

**Министерство образования и науки Российской Федерации
Министерство образования и науки Пермского края
Управление образования администрации
Ординского муниципального округа
Муниципальное Бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ординская средняя общеобразовательная школа»**

РАССМОТРЕНО на заседании педагогического совета Протокол №1 от «28» 08 2024 г.	УТВЕРЖДЕНО директор МБОУ "Ординская СОШ" Сарапульцева О.Н. Приказ №341 от «28» 08 2024 г.
--	---

**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«ТЕХНОМОДА. ДИЗАЙН ВЕЩЕЙ»**

Основное общее образование,

5 – 9 классы

8 /16/34 часа

Разработала

Меньшикова А.Ф.,

учитель технологии

**высшей квалификационной
категории**

с. Орда 2024г.

Пояснительная записка

Программа модуля разработана на основе:

- Программы «Промышленный дизайн. Проектирование материальной среды», авторы Саакян С.Г., Рыжов М.В. – М.: Фонд новых форм развития образования, 2017, базовая серия «Методический инструментальный тьютора»;
- Методических рекомендаций для педагогов по разработке и /или корректировке рабочих программ дополнительного образования и внеурочной деятельности Центров «Точки роста» (Составитель: Леонова Вера Сергеевна, учитель высшей категории по предметам информатика-технология, педагог дополнительного образования ДТ «Кванториум. Фотоника», 2021г.);
- с учетом требований обновленного стандарта ОО, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 31.05.2021;
- в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012г. №273 – ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»; приказа Минпросвещения России от 09.11.2018 №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; письма Минобрнауки РФ от 11.12.2006г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»; письма Минобрнауки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)
- с учетом интересов и возможностей детей, материально-технического обеспечения образовательного процесса, уровнем квалификации и профессионализма педагога.

Программа модуля направлена на формирование практических навыков в технологии пошива швейных изделий и в сфере дизайна вещей; работу с современным высокотехнологичным оборудованием; стимулирование интереса обучающихся к саморазвитию, творчеству и использованию новых технологий.

Цель модуля: привлечение обучающихся к процессу создания модных вещей собственного дизайна.

Цели программы: разработка и изготовление сувениров, подарков, швейных изделий собственного дизайна: 5-6 кл. - многоцветной эко – сумки (шоппера), 7-8 кл. – летнего комплекта (топ, шорты или брюки) или спортивного костюма; привлечение внимания к состоянию окружающей среды, к масштабам ее загрязнения, к модным вещам, изготовленным своими руками, через кейс – технологию.

Реализация программы планируется на базе кабинета технологии, используемого Центром образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», а так же квантума «Хайтек» Детского технопарка «Кванториум. Фотоника» г. Перми в рамках сетевого взаимодействия.

Представление результатов освоения модуля:

формы подведения итогов реализации модуля: публичная презентация результатов выполнения кейса - дефиле; выставка лучших работ в рамках Дня открытых дверей «Это наша Точка роста» и других подобных мероприятий; участие в конкурсах различного уровня, в экологических акциях, ярмарках-продажах.

Материально-технические условия реализации программы:

Рабочая программа реализуется в кабинете технологии, используемым Центром образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста», оснащенном оборудованием, поступившим в рамках проекта Цифровая Образовательная Среда (ЦОС).

Оборудование, используемое в ходе освоения программы:

- Швейные машины TOYOTA (7шт.), ZINGER (3шт.);
- Краеобметочная машина (оверлок, 1шт.);
- компьютер;
- презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру - интерактивный комплекс с вычислительным блоком (интерактивная плазменная панель -1 комплект);

- ноутбуки (6 шт. - 4 административных и 2 учительских);
- МФУ Pantum M6550 series;
- единая сеть Wi-Fi;
- фотоаппарат Nikon D5 600 (1 шт.);
- Термопресс для термопереноса с различными насадками 38100

Программное обеспечение:

- офисное программное обеспечение;
- графический редактор CorelDRAW;
- карта памяти для фотоаппарата (1 шт.);

Инструменты, приспособления, расходные материалы:

- утюг, гладильная доска;
- ножницы — по количеству обучающихся;
- ткань, нитки для швейных изделий;
- бумага А4 для рисования и распечатки;
- набор простых карандашей — по количеству обучающихся;
- набор чёрных шариковых ручек — по количеству обучающихся;
- маркеры для росписи тканей – 4 шт.;
- линеры, маркеры для скетчинга - по 2шт.;
- материалы для термопереноса (бумага, краски для сублимационной печати).

Для выполнения термотрансферной (плотерной) печати на ткани планируется использование оборудования и расходных материалов квантума «ХАЙТЕК» детского технопарка «Кванториум. Фотоника» г. Пермь в рамках сетевого взаимодействия.

Учебно-тематический план

№ темы	Название темы	Кол. часов	Кол. часов	Кол. часов
	Варианты реализации программы	8	16	34
№ 1	Промышленный дизайн и решение экологической проблемы.	1	0	4
	Мода и дизайн в подростковой одежде. Направления 2024-2025г.	0	1	2
№ 2	Техномода. Термотрансферная печать на ткани, 3Д-аппликация, графичный рисунок. Сублимационная печать	0.5	0.5	6
№ 3	Что должен уметь дизайнер? Дизайн – аналитика альтернатив полиэтиленового пакета/моделей шорт, брюк, сувениров, подарков	0.5	0.5	2
№4	Что должен уметь дизайнер? Способы выражения мысли дизайнера	2	4	8
	- Основы скетчинга. Методики формирования идей. Фиксация лучшей идеи	1	1	2
	- Графический редактор CorelDRAW. Интерфейс программы Методики формирования идей. Фиксация лучшей идеи	0	3	6
№ 5	Изготовление и оформление многоразовой эко - сумки собственного дизайна/ шорт или брюк, топа или худи, свитшота (по выбору детей), сувенира, подарка.	4	10	12
№ 6	Дефиле (участие в выставке, экологической акции, ярмарке – продаже)	Дополнительно		

*Примечание: по ходу реализации программы учитель может вносить изменения, дополнения с учетом своего профессионального роста и развития.

Содержание программы, планируемые результаты, формы и методы обучения представлены в обучающих кейсах «Эко – сумка (шоппер)», «Летний комплект»

Обучающий кейс «Эко – сумка (шоппер)»

Проблематизация	<p>Человечество погибнет не от атомной бомбы и бесконечных войн, оно похоронит себя под горами собственных отходов. (Нильс Бор).</p> <p>Отходы пластикового производства составляют до 10% всего мусора, который производят люди. Пластик не разлагается естественным путём, а под воздействием солнечного излучения разваливается на маленькие токсические кусочки, а при его сжигании в атмосферу выделяются разные газы – от углерода до диоксинов. Полиэтиленовые пакеты производятся из нефтепродуктов, то есть для их производства используется исчерпаемый природный ресурс. По статистике в мире каждый год потребляется 500 млн. - 1 млрд. таких пакетов! Это приблизительно 18 млн. литров нефти в год!</p> <p>В качестве альтернативы такому удобному, но опасному для природы средству упаковки – полиэтиленовому пакету, в ряде стран предлагают использовать в магазинах пакеты из бумаги или из ткани - экологически чистого материала, не создающего проблем при утилизации.</p> <p>Да, бумажные пакеты являются экологически чистой продукцией! Но, производство и использование таких пакетов оказывает самое высокое влияние на глобальное потепление по сравнению с другими типами пакетов и сумок. При производстве бумажных пакетов выделяется на 70 % больше углекислого газа, чем при производстве полиэтиленовых пакетов. А самое главное, что при производстве бумажных пакетов – происходит масштабная вырубка деревьев.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=Fvk9bZKbeb0</p> <p>Во всем мире власти агитируют за использование сумок из полотна. Именно этот вариант стал очень популярным и даже модным.</p>	
Тема	«Эко – сумка (шоппер)», (аналогично - сувенир, подарок)	
Цель	<ul style="list-style-type: none"> - Разработка и изготовление по своим размерам многоразовой эко – сумки – шоппера собственного дизайна; - привлечение внимания к состоянию окружающей среды, к масштабам ее загрязнения 	
Возраст	5 - 6 класс	
Кол-во занятий	8/16/34	
План по занятиям		
№ п/п	Наименование	Пояснение
Занятие № 1-14 (2-6 - 14ч.)	Темы	Промышленный дизайн и решение экологической проблемы. Что должен уметь дизайнер? Средства дизайна - термотрансферная/сублимационная печать
	Задачи занятия	<ul style="list-style-type: none"> -Изучить вопрос по заданной теме; - найти альтернативу пластиковому пакету в виде многоразовой тканевой эко-сумки – шоппера и провести дизайн - анализ; - исследовать используемые для изготовления эко – сумок ткани, способы и техники их оформления (термотрансферная (плотерная) и сублимационная печать, графический рисунок маркерами и т.п.). - ознакомиться с техниками скетчинга

Планируемый результат	<ul style="list-style-type: none"> - Изучение вопроса по заданной теме; - развитие 4К компетенций; - дизайн-анализ альтернатив; - выбор ткани для изготовления эко – сумки – шоппера; - выдвижение 3-5 своих дизайнерских решений ее оформления; - визуализация идей в виде скетча
Форма подачи материала	<ul style="list-style-type: none"> - Осмысление понятия «промышленный дизайн» в ходе ассоциативной дискуссии (прием «цепочка», визуализация результата на интерактивной плазменной панели); - Знакомство с составляющими и правилами промышленного дизайна в ходе просмотра и обсуждения презентаций «Промышленный дизайн» и «10 правилами хорошего дизайна Дитер Рамса», высказывание умозаключений; - Поиск ответа на вопрос «Что должен знать и уметь дизайнер?» (работа в парах по составленному гиду); - Просмотр видеоролика «Шокирующее видео о пластиковых пакетах... Эко - сумки покоряют мир!»; - Обсуждение проблемы загрязнения окружающей среды пластиковым мусором, поиск альтернативы пластиковому пакету, (работа в группах, «мозговой штурм») - Поиск альтернатив пластиковому пакету и их дизайн – аналитика; - Поиск идей, просмотр презентации «Дизайн эко – сумки – шоппера», виртуальное путешествие по сайтам сети Интернет с исследованием используемых для изготовления эко – сумок тканей, вариантов и техник их оформления; - Знакомство с новыми технологиями оформления швейных изделий (термотрансферная (плотерная) и сублимационная* печати, графический рисунок маркерами по ткани и т.п.); - Основы скетчинга; -Набор первоначальных идей и их визуализация в виде скетча.
Педагогические методы	<p>Метод дискуссии;</p> <p>Метод ситуационного анализа;</p> <p>Эвристический метод;</p> <p>Метод «мозгового штурма»;</p> <p>Практический метод</p>
Форма проведения	Фронтальная, групповая, парная, индивидуальная
Место проведения	Кабинет технологии, используемый Центром образования «Точка роста»
Оборудование	Интерактивный комплекс с вычислительным блоком (интерактивная плазменная панель), ноутбуки, Wi-Fi, бумага, маркеры, линеры, цветные карандаши
Мотивационные материалы	<ul style="list-style-type: none"> - Презентации «Промышленный дизайн», «10 правил хорошего дизайна Дитер Рамса», «Дизайн эко – сумки – шоппера», сайт https://www.youtube.com/watch?v=Fvk9bZKbeb0 - видеоролик «Шокирующее видео о пластиковых пакетах... Эко - сумки покоряют мир!»; - Презентация «Новые технологии в оформлении швейных изделий» - Видеоролик «Что такое скетчинг» https://www.youtube.com/watch?v=-tOkfmLxLDc&t=27s - «Как рисовать Sketch» (техника выполнения скетча)

		https://www.youtube.com/watch?v=RNd6uazSjhU&t=6s						
	Время	6/14 ч.						
	Формы контроля	- Дизайн – анализ; - 3-5 идей дизайнерских решений оформления эко – сумки – шоппера, их визуализация в виде скетча						
	Рефлексия	Методика «+», «-», «интересно»: заполни табличку «Сегодня на уроке...» <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Мои +</th> <th>Мои -</th> <th>Мне было интересно</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 40px;"></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Мои +	Мои -	Мне было интересно			
Мои +	Мои -	Мне было интересно						
	Полученные компетенции	Поиск и анализ информации; Командное решение задачи; Коммуникативность; Дизайн-аналитика; Техника скетча; Критическое мышление; Креативность.						
Занятие № 15-22 (8ч)	Тема	Способы выражения мысли дизайнера. Графический редактор CorelDRAW						
	Задачи занятия	- Познакомиться с основными возможностями программы CorelDRAW - Выразить свою мысль «дизайнера» по оформлению эко-сумки-шоппер в графическом редакторе CorelDRAW						
	Планируемый результат	- Создание эскиза эко - сумки - шоппер собственного дизайна в программе с помощью графических инструментов; - Создание коллажа сумки - шоппер собственного дизайна дизайнера из готовых рисунков. -Фиксация идей в программе CorelDRAW						
	Форма подачи материала	- Знакомство с панелью инструментов в программе CorelDRAW: инструменты для рисования, выделения, преобразования. - Создание эскиза сумки-шоппер собственного дизайна в программе с помощью графических инструментов; - Печать созданного эскиза; - Работа с областями в программе CorelDRAW: сглаживание и ретушовка, кадрирование нескольких изображений, быстрая маска, фильтры, умные ножницы, повышение резкости и размывание. - Создание коллажа сумки-шоппер собственного дизайна из готовых рисунков (поиск рисунков в сети интернет, создание коллажа).						
	Педагогические методы	- Словесный метод; - Наглядный метод; - Практический метод.						
	Форма проведения	- Индивидуальная работа; - Групповая работа; - Фронтальная работа.						

	Место проведения	Кабинет технологии, используемый Центром образования «Точка Роста»
	Оборудование	Ноутбуки с установленным программным обеспечением CorelDRAW доступ в сеть интернет, Интерактивный комплекс с вычислительным блоком (интерактивная плазменная панель),
	Мотивационные материалы	Коллекция рисунков детей, созданных в программе CorelDRAW
	Время	4ч./8ч.
	Форма контроля	Демонстрация выполненных эскизов и коллажей.
	Рефлексия	Закончи фразу: Мне сегодня было трудно... У меня сегодня получилось... Мне сегодня понравилось... Мне еще хочется научиться...
	Полученные компетенции	- Коммуникативность; - Критическое мышление; - Поиск и анализ информации; - Работа в программах Paint, Gimp.
Занятие № 23-34 (4-6-12ч.)	Тема	Изготовление многоразовой эко - сумки – шоппер собственного дизайнера
	Задачи занятия	- Разработать и изготовить многоразовую эко - сумку – шоппер; подарок, сувенир. - Выбрать лучшую дизайнерскую идею оформления эко – сумки, подарка, сувенира и воплотить ее в реальность
	Планируемый результат	- Готовая эко - сумка – шоппер с собственным дизайном; подарок, сувенир (кружка, тарелка, футболка) с сублимационной печатью - Развитие интереса к теме кейса среди ровесников с помощью организации во время перемен дефиле «Полиэтиленовому пакету – НЕТ, Эко – сумке – шопперу – да!» в рекреации школы; - Привлечение внимания обучающихся к состоянию окружающей среды, к масштабам ее загрязнения; * Возможно создание коллекции эко-сумок с достопримечательностями с. Орда или традиционного брендового мероприятия «Ординский ухаб» для расширения сувенирной продукции Ординского муниципального округа
	Форма подачи материала	- Учитель проводит мастер – класс «Шьем эко - сумку – шоппер»; - Дети раскраивают и по технологической цепочке шьют эко – сумку, при необходимости получают адресную помощь учителя; - Затем оформляют ее по выбранным дизайнерским идеям (термотрансферная печать в Кванториуме, графичный рисунок маркером по ткани, графичный рисунок при помощи шнура, фигурных машинных строчек, роспись акриловыми красками по ткани, 3Д-аппликация и т.п.); - Организация в рекреации школы во время перемен дефиле «Полиэтиленовому пакету – НЕТ, Эко – сумке – шопперу – да!» и просмотров видеоролика «Шокирующее видео о пластиковых

		пакетах... Эко - сумки покоряют мир!» с целью привлечения внимания обучающихся к состоянию окружающей среды, к масштабам ее загрязнения.
	Педагогические методы	Словесный, наглядный, практический
	Форма проведения	Индивидуальная, групповая
	Место проведения	Кабинет технологии №119, используемый ц.о. «Точка роста» рекреация 1 этажа
	Оборудование	В кабинете технологии: швейные машинки «TYOTA», « ZINGER», специальная крае обметочная машина «LUKI», утюг, гладильная доска, иглы, портновские булавки, ножницы, линейки – карандаши. Термопресс для термопереноса, расходные материалы для сублимационной печати, принтер В рекреации для дефиле - аудиозаписи, телевизор для просмотра видеоролика
	Мотивационные материалы	Образцы эко-сумок, подарков, сувениров, коллекция рисунков для дизайна
	Время	4-6 -12ч.
	Форма контроля	Практическая работа, дизайн (оформление эко-сумки – шоппер в соответствии с выбранной идеей), демонстрация выполненной работы
	Рефлексия	Методика незаконченного предложения: закончи предложение Было интересно Меня удивило... Было трудно... Теперь я могу ... Мне захотелось...
	Полученные компетенции	Совершенствование умений и навыков кроя и шитья, работы на швейных машинках; Умение доводить начатое до конца, воплощать идею в реальность; Командное решение задач; Коммуникативность; Креативность; Критическое мышление

Для обучающихся 7-9 классов все аналогично, только кейс более сложный - «Летний комплект» или «Спортивный костюм из флиса» (по выбору обучающихся)

Проблематизация	Не все что модно, подходит нам
Тема	Мода и дизайн в подростковой одежде. Направления 2024-2025г.
Цель	- Разработка и изготовление по своим размерам летнего комплекта (Топ и шорты или топ и брюки) - привлечение внимания к модной одежде, изготовленной своими руками
Возраст	6-9 класс
Кол-во занятий	16 по 2ч.

