	Драп	Шерсть

Вариант 3.

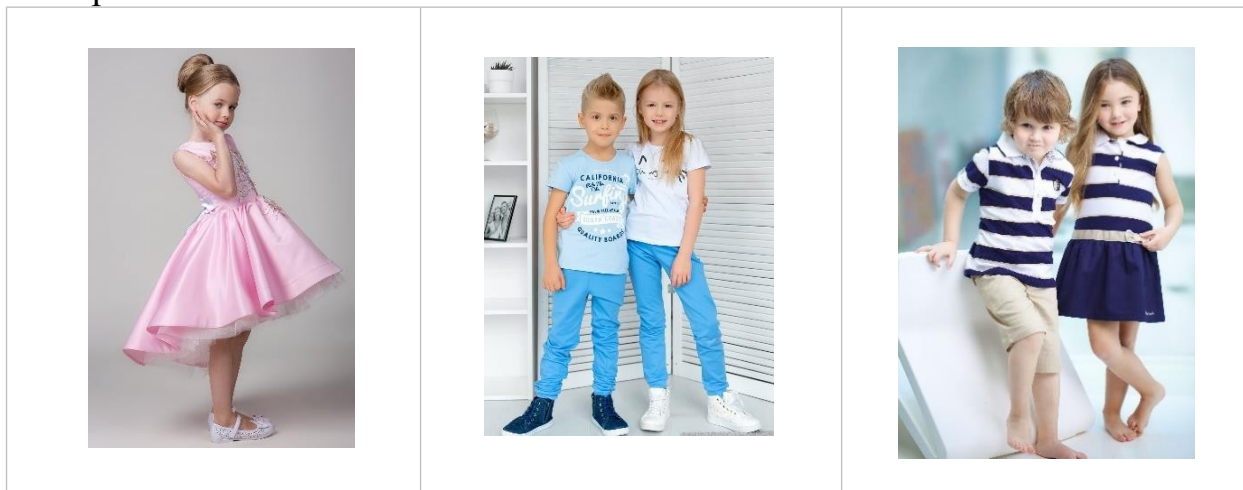
			
Фатин	Тонкий трикотаж	Фланель	Джинсовая ткань

**Варианты дидактических карточек к заданию
«Определи стиль детской одежды»
(для участников младшего школьного возраста)**

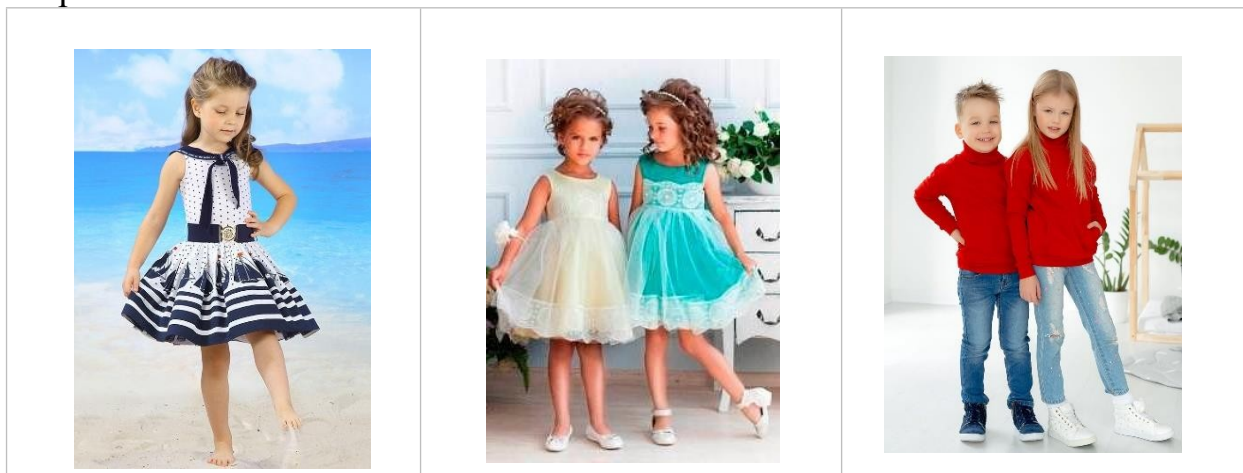
Вариант 1.



Вариант 2.



Вариант 3.



Приложение к Модулю С.

Контурное изображение фигуры девочки и мальчика.

