

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №66 г. Пензы
имени Виктора Александровича Стукалова

**II РЕГИОНАЛЬНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ
ТВОРЧЕСКИХ ОТКРЫТИЙ И ИНИЦИАТИВ
«ЛЕОНАРДО»**

Секция
«Культура и искусство»

**Творческое проект
«Абашевская игрушка – бренд Пензенской области»**

Авторы:
Степанчева Ольга,
обучавшаяся 6в класса
Руководитель:
Бирюкова Светлана Васильевна,
учитель изобразительного искусства
высшей категории

Пенза
2022

СОДЕРЖАНИЕ

Обоснование проекта.	1
Введение.	2
1. Об Абашевской игрушке.	3
1.1. История возникновения Абашевской игрушки.	3
1.2. Художественные особенности Абашевской игрушки.	4
1.3. Интересное.	4
2. Роль Абашевской игрушки для развития туризма в нашем регионе.	5
3. Всё для создания брендового принта.	7
3.1. Что такое бренд и QR-код.	7
3.2 Принты на футболках: история появления, виды, способы нанесения.	8
Виды графических редакторов удобных для выполнения эскиза.	10
4. Описание практической части.	11
Литература	14
Приложение	15

Тема: «Абашевская игрушка – бренд Пензенской области»

Паспорт проектной работы

1	Автор проекта	Степанчева Ольга, ученица 6в класса МБОУ СОШ № 66 г. Пензы имени Виктора Александровича Стукалова
2	Название проекта	«Абашевская игрушка – бренд Пензенской области»
3	Цель проекта	Разработка эскиза принта для нанесения на одежду для популяризации Абашевской игрушки
4	Руководители проекта	Бирюкова Светлана Васильевна, учитель ИЗО МБОУ СОШ № 66 г. Пензы имени Виктора Александровича Стукалова
5	Тип проекта по предметно-содержательной области (учебные дисциплины, близкие к теме проекта)	Межпредметный — изобразительное искусство, информатика, технология. Творческий.
6	Перечень учебных тем, к которым проект имеет отношение	ИЗО: «Декоративное искусство в современном мире». Технология: «Особенности окрашивания тканей» Информатика «Графические редакторы».
7	Вид проекта	Практико-ориентированный интегрированный проект
8	Возраст учащихся, на которых рассчитан проект	Учащиеся среднего школьного возраста.
9	Тип проекта по характеру деятельности учащихся	Индивидуальный
10	Тип проекта по продолжительности выполнения	Среднесрочный
12	Мотивационный компонент обучающегося	Развитие универсальных компетентностей, обще учебных навыков, проектных умений
13	Заказчик проекта	Бирюкова Светлана Васильевна, учитель ИЗО и технологии, школьная команда

14	Цель проекта для учителя	Приобщить учащихся к мировой культуре через декоративно-прикладное искусство и дизайн развить универсальные компетентности, обще учебные навыки, проектные умения
15	Задачи проекта	<p>1. Теоретическая часть</p> <ul style="list-style-type: none"> - изучить развитие игрушки, -изучить роль игрушки для продвижения информации о Пензенской области, - изучить принтов –логотипов, эмблем. - познакомится с доступными графическими редакторами для выполнения эскизов и создания QR-кода <p>2. Практическая часть-</p> <ul style="list-style-type: none"> 2.1. разработать эскиз; 2.3. нанесение изображения на одежду; 2.4. актуализировать знания по работе с программами Word, Microsoft Power Point, PAIN.
16	Этапы проекта	<ol style="list-style-type: none"> 1. Подготовительный этап 2. Этап планирования. 3. Этап по осуществлению проекта. 4. Этап. Представление (защита) проекта и оценка его результатов
17	Аннотация	Работа представляет собой проект создания конечного продукта — дизайнерской футболки с оригинальным принтом. Содержание работы полностью раскрывает заявленную тему и соответствует ей. Работа имеет прикладное значение, воспитывает любовь к труду, искусству через межпредметные связи. Направлена на формирования патриотизма, гордости за свою малую родину.

Обоснование проекта.

Россия! Какие образы представляются вам? Гжель, Золотая Хохлома, матрёшка, Дымковская игрушка. Всё это образы декоративно-прикладного искусства, народного творчества. А если произнести - Пенза, Пензенская область! Вряд ли многие также быстро вспомнятся об удивительной жемчужине нашего народного творчества – Абашекской игрушке. Но не спешите разочаровываться: - Опять Абашевская игрушка! Я в своем проекте предлагаю по-новому взглянуть на вопрос информирования молодого поколения о творческом богатстве нашей малой родины.

Уроки изобразительного искусства в 5 классе посвящены теме Древние образы в современных народных игрушках. На уроках мы познакомились с декоративно-прикладным искусством, его истоками и современностью. Мы узнали о народных промыслах, в том числе и Пензенской области. Посмотрев прекрасный видеофильм, снятый к юбилею нашей области «Народные промыслы и ремёсла Пензенского края» <https://www.youtube.com/watch?v=BZRmMT4uaL8> (Приложение. Рис.1) я узнала насколько богата наша земля народными умельцами и мастерами. Особенно покорили меня яркие и нарядные игрушки из села Абашево. Я подготовила мини проект, который сейчас имеет продолжение. Мне повезло, я побывала в мастерской у игрушечных дел мастера и участвовала в мастер классе. Удивительное чувство, когда из куска мягкой глины появляется образ. А после помощи мастера она ещё и звучит. Громко, звонко!

Актуальность. Я думаю, такие удивительные творения наших пензенских мастеров недостаточно известны в нашей стране. В своей работе я предлагаю способ популяризировать творения Абашевских мастеров и представить Абашевскую игрушку не официальным символом нашей области.

Я провела анкетирование среди учащихся 5-7 классов нашей школы и интервьюирование родителей учащихся младших классов. Результаты оказались следующими.

Был задан вопрос: - Знаете ли вы об Абашевской игрушке?

Ответы на вопросы представлены в таблице.

Проанализировав результаты, я решила, что нужно популяризировать знания об этом замечательного народного промысла.

(Результаты опроса см. Приложение. Рис.2)

Цель моей работы: разработка эскиз принта с изображением Абашевской игрушки для последующей печать на футболках для нашей школьной команды, с включением в него QR-кода, дающего возможность перейти на лучший сайт об Абашевской игрушке.

Задачи:

- изучить развитие и художественные особенности игрушки,
- изучить роль игрушки для развития туризма в нашем регионе,
- познакомиться с понятиями: БРЕНД, ПРИНТ, СТИЛИЗАЦИЯ, ЛОГОТИП,
- познакомится с видами принтов и особенностями их создания,
- познакомится с видами графических редакторов удобных для выполнения эскиза,
- изучить возможность создания QR-кода,
- пройти все этапы работы дизайнера, разработать эскиз, и изготовить принт на дизайнерскую футболки.

Введение

Абашевская игрушка – уникальное явление, одно из самых древних ремесел, сохранивших традицию до наших дней. Она уже почти умирала, но возродилась благодаря нескольким мастерам, которые смогли передать эстафету новым поколениям, нашим современникам. Очень важно сохранить этот замечательный промысел. Популяризация информации о нем в молодежной среде и не только – один из вариантов решения этой задачи. А вместе с расширением информации о уникальном промысле возрастёт информирование и о Пензенской области – родине Абашевской игрушки.

1. Об Абашевской игрушке.

1.1 История возникновения игрушки. Впервые село Абашево упоминается в писцовых книгах Шацкого уезда 1616 года. Село было барским, владельцами его были царский стольник Иван Пыжов, князь Голицын. Особенно прославили село Абашево мастерские люди — горшечники и дудочники. Больше половины жителей села делали на гончарных кругах всевозможную посуду из глины и лепили игрушки-свистульки. В XIX—XX вв. Абашево было ведущим гончарным центром России. Игрушки из глины Абашевских мастеров экспонировались в Москве, Лондоне, Париже. В тот же период наблюдается выделение игрушки в самостоятельный промысел. Интересно, что в истории Абашевской игрушки упоминается, что в производстве были задействованы преимущественно мужчины.

В конце двадцатых годов двадцатого века Абашевская игрушка приобретает большую известность благодаря талантливому мастеру из села Абашево Лариону Зоткину. Ларион Зоткин стал популярным как автор целого ряда причудливых игрушек в виде животных: львов, собак, медведей. Ремесло Абашевской игрушки процветает и в настоящее время. Среди современных мастеров стоит отметить Н.Зоткина, И.Л.Зюзенкова, А.И. Еськина.¹

1.2.Художественные особенности Абашевской игрушки.

Для производства глину добывали в 4 километрах от села, с большой глубины, возили на тачках. Секреты лепки и обжига передавались из поколения в поколение. Глиняные изделия обжигали в горнах округлой либо овальной формы, выложенных из огнеупорного кирпича шириной 1,5 метра и высотой 2 метра. Использовали дрова из березы или дуба.

Абашевская игрушка из глины традиционно изготавливалась мастерами села Абашево Пензенской губернии (сегодня – Беднодемьяновского района).

Для Абашевской игрушки характерны пластическая выразительность, лаконизм, упрощенность скульптурного языка, яркая образность, отсутствие четкой натуралистичности изображения.

¹ (https://ru.wikipedia.org/wiki/Абашевская_игрушка)[6]

Традиционно мастера-гончары производят глиняные игрушки-свистульки такого размера, чтобы они помещались на ладони. Кроме того, существуют и устойчивые мотивы подобных изделий: домашние и дикие животные, городовые, офицеры, барыни. Однако каждому мастеру свойственно пропускать эти образы через себя, вкладывать в фигурки частичку своей души. Если более конкретно говорить о значении Абашевской игрушки, то можно отметить следующее. Так, Абашевская игрушка в виде коровки воплощает собирательный образ, символизируя Великую Мать, всех богинь Луны, плодородие, множественность, игрушка в виде козлика обозначает целеустремленность, упорство в достижении поставленных целей. Значение Абашевской игрушки «Городовой» - надежность, она защищает дом; «Барыня» - воплощение женской чистоты, целомудрия. Немаловажным является тот факт, свистульки предназначались для детских игр, однако в то же время уже с тех пор Абашевские игрушки обладали мистической функцией – функцией оберега.

Часто встречаются фантастические детали: рога необыкновенной формы, в виде солнца, дерева, длинные шеи, многочисленные украшения.

Окраска классически считается почти однотонная, с выделением другим цветом, золотом, серебром деталей: кончиков копыт, хвостов, мордочек или голов, украшений, рогов. Считается, что изначально цвет был красный - и он символизировал кровь жертвоприношений. По другой трактовке, красный означает жизнь (или как на иконах- земная жизнь. Материя. Синий - небо (духовность), зеленый - плодородие. Золото - цвет волшебства, Божественного (Нимб на иконах).²

1.3. Интересное.

Не буду перечислять уже известные факты. Но хочу поделиться тем, что удивило меня, когда я готовила этот проект.

Среди разнообразия игрушек разных регионов Абашевская сильно выделяется на фоне остальных. Во-первых, она очень яркая, причем, цвет доминирует

²(<https://zen.yandex.ru/media/id/5e0aacb86d29c100af78e5ca/skazki-abashevskoi-igrushki>) [7]

практически по всей площади игрушки, с небольшими фрагментами других цветов. Традиционные мотивы Абашевской игрушки очень устойчивы. Это конь, курица, корова, собака, играющая со щенком, козёл с саблевидными рогами и баран — с округлыми. Это медведь и олень, несущий на голове не просто рога, а целый ветвистый куст (возможно, древний магический знак дерева).³

Некоторые искусствоведы считают, что истоки этих фигурок уходят в седую древность, и Абашевская игрушка вобрала в себя традиции множества культур. (Приложение. Рис. 3)

Не очень понятный зверь, называемый бараном. У него тела льва, покрытое то ли перьями, то ли чешуйками, то ли не известными в настоящее время кожными дериватами. Морда тоже львиная, но увенчана круглыми винтовыми рогами и козлиной бородой. Цвет блестящий черно-коричневатый. По стилю напоминает китайских драконов.

Абашевский Змей Горыныч с тремя головами похож на индийскую фигурку слона с пятью головами.

2. Роль Абашевской игрушки для развития туризма в нашем регионе.

В Абашевской игрушке, возможно, сильнее, чем в изделиях других промыслов, прослеживается древняя языческая символика. Особенно явно она видится в изображениях животных (всадники и барыни - это дань девятнадцатому веку).

Абашевская игрушка донесла до нас голоса давно ушедших времён. Несмотря на пессимистические прогнозы, сделанные в конце прошлого, XX века, она существует и не нуждается в возрождении. Ещё при жизни Т.Н. Зоткина в Абашеве была создана керамическая мастерская по выпуску Абашевской игрушки. Начали обучать древнему промыслу и учащихся местной школы. Сейчас в селе находится лаборатория по возрождению Абашевской игрушки, возглавляемая художником по керамике И.С. Калимулиной. Нашлись последователи у мастера и в Пензе — лепить Абашевскую игрушку начали профессиональные художники Е.В. и Т.Е. Соловьёвы. Изготовлением Абашевской игрушки занимаются в Пензенском

³ <http://ya-zemlyak.ru/nps.asp?id=35> [8]

Центре реабилитации инвалидов и в кружке при 35-й школе г. Пензы. Хочется думать, что Абашевские «свистуны» — один из лучших образцов русской народной скульптуры — не исчезнут с Пензенской земли, и будут ещё долго радовать всех любителей народного искусства.

Секреты лепки и обжига передавались из поколения в поколение. Абашево относилось к Шацкому уезду, к Наровчатовскому, позже стало относиться к Беднодемьяновскому району, который в свою очередь не так давно переименовали в Спасский. От Спасска это километров 10-15 по хорошей асфальтированной дороге.

На волне возникшего в начале XX в. интереса к народному творчеству игрушки из села Абашева стали попадать на выставки в Москву, Лондон, Париж. Открыл Абашевскую глиняную игрушку для искусствоведов известный собиратель Н.М. Церетели (1890-1942). Он собрал первую коллекцию дудок, особо выделив талантливого мастера Л.Ф. Зоткина. Коллекция Церетели позже разошлась по центральным музеям. Например, в музее-заповеднике «Царицыно» хранится подлинный шедевр Лариона Зоткина — «Всадник» из белой глины, покрытый розовой эмалевой краской.

Примечательно так же, что для лепки Абашевской игрушки используется особая глина – лечебная. Считается, что Абашевские игрушки снимают состояния тревожности, стрессов. Лепка из глины далеко не такое бесполезное занятие для маленького ребёнка, как это может показаться на первый взгляд. Польза уже есть, хотя бы потому, что процесс лепки требует мышечных усилий. Поэтому начинать занятия лепкой стоит в более-менее сознательном возрасте, то есть с 5 – 6 лет. Лепка – разновидность изобразительного искусства, наряду с рисованием она развивает у малышек воображение и композиционные навыки. Процесс лепки положительно влияет на развитие речевых функций у ребёнка. Кроме того, процесс лепки из глины значительно способствует развитию пальцев. Настоящая Абашевская игрушка, конечно же, живет только в Абашево!

Это привлекает туристов в мастерские к Абашевским умельцам.

Программа туристического тура.⁴

Краткий план тура:

- ❖ Посещение краеведческого музея г.Спасска. «Абашевский сувенир» (куклы, персонажи всем известных произведений и различные зверюшки с неповторимыми лепными узорами);
- ❖ Рассказ об истории знаменитого села Абашево. Презентация «История чудо-игрушки и её основоположники».
- ❖ Показ фильма «Поющая глина».
- ❖ Мастер-класс по изготовлению игрушек. Лепка своими руками. (Место проведения: Спасский колледж);
- ❖ Обед в парк-отеле «Кленовая Роща». Время для отдыха.

3. Всё для создания брендового принта

3.1. Что такое бренд и QR-код.

Я решила создать графическую композицию, имеющую два назначения: представить образ Абашевской игрушки как визитную карточку (бренд) Пензенской области и популяризировать информацию о ней с помощью специального графического символа (QR-кода). Разберемся с этими терминами.

Бренд — знак, символ, слова или их сочетание, помогающие потребителям отличить товары или услуги друг от друга.⁵

Другими словами, это особый узнаваемый образ, символ.

Как же информацию донести до большего числа людей. Мне представляется возможным разместить её прямо на одежде. Для этого необходимо разработать логотип или эмблему, где центром композиции станет стилизованное изображение Абашевской игрушки.

В изображение необходимо включить графическое изображение QR-код.

QR-код – это двухмерный штрих-код, хранящий в себе информацию для быстрого распознавания объекта.⁶ Его можно отсканировать с помощью смартфона

⁴ http://www.discovery58.ru/visit_to_toy58 [9]

⁵ <https://ru.wikipedia.org/wiki/Бренд#> [10]

⁶ <https://trends.rbc.ru/trends/industry/6189517c9a79475deb5dbf9a> [11]

или планшета. Аббревиатура «qr» происходит от фразы «quick response», что означает «быстрый отклик». Сделать его можно с помощью Генератора QR-кода.⁷ Логотип с включённым в него QR-кодом представляет собой принт, который можно нанести на одежду: футболку, майку, кепку, ветровку. Современная стилистика в одежде приветствует одежду с яркими оригинальными принтами.

3.2 Принты на футболках: история появления, виды, способы нанесения.⁸

Футболки с логотипами известных брендов, рисунками, изображениями любимых героев кино и сериалов, спортивные и другие майки – неотъемлемая часть жизни современных людей. Сейчас на улице легко встретить человека в одежде с классным принтом, будь то космос или собаки. И уже тяжело представить, что когда-то давно люди и мечтать не могли о таких вещах в гардеробе.

История появления футболки и принта

Как и многие вещи в этом мире, футболки были придуманы американцами во время Второй мировой войны.

Позднее футболки вышли в массы, потому что оказались удобными и практичными. Некоторые представители рекламных компаний поняли, что майки можно использовать в качестве площадки для рекламы. С тех пор на этих изделиях стали появляться симпатичные рекламные надписи наподобие «I Like Lke», «Coca-Cola» и многие другие. Такой маркетинговый ход очень сильно влиял на развитие брендов, их популярность. А люди могли приобретать привлекательные универсальные вещи с логотипами, надписями и рисунками.

С тех пор идея принтов на футболках неумолимо развивалась. Какие только надписи не наносились на изделия: патриотические, рекламные, военные, экологические, связанные с фильмами и мультфильмами, играми и многие другие. В настоящее время без футболок с яркими картинками, фотографиями обойтись сложно. Они великолепно сочетаются с другой одеждой – джинсами, пиджаками,

⁷ <http://qrcoder.ru/> QR-код: что это такое, как он работает и зачем нужен [12]

⁸ <https://lord-print.ru/printy-na-futbolkah-istoriya-poyavleniya-vidy-sposoby-naneseniya/> Принты на футболках: история появления, виды, способы нанесения [13]

шортами, комбинезонами. Они универсальны в плане использования – в них можно ходить на пляж, на работу, ездить в путешествия, ходить на прогулки.

Сегодня во всех торговых центрах есть возможность купить женские, мужские, детские футболки с принтами. Однако несмотря на такие широкие возможности, многие люди предпочитают заказывать футболки с принтом.

Разновидности популярных принтов. (Приложение. Рис. 4)

Нельзя сосчитать то количество рисунков и картинок, которые существуют. Но есть категории, которые имеют колоссальную популярность.

- Геометрические.
- Животные/анималистические.
- Цветочные.
- Этнические.
- Поп-арт.
- Изображения овощей и фруктов.
- Морской.
- Милитари.
- Минималистичный.

Минималистичный - в таком случае на майке белого или черного цвета изображен что-то одно – простое, спокойное, однотонное. Это может быть фигурка животного, надпись, геометрический рисунок. Подходящий вариант для людей, любящих спокойную одежду, которая не привлекает особого внимания. Также такие вещи подходят для деловых мероприятий, когда нужно выглядеть строго, но не обязательно надевать пиджак и брюки.

Такой вид принта я буду разрабатывать.

Как принты наносятся на ткань.

Сочные, стильные и разнообразные изображения получаются благодаря передовой технике, новым технологиям и качественным краскам, которые используют современные компании. Выделяют разные виды печати картинок на майки. Это прямая трафаретная печать (шелкография).

Шелкография – наиболее распространенный способ печати на футболках. Она универсальная – подходит для единичной и оптовой печати. Прямой печатью можно нанести логотип, картинку, изображение, символику почти на любой натуральный или искусственный материал – хлопок, нейлон, полиэстер.

Этот способ печати позволяет получить яркую, стойкую к износу картинку. Это может быть, как полноцветный макет, так и простая одноцветная надпись. Люди предпочитают эту технологию, потому что она обеспечивает изделие красивым, надежным рисунком, способным пережить около 50 стирок. Однако, может быть расхождение в цветопередаче.

Термотрансферная печать

Еще один популярный и востребованный вид печати на ткани. По сути термотрансфер – перенос изображения на изделие с использованием промежуточного носителя. С его помощью можно быстро создать четкий, яркий и стойкий принт на вещи. У этой технологии есть и другие достоинства:

- При переносе изображения все цвета сохраняются. То есть вся палитра цветов, находящаяся на эскизе, переносится на майку. При этом процесс переноса не затрачивает много времени.
- Термотрансфер позволяет печатать единичные экземпляры и целые партии по адекватной стоимости.
- Стирка и мытье не страшны изделию – за ним можно ухаживать привычным способом, не переживая что принт выцветет, потрескается или испортится другим образом.

3.3 Виды графических редакторов удобных для выполнения эскиза.

Чудесная Абашевская игрушка не оставляет равнодушным никого. Она настолько оригинальна и самобытна, что вполне могла бы стать брендом Пензенской области.

Как же информацию донести до большего числа людей. Мне представляется возможным разместить её прямо на одежде. Для этого необходимо разработать логотип или эмблему, где центром композиции станет стилизованное изображение Абашевской игрушки.

Стилизация⁹ - это упрощение без потери узнаваемости или трансформация какого-либо предмета или изображения. Для воспроизведения какого-либо стиля нужно преобразовать предмет определённым для выбранного стиля образом.

Попытки стилизовать Абашевскую игрушку были. Пример, Фигуры(скамейки) возле здания бывшей филармонии, ныне Дома молодёжи.

Для выполнения стилизованного изображения и составления эмблемы или логотипа можно использовать доступные графические программы PAINT(паинт), Corel DROW(корэл дреу).

4. Описание практической части.

Практическая часть состоит из следующих этапов.

1. Создание эскиза рисунка на бумаге. (Приложение. Рис. 5)

На этом этапе мне нужно было выбрать из всего многообразия Абашевской игрушки самый уникальный, запоминающийся образ. И это олень. Образ оленя не часто встречается среди других промыслов глиняной игрушки. Абашевский олень не повторим, горделивый, с длинной шеей и уникальными рогами, напоминающими в одном случае древо жизни (древнейший почитаемый образ в славянской культуре), в другом случае – семисвечник.

Выбрав нужный образ, я выполнила эскизы на бумаге, несколько упростив (стилизовав) форму для того, чтобы можно было выполнить это изображение с помощью графического редактора. Выбрала цвет. Абашевские игрушки монохромны, это упрощает создание графического изображения. В моей работе фигурка оленя будет синего цвета (при желании цвет можно изменить), который символизирует небо, духовность.

2. Переведение эскиза в электронную версию. (Приложение. Рис.7.)

Я средний пользователь ПК, поэтому доступным, понятным для меня графическим редактором является PAIN. Для создания электронной версии моих эскизов я сфотографировала свой рисунок, открыла его в PAIN. Обвела с

⁹ [https://ru.wikipedia.org/wiki/Стилизация_\(изобразительное_искусство\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Стилизация_(изобразительное_искусство)) [14]

помощью «карандаша», сделала заливку, и выделила контрастным цветом элементы декора.

3. Составления логотипа с текстом и QR-кода. (Приложение. Рис 8)

По моему замыслу логотип представляет композицию в виде квадрата (самой устойчивой геометрической формы), образованной надписью на русском и английском языках (АБАШЕВО и ПЕНЗЕНСКАЯ ОБЛАСТЬ). Чтобы выполнить текстовую часть перенесла (с помощью учителя) изображение в CorelDRAW. С помощью этой программы сохранила полученное изображение в высоком разрешении для хорошей печати на футболке.

В мой логотип ещё входит QR-кода (ссылка на сайт с интересной информацией о нашей игрушке. По моей задумке этот элемент включенный в принт на футболке должен вызвать интерес, а здоровое любопытство поможет узнать, что же в нем зашифровано. С помощью приложения, которое доступно каждому обладателю смартфона можно без труда перейти на предлагаемый сайт и узнать много интересного об Абашевской игрушке и земле, на которой она появилась. Так я могу популяризировать эту информацию.

Создать QR-код очень просто с помощью программы генератор QR-кода, найденной в интернете, поместив ссылку на выбранный сайт в окно генератора. Он преобразует её в QR-код, который можно скачать и разместить в нужном вам месте.

Для создания QR-кода необходимо было выбрать один из множества сайтов. Просмотрев и проанализировав содержание остановилась на трёх: сайт Географического общества, сайт Народные ремёсла, сайт «ЗЕМЛЯКИ. Дорога домой» (на всех сайтах страница Абашевская игрушка). Моё внимание привлёк последний сайт, на котором я нашла наиболее полную, интересную, разноформатную информацию. Ссылку на этот сайт я включила в свою работу.

4. Нанесение на одежду(футболку).

Это возможно сделать в школьной типографии в виде наклейки. Для создания более качественного изображения обратилась в профессиональную

типографию, где мне предложили выполнить изображение двумя способами, описанными ранее в теоретической части моей работы. Футболки с созданным принтом могут стать командной формой, они хорошо сочетаются со школьной формой нашего учебного заведения. (Приложение Рис. 10)

5. Проект – среднесрочный и может иметь продолжение.

6. Разработанный принт можно использовать для нанесения на футболки для школьной команды, на наклейки для рюкзаков и т.п.

7. Так как информация, видео фильмы, стихи об Абашевской игрушке разбросаны по разным ссылка. Можно предложить учащимся создать сайт-музей Абашевской игрушке, где будет собрана разнообразная информация. Ему будет присвоен QR-код.

Мои одноклассники с удовольствием примеряли «мои футболки», фотографировались, а самое главное, многие из них отсканировав QR-код без труда попали на предлагаемый сайт и узнали новое об удивительной игрушке.

Результатом моего проекта стал разработанный вариант принта, благодаря которому информация об Абашевской игрушке, достоянии нашей народной культуры станет доступной и привлекательной. Благодаря этому Абашевская игрушка может стать символом нашей малой родины, как Матрёшка или гжель являются символами России в области искусства. И хочу закончить стихами.

Чудо звери, чудо – птицы

Скачут, прыгают, поют,

Рядом барыни неспешно,

Словно с ярмарки идут.

Здесь от ярких красок пестро,

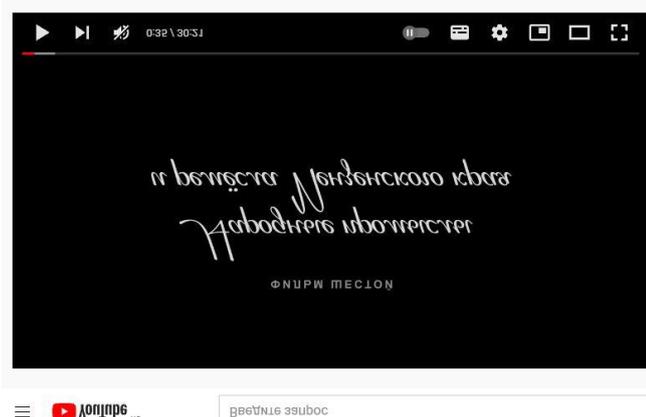
Здесь фантазии полет!

Литература и ресурсы

1. Бахмутов А. Секрет абашевской игрушки. // Пензенская правда. 1 ноября 1989.
2. Богуславская И.Я. Русская глиняная игрушка. Л., 1975. С. 12.
3. Блинов Г.М. Абашевские «дудки». // Народное творчество. 1993. № 8. С. 23.
4. Сокольская керамика: Каталог выставки Пензенского музея народного творчества. Пенза, 1995. С. 3.
5. Церетелли Н.М. Как я стал коллекционером. // Сура. 1996. №4. С. 237.
6. https://ru.wikipedia.org/wiki/Абашевская_игрушка
7. <https://zen.yandex.ru/media/id/5e0aacb86d29c100af78e5ca/skazki-abashevskoi-igrushki>
8. <http://ya-zemlyak.ru/nps.asp?id=35>
9. http://www.discovery58.ru/visit_to_toy58
10. <https://ru.wikipedia.org/wiki/Бренд#>
11. <https://trends.rbc.ru/trends/industry/6189517c9a79475deb5dbf9a>
12. [http://qrcoder.ru/ QR-код: что это такое, как он работает и зачем нужен](http://qrcoder.ru/)
13. [https://lord-print.ru/printy-na-futbolkah-istoriya-poyavleniya-vidy-sposoby-naneseniya/Принты на футболках: история появления, виды, способы нанесения](https://lord-print.ru/printy-na-futbolkah-istoriya-poyavleniya-vidy-sposoby-naneseniya/)
14. [https://ru.wikipedia.org/wiki/Стилизация_\(изобразительное_искусство\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Стилизация_(изобразительное_искусство))
15. <https://russianarts.online/1088-abashevskaya-igrushka/>
16. [http://qrcoder.ru/ 6. Glamle](http://qrcoder.ru/)
17. mon.ru/hobbi/1294-myagkaya-igrushka-svoimi-rukami.html

ПРИЛОЖЕНИЕ.

Приложение. Рис. 1.



Приложение. Рис. 2

Знаете ли вы об Абашевской игрушке?

Количество участников опроса	да	нет	Не уверен
Учащиеся 93	34	17	42
Родители	23	43	27

Приложение. Рис. 3.



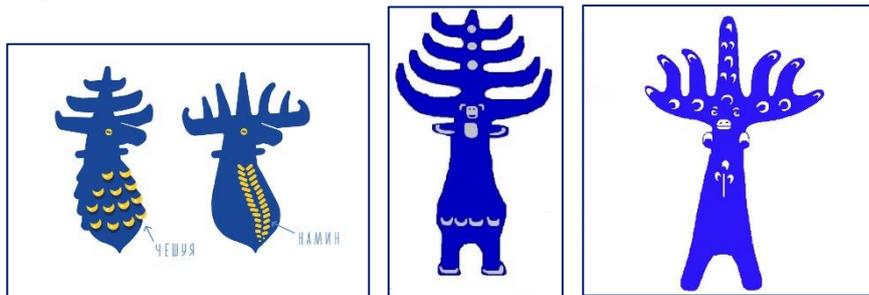
Приложение. Рис. 4.



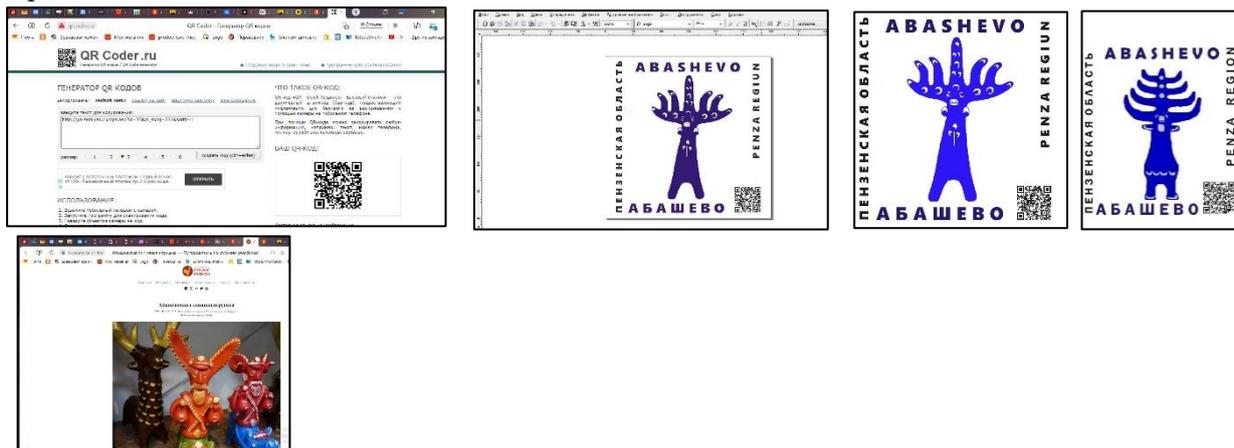
Приложение. Рис. 6.



Приложение. Рис. 7.



Приложение. Рис. 8.



Приложение. Рис. 9.



Приложение. Рис. 10.

