16 НОЯБРЯ — ДЕНЬ РУКОДЕЛИЯ · ДЛЯ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ

Народные промыслы России

Руки мастера — душа народа

Хохлома · Гжель · Жостово · Дымково · матрёшка · кружево

Рассказ · методическая часть · 7 новых игр со сценариями для учителя

для начальной школы · 1–4 классы



ОГЛАВЛЕНИЕ

Путь по ярмарке промыслов

Четыре лавки с чудесами — заходите!



1 2 3 4

История

слайды 3–7

- Что такое промысел
- Как всё начиналось
- Знаменитые промыслы
- Лента времени
- Как рождается изделие

Методика

слайды 8–10

- Цели и задачи
- Результаты по ФГОС
- Ход занятия: 40 минут

7 игр и упражнений

слайды 11–24

- Ярмарка мастеров
- Мастер и подмастерье
- Большая семья матрёшек
- Живые картинки
- Чудесный мешочек
- Хоровод мастеров
- Рушник дружбы

Итоги

слайд 25

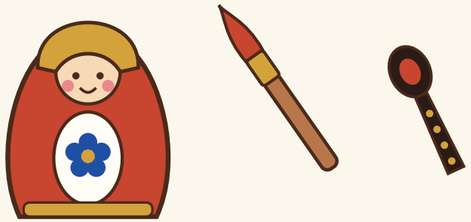
- Что запомнили
- Ступени мастерства
- Домашний свиток

ИСТОРИЯ · 1

Что такое народный промысел

Красивые и нужные вещи, сделанные руками мастеров

Что это



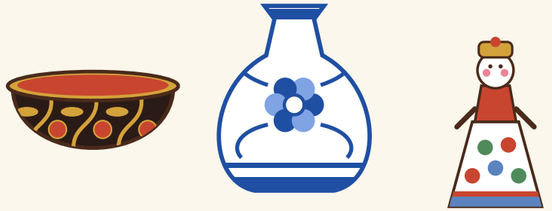
Народный промысел — это старинное дело, когда мастера делают нужные и красивые вещи руками и украшают их узорами. Секреты мастерства передаются от старших к младшим.

Из чего делают



Из того, что есть рядом: **дерево, глина, шерсть, лён, береста, металл**. Из дерева — посуда, из глины — игрушки, из ниток — кружева и платки.

Зачем нужны



Мастера делали посуду, игрушки, одежду, украшения для дома. Вещь должна была служить долго и радовать глаз: красота жила рядом с пользой.

Знаете ли вы? 16 ноября — День рукоделия, праздник ручного труда. А Всероссийский день народных художественных промыслов отмечают в июне.

Как всё начиналось

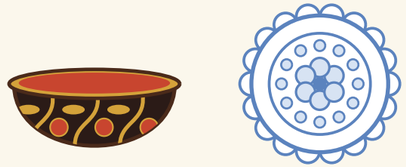
Из деревенской избы — на ярмарки и выставки

Давным-давно



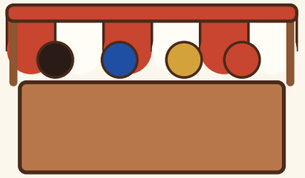
Первые ремесленные центры на Руси сложились в Средние века. Мастера делали утварь, игрушки, ткани, мебель, а потом стали украшать их узорами.

XVII–XVIII века



Появилась **хохлома** (Нижегородский край), в Гжели добывали глину, начали плести вологодское кружево.

XIX век



Развивалась торговля, изделия возили на **ярмарки** и продавали далеко от дома. Родились жостовские подносы, прославилось кружево.

Сегодня



Многие мастерские всё ещё работают вручную. Изделия показывают на выставках, а мастера учат детей на мастер-классах.

Главное: промыслы родились из жизни: людям нужны были посуда, игрушки и тёплая одежда, а красота делала их любимыми.

Знаменитые промыслы России

Шесть мастеров, которых знает вся страна

Хохлома

Нижегородский край, XVII в.

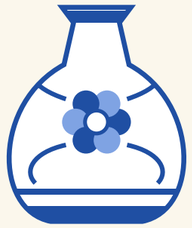


Деревянная посуда с узором из ягод, цветов и травки. Цвета: красный, золотой и чёрный.

промысел

Гжель

Подмосковье



Синяя роспись по белому фарфору. Главный узор — роза «Агашка». Раньше гжель была разноцветной.

промысел

Жостово

Московская обл., XIX в.

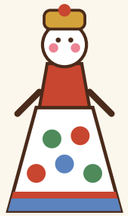


Яркие букеты цветов на подносах. Большие цветы словно живые.

промысел

Дымково

Вятская земля, 400+ лет

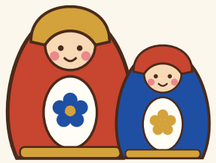


Глиняные барыни, индюки и свистульки. Белые фигурки расписаны яркими кругами и полосками.

промысел

Матрёшка

Конец XIX века

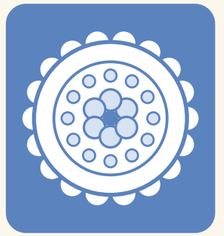


Деревянная кукла, внутри которой прячутся другие. Эскиз придумал художник Сергей Малютин.

промысел

Вологодское кружево

Вологодская область



Тонкие узоры из ниток, похожие на морозные рисунки на окнах. В 1937 году кружево получило гран-при в Париже.

промысел

Лента времени промыслов

Десять дат — от старинных мастерских до наших дней

400+ лет

Дымково: глиняные игрушки Вятской земли

XVII в.

В Гжели добывают глину для посуды

1756

Основан Гусь-Хрустальный стекольный завод

XIX в.

Жостово: расписные подносы

1937

Гран-при кружеву на выставке в Париже

XVII в.

Хохлома в Нижегородском крае

XVIII в.

Ростовская финифть: эмаль на крестах и рамах

XIX в.

Вологодское кружево становится знаменитым

1890-е

Появилась матрёшка

2022

Праздник народных художественных промыслов

Как рождается изделие

Путь мастера: от материала до готовой вещи

1. Материал



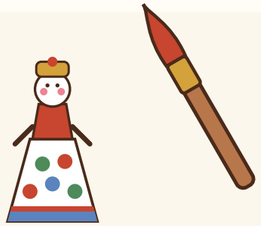
Мастер выбирает глину, дерево, нитки или бересту — то, что даёт его край.

2. Форма



Вылепит игрушку, выточит ложку или матрёшку, сплетёт кружево.

3. Роспись



Кисточкой рисует узор: ягоды, цветы, круги, полоски. Каждый промысел — свой рисунок.

4. Закрепление



Глину обжигают в печи, дерево покрывают лаком, чтобы узор не стёрся.

УЗОРЫ-ПОДСКАЗКИ

Хохлома
травка, ягоды, цветы на чёрном фоне

Гжель
синие цветы и капли на белом

Дымково
круги, клетки и полоски

Жостово
крупные цветы-букеты

Методическая часть: зачем и для кого

Цели, задачи и рамки занятия

ЦЕЛЬ

Познакомить младших школьников с народными промыслами России и показать, что красота рождается из труда, терпения и любви к родному краю.

ЗАДАЧИ

- Рассказать, что такое промысел, и познакомить с 5–6 известными.
- Научить узнавать промысел по цвету, узору и материалу.
- Развивать внимание, мелкую моторику, воображение.
- Учить работать в паре и группе, договариваться.
- Воспитывать уважение к труду мастеров и традициям.

ДЛЯ КОГО И КОГДА

- **1–4 классы** (7–10 лет).
- Окружающий мир, технология, ИЗО, классный час, внеурочная деятельность.
- 16 ноября — День рукоделия. В июне — Всероссийский день народных художественных промыслов.
- 1–2 занятия по 35–40 минут. Игры можно брать по одной.

СЛОВАРИК

промысел · **мастер** · **ремесло** · **роспись** · **орнамент** · **глина** · **обжиг** · **лак** · **ярмарка**

Совет: слова — на бумажные «свитки» на доску.

Планируемые результаты

По ФГОС начального общего образования

Предметные

- Называют 4–5 народных промыслов и места, где они возникли.
- Узнают промысел по цвету и узору.
- Знают слова: мастер, роспись, орнамент, ярмарка.

Метапредметные (УУД)

- **Познавательные:** сравнивают узоры, находят общее и различия.
- **Коммуникативные:** работают в паре и группе, слушают друг друга.
- **Регулятивные:** действуют по правилам игры, оценивают итог.

Личностные

- Уважают труд мастеров.
- Гордятся культурой своей страны.
- Хотят попробовать создать узор своими руками.

КАК ПРОВЕРИТЬ РЕЗУЛЬТАТ

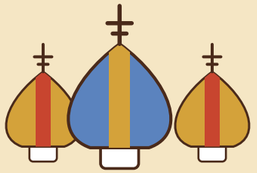
«Ступени мастерства»
каждый показывает на лесенке из трёх ступеней, насколько понял тему

Мини-викторина
игры «Живые картинки» и «Чудесный мешочек» вместо контрольного опроса

Рассказ об узоре
ребёнок своими словами рассказывает о цвете и узоре одного промысла

Как провести занятие (40 минут)

Пять шагов: от загадки до домашнего свитка



1 Вступление — 3 мин

Загадка про матрёшку или ложку. Показать 2–3 настоящих изделия.

2 Рассказ — 12 мин

Слайды 3–7. После каждого слайда — вопрос детям.

3 Игры — 18 мин

2–3 игры из семи (слайды 11–24) по возрасту и настроению.

4 Итог — 5 мин

«Ступени мастерства» и три вывода: что запомнили.

5 Свиток — 2 мин

Домашнее задание: найти дома вещь с росписью.

ОБОРУДОВАНИЕ

- Проектор или экран для слайдов 3–7
- Настоящие изделия или картинки: ложка, посуда, платок, игрушка
- Бумага, фломастеры, карандаши, гуашь и кисти (по желанию)
- Колокольчик, непрозрачный мешочек, малярный скотч

СОВЕТЫ УЧИТЕЛЮ И БЕЗОПАСНОСТЬ

- Приносите настоящие изделия: пусть дети потрогают и рассмотрят.
- Краски и кисти — на клеёнке, вода в непроливайках; фартуки.
- В играх с движением — только шагом, парты сдвинуть.
- Ножницы использует только учитель, детям — готовые заготовки.

Игра 1. «Ярмарка мастеров»

Ролевая игра · весь класс · знакомство с промыслами

ЦЕЛЬ

Закрепить названия промыслов и их особенности в весёлой игре-ярмарке.

ВРЕМЯ И ГРУППА

15–20 минут · весь класс: 5 «лавок», мастера и покупатели, 1–4 классы

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ

5 табличек («Хохлома», «Гжель», «Дымково», «Матрёшка», «Кружево»), карточки с «изделиями», бумажные монетки (по 5 на покупателя), колокольчик.

ВОПРОСЫ ДЛЯ МАСТЕРОВ

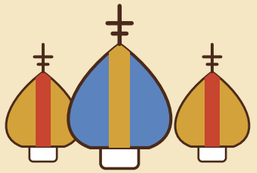
Гжель — какой цвет? (синий) · Матрёшка — из чего? (дерево) · Дымково — какой материал? (глина) · Кружево — из чего плетут? (нитки) · Хохлома — какие цвета?

КАК ПРОВОДИТЬ

1. Расставьте пять парт-«лавок» с табличками и карточками изделий. В каждую лавку назначьте 2–3 «мастеров», один из них — «зазывала».
2. Мастера за 3 минуты вспоминают по слайду 5 особенности своего промысла: цвет, узор, место. Зазывала придумывает кричалку: «Налетай, не зевай, хохлому покупай!»
3. Звонок открывает ярмарку. Покупатели ходят между лавками и «платят» монеткой, но изделие получают только после ответа на вопрос мастера: «Какого цвета гжель?», «Из чего дымковская игрушка?»
4. Через 6–7 минут роли меняются: покупатели становятся мастерами.
5. Звонок закрывает ярмарку. Каждый называет, что купил и откуда это.

Игра 1. Сценарий для учителя

«Ярмарка мастеров» — краткий сценарий: что сказать и что делают дети



ВРЕМЯ	ЧТО ГОВОРИТ УЧИТЕЛЬ	ЧТО ДЕЛАЮТ ДЕТИ
0–3 мин	«Сегодня у нас ярмарка! Мастера, откройте лавки. Вспомните, чем славится ваш промысел.»	Мастера готовят лавки и кричалки.
3–5 мин	«Звонок — ярмарка открыта! Покупатели, у вас по пять монеток.»	Покупатели получают монетки, идут к лавкам.
5–10 мин	«Мастера, спрашивайте. Правильный ответ — получите изделие.»	Задают вопросы, отвечают, «покупают» изделия.
10–13 мин	«Меняемся ролями. Мастера — в покупатели, покупатели — к лавкам!»	Меняются ролями, продолжают игру.
13–15 мин	«Ярмарка закрыта. Скажите, что вы купили и откуда оно.»	Каждый называет изделие и промысел.
Итог	«Спасибо мастерам! Какой промысел запомнился больше всего?»	Называют любимый промысел.

Игра 2. «Мастер и подмастерье»

Пары · узор · внимание и память

ЦЕЛЬ

Развить внимание и мелкую моторику, понять, как мастерство передаётся ученику.

ВРЕМЯ И ГРУППА

10–12 минут · пары, 1–4 классы

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ

Листы А4 (разделить пополам), фломастеры или карандаши, образцы элементов узора: капля, завиток, ягода, круг, лепесток.

УСЛОЖНЕНИЕ

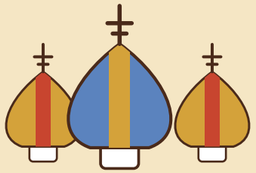
Узор в стиле промысла: хохломская «травка» (чёрный и красный), гжельские синие капли, дымковские круги.

КАК ПРОВОДИТЬ

1. Дети садятся парами. Один — «мастер», другой — «подмастерье». У каждого свой лист.
2. **Часть 1 «Повтори за мной».** Мастер рисует простой элемент (капля, завиток, круг). Подмастерье смотрит и рисует такой же на своём листе. Элементы добавляются по одному: получается узор.
3. **Часть 2 «Узор в памяти».** Мастер показывает свой готовый узор на 5 секунд и закрывает. Подмастерье рисует его по памяти.
4. Пара сравнивает два узора. Что совпало, а что нет? Мастер хвалит подмастерье.
5. Роли меняются, и игра повторяется.

Игра 2. Сценарий для учителя

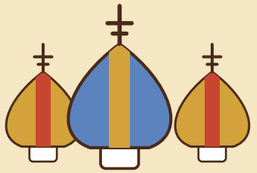
«Мастер и подмастерье» — краткий сценарий: что сказать и что делают дети



ВРЕМЯ	ЧТО ГОВОРИТ УЧИТЕЛЬ	ЧТО ДЕЛАЮТ ДЕТИ
0–2 мин	«Старые мастера учили подмастерьев. Сегодня вы — мастер и подмастерье. Выберите роли.»	Садятся парами, выбирают роли.
2–5 мин	«Мастер рисует элемент, подмастерье повторяет. Потом добавьте второй, третий.»	Рисуют по очереди, получается узор.
5–7 мин	«Мастер, покажите узор на 5 секунд и закройте. Подмастерье — по памяти!»	Смотрят, затем рисуют по памяти.
7–9 мин	«Сравните узоры. Что совпало? Мастер, похвалите ученика.»	Сравнивают, обсуждают, хвалят друг друга.
9–11 мин	«Меняемся ролями!»	Меняются ролями, повторяют.
Итог	«Мастером быть непросто, а учеником — тем более. Молодцы!»	Показывают лучшие узоры классу.

Игра 3. «Большая семья матрёшек»

Подвижная игра · счёт · память



ЦЕЛЬ

Размяться, потренировать счёт и внимание, закрепить, что матрёшка — вкладывающаяся кукла.

ВРЕМЯ И ГРУППА

10–12 минут · команды по 5 детей, 1–3 классы

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ

Свободное место, косынки или цветные ленты по числу команд (по желанию), бубен.

УСЛОЖНЕНИЕ

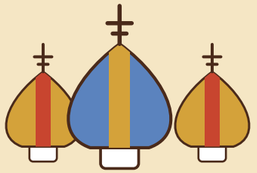
Стройтесь по росту с закрытыми глазами, ориентируясь только на слух и прикосновение к плечам.

КАК ПРОВОДИТЬ

1. Разделите класс на команды по 5 человек. Каждая команда — «семья матрёшек»: самая высокая — «мама», самая маленькая — «малышка».
2. По сигналу команда выстраивается в шеренгу по росту от самой высокой до самой низкой и называет «матрёшек» по порядку: «первая, вторая…»
3. **«Открой матрёшку».** По команде учителя самая высокая отходит в сторону, шеренга смыкается. Команда считает вслух: «Было пять — стало четыре». Так, пока не останется «малышка».
4. **«Кто спрятался?».** Одна из матрёшек тихо прячется за спиной ведущего. Остальные угадывают, кто пропал. Затем матрёшки возвращаются в строй.
5. Меняйтесь командами и повторяйте. Побеждает самая быстрая и дружная семья.

Игра 3. Сценарий для учителя

«Большая семья матрёшек» — краткий сценарий: что сказать и что делают дети



ВРЕМЯ	ЧТО ГОВОРИТ УЧИТЕЛЬ	ЧТО ДЕЛАЮТ ДЕТИ
0–2 мин	«Мы — семья матрёшек! Самая высокая — мама, самая маленькая — малышка. Стройтесь!»	Строятся по росту командами.
2–4 мин	«Посчитайтесь по порядку: первая, вторая, третья…»	Считают вслух по порядку.
4–7 мин	«Открываем матрёшку! Мама ушла. Сколько осталось?»	Одна матрёшка отходит, остальные считают.
7–10 мин	«Закройте глаза! Одна матрёшка спряталась. Кто пропал?»	Угадывают, кого нет.
10–11 мин	«Теперь побыстрее: кто выстроится первым?»	Строятся на скорость.
Итог	«Какая дружная семья! А вы знаете, откуда матрёшки взялись?»	Вспоминают: придумали в конце XIX века.

Игра 4. «Живые картинки»

Пантомима · командная игра · угадай промысел

ЦЕЛЬ

Закрепить, как делают изделия разных промыслов, и развить выразительность движений.

ВРЕМЯ И ГРУППА

12–15 минут · 5 команд по 5–6 человек, 2–4 классы

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ

5 карточек с названием промысла и действием, 5 табличек с названиями промыслов для зрителей, колокольчик.

ПРАВИЛА

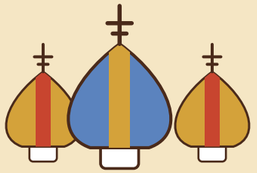
Говорить нельзя. Двигаться только на своём месте, спокойно. Картинка — как «стоп-кадр» из мастерской.

КАК ПРОВОДИТЬ

1. Каждая команда получает карточку: **хохлома** — «точим и красим ложки», **гжель** — «расписываем вазу синим», **дымково** — «лепим и обжигаем игрушку», **кружево** — «плетём нитки», **матрёшка** — «точим и расписываем».
2. Команда 1 минуту готовит «живую картинку» без слов: каждый участник изображает часть работы.
3. По звонку команда замирает на 15 секунд, показывая картинку классу.
4. Остальные команды поднимают табличку с названием промысла и называют один факт о нём.
5. Верный ответ — «монетка» мастеров. Так проходят все пять картинок.

Игра 4. Сценарий для учителя

«Живые картинки» — краткий сценарий: что сказать и что делают дети



ВРЕМЯ	ЧТО ГОВОРИТ УЧИТЕЛЬ	ЧТО ДЕЛАЮТ ДЕТИ
0–2 мин	«Мастерские оживут! Каждая команда покажет работу мастера без слов.»	Получают карточки, читают задание.
2–4 мин	«У вас минута на подготовку. Каждый — часть работы.»	Готовят картинку, распределяют роли.
4–6 мин	«Звонок — замираем! Угадайте промысел.»	Команда показывает, остальные угадывают.
6–8 мин	«Назовите промысел и один факт о нём.»	Поднимают табличку, называют факт.
8–13 мин	«Следующая команда!» (и так далее для пяти картинок)	Показывают и угадывают по очереди.
Итог	«Кто лучше всего показал работу мастера? Аплодисменты всем!»	Аплодируют, называют лучшую картинку.

Игра 5. «Чудесный мешочек»

Тактильная игра · материалы · описание словами

ЦЕЛЬ

Научить различать материалы на ощупь и описывать предмет словами, не называя его.

ВРЕМЯ И ГРУППА

10 минут · весь класс по очереди, 1–4 классы

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ

Непрозрачный мешочек и 6 предметов: деревянная ложка, глиняная или керамическая вещь, шерстяной носок, льняная салфетка, берестяная вещица, металлический колокольчик.

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ ОПИСАНИЯ

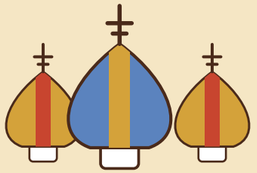
Гладкий — шершавый · тёплый — холодный · лёгкий — тяжёлый · мягкий — твёрдый · звонкий — глухой.

КАК ПРОВОДИТЬ

1. Положите в мешочек предметы из разных материалов: дерево, глина, шерсть, лён, береста, металл.
2. Вызовите ребёнка: он запускает руку в мешочек, берёт один предмет, не вынимая, и описывает: «гладкий, холодный, тяжёлый».
3. Класс угадывает материал и промысел, где делают такие вещи: глина — Дымково, дерево — Хохлома и матрёшка, нитки — кружево.
4. Ребёнок достаёт предмет, все проверяют. Вывод: материал определяет, что можно сделать.
5. Игра повторяется с каждым предметом, а в конце дети складывают предметы на «лавку».

Игра 5. Сценарий для учителя

«Чудесный мешочек» — краткий сценарий: что сказать и что делают дети



ВРЕМЯ	ЧТО ГОВОРИТ УЧИТЕЛЬ	ЧТО ДЕЛАЮТ ДЕТИ
0–2 мин	«В мешочке — подарки от мастеров. Угадаем по ощущению!»	Рассматривают мешочек, слушают правила.
2–5 мин	«Опусти руку, найди предмет и расскажи, какой он, не называя.»	Ребёнок описывает предмет на ощупь.
5–7 мин	«Класс, из чего сделан предмет? Какой промысел так работает?»	Угадывают материал и промысел.
7–9 мин	«Достань предмет и проверь!»	Достают, сверяют с догадкой.
9–10 мин	«Следующий!» (повторить с другими предметами)	Другие дети описывают и угадывают.
Итог	«Вот сколько разных материалов у мастеров! Какой вам понравился?»	Называют любимый материал.

Игра 6. «Хоровод мастеров»

Музыкально-двигательная · весь класс · физкультминутка

ЦЕЛЬ

Подвигаться, потренировать ритм и внимание, закрепить названия мастеров и их работы.

ВРЕМЯ И ГРУППА

8–10 минут · весь класс в кругу, 1–4 классы

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ

Бубен или хлопки для ритма, свободное место для круга.

СЧИТАЛКА (ТЕКСТ УЧИТЕЛЯ)

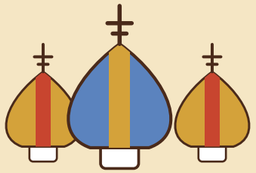
Плотник — тук-тук-тук! Гончар — кругом!
Кружевница — нитка к нитке! Маляр — кисточкой мазок! Ай да мастера, ай да чудеса! (Хлопок.)

КАК ПРОВОДИТЬ

1. Дети встают в круг. Учитель объясняет: каждая строчка — это работа одного мастера, и её нужно показать движениями.
2. Учитель читает ритмичную считалку и показывает движения: плотник рубит (удары «топором»), гончар крутит круг (кружение рук), кружевница плетёт (пальцы переплетаются), маляр красит (рисование в воздухе).
3. После строчек все хлопают и говорят: «Ай да мастера!»
4. Повторите считалку два раза, ускоряя темп.
5. Затем дети придумывают нового мастера (кузнец, ткачиха, пекарь) и показывают его движение, а круг повторяет.

Игра 6. Сценарий для учителя

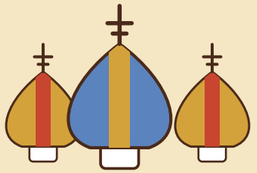
«Хоровод мастеров» — краткий сценарий: что сказать и что делают дети



ВРЕМЯ	ЧТО ГОВОРИТ УЧИТЕЛЬ	ЧТО ДЕЛАЮТ ДЕТИ
0–1 мин	«Встаём в хоровод! Сегодня мы — мастера. Повторяйте мои движения.»	Встают в круг, смотрят на учителя.
1–3 мин	«Плотник — тук-тук-тук! Гончар — кругом!» (показывает движения)	Повторяют движения вместе с учителем.
3–5 мин	«Кружевница — нитка к нитке! Маляр — мазок!»	Повторяют движения кружевницы и маляра.
5–7 мин	«Ай да мастера!» — хлопок. Теперь быстрее!	Хлопают, повторяют считалку быстрее.
7–9 мин	«Кто придумает нового мастера и его движение?»	Показывают свои движения, круг повторяет.
Итог	«Какие вы ловкие мастера! Дыхание — спокойно, садимся.»	Успокаиваются, садятся на места.

Игра 7. «Рушник дружбы»

Творчество · общий узор класса · итог занятия



ЦЕЛЬ

Создать общий узор из работ каждого ребёнка и почувствовать себя частью большой мастерской.

ВРЕМЯ И ГРУППА

20 минут · весь класс, 1–4 классы

ЧТО ПОНАДОБИТСЯ

Заготовки-квадраты 10×10 см (по одной на ребёнка), фломастеры или гуашь, образцы узоров, длинная бумажная лента для рушника (3–5 м), скотч.

ПОДСКАЗКА ДЛЯ МАЛЫШЕЙ

Первоклассникам можно дать заготовку с контуром и рисовать только цветные пятна и круги, как в дымковской игрушке.

КАК ПРОВОДИТЬ

1. Расскажите: **рушник** — это украшенное узорами полотенце. В старину его вешали в доме для красоты и по праздникам. Мы сделаем общий рушник класса.
2. Каждый выбирает «промысел-цвет»: хохлома (красный, золотой, чёрный), гжель (синий и белый) или дымково (яркие круги). Дети рисуют узор на заготовке. Образцы — на доске.
3. Подпишите внизу: «Мастер — имя». Подмастерья могут просить совета у соседа.
4. Дети по очереди прикрепляют работы на ленту-рушник по цветам, получается общий узор.
5. «Парад мастеров»: каждый называет промысел, чей цвет выбрал, и узор.

Игра 7. Сценарий для учителя

«Рушник дружбы» — краткий сценарий: что сказать и что делают дети

ВРЕМЯ	ЧТО ГОВОРИТ УЧИТЕЛЬ	ЧТО ДЕЛАЮТ ДЕТИ
0–3 мин	«Рушник — это красивое полотенце с узором. Мы сделаем рушник дружбы нашего класса.»	Слушают, рассматривают образцы узоров.
3–5 мин	«Выберите промысел и его цвета: хохлома, гжель или дымково.»	Выбирают цвета и берут заготовку.
5–13 мин	«Рисуйте узор. Не торопитесь, как настоящие мастера.»	Рисуют узор, подписывают работу.
13–17 мин	«Прикрепляйте работы на рушник по цветам.»	По очереди крепят квадраты на ленту.
17–19 мин	«Парад мастеров: назовите промысел и расскажите об узоре.»	Называют промысел и узор в одной фразе.
Итог	«Вот какой красивый рушник дружбы! Каждый квадрат — частица души.»	Любуются результатом, аплодируют.

ИТОГИ

Конечная лавка: итоги

Что запомнили, как оценить и что задать домой

ЧТО ЗАПОМНИЛИ

1. Народный промысел — старинное дело, когда мастера делают красивые вещи руками.
2. Хохлома — красное, золотое и чёрное; гжель — синее и белое; дымково — яркие круги.
3. Мастерство передаётся из поколения в поколение. Его надо беречь.

СТУПЕНИ МАСТЕРСТВА

3. Всё понял!

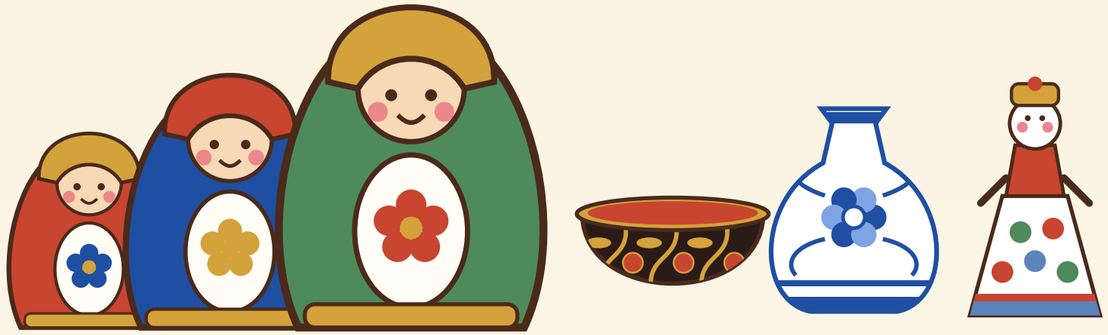
2. Есть вопросы

1. Нужна помощь

ДОМАШНИЙ СВИТОК

Найди дома вещь с росписью: ложку, чашку, платок или игрушку. Узнай, откуда она, и расскажи классу.

Даты и факты приведены по справочным источникам; перед занятием сверьте их с учебником «Окружающий мир».



Красота — в руках мастера!