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	УТВЕРЖДЕНО
на заседании педагогического совета Протокол №1 от «26» 08. 2026 г.	директор МБОУ "Ординская СОШ" Сарапульцева О.Н. Приказ № 284 от «26» 08. 2025 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 2025г.

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 инструментарий 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 ООО, 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 Минообрнауки РФ от 18.11.2015г. № 09-3242 «О направлении информации» вместе с методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разно уровневые 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 с использованием высокотехнологичного оборудования.

Цели программы:

- разработка и изготовление сувениров, подарков, швейных изделий собственного дизайна с использованием сублимационной или плоттерной печати и т.п.: 5-6 кл. - многоразовой 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.
- овладение сублимационной печатью и применение ее в дизайне.

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 высокотехнологичным оборудованием, поступившим в рамках проекта Цифровая Образовательная Среда (ЦОС) и приобретенным образовательной организацией.

Оборудование, используемое в ходе освоения программы:

- Швейные машины TOYOTA (7шт.), ZINGER (3шт.);
- Краеобмёточная машина (оверлок, 1шт.);
- компьютер;
- презентационное оборудование с возможностью подключения к компьютеру - интерактивный

комплекс с вычислительным блоком (интерактивная плазменная панель -1 комплект);
- ноутбуки (6 шт. - 4административных 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 2025-2026г.	**0**	**1**	**2**
№ 2	Техномода. Термотрансферная и сублимационная виды печати на ткани, 3Д-аппликация, графичный рисунок.	**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**		

***** В связи с приобретением комплекта оборудования для сублимационной печати в содержании кейсов тема № 2 дополняется следующими темами:
- Что такое сублимация и что для нее понадобится ? (бумага, чернила, принтер, термопресс).
- Критерии подбора картинок.

- Этапы сублимационной печати.
Для этого увеличивается количество часов на тренировочные упражнения и технологию выполнения печати от 2 до 6, отведенных на темы №3 и 4.
Само содержание программы, планируемые результаты, формы и методы обучения представлены в обучающих кейсах «Эко – сумка (шоппер)», «Летний комплект».

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

Обучающий кейс «Эко – сумка (шоппер)»

Проблематизация	**Человечество погибнет не от атомной бомбы и бесконечных войн, оно похоронит себя под горами собственных отходов. (Нильс Бор).** 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! 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. 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. https://www.youtube.com/watch?v=Fvk9bZKbeb0 Во всем мире власти агитируют за использование сумок из полотна. Именно этот вариант стал очень популярным и даже модным.
Тема	«Эко – сумка (шоппер)», (аналогично - сувенир, подарок)
Цель	- 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 -	Темы	Промышленный дизайн и решение экологической проблемы. Что должен уметь дизайнер? Средства дизайна - термотрансферная/сублимационная печать

14ч.)	Задачи занятия	-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	- 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	- 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	Метод дискуссии; Метод ситуационного анализа; Эвристический метод; Метод «мозгового штурма»; Практический метод
	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	- Презентации «Промышленный дизайн», «10 правил хорошего дизайна Дитер Рамса», «Дизайн эко – сумки – шоппера», сайт

<table>
<tr><td></td><td></td><td>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</td></tr>
<tr><td></td><td>Время</td><td>6/14 ч.</td></tr>
<tr><td></td><td>Формы контроля</td><td>- Дизайн – анализ;
- 3-5 идей дизайнерских решений оформления эко – сумки – шоппера, их визуализация в виде скетча</td></tr>
<tr><td></td><td>Рефлексия</td><td>Методика «+», «-», «интересно»: заполни табличку «Сегодня на уроке…»<table><tr><th>Мои +</th><th>Мои -</th><th>Мне было интересно</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table></td></tr>
<tr><td></td><td>Полученные компетенции</td><td>Поиск и анализ информации;
Командное решение задачи;
Коммуникативность;
Дизайн-аналитика;
Техника скетча;
Критическое мышление;
Креативность.</td></tr>
<tr><td>Занятие № 15-22 (8ч)</td><td>Тема</td><td>Способы выражения мысли дизайнера. Графический редактор CorelDRAW</td></tr>
<tr><td></td><td>Задачи занятия</td><td>- Познакомиться с основными возможностями программами CorelDRAW
- Выразить свою мысль «дизайнера» по оформлению эко-сумки-шоппер в графическом редакторе CorelDRAW</td></tr>
<tr><td></td><td>Планируемый результат</td><td>- Создание эскиза эко - сумки - шоппер собственного дизайна в программе с помощью графических инструментов;
- Создание коллажа сумки - шоппер собственного дизайна дизайна из готовых рисунков.
-Фиксация идей в программе CorelDRAW</td></tr>
<tr><td></td><td>Форма подачи материала</td><td>- 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).</td></tr>
<tr><td></td><td>Педагогические методы</td><td>- Словесный метод;
- Наглядный метод;</td></tr>
</table>

		- 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 дизайна
	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 обмёточная 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 2025-2026г.
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	17 по 2ч.