

תכנית לימודים למקצוע

מבוא למגמה – יישומי מחשב בעיצוב אופנה

כיתות י' – יא' סה"כ 6 ש"ש

גירסה
2011 תשע"א

התוכנית מתבססת על נושאי לימוד מתוך תוכניות הלימודים הבאות :

1. נספח לתכנית לימודים "יישומי עיצוב באופנה (ממוחשבים)", מהדורה ניסויית התשנ"ה 1994/5
2. תכנית לימודים במקצוע "ציור אופנה", מהדורה תשנ"ב / 1991.

מטרות התכנית

1. רכישת יכולת להציג מוצרי אופנה באמצעות הרישום והציור, למטרות הנדרשות בתהליך עיצוב הבגד וייצורו בתעשיית האופנה.
2. זיהוי וציור דוגמאות יסוד של חלקי בגד.
3. התנסות בתכנון, ציור ועיצוב סדרות בגדים (קולקציות) ואביזרי אופנה לפי נתונים קבועים מראש והצגתן בצורה אסתטית, מלווה בתיאור מילולי.
4. התנסות במחשב ככלי עיצוב.
5. ייעול תהליך העיצוב בנושאי אופנה באמצעות המחשב.
6. הכרת פונקציות עיצוב חדשות בעזרת המחשב.
7. לימוד שימוש באלמנטים עיצוביים ואמנותיים.
8. עיצוב קולקציות של דגמים ואביזרים על סמך חומר רקע (מקורות השראה וכיווני אופנה קיימים).
9. פיתוח סגנון אישי בעבודה הממוחשבת.
10. טיפוח היוזמה האישית של התלמיד.

הערה כללית

המקצוע מבוא למגמה – יישומי מחשב בעיצוב אופנה בא להכין את התלמיד לתלמודי המקצוע ברמה מעמיקה ויסודית. במקצוע זה התלמיד ייחשף למגוון של נושאים בהם יעמיק את הידע שלו בהמשך לימודיו. בין הנושאים אשר ילמדו במקצוע זה : ציור אופנה, יישומי ציור באופנה, יסודות עיצוב על פי צורכי הנושא, הפעלה ועבודה במחשב, עיצוב ממוחשב, תחזיות אופנה ובניית קולקציות. על המורה לשלב בין הנושאים השונים וללמד אותם במקביל. לדוגמה : לימוד ציור של פריט לבוש, הכנת הציור לעבודה במחשב, שימוש בתוכנת עיצוב וצביעת הדגם במחשב, בשילוב טקסטורות שונות ומגוונות.

דרכי הוראה

1. מומלץ לתכנן את מערכת השעות כך שיתקיימו פגישות חד-שבועיות של לפחות שלוש שעות לימוד.
2. בתחילת הקורס זה מומלץ לעבור על הנושאים ציור אופנה ועיצוב אופנה בסיסי שיהוו קרקע פורייה לעבודה מתקדמת באמצעות המחשב.
3. להתקדם בתוכנית העבודה הידנית במקביל להתקדמות הקורס בנושאים הממוחשבים.
4. להדגיש נושאים חיוניים ולחזור עליהם.
5. להתחיל כל שיעור בחזרה על עיקרי השיעור הקודם, פקודות מחשב ועוד.
6. לשלב בשיעור, במידת האפשר, פרק עיוני ופרק התנסותי.

דוגמאות לנושאי הלימוד לכיתות י' – יא'

עמוד 3 מתוך 12

| הערות ודרכי הוראה | פירוט | נושא |
|---|---|---------------------------------|
| הדגמות והמחשות של עבודות ידניות וממוחשבות. | <ul style="list-style-type: none"> ← ציור אופנה ← ציור עבודה ← סקיצה ← קו אופנה ← צללית אופנה ← קולקציה ← טכניקות ביצוע | מושגים בסיסיים בציור אופנה |
| התנסות בציור גוף ללא בגדים בתנועות שונות, דגש על כללים לציור גוף לעבודה במחשב. | <ul style="list-style-type: none"> ← פרופורציות גוף ← גוף וצללית אופנה ← טכניקות שונות לציור גוף | ציור גוף |
| ציור ידני של פרטי לבוש שונים. העתקת דמים מעיתוני אופנה על גוף מצויר. | חצאיות, חולצות, שמלות, מחשופים, צווארונים, מכנסיים, מעילים ועוד. | דוגמאות יסוד של בגדים |
| ציור ידני של קולקציות דגמים. | פיתוח דוגמאות לדגמים באופן אישי, יצירת קולקציות. | עיצוב אישי |
| הסבר והדגמות באמצעות אתרי אינטרנט של חברות אופנה. | הסבר חשיבות המחשב במסגרת של עיצוב אופנה תעשיית. המחשב ככלי לעיצוב ושיווק במפעל אופנה. | מבוא להכרת מערכות ממוחשבות |
| לימוד הכלים והפקודות תוך כדי התנסות וביצוע תרגילים פשוטים, כגון צביעת דמות סרוקה למחשב. | <ul style="list-style-type: none"> ← חלקים, תכונות, ציוד היקפי. ← בניית תיקייה אישית. ← עיקרון העבודה בעזרת העכבר ← פקודות העריכה והשמירה המשותפות למחשבים השונים ולתוכנות השונות. כמו : העתק, צרף, צרף לתוך, ועוד | הכרת מערכות המחשב ותוכנות עיצוב |
| | <p>בעבודה הממוחשבת, המטלות בעיצוב יכללו את הפקודות הטכניות הבאות :</p> <ul style="list-style-type: none"> ← העתקת תמונות מהאינטרנט ו/או סריקת תמונות. ← פתיחת קבצים חדשים. ← שימוש בסרגלים וקווי עזר. ← פקודות עריכה : העתק, צרף, צרף לתוך. ← שימוש בכלי הבחירה השונים. ← שימוש בכלי המילוי השונים. ← שינויי צורה באופנים מגוונים. ← עבודה בשכבות. ← שימוש באפקטים. ← הוספת טקסט ועיצובו. | הנחיות טכניות. |
| התנסות על תמונה קיימת התנסות בציור אישי | <ul style="list-style-type: none"> ← רמות צבע ← רזולוציה ← משקל וגודל | עיבוד התמונה במחשב |

| <u>הערות ודרכי הוראה</u> | <u>פירוט</u> | <u>נושא</u> |
|---|---|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> ← כלי הציור הבסיסיים ← כלי ציור מתקדמים ← כלי הטקסט ← אפקטים | |
| <p>התנסות בצביעת איור אופנה בעל קונטורים שחורים. צביעה בגוונים חלקים וטקסטורות.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ← שיטות צבע שונות ← צבע, טקסטורה, מעברי צבע ← שינויים של צבע קיים | צבע |
| <p>הכרת כל הפקודות המפורטות להדפסה והתנסות</p> | <ul style="list-style-type: none"> ← בחירת מדפסת ← גודל הדף ← הזלוציה | הדפסה |
| <p>תרגילים אישיים.</p> | <ul style="list-style-type: none"> ← סריקה בגווני אפור או שחור לבן ← עיבוד תמונה ← שיפור הציור הידני ← סריקת דמויות אופנה לספרייה האישית ← עיצוב בגד במחשב בקונטורים ← עיצובי טקסטיל – שימוש במאגרי תמונות, טקסטילים באתרי אינטרנט. ← איסוף חומר בהתאם למקור ההשראה, סריקה, תיקונים, מיון ואחסון בתיקייה. ← בניית דף השראה. ← סריקת בדים ויצירת מאגר תמונות לעיצובי טקסטיל. ← בניית דף צבע וטקסטילים. ← ציור הדגמים וצביעתם באמצעות מאגר הטקסטילים ← בניית קומפוזיציה של דמויות במחשב. ← רקע לקולקציה. | <p>ציור דמות אופנה ואביזרי אופנה עבור המחשב</p> |

הצעות לתרגילים במהלך שנת הלימודים

לימוד טכניקות.

חלוקת המסך לשישה אזורי משנה ושימוש בטכניקות שונות בתוך המשטחים השונים.

עיצוב קולקציה על פי תחזית אופנה.

יצירת צללית, שילוב צורה וצבע, הגשת סקיצות, ציור עבודה, ציור צבעוני של המערכת כקומפוזיציה של דמויות, בחירת בדים וצביעת הקולקציה בשילובים שונים באמצעות המחשב.

עבודה על דגם נתון.

- שכפול קובץ הדגם במחשב ארבע פעמים :
- א. שינויי צורה במראה הדגם.
 - ב. שימוש בכלי הציור על הבגד.
 - ג. צביעה עם או בלי אפקטים.
 - ד. שילוב טקסט.

קולקציית אופנה שכוללת את האלמנטים והפעולות הבאות :

- ← דמויות יסוד
- ← עיצוב בקונטורים
- ← עיצוב בדים וטקסטילים
- ← צביעת הדגמים בטקסטורות ובגוונים חלקים
- ← הדפסה
- ← שמירה

נהלים לפרויקט גמר במבוא למגמה - יישומי מחשב בעיצוב אופנה 2 יח"ל

מהות הפרויקט

הפרויקט מסכם את הידע שנרכש בלימודי מבוא למגמה והכרה של תוכנות גרפיות כמצוין בתכנית הלימודים: מבוא למגמה – יישומי מחשב בעיצוב אופנה. הפרויקט כולל את תחומי הדעת: ציור אופנה, יישומי עיצוב באופנה ועיצוב ממוחשב. הפרויקט מהווה רצף לפעילות ולעבודות במסגרת השיעורים בכיתה.

הנחיות לביצוע

1. בפרויקט נדרש התלמיד לעצב קולקציית דגמים או אביזרים בת ארבעה פריטים ולעבד אותה באמצעות תוכנות גרפיות.
2. הפרויקט יקיף את הידע שיצבור התלמיד בתוכנת העיצוב במהלך שנת הלימודים ויתבסס על שילוב בין פקודות טכניות שונות, ידע בעיצוב ויכולת לעצב ע"פ גורמי השראה.
3. ניתן להיעזר באתרי אינטרנט, מאגרי מידע ומאגרי תמונות ממוחשבים.
4. התלמיד ישמור את הקבצים על גבי תקליטון או באתר בית הספר.
5. בנוסף למטלת הסיכום, יציג התלמיד בפני הבוחן את המטלות אותן ביצע במהלך לימודי המקצוע בכיתה י' ובכיתה י"א.
6. ניתן לשלב את התוצר הממוחשב בדו מימד עם מוצר תלת מימדי.

הנחיות כלליות

הבחינה תתקיים במעבדה, בנוכחות בוחן, ללא נוכחות המורה המלמד ותמשך כ- 20 דקות. הבחינה תהייה בעל-פה ובהדגמה במחשב. התלמיד יידרש להוכיח ידע, הבנה ויישום במערכת ההפעלה ובתוכנות העיצוב בהן עבד ובפרטי הקולקציה שעיצב. הבוחן יקבל כשבועיים לפני מועד הבחינה את הדיסקטים עם עבודות התלמידים לעיון ולבדיקה, הוא יצויד על-ידי בית הספר בטופס להערכת הפרויקט.

נושאים לתרגול

עיצוב תדמית לחנות אופנה.

- א. שקית אריזה או נייר אריזה לבגד.
- ב. תווית התפורה על הבגד.
- ג. קולב לבגדים.
- ד. כרזה לחנות.

עיצוב חולצות T.

סדרה של ארבע חולצות T הכוללות הדפס קדמי ו/או אחורי. החולצות יעוצבו כסדרה של אותו נושא כגון: עונות השנה, מעצב אופנה, יצירות אומנות, מצב רוח ועוד.

תכשיטים

- א. תכשיט לדש הבגד
- ב. תכשיט לצוואר
- ג. תכשיט ליד
- ד. עיצוב אישי

עיצובי טקסטיל בהשראת נושא.

- א. דף השראה
- ב. עיצוב טקסטיל לבד
- ג. צביעת דגם בעזרת הטקסטילים המעוצבים + גוונים חלקים.

עיצוב קולקציה בהשראת נושא מסוים.

- א. דף השראה
- ב. הכנת דף טקסטורות וצבעים מתמונה נבחרת.
- ג. עיצוב דגם בהשראת הנושא וצביעה בטקסטילים המעוצבים.

פרוט הדרישות בפרויקט הגמר

להגיש בקשה לאישור הצעת הפרויקט לחקור נושא, **שיהווה מקור לאיתור גורם השראה לעיצוב** קולקציה של פרטי לבוש (2-3 עמודים) להכין **דף השראה וסולם צבעים** לבטא את הרעיונות השאובים מגורם ההשראה על ידי ציור קולקציה ברמה של **סקיצות** לעצב עטיפה לדיסק הפרויקט להציג קולקציה מצוירת, של פרטי לבוש נבחרים מתוך הסקיצות ברמה של **דף אווירה** לתאר בכתב את הקולקציה על מאפייניה לצייר שני דגמים נוספים מהקולקציה בטכניקות מגוונות להציג את הפרויקט בתערוכה אישית – **פרזנטציה** להציג תיק עבודות ותרגילים מכיתות: י' ו - י"א

הערות:

- * דרישות הנ"ל מתייחסות לפרויקט, **שאינו משולב** בפרויקט בהתנסות באמנות שימושית.
- * הדרישות הנ"ל **מתאימות לשילוב** בין פרויקט זה לבין עבודת גמר בעיצוב אופנה.
- * במקרים בהם קיים רצון לשלב בין פרויקט זה לבין פרויקט בהתנסות בא. שימושית, על המורה להגיש למשרד החינוך הצעה שמפרטת את השילוב הזה. ההצעה תוגש במתכונת של טופס לאישור פ"ג ועל דף הערכה, כדוגמת הטפסים המקובלים במקצועות אלה. לאחר קבלת אישור ההצעה, פרטי השילוב יועברו ע"י משרד החינוך למעריך הפרויקטים.

דף הערכה לפרויקט גמר ביישומי מחשב - מבוא למגמה – עיצוב אופנה

2 יח"ל סמל שאלון: 894205

| | | |
|--------------|-----------|-----------|
| שם ביה"ס | שם התלמיד | ציון סופי |
| נושא הפרויקט | | |
| שם המורה | שם המעריך | |

| | | |
|-------------------|-------------|------|
| קריטריונים להערכה | פרוט נקודות | ציון |
|-------------------|-------------|------|

| | | |
|--|----|--|
| מילוי טופס לאישור ההצעה לפרויקט הגמר על כל פרטיו, לעמוד בלוח זמנים להגשת ההצעה * | 10 | |
| איתור גורם השראה לעיצוב באמצעות מחקר מתומצת. קשר משמעותי בין חלקי הפרויקט: מבוא (6 נק'), גוף העבודה (6 נק'), סיכום ומסקנות (8 נק') | 20 | |
| תיק עבודות מכיתות י' – יא' | 15 | |
| דף השראה מלווה בלוח טקסטורות ו/או צבעים ו/או חומרים | 5 | |
| עיצוב קולקציה של 5-6 פרטי לבוש ועיצוב עטיפה לדיסק העבודה | 10 | |
| בקאות במגוון פקודות בתוכנת העיצוב | 15 | |
| שימוש באמצעים מתקדמים | 5 | |
| מקוריות ויצירתיות | 10 | |
| הגנה על הפרויקט | 10 | |

| | |
|-----------|-----|
| ציון סופי | 100 |
|-----------|-----|

דף זה ימולא ע"י מעריך המטלה וישלח על ידו לפיקוח הישיר המקור יישאר בביה"ס

הערות המעריך:

תאריך _____ חתימת המעריך _____

* מועד אחרון להגשת הטפסים לאישור הוא סוף חודש אוקטובר בכל שנ"ל

נספח

לדף להערכת פרויקטים ועבודות גמר במגמת עיצוב אופנה ותלבושות

דף הערכה זה הינו **נספח להערכת הסעיף הראשון** בדפי הערכה של פרויקטים ועבודות גמר במגמת עיצוב אופנה ותלבושות, מפורטות בו אמות מידה להערכת הצעתו של התלמיד לפ"ג או ע"ג. סעיף זה מזכה את התלמיד ב - 10 נקודות מתוך סה"כ 100 נקודות לפרויקט.

להלן שמות המקצועות וסמלי השאלונים של הפרויקטים:

מבוא למגמה – יישומי מחשב באופנה סמל שאלון 894205

התנסות באמנות שימושית סמל שאלון 816203

עיצוב אופנה ותלבושות סמל שאלון 863599

אמות מידה להערכה ולאישור ההצעות לפרויקטים סה"כ 10 נקודות

עמידה בלוח זמנים להגשת ההצעה - 3 נקודות

ניסוח ענייני וברור של כל סעיפי הטופס - 4 נקודות

הגשה אסתטית וכתב ברור 3 – נקודות

לנספח זה מצורף דף ריכוז ציונים שינתנו על הצעתם של התלמידים לפרויקטים במגמת עיצוב אופנה ותלבושות. הדף ימולא על ידי מעריך/כת הפרויקט וישלח על ידו, אם תום ההערכה ואישור הפרויקט ל:

1. לביה"ס 2. למשרד החינוך לפיקוח הישיר על המגמה.

דף ריכוז ציונים

על הצעות לפרויקטים במגמת עיצוב אופנה ותלבושות

שם ביה"ס: _____

שם וסמל מקצוע: _____

שם המעריך/כה: _____

| שם התלמיד/ה | לוח זמנים (3 נק') | ניסוח ענייני (4 נק') | הגשה אסתטית (3 נק') | ציון | הערות |
|-------------|----------------------|----------------------------|---------------------------|------|-------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

תאריך: _____ חתימת המעריך: _____

**הדף ימולא על ידי מעריך/כת הפרויקטים וישלח על ידו בתום אישור הפרויקט ל:
1. לביה"ס 2. למשרד החינוך לפיקוח הישיר על המגמה**

טופס להגדרה ולאישור פרויקט גמר ביישומי מחשב ב-2 יח"ל
הטופס מיועד לפ"ג בציור אופנה מבוצע בתוכנות גרפיות

שנה"ל _____

סמל שאלון 894205

1. פרטי התלמיד וביה"ס

| שם ביה"ס | שם פרטי | שם משפחה | מס' הזהות | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|---------|----------|-----------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| מיקוד | | | | | ישוב | כתובת ביה"ס | סמל ביה"ס | | | | | | | | | | | | | |
|-------|--|--|--|--|------|-------------|-----------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| טלפון ביה"ס | | | | | | | | | |
|-------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | |
| פקס' ביה"ס | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

2. פרטי המורה ופרטי המעריך

| שם פרטי | שם משפחה | מספר טלפון |
|---------|----------|------------|
| | | |
| | | |

3. נושא הפרוייקט

| |
|-----------------|
| נושא כללי/כיתתי |
| נושא אישי |
| שאלת חקר |

4. אישור מנהל ביה"ס

| תאריך הבקשה | שם מנהל ביה"ס | חתימת המנהל | חותמת ביה"ס |
|-------------|---------------|-------------|-------------|
| | | | |

5. אופן הגשת ההצעה

ההצעה בחתימתו של התלמיד/ה תוגש לאישור המעריך, העתק יישלח לפיקוח הישיר.

חתימת המעריך/ה

שם המעריך

תאריך מתן האישור

עמוד 12 מתוך 12

(טופס בקשה לאישור פרויקט גמר ביישומי מחשב באופנה)

שם התלמיד/ה

*** מועד אחרון להגשת הטפסים לאישור הוא סוף חודש אוקטובר בכל שני"ל**

פרוט הדרישות מהתלמיד

להגיש בקשה לאישור הצעת הפרויקט לחקור נושא, **שיהווה מקור לאיתור גורם השראה לעיצוב** קולקציה של פרטי לבוש (2- 3 עמודים) להכין **דף השראה וסולם צבעים** לבטא את הרעיונות השאובים מגורם ההשראה על ידי ציור קולקציה ברמה של **סקיצות לעצב עטיפה** לדיסק הפרויקט להציג קולקציה מצוירת, של פרטי לבוש נבחרים מתוך הסקיצות ברמה של **דף אווירה** לתאר בכתב את הקולקציה על מאפייניה להציג את הפרויקט בתערוכה אישית או במצגת – **פרזנטציה** להציג תיק עבודות " ו"א

פרטי ההצעה

הסבר קצר על נושא המחקר וראשי פרקים ראשוניים של הנושא:

רשימה ביבליוגרפית ראשונית:

חתימת התלמיד/ה

תאריך הגשת הבקשה