

**Управление образования администрации
Ординского муниципального округа
Муниципальное Бюджетное общеобразовательное учреждение
«Ординская средняя общеобразовательная школа»**

СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
Руководитель Центра цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»	Директор МБОУ «Ординская СОШ» О.Н.Сарапульцева

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

Основное общее образование,

5 – 8 классы

8 /16 часов

**Разработала
Меньшикова А.Ф.,
учитель технологии
высшей квалификационной
категории**

с. Орда 2022г.

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 по своим размерам 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. Возможна реализация данной программы в рамках уроков технологии в 6 классе при замене кейса «Пенал» модуля «Промышленный дизайн».

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.);

Программное обеспечение:

- офисное программное обеспечение;
- графический редактор Gimp;
- 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 2 шт.

Для выполнения термотрансферной (плотерной) печати на ткани и сублимационной печати используются оборудование и расходные материалы квантума «ХАЙТЕК» детского технопарка «Кванториум. Фотоника» г. Пермь в рамках сетевого взаимодействия.

Учебно-тематический план

Номер темы	Название темы	Кол. часов	Кол. часов
	Варианты реализации программы	8	16
№ 1	Промышленный дизайн и решение экологической проблемы.	1	0
	Мода и дизайн в подростковой одежде. Направления 2022-2023г.	0	1
№ 2	Техномода. Термотрансферная печать на ткани, 3Д-апликация, графичный рисунок.	0.5	0.5
№ 3	Что должен уметь дизайнер? Дизайн – аналитика альтернатив полиэтиленового пакета/моделей шорт, брюк	0.5	0.5
№4	Что должен уметь дизайнер? Способы выражения мысли дизайнера	2	4
	- Основы скетчинга. Методики формирования идей. Фиксация лучшей идеи	1	1
	- Графический редактор Gimp. Методики формирования идей. Фиксация лучшей идеи	0	3
№ 5	Изготовление и оформление многоразовой эко - сумки собственного дизайна/ шорт или брюк, топа или худи, свитшота (по выбору детей).	4	10
№ 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)»	
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	
План по занятиям		
№ п/п	Наименование	Пояснение
Занятие № 1-6 (2-6ч.)	Тема	Промышленный дизайн и решение экологической проблемы. Что должен уметь дизайнер?
	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 печати, 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;

	<ul style="list-style-type: none"> - 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») <ul style="list-style-type: none"> - 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; Метод ситуационного анализа; Эвристический метод; Метод «мозгового штурма»; 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	бч.						
	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: 30px;"></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 № 7-10 (4ч)	Тема	Способы выражения мысли дизайнера. Графический редактор Gimp.						
	Задачи занятия	- Познакомиться с основными возможностями программами Gimp. - Выразить свою мысль «дизайнера» по оформлению эко-сумки-шоппер в графическом редакторе Gimp.						
	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.						
	Форма подачи материала	- Знакомство с панелью инструментов в программе Gimp: 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 Gimp: 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 информатики на базе Центра образования «Точка Роста»						
	Оборудование	Ноутбуки с установленным программным обеспечением Gimp, доступ						

		в сеть интернет, Интерактивный комплекс с вычислительным блоком (интерактивная плазменная панель),
	Мотивационные материалы	Коллекция рисунков детей, созданных в программе Gimp на уроках информатики
	Время	4ч.
	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 № 11-16 (4-6ч.)	Тема	Изготовление многоразовой эко - сумки – шоппер собственного дизайна
	Задачи занятия	- Разработать и изготовить многоразовую эко - сумку – шоппер; - Выбрать лучшую дизайнерскую идею оформления эко - сумки – шоппер и воплотить ее в реальность
	Планируемый результат	- Готовая эко - сумка – шоппер с собственным дизайном; - 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 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, 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. В рекреации для дефиле - аудиозаписи, телевизор для просмотра видеоролика
	Мотивационные материалы	Образцы эко-сумок, коллекция рисунков для дизайна
	Время	4-6 ч.
	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

Обучающий кейс «Летний комплект»»

Проблематизация	Не все что модно, подходит нам
Тема	Мода и дизайн в подростковой одежде. Направления 2022-2023г.
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	6-8 класс
Кол-во занятий	16

План по занятиям

№ п/п	Наименование	Пояснение
Занятие № 1- 3 (3ч.)	Тема	Дизайн и мода. Что должен уметь дизайнер?
	Задачи занятия	-Изучить вопрос по заданной теме; - найти фасоны модной подростковой одежды для лета, провести дизайн - анализ; понравившихся моделей; - исследовать используемые для изготовления летних комплектов (спортивных костюмов) ткани, способы и техники их оформления (термотрансферная (плотерная) и сублимационная печати, графический рисунок маркерами и т.п.). - ознакомиться с техниками скетчинга, выполнить скетчи
	Планируемый результат	- Изучение вопроса по заданной теме; - развитие 4К компетенций; - дизайн-анализ альтернатив; - выбор ткани для изготовления изделий; - выдвижение 3-5 своих дизайнерских решений оформления; - визуализация идей в виде скетча
	Форма подачи материала	- Осмысление понятий «дизайн», «мода» 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 презентации «Современные направления подростковой моды», обсуждение - самостоятельная работа с приложением Pinterest, поиск и выбор понравившихся идей; - Дизайн – аналитика; - Основы скетчинга; - Визуализация лучшей идеи в виде скетча. - Знакомство с новыми технологиями оформления швейных изделий

		(термотрансферная (плотерная) и сублимационная печати, графический рисунок маркерами по ткани и т.п.);						
	Педагогические методы	Метод дискуссии; Метод ситуационного анализа; Эвристический метод; Практический метод						
	Форма проведения	Фронтальная, 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», слайд – шоу «Современные направления подростковой моды», 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	6ч.						
	Формы контроля	- Дизайн – анализ; - 3-5 идей дизайнерских решений оформления летних комплектов (спортивных костюмов), их визуализация в виде скетча						
	Рефлексия	Методика «+», «-», «интересно»: заполни табличку «Сегодня на уроке...» <table border="1" data-bbox="512 1352 1426 1491"> <thead> <tr> <th>Мои +</th> <th>Мои -</th> <th>Мне было интересно</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </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 № 4-6 (3ч)	Тема	Способы выражения мысли дизайнера. Графический редактор Gimp.						
	Задачи занятия	- Познакомиться с основными возможностями программами Gimp. - Выразить свою мысль «дизайнера» по оформлению эко-сумки-шоппер в графическом редакторе Gimp.						
	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.
Форма подачи материала		- Знакомство с панелью инструментов в программе Gimp: 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 Gimp: 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 информатики на базе Центра образования «Точка Роста»
Оборудование		Ноутбуки с установленным программным обеспечением Gimp, доступ в сеть интернет, Интерактивный комплекс с вычислительным блоком (интерактивная плазменная панель),
Мотивационные материалы		Коллекция рисунков детей, созданных в программе Gimp на уроках информатики
Время		4ч.
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 № 7-16 (10ч.)	Тема	Изготовление летнего комплекта собственного дизайна (топа и шорт или брюк, худи или свитшота и брюк) .
	Задачи занятия	- Разработать и изготовить летний комплект по выбору детей; - Выбрать лучшую дизайнерскую идею оформления изделий и воплотить ее в реальность
	Планируемый результат	- Готовый комплект с собственным дизайном; - Развитие интереса к теме кейса среди ровесников с помощью организации во время перемен дефиле в рекреации школы;

		* Возможно создание коллекции
Форма подачи материала		<ul style="list-style-type: none"> - Учитель проводит мастер – класс по раскрою; - Дети раскраивают изделия: - Просмотр видеоролика с мастер – классом по пошиву (Шорт, брюк и т.д) - По технологической цепочке шьют изделия, при необходимости получают адресную помощь учителя; - Затем оформляют изделия 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 «Мода для подростков» с целью привлечения внимания обучающихся к изготовлению модной одежды собственного дизайна своими руками
Педагогические методы		Словесный, наглядный, практический
Форма проведения		Индивидуальная, групповая
Место проведения		Кабинет технологии №119, рекреация 1 этажа
Оборудование		<p>В кабинете технологии: швейные машинки «TYOTA», « ZINGER», специальная крае обмёточная машина «LUKI», утюг, гладильная доска, иглы, портновские булавки, ножницы, линейки – карандаши.</p> <p>В рекреации для дефиле - аудиозаписи</p>
Мотивационные материалы		Образцы эко-сумок, коллекция рисунков для дизайна
Время		10ч.
Форма контроля		Практическая работа, дизайн , демонстрация выполненной работы
Рефлексия		<p>Методика незаконченного предложения: закончи предложение</p> <p>Было интересно</p> <p>Меня удивило...</p> <p>Было трудно...</p> <p>Теперь я могу ...</p> <p>Мне захотелось...</p>
Полученные компетенции		<p>Совершенствование умений и навыков кроя и шитья, работы на швейных машинках;</p> <p>Умение доводить начатое до конца, воплощать идею в реальность;</p> <p>Командное решение задач;</p> <p>Коммуникативность;</p> <p>Креативность;</p> <p>Критическое мышление</p>