**Тема уроку : «**Узагальнення знань учнів про види декоративно-прикладного мистецтва та техніки їх виконання в ігровій формі». 6 клас.

Мета: узагальнити та систематизувати знання учнів про види декоративно-прикладного мистецтва та техніки їх виконання; формувати уявлення про техніки виконання та добір матеріалів для виконання виробу; активізувати пізнавальну діяльність учнів, підвищити інтерес до вивчення навчального матеріалу, збагатити словниковий запас учнів; розвивати спостережливість, уважність, вміння узагальнити,інтерес до традицій рідного краю, зміцнювати їх почуття національної гордості й гідності.

Обладнання: комп’ютер, мультімедія, роботи учнів.

Основні поняття: види декоративно прикладного мистецтва та їх техніки виконання, український алфавіт, природний матеріал, інструменти та матеріали , операції обробки матеріалів.

Тип заняття: урок-гра.

**Хід заняття.**

1. Організаційний момент.
2. На попередніх уроках ми з вами знайомились з видами декоративно-прикладного мистецтва та техніками їх виконання, з інструментами та матеріалами для виконання робіт та операціями обробки матеріалів. Сьогодні на уроці в ігровій формі ми з вами повинні узагальнити ці знання . І так, почнемо гру. Урок-гра «Найрозумніший»:

**Перший тур.**

Перший тур –відбірковий. У ньому беруть участь усі учні. Мета його-відібрати переможців, які стануть учасниками наступного етапу змагання. Учні отримують аркуші паперу. Після цього усі записують букви українського алфавіту зверху вниз.

1. Записати в алфавітному порядку види та техніки виконання декоративно-ужиткового мистецтва( у кого буде більша кількість назв-той є першим учасником гри).
2. Записати в алфавітному порядку інструменти та матеріали для рукоділля( у кого буде більша кількість назв-той є другим учасником гри).
3. Третього учасника гри ми виберемо виконавши усну вправу. Ним буде той, хто без паузи назве 10 швів української вишивки.

**Другий тур.**

У другому турі ми повинні визначити, хто першим буде відповідати у третьому турі і буде мати змогу першим вибрати тему своїх запитань. Хто першим відповість на питання, той буде першим в третьому турі:

* Яка техніка декоративно-прикладного мистецтва зашифрована?

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| АБВ  1 | ГДЕ  2 | ЄЖЗ  3 | И І Ї  4 |
| ЙКЛ  5 | МНО  6 | ПРС  7 | ТУФ  8 |
| ХЦЧ  9 | ШЩЬ  10 | ЮЯ  11 |  |

ПИТАННЯ: 14104151

ВІДПОВІДЬ: ВИШИВКА

**Третій тур.**

**«Сходження на Говерлу».**

( Говерла – найвища точка Українських Карпат. «Зайти на вершину - значить піднятися найвище, тобто перемогти усіх у змаганні ерудитів).

Учасники повинні вибрати тему своїх змагань (враховуючи результати другого туру), та правильно відповісти на 10 питань.

1учасник – червоний колір,

2 учасник – зелений колір,

3 учасник – жовтий колір.

Увага! За одну хвилину потрібно запам’ятати місце знаходження своїх питань.

**Примітка:**

1. Якщо відповісте на свої питання, то отримуєте – 2 бали, а якщо іншого ігрока – 3 бали.
2. Кожен з учасників « сходження» має право двічі звернутися по допомогу до своїх уболівальників. Із відповідей, пропонованих учнями, він повинен вибрати правильну.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| 21 | 22 | 23 | 24 | 25 |
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |

**Варіанти питань для учасників «сходження» у третьому турі.**

ВАРІАНТ 1

(червоний колір).

Інструменти та матеріали для декоративного мистецтва.

1. Душа олов’яна, шкіра дерев`яна. Доки будеш водити, буде говорити (олівець).
2. Круглі вушка, гострі ручки. Ніжками чик-чик – видрізаємо рушник (ножиці).
3. Я сталеву ніжку маю і на ній завжди стрибаю. Тільки-но на ніжку встану, так і дірочку дістану ( шило).
4. Ніс металевий, хвіст бавовняний. Полем строкатим хутко стрибає, стежки-мережки за собою лишає (голка з ниткою).
5. Лежить свинка, проколота спинка (наперсток).
6. Тонка павутинка латає свитинку (нитка).
7. Кинь на землю-не розіб’ється, кинь у воду-розпливеться (бум ага).
8. Хоч він рук своїх не має і лещат не має теж, та коли він щось з`єднає, то нічим не відірвеш (клей).
9. Широке поле постилилось, широким полем одяглось (тканина).
10. Ліг спочити на картоні-опинився у полоні. Полонив його без змін олівець з усіх сторін. Добрим словом пригостив і на волю відпустив. Як зовуть такий полон й полоненого? (шаблон).

ВАРІАНТ 2

(зелений колір).

Природні матеріали.

1. Навесні-зелена, восени-брунатна, на колючих гілочках висить квітка гарна. Повну її білка весело зриває,а порожню швидко на землю кидає (шишка).
2. Маю шапочку і ніжку, та я не грибочок. Заховався я на дубі за тонким листочком. Та коли я обережно упаду додолу, то дубочки проростуть у весняну пору ( жолудь).
3. У зеленому кожушку, в кістяній сорочці я росту собі в ліску , - всім зірвати хочеться (горіх).
4. Впав колючим боком-глянув карим оком (каштан).
5. Повна діжка жита п’ятачком накрита (мак).
6. Що за дерево, що сонця не бачить? (корінь).
7. Що підніме і найменша дитина, а через хату не перекине й найсильніша людина? (пір`їна ).
8. Відмерлі молюски, які можна знайти на березі моря (ракушки).
9. Зерна, дрібні плоди рослин (насіння).
10. Сухі стебла хлібних злаків, що залишаються після обмолоту (солома).

ВАРІАНТ 3

(жовтий колір).

Операції обробки матеріалу.

1. Операція, яка виконується з допомогою різальних інструментів (різання).
2. Операція, внаслідок якої окремі частини паперу або картону спрямовуються під певним кутом одна відносно другої (згинання).
3. Графічна операція, яка виконується на папері або тканині з використанням креслярських інструментів (розмічування).
4. Операція скріплення частин матеріалу за допомогою голки (зшивання).
5. Операція, яка виконується за допомогою фарб і фарбника

( фарбування).

1. Операція, внаслідок якої окремі частини паперу або тканини збігаються

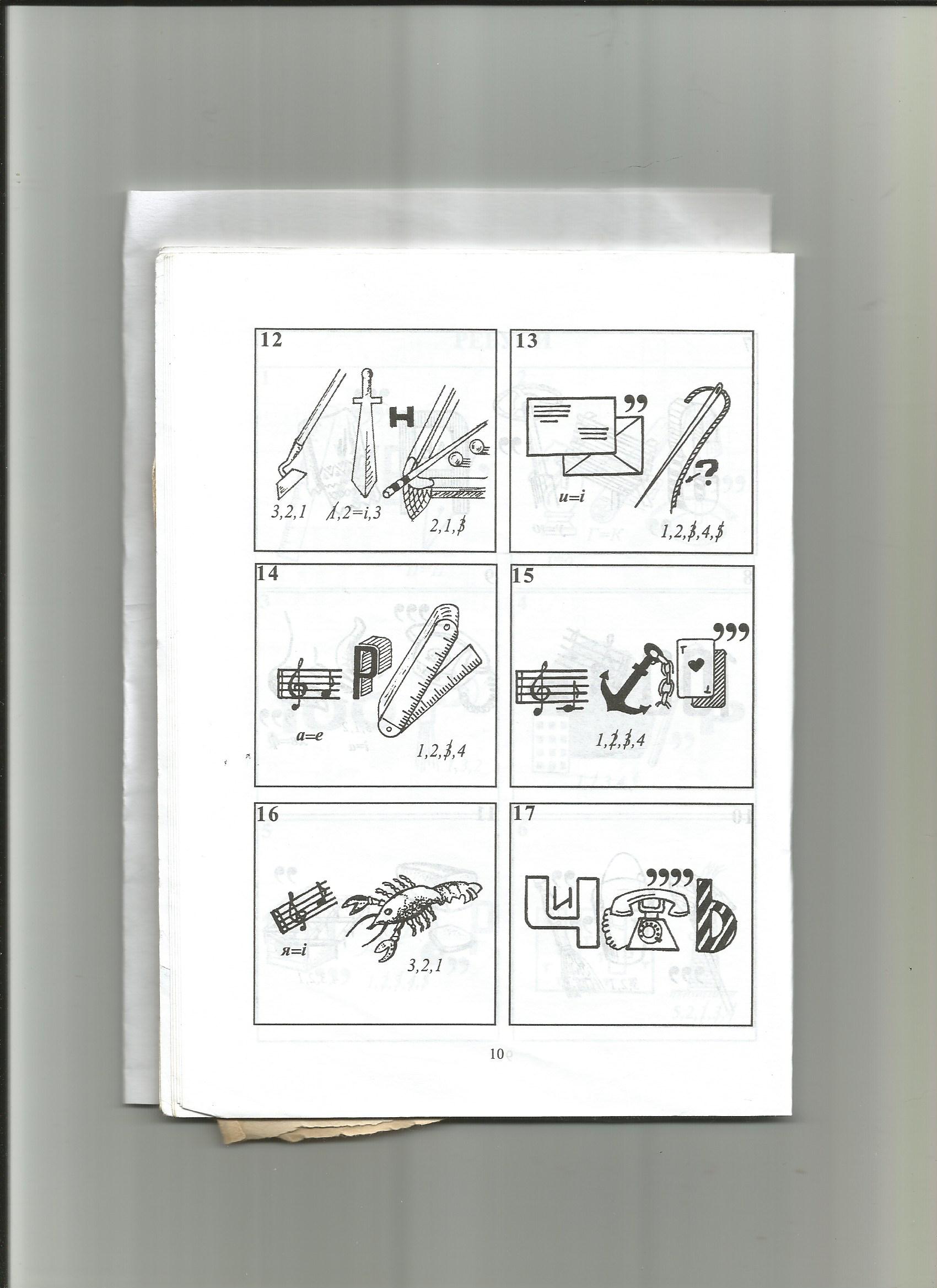
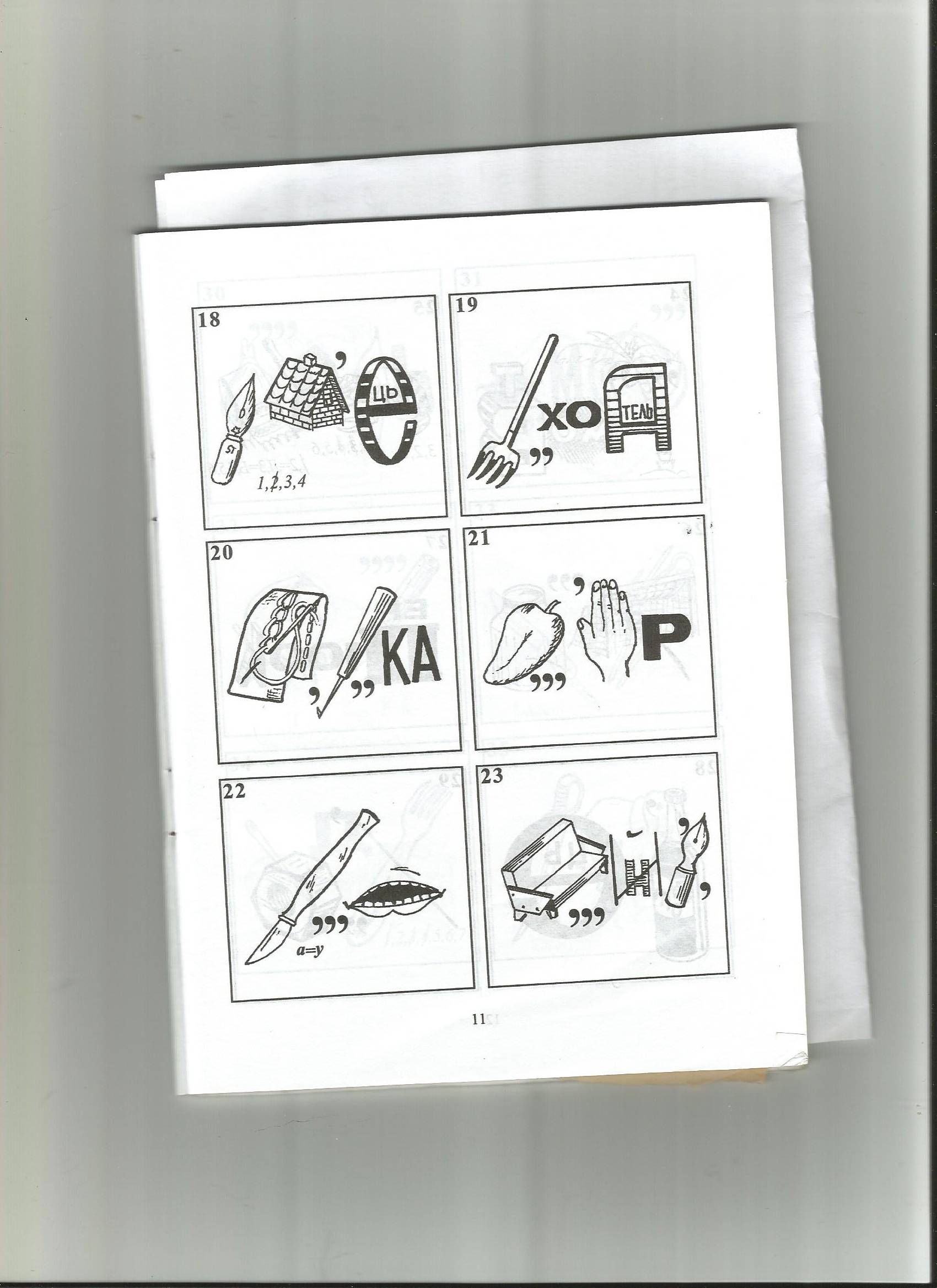
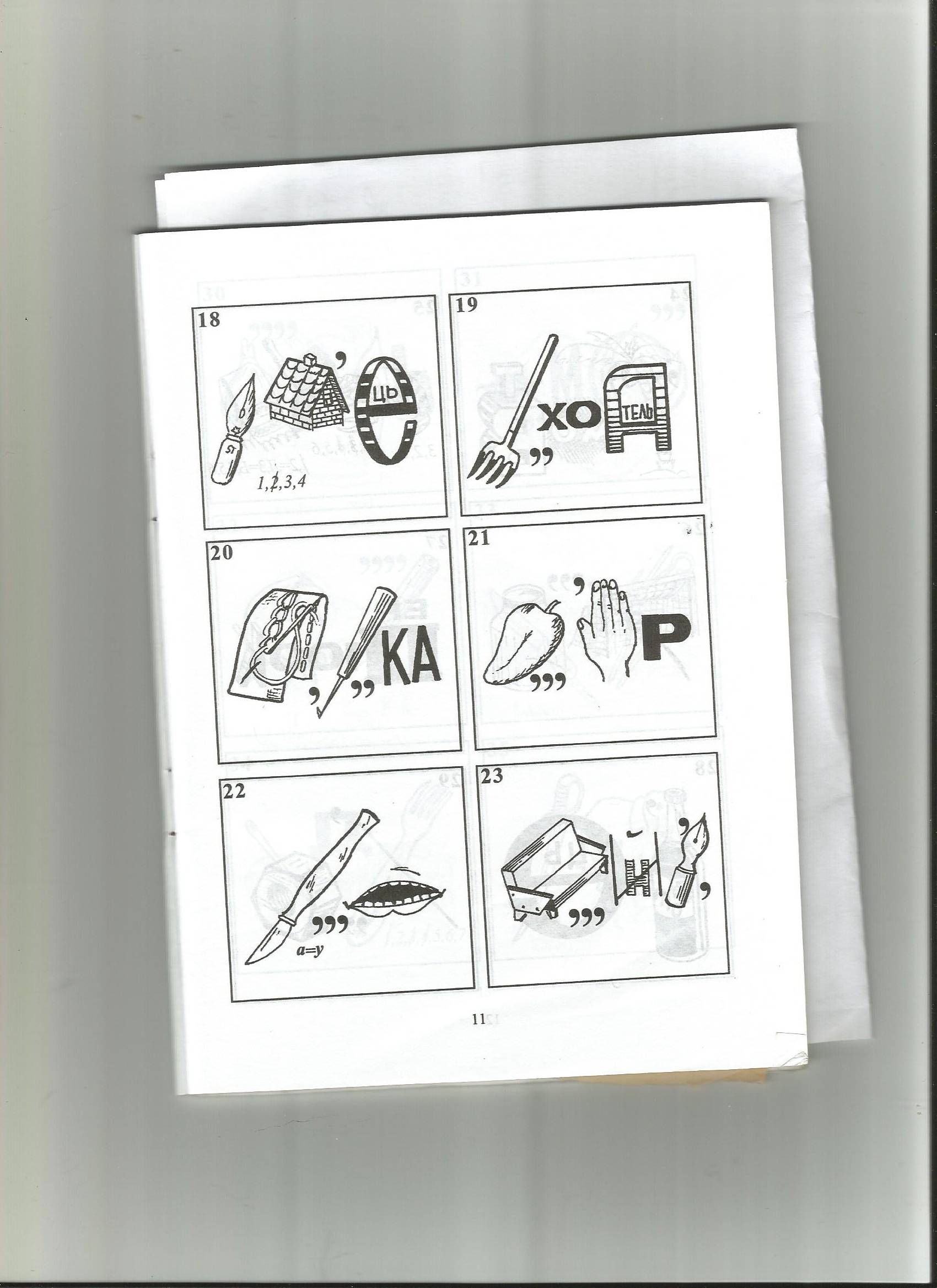
( складання).

1. Операція розділення паперу на шматки без застосування різальних інструментів (розривання).
2. Виконання від руки площинне зображення предмета або деталі з вказуванням його основних розмірів (ескіз).
3. Об`ємне зображення предмета, виконане від руки (малюнок).
4. Графічне зображення предмета або його складових, виконане за допомогою креслярських інструментів, яке містить інформацію, необхідну для виготовлення виробу (креслення).

ДОДАТКОВИЙ ТУР.

Якщо троє учасників «сходження» доберуться до вершини, серед них потрібно вибрати переможця. Для цього пропонуємо гру –

«назви слово»:



(швачка) (дизайнер) (вчитель)

Хто перший відгадає ребус, той і переможець.

Нагородження переможця.