Управление народного образования Администрации города Дубны Московской области
"Гимназия №8 им. Академика Н.Н. Боголюбова г. Дубны Московской области»

Шишлянникова Елена Вячеславовна,
учитель изобразительного искусства и МХК
e-mail: good200808@mail.ru

Методические рекомендации «Проектная деятельность учащихся, как инновационная форма обучения в рамках изучения изобразительного искусства. Современные интерактивные технологии»

г. Дубна 2019 год

Аннотация

Методические рекомендации «Проектная деятельность учащихся, как инновационная форма обучения в рамках изучения предметов искусствоведческого цикла. Современные интерактивные технологии».

Методические рекомендации направлены на использование проектной деятельности в рамках преподавания изобразительного искусства. В данных рекомендациях особое место уделяется формам и методам обучения, используемым на уроках и занятиях искусствоведческого цикла, с помощью технологии проектной деятельности.

Представленные апробированные проекты могут иметь практическое применение для педагогов средних общеобразовательных школ, работающих в условиях реализации ФГОС.

Автор **Шишлянникова Елена Вячеславовна**, учитель изобразительного искусства и МХК Муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «"Гимназия №8 им. Академика Н.Н. Боголюбова г. Дубны Московской области», учитель высшей квалификационной категории, телефон 89263958148

Пояснительная записка

Методические рекомендации имеют своей целью настроить современного учителя на инновационную, динамичную, вариативную модель организации учебной деятельности в области преподавания предметов искусствоведческого цикла.

Метод проектов как вид учебной деятельности занимает основное место в арсенале инновационных педагогических средств и методов в современной системе профессионального образования. Если говорить о методе проектов как о педагогической технологии, то это технология включает в себя совокупность исследовательских, поисковых, проблемных методов, творческих по своей сути.

Данные методические рекомендации знакомят с определенной совокупностью учебно-познавательных приемов, которые позволяют решить ту или иную проблему в результате самостоятельных действий учащихся, с обязательной презентацией этих результатов.

В рекомендациях представлен опыт использования кабинета изобразительного искусства, оснащенного современным оборудованием, как одно из условий реализации качественной реализации такого инновационного метода, как проектная деятельность. В рамках искусствоведческого цикла.

Методические рекомендации содержат конкретные апробированные проекты искусствоведческого цикла. Представлены учебные и внеурочные проекты.

Новизна данных методических рекомендаций состоит в том, что проектная деятельность в области искусства представлена реализованными проектами с использованием современных технологий, в том числе интернет технологий.

В рекомендациях (2 часть), представлены современные интерактивные технологии, которые применяются в проектной деятельности, а так же в учебной.

Содержание

Аннотация	2
Пояснительная записка	3
Проектная деятельность учащихся Общие принципы Приемы и методы Формирующий процесс проектной деятельности Формирование конструктивного мышления Интерактивное обучение	4
1. Основные ролевые функции кабинета изобразительного искусства в формировании творческих способностей учащихся.	10
2. Реализованные проекты	13
3. Методическая разработка занятия к проекту Венецианская маска	15
4. Проект «Япония» 3-8 класс (авторский).	17
5. Методическая разработка занятия с использованием информационно-коммуникационных технологий Тема: Японский пейзаж с пагодой	23
6. Проект для детского оздоровительного лагеря «Лето»	30
7. Учебный проект по ИЗО «Связь времен в народном искусстве». 5 класс	
8. Учебный проект с использованием информационно-коммуникационных технологий в образовании. «Истоки родного искусства». 4 класс	35
9. Эффективное использование интерактивных образовательных технологий для повышения мотивации к предметам искусствоведческого цикла	**41**
10. Литература и источники	**56**

1. **Проектная деятельность учащихся, как инновационная форма обучения в рамках изучения изобразительного искусства**

Инновация является одним из принципов современной педагогики. Подготовка педагога должна быть направлена на формирование готовности **к восприятию новшеств и обучением умениям действовать по-новому.**

Проектный модуль — раздел рабочей программы учителя, представляющий собой систему уроков, занятий построенную в логике развертывания проектной деятельности обучающихся и направленную на овладение ими определенными универсальными учебными действиями.

Цели внедрения в учебный процесс проектно-модульной технологии

1. 100% достижение результатов обучения;
2. «Дружеские» отношения учителя и учеников;
3. Работа учащихся в парах, группах;
4. Уровень обучения выбирает «команда» - группа;
5. Предоставление возможности работать в индивидуальном темпе;
6. Происходит самообучение;
7. Конечный результат обозначается на ранних стадиях обучения;
8. Контроль в процессе обучения происходит в ненавязчивой форме.

<u>Цель модульного обучения:</u> содействие развитию самостоятельности учащихся, их умения работать с учетом индивидуальных особенностей освоения учебного материала.

<u>Алгоритм составления проектного модуля</u>

- ***Определение модульного урока в теме.***
- ***Формулировка темы урока.***
- ***Формулировка цели урока и конечных результатов обучения.***
- ***Подбор необходимых материалов (презентаций, текстов, иллюстраций и т.п.)***
- ***Отбор методов и форм обучения, контроля.***
- ***Создание логически завершенных учебных элементов урока с целями для каждого элемента.***
- ***Составление модуля урока.***
- ***Подготовка текстов для работы учащихся (копирование для каждого учащегося).***
- ***Подготовка помощников учителя.***

- Проектная деятельность учащихся, как инновационная форма обучения в рамках изучения ИСКУССТВА, безусловно, способствует **развитию творчества**.
- Проектная форма обучения, в рамках которой развертывается моё экспериментальное педагогическое исследование, делает главной моей целью, как педагога, планомерную выработку у учащихся новых форм деятельности. Но деятельности именно продуктивной.
- Проектная деятельность учеников по основным параметрам становится тождественной организации и функционированию зрелого исследовательского коллектива, где решение проектной задачи является так же формой научного, культурного и личностного развития каждого из его участников.

Общие принципы, которыми я руководствуюсь в проектной деятельности.

- Преемственность содержания и форм организации совместной деятельности;
- Игровой характер проектной деятельности;
- Формирующий процесс проектной деятельности.
- Сочетание вопросно-ответной логики с развернутыми комментариями, проясняющими предмет обсуждения;
- Фиксация и рефлексия (соотнесение с точками зрения других участников обсуждения, соотнесение с предметом обсуждения и поставленной задачи);

Приемы и методы

- предлагается учащимся какой-либо парадокс для обсуждения;
- воздержание от оценок;
- обучение детей замечать противоречия;
- помощь в видении аналогий (соотношения);
- настраивание на настойчивое достижение нужной информации;
- преодолеть привычку видеть обыденно;
- предлагается доверяться интуиции, догадке;
- создаются условия для «умственной разминки» (рассматривать объект с нескольких точек зрения).

- обучение воспринимать новшества и изменения, не противиться им.

развитие потребности в учении и самообразовании.

Формирующий процесс проектной деятельности

- При подведении итогов обсуждения не просто фиксация оценочного отношения, а более глубокий анализ;
- Психологически квалифицированная, ненавязчивая и свободная от дидактизма позиция взрослого, задающего тон взаимодействия проектной группе;

Развитие творческой личности ребенка – Одна из важнейших задач проектной деятельности

Формирование конструктивного мышления

- Все проектная деятельность направлена на формирование конструктивного мышления.

Происходит объемное моделирование, свойственное строительным играм - синтетической форме продуктивной деятельности детей.

Интерактивное обучение – обучение, понимаемое как совместный процесс познания, где знание добывается в совместной деятельности через диалог, полилог учащихся между собой и учителем.

И кроме этого, процесс познания через современные компьютерные технологии.

Основные требования успешного обучения в режиме интерактивных технологий в проектной деятельности.

- Индивидуальная ответственность (каждый ребенок должен приобрести знания и умения, а более способные ученики не должны делать чужую работу).
- Положительная взаимозависимость (понимание группы, что общая учебная деятельность приносит пользу).
- Непосредственное взаимодействие в группе (тесный контакт).
- Развитие навыков совместной работы.
- Освоение навыков межличностных отношений (расспрашивание, распределение «должностей»), планирование этапов работы.
- Рефлексия, анализ, аргументирование, рассуждение, самостоятельное выявление недостатков и достоинств, проделанной работы.

<u>Формы контроля уровня достижений учащихся</u>

- Текущий контроль уровня усвоения материала осуществляется по результатам выполнения практических заданий.
- Для контроля знаний используется и выставка работ.
- Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов.
- Проверкой достигаемых обучающимися образовательных результатов могут служить:
- -устные суждения педагога,
- -взаимооценка учащимися работ друг друга или работ, выполненных в группах;
- -текущая диагностика и оценка педагогом деятельности обучающегося;
- -текущий самоанализ обучающегося, рефлексия;
- -публичная защита работ.
- **Итоговый контроль проводится в конце всего курса в форме защиты проектов.**

Итоговая конференция. Презентация и защита проекта		

<u>Интерактивное оборудование, которое, рекомендуется и используется в процессе проектной деятельности:</u>

ПК, проектор, документ-камера, мобильный компьютерный класс, графический планшет.

Мастер-класс учителя «Женский головной	**Демонстрация мастер-класса**	**Работа учащихся на ноутбуках (поиск**

убор» на графическом редакторе		**информации, эскизы в графической программе.**

Цели использования компьютерных технологий.

- Обеспечение доступности и качества образования.
- Расширение возможности индивидуализации учебного процесса.
- Повышение уровня наглядности учебного материала.
- Повышение мотивации к обучению учащихся.
- Активизация самостоятельности и творческой активности.
- Развитие умений и навыков поиска нужной информации.
- Публичные выступления учащихся с использованием мультимедийных ресурсов и компьютерных технологий для презентации результатов познавательной и практической деятельности
- Победители и призеры на конкурсах и конференциях

Методы использования средств ИКТ в учебной деятельности служат активизации познавательной деятельности учащихся, способствуют решению дидактических задач.

Использование средств ИКТ способствует достижению всех целей занятий эффективному закреплению материала, оперативному контролю знаний учащихся и повышению качества обучения.

1. Основные ролевые функции кабинета изобразительного искусства в формировании творческих способностей учащихся.

Кабинет — это комфортная образовательная среда, воспитывающая ребенка. Говорят, что воспитывают даже стены.

В сером и скучном кабинете нельзя вести уроки искусства.

Атмосфера урока — это и атмосфера кабинета.

Непременным условием работы с детьми по изобразительному искусству является присутствие детских работ в образовательной среде кабинета. Учащиеся видят свои работы и рисунки своих сверстников. Это позволяет обеспечить единство учебно-воспитательного процесса, стимулирует ученика к саморазвитию и самосовершенствованию.

Широкое привлечение технических средств обучения, помимо применения традиционного оборудования и демонстрационных материалов, введения

современных средств обучения, а именно, мультимедийного оборудования с программным обеспечением способствуют:

- повышению качества художественного образования,
- развитию интереса к изобразительному искусству и художественной деятельности,
- более глубокому восприятию детьми явлений искусства

Разработка дизайна, организация пространства интерьера, и реализация- автор учитель ИЗО Шишлянникова Е.В.

В кабинете организована деятельность:

- ❖ проектная;
- ❖ художественно-творческая;
- ❖ исследовательская деятельность учащихся;
- ❖ активно используются информационно — коммуникативные средства в обучении поисковой деятельности юных художников;
- ❖ проводится работа по формированию информационной грамотности учащихся через активизацию их языковой компетентности в области изобразительного искусства.

Рабочее место учителя в кабинете укомплектовано основными техническими средствами, отвечающими современным требованиям художественной педагогики.

Именно в таком интерактивном кабинете учитель осваивает новейшие компьютерные технологии, вместе с детьми создает электронные презентации, готовится к конкурсам компьютерной графики, осваивает новые направления в развитии школьного образовательного пространства, занимается исследовательской и проектной деятельностью.

Кабинет это – учебный развивающий центр, который активно формирует эстетическую потребность общения учащихся с искусством;

ПК		
	Некоторые из них Шишлянникова Е.В. публикует на своем сайте.	Демонстрация собственной презентации учащегося Создана коллекция презентаций (с тестом-проверкой) учащихся гимназии №8.
Документ-камера Демонстрация мастер-класса учителя «Букет цветов» урок ИЗО		**Учитель демонстрирует приемы работы, различные техники, записывает демонстрационные ролики и др.**
	Демонстрация мастер класса ученика Пейзаж урок ИЗО 5 класс Демонстрация мастер-класса ученика «Лепка» урок ИЗО 4 класс	
Графический планшет		Демонстрация мастер-класса учителя «Портрет» урок ИЗО 7 класс Демонстрация мастер-класса ученика «Портрет» урок ИЗО 7 класс

Мобильный компьютерный класс		

Кабинет - это комфортная образовательная среда, психологически воздействующая и воспитывающая ребенка;

Кабинет- это искусствоведческий центр, библиотека, где происходит знакомство учащихся с произведениями мировой художественной культуры.

На уроках и на внеурочных занятиях, в кабинете искусства успешно реализуются- принцип вариативности, взаимодействия с другими учебными предметами образовательного процесса, направленного на его интеграцию.

Усиление эффективности эстетического воспитания школьников, расширение их культурного и интеллектуального кругозора.

2. Реализованные проекты.

- **«Национальный парк» 3 класс (Вариант - Проект «Русский лес»)**
- **«Архитектурная Русь» 4 класс (Автор идеи проекта Хозиев В.Б.)**

- **Проект «Аквариум» 3 класс - авторский проект**

Сбор материала

1.Изучения специальной литературы (через мобильный класс)

2.Просмотр фильмов, роликов, фотографий (ИР) (мобильный класс)

3.Изучение морского дна по учебным презентациям (мобильный класс)

4.Рисование морского дна в графическом редакторе

5.Знакомство с натуральными объектами (ракушки, морские звезды др.), (документ –камера).

Моделирование

1.Лепка морских обитателей (растения и животный мир), (мастер-класс приемов лепки демонстрируют ученики, с помощью документ –камеры)

Моделирование океанариума

3.Оформление океанариума

4.Отчет-презентация о проекте на ежегодной школьной конференции

- **Проект «Архитектор» (авторский проект)**

Сбор материала

1.Изучение архитектурных сооружений (мобильный класс – папка учителя)

2.Изучение макетов архитектурных сооружений (мобильный класс – папка учителя)

3.Выполнение эскизов архитектурных объектов (графический редактор – мобильный класс)

4.Разработка эскизов жилого комплекса в графическом редакторе PAINT

Моделирование

1.Моделирование различных архитектурных объектов из игровых модулей («игра в кубики»)

2.Изучение приемов работы с бумагой (мобильный класс –папка учителя)

3.Выполнение чертежей разверток геометрических тел

4.Склеивание моделей геометрических тел

5.Разработка плана жилого комплекса

6.Отчет-презентация проекта на школьной конференции.

- **«Венецианская маска» 6 класс (авторский проект)**

План работы проекта

1.Изучение истории развития венецианского карнавала, и маски (учебная презентация, видеоролики, фотографии, текстовые документы) (мобильный класс)

2.Выполнение зарисовок с аналогов существующих масок в графическом редакторе. Работаем с мобильным классом

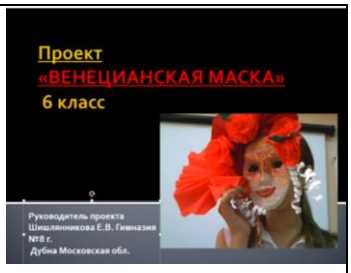
3.Выполнение собственных эскизов венецианских масок.

4.Изготовление заготовки маски из пластилина (основы для папье-маше).

5.Изготовление маски в технике папье-маше.

6.Разработка презентации «Я создаю Венецианскую маску» (мобильный класс).

7.Витражи (графический редактор-мобильный класс)



Работа в проекте

Разработка занятия к проекту Венецианская маска

Тема 7: «Венецианский карнавал. Венецианская маска». Эскиз маски
Цели и задачи:
Образовательная:
• Познакомить с историей развития Венецианской маски
• Закрепление навыков изображения головы человека, соблюдая пропорции
Развивающая:
• Развивать графические навыки
• Развивать творческое воображение, память умение анализировать пропорциональные отношения.
Материал и оборудование:
- Компьютер, проектор, презентация «Венецианская маска.»
- Бумага акварельная, карандаш, краски, кисти (пастель)
Ход урока:
Вступительное слово преподавателя:
- Они красивы, необычны, таинственны, изысканны, роскошны. Венецианские маски - одно из самых ярких явлений итальянской действительности.
- Исторический факт
В Венеции, во времена чумы, когда доктора посещали больных, они надевали маски с длинным птичьим клювом. В длинный, клювообразный нос маски, они капали ароматические масла и другие вещества, так как считали, что эти ароматические

вещества предохраняют от заражения чумой.
- Поверх одежды доктора надевали темный длинный плащ. Доктора в таком обличие выглядели очень зловеще, и были похожи на жуткую птицу. Этот образ, делала еще более мрачным, специальная палка, которую они держали в руках, чтобы не прикасаться к больному чумой руками.

Венецианский карнавал масок

ЭТО - самый известный и самый старинный, самый оригинальный и неожиданный: здесь царство масок и сама жизнь напоминает театральные подмостки среди каналов. Танцы на площадях, роскошные шитые золотом и украшенные драгоценными камнями карнавальные костюмы.

Под покровом масок рождается и умирает страсть, а персонажи итальянской "комедии дель арте" выходят на улицы и становятся действующими лицами карнавала.

- Словно яркий луч солнца врывается карнавал в сырую и туманную венецианскую зиму. И в одно мгновение она расцвечивается золотом костюмов, серебром кружев, яркими пятнами масок.
- Только венецианскому карнавалу присуща таинственность и магия, мистика и колдовство
- Венецианский карнавал - величайший праздник Италии, на который ежегодно съезжаются тысячи участников и зрителей из различных стран.
- Венецианский карнавал считается одним из старейших карнавалов мира: он зародился еще во времена Средневековья, когда общая продолжительность всяких праздников составляла несколько месяцев в год.
- Каковы традиционные венецианские образы?
- Это Баута, (Bauta) - одна из самых популярных венецианских масок. Она появилась в 17 столетии и служила эффективным прикрытием для представителей любого сословия и пола. Несмотря на свой жутковатый вид, пользовалась особой любовью народа, который носил ее в сочетании с длинным черным плащом, скрывающим фигуру, и треугольной шляпой - tricorno

Происхождение названия неизвестно (по одной из версий, оно связано с итальянским словом “ bau ” или “ babau ”, обозначающим вымышленное чудище, которым пугали маленьких детей (что-то вроде нашего Бабая или Буки). Баута считалась идеальной маской и для высокопоставленных особ, которые любили анонимно ходить «в народ». Интересно, что нижняя часть ее была устроена таким образом, что человек мог есть и пить, не обнажая лица.

- Венецианская Дама (Dama di Venezia) – очень элегантная и изысканная маска, изображающая знатную венецианскую красавицу эпохи Тициана - нарядную, увешанную драгоценностями, с замысловато уложенными волосами. У Дамы есть несколько разновидностей: Либерти, Валери, Саломея, Фантазия и др.

В основе этой маски история о том, как привезенный из Китая кот переловил всех дворцовых мышей, а человек принесший кота дико разбогател.

Немалой популярностью пользовались также маски, пришедшие в карнавальную традицию с подмосток уличного театра Венеции – Пульчинелла, Коломбина, Пьеро, Арлекин, Пьедролино…

Практическая работа:

- А теперь представьте, что вас пригласили на мероприятие в венецианском стиле… С чего начнем…?

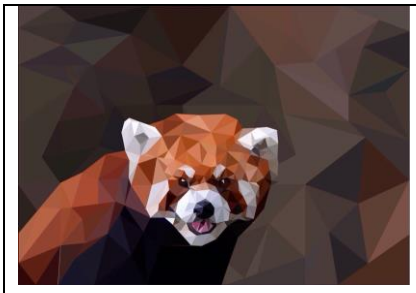
- Необходимо выполнить эскиз маски для карнавала
- Нарисуем овал лица, соблюдаем пропорции.
- Продумываем образ маски.
- Украшаем маску, продумывая детали.

При подготовке занятия использовался Интернет-ресурс:
http://www.amberhome.ru/page/gallery_page/obloshka3/italy_mask.htm

Практические работы учащихся.

- **<u>Проект «Компьютерная графика» 6-7 кл.</u>**

Учащиеся под руководством учителя осваивают приемы работы в различных графических программах



Примеры работ учащихся (освоение различных компьютерных графических программ)

3. **<u>Проект «Япония» 3-7 класс (авторский).</u>**

Программа проекта «Япония» 3-8 класс 34 часа

Интегрированный курс проектной деятельности учащихся с учетом возрастных особенностей детей и межпредметной интеграции: информатики, истории, изобразительного искусства, декоративно-прикладного искусства, дизайна, художественного проектирования.

Технические условия

Кабинет ИЗО, оснащенный:

- ПК для учителя,
- проектор,
- экран,
- документ-камера (предпочтительно),
- Мобильный Компьютерный Класс (предпочтительно)

Цель программы:

Развитие опыта эмоционально-целостного отношения к искусству, как социально-культурной форме освоения мира, воздействующей на человека и общество. Привить интерес искусству разных народов мира., в данном проекте к искусству Японии.

Задачи реализации данного курса:

- актуализация имеющегося у учащихся опыта общения с искусством;
- культурная адаптация школьников в современном информационном пространстве на основе художественно-исторического наследия .
- формирование целостного представления о роли искусства в культурно-историческом процессе развития человечества;
- углубление художественно - познавательных интересов и развитие интеллектуальных и творческих способностей учащихся;
- воспитание художественного вкуса;
- приобретение культурно-познавательной, коммуникативной и социально-эстетической компетентности;
- формирование умений и навыков художественного самообразования;
- формирование умений решать и выполнять конструкторские задачи;
- использовать современные информационные технологии.

Общие сведения об учебной группе

Программа рассчитана на 1 года обучения для учащихся 6-8 классов.

Всего 34часов (1 час в неделю).

Форма организации занятий

Занятия ведутся в одной проектной группе по 10 человек .

Критерии оценки результатов обучения

Удовлетворенность учеников, посещающих предметный кружок.

Сформированность деятельности (правильность выполняемых действий; самостоятельность; соблюдение правил техники безопасности).

Сформированность навыков и умений (применимость теоретических знаний при выполнении заданий; сложность и оригинальность).

Творческие отчёты (конференции, выставки творческих работ и проектов).

Способы выявления промежуточных и конечных результатов обучения учащихся:

- тестирование;
- анкетирование;

- итоговые конференции;
- выставки творческих работ.

Пояснительная записка

Художник в широком смысле слова – это тот, кто умеет думать, наблюдать, сравнивать, фантазировать, мечтать, кому открыта красота окружающего мира, гармония и совершенство природы и искусства. И задача взрослых – разбудить, сохранить и развить в ребенке подаренное ему в детстве умение радоваться, удивляться увиденному, творить свой мир, а значит, наблюдать и познавать его не только разумом, но и чувствами. Ребенку необходимо самому побыть автором, погрузиться в стихию художественного творчества.

Как же помочь ребенку встать на позицию творца, художника. Изобразительное творчество — одно из любимейших занятий детей. Эта работа требует художественных способностей, знаний изобразительной грамоты, декоративного искусства, дизайна. Необходим большой запас зрительных образов и впечатлений, творческое воображение. У ребенка возникает вполне естественное желание передать в рисунках свои впечатления от увиденного и прочитанного. Он берет в руки карандаши, краски, кисти, бумагу... Но порой, перекочевав на бумагу, яркие образы тускнеют, краски растекаются, карандаши не слушаются, рисунок не получается. Юный художник обиженно отбрасывает кисть и перестает творить. Как помочь ему научить, с блеском, выполнять изобразительные, декоративные и дизайнерские работы?

Одна из главных задач по изобразительному искусству — знакомить детей с различной техникой и приемами рисования для того, чтобы в будущем учащиеся могли самостоятельно, по настроению, по впечатлению, выбирать технику для создания творческих композиций.

Одним из источников мотивации является занимательность. Компьютер позволяет существенно изменить способы управления учебной деятельностью, погружая учащихся в определённую игровую ситуацию, излагать учебный материал с иллюстрациями, графиками.

Использование компьютера с его огромными универсальными возможностями на занятиях позволяет: активно развивать творческие и познавательные способности каждого ученика, применение графики, цвета, звука позволяет моделировать различные ситуации и среды.

Применение компьютеров на занятиях изобразительного искусства создаёт эмоциональный настрой, это в свою очередь, положительно сказывается на развитии художественного творчества.

Общество становится всё более зависимым от информационных технологий, поэтому учащиеся должны осваивать компьютер и его возможности в учебной и исследовательской деятельности. Именно учитель может помочь ребенку на дополнительных занятиях открыть многогранные возможности интернета и научить

пользоваться ими в целях образования и профессиональной деятельности. На обычных уроках ИЗО времени, как правило не хватает.

При наличии Мобильного компьютерного класса (обычно 11 ноутбуков в комплекте), использование на уроке в классе из 25 учеников, крайне проблематично. А в условиях допобразования, учитель направляет и корректирует деятельность учащихся в освоении компьютерных и Интернет - технологий наиболее эффективно.

Введение новых художественных материалов и техник, как известно, активизирует процесс художественного творчества школьников.

В работе проекта «Япония» используется смена видов изобразительной деятельности в течение учебного процесса (графика, живопись, декоративная работа, работа в различном материале и работа на компьютере).

Занятия в позволяет избежать потери интереса к рисованию, сохраняет эффект новизны и в то же время дает возможность систематически работать над овладением художественными материалами и техникой.

Работа учащихся в реализовывается с помощью **интеракивной проектной деятельности учащихся.** Весь этап проекта разбит на несколько блоков-проектов, каждый из которых изучает ту или иную часть культуры Японии.

Краткое описание проектной деятельности «Япония»

В рамках проекта учащиеся, выбрав определенную историческую эпоху, используя Интернет-ресурсы, художественную литературу, шедевры мировой художественной культуры и др. должны представить интегрирований художественный продукт, связывающий художественное - историческое наследие и современный дизайн.

Ожидаемые результаты:

обучающиеся должны знать:

- культурные традиции Японского искусства

обучающиеся должны уметь:

- - использовать ранее полученные знания и жизненный опыт;
- - решать творческие задачи и задания, используя вариативность;
- - применять полученные знания при выполнении творческих проектов;
- - работать в группе;
- - оценивать свою деятельность и деятельность других.

Алгоритм проведения проекта

(этапы, шаги, задания, последовательность их выполнения, список занятий и их содержание)

1 этап – постановка проблемы. Погружение в мир культуры Японии

2 этап – уточнение направления исследования. Изучение исторической эпохи в контексте искусства и жизнедеятельности человека. На данном этапе необходимо уточнить Интернет-ресурсы, которые будут использованы при разработке данного

проекта. Будет уточнен алгоритм исследования, определен характер работы – групповой или индивидуальный, уточнены критерии оценки проекта для учащихся.

3 этап – объединение и систематизация собранного материала.

4 этап – выполнение художественно – творческих работ. Применение различных техник и способов, наиболее актуальных и целесообразных.

5 этап – оформление работы. Каждая группа или ученик должны представить готовый проект в виде мультимедийной презентации, которая продемонстрирует качество собранного материала, и будет являться базой для систематизации полученных знаний. А также в виде творческих работ и моделей.

5 этап – представление результата работы. В зависимости от объема и поставленных педагогических задач, представление итогов работы может быть проведено или на школьной конференции, или непосредственно на учебном занятии.

6 этап – подведение итогов. Рефлексия.

Возможность развития данной проектной деятельности:

Вариантом данного проекта может быть и исследование на основе Интернет-ресурсов принципов построения архитектурных объектов, выбора используемых материалов, изменение техник, цвета и др. Особенностью проекта может стать его масштабируемость, дополняемость в зависимости от подключения новых проектных групп.

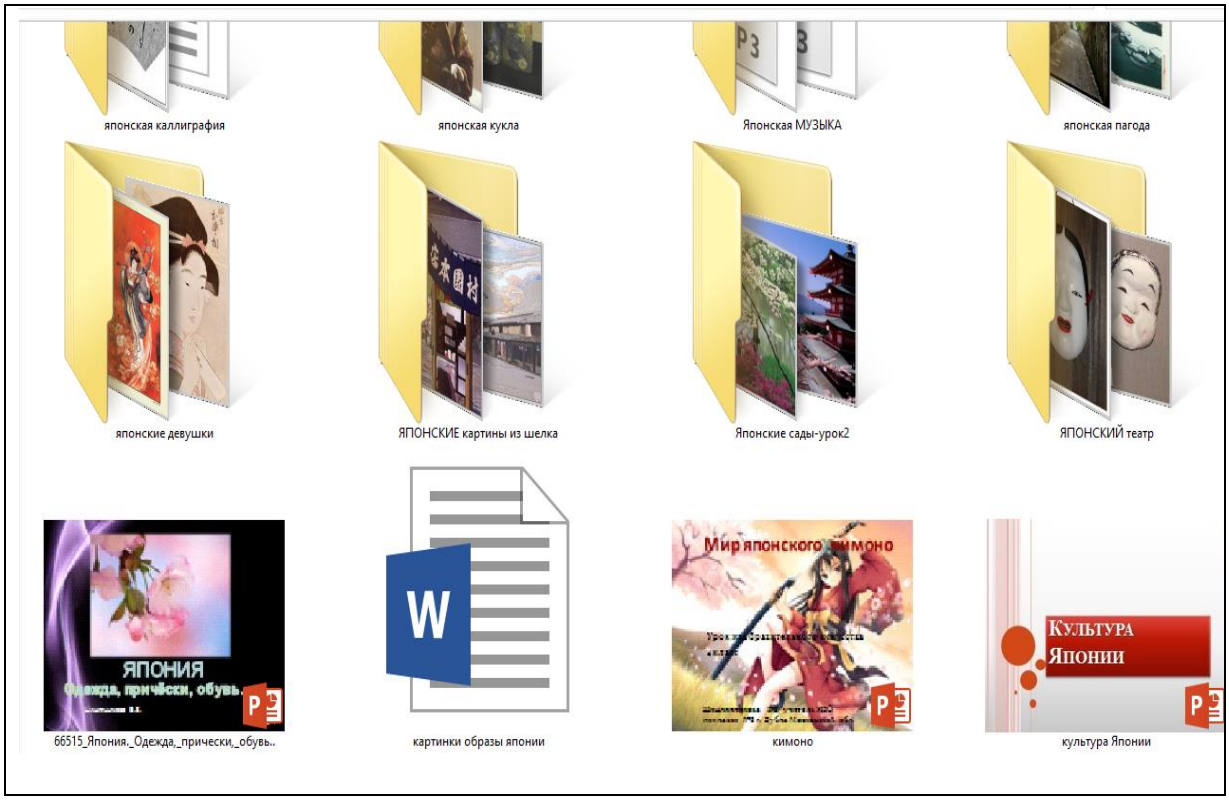
(Так же в данном ракурсе можно изучить любую страну мира.)

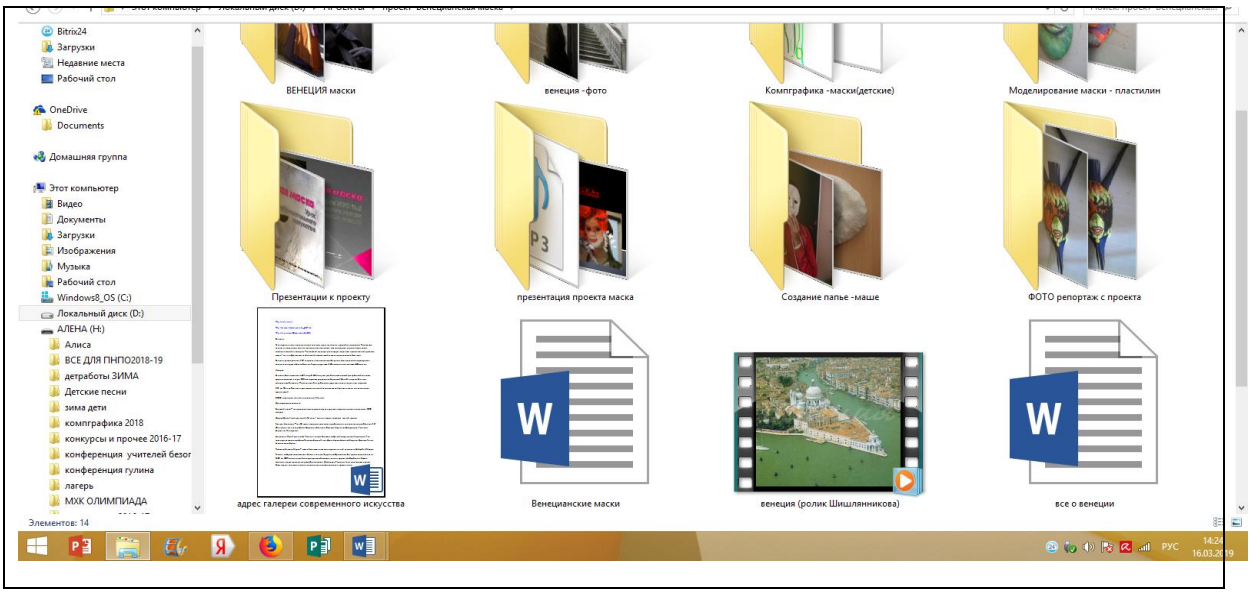
Тематическое планирование курса проекта «Япония» 1час в неделю, всего – 34 часа

№	Темы	К.ч
1.	Анализ и адаптирование художественного наследия Японии, стиль в интерьере, росписи, мебели, одежде и архитектуре.	3
2.	Изучение ИР, сбор необходимого материала об использовании Японского искусства в современном искусстве.	3
3.	Архитектура Японии	2
4.	Бонсаи	2
5.	Экебана	2

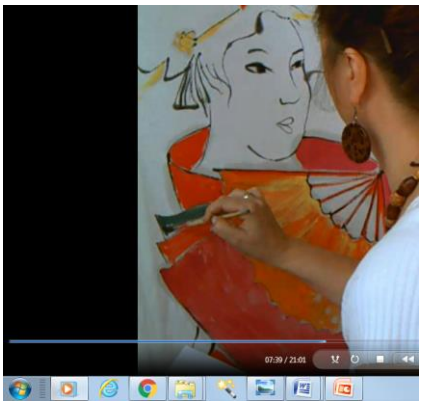
6.	Японская кукла	2
7.	Японские сады	3
8.	Японский костюм-кимоно. Дизайн текстиля Японии. Компьютерный эскиз.	3
9.	Японский пейзаж-эскиз открытки (компьютерный дизайн).	2
10.	Образ японской женщины. Техника батик	3
11.	Картина в стиле «Япония». Техника масляная (сухая пастель)	3
12.	Японский стиль в современной жизни человека (отображение в презентации собственных художественных работ). Создание презентаций	3
13.	Выставка «Япония» Подготовка, отчет-конференция.	3
Всего часов		34

Создаются папки-банки с презентациями к проектам ЯПОНИЯ, АРХИТЕКТОР, ВЕНЕЦИАНСКАЯ МАСКА и др.





На занятиях демонстрируются мастер-классы учителя.



<u>Методическая разработка занятия с использованием информационно-коммуникационных технологий</u>

Предмет: Изобразительное искусство. Тип урока комбинированный.

Тема: Японский пейзаж с пагодой.

Продолжительность: 40 мин.

Класс: 5 **класс**

Используемое ПО:

Офисные технологии - Microsoft Office 2003

Технология презентаций с внутренними гиперссылками - PowerPoint 2003

Мобильный компьютерный класс

Текстовые материалы в формате Word (описание, рекомендации, инструкции, раздаточный материал для учащихся).

Использование Интернет-ресурсов

Цель: ознакомление с архитектурой Японии, красотой японского пейзажа.

Задачи учебных занятий:

Дать представление о японском храме - пагоде;

Развивать воображение, творчество;

Воспитание чувства гармонии и красоты

Воспитывать интерес к культуре, искусству других народов.

Развить навыки работы с инструментами в графическом редакторе PAINT

Формирование самостоятельности и ответственности при работе с компьютером.

Развитие внимания и творчества при работе с PAINT

Оборудование учебного занятия

№	Тема урока	Техническое оснащение и дидактические материалы к учебному занятию для учителя
1	**Японский пейзаж с пагодой**	Экран, проектор, ПК. Документ-камера. Презентации Power Point -**японский пейзаж.pptx** (авторский ресурс). Презентации Power Point –Мастер-класс№1 -**Рисуем пагоду. Последовательность..ppt** (авторский ресурс). Загружен в ноутбуки. Видеоролик «Японский пейзаж с пагодой» **Японский пейзаж с пагодой.wmv** (авторский ресурс). Презентации Power Point –**Тест «Искусство Японии»** **Проверка**

		Япония.pptx (авторский ресурс) Видеоролик мастер-класса №2 **Японская пагода. Мастер-класс. акварель.wmv** (авторский ресурс) Интернет сайт «Виртуальная экскурсия по Японии. Экскурсовод Шишлянникова Е.В.» **http://good-japan.jimdo.com/**(авторский ресурс) **Оборудование для ученика** Ноутбуки, альбом, кисти, краски, баночки для воды.

Ход урока

1. Организационный момент

2. Проверка знаний

Учащимся предлагается тест **«Искусство Японии» - Проверка Япония.pptx (авторский ресурс) (**учитель демонстрирует презентацию с тестом на экране, учащиеся отвечают на вопросы теста со слайдов называя цвет кнопки соответствующий правильному ответу, учитель нажимает кнопку соответствующую ответу, если ответ правильный, то звучат аплодисменты **)**

3. Рассказ учителя сопровождается Выходом в интернет на сайт:

Виртуальная экскурсия по Японии. Экскурсовод Шишлянникова Е.В.

http://good-japan.jimdo.com/. (авторский Интернет-ресурс)

Данный сайт, созданный учителем - обобщает культуру Японии.

Приглашение на продолжение знакомства с культурой Японии с помощью сайта.

Продолжая тему об искусстве Японии, стране, где по легенде рождается день. Вновь мы отправимся в Страну восходящего солнца.

Погружение в тему с помощью просмотра видеоролика «Японский пейзаж с пагодой» (авторский ресурс) **Японский пейзаж с пагодой.wmv**

(Во время просмотра слова учителя)

Бескрайний океан. Со дна океана поднялись высокие горы. Такие высокие, что их вершины выступили над водой и образовали цепь островов. Никто точно не помнит, как попали сюда отважные люди. Но люди до сих пор с трепетом и восхищением любуются по утрам торжественным восхождением огненного диска солнца из вод

океана.

-Как люди прозвали свою страну? (Ответ - Ямато)

-Как переводится как Ямато? (Ответ - «путь гор»). Да, сегодня её все называют Япония.

Япония – страна туманов. Вот выйдешь ранним утром или после дождя в сад, а кругом удивительная красота: то, что близко, например ветка с нависшими на ней светящимися каплями, видно крупно, ясно, а всё, что вдалеке, размыто, серебристо, словно мягкая тень.

Ещё в далёкой древности у японцев возникло умение видеть бесценную красоту каждого маленького кусочка жизни, его драгоценность и неповторимость. Сложилось искусство рассматривать и любоваться.

Теперь этому искусству учат всех японцев. В школе есть особый предмет – искусство любования.

На этих уроках учат: всматриваться в привычное – и видеть неожиданное; всматриваться в простое – и видеть сложное; всматриваться в некрасивое – и видеть красивое; всматриваться в малое – и видеть великое!

4. 1-23 слайд

Демонстрация учебной презентации. (авторский ресурс) -**японский пейзаж.pptx**

Сегодня мы поговорим о японском храме ПАГОДА.

Па́года - буддийское мемориальное сооружение и хранилище реликвий; пагоды имеют вид павильона или башни (часто многоярусной), возникли в начале нашей эры в Китае, известны в Корее, Японии, Вьетнаме.

Пагоды бывают с тремя, пятью или тринадцатью ярусами. Пагода в Японском Саду символизирует здание буддийского храма, одухотворяя окружающее пространство присутствием Будды.

Здание японского храма похоже на изящную лёгкую башню.

Свою собственную кровлю (крышу) имеет каждый этаж. Особенности этих крыш – поднятые кверху концы. Как будто они улыбаются, или юбочками кружатся на ветру!

К концам кровли иногда подвешивают колокольчики, ими играет ветер, и они звенят.

5. Организация работы учащихся.

Класс делится на 2 группы.

> **1 группа**, работают кистью на бумаге и, закончив работу, прикрепляют на доску свои работы.
>
> **2 группа**, работают на **ноутбуках (**наблюдая за демонстрацией последовательности работы учителем).

Презентация с процессом работы в графическом редакторе заранее загружена в ноутбуках. Учащиеся дополнительно могут ею воспользоваться в любой момент. **Рисуем пагоду. Последовательность..ppt**

> Учитель демонстрирует **1-й мастер-класс** рисования последовательности работы в графическом редакторе (предполагается, что учащиеся уже знакомы с принципами работы в данном графическом редакторе, изучение данной программы продолжается…). (авторский ресурс).
>
> Далее учитель демонстрирует **2-й мастер-класс** работы кистью и красками на бумаги с помощью **документ-камеры.**

(Видеоролик мастер-класса №2

Японская пагода. Мастер-класс. акварель.wmv)

6.Самостоятельная работа учащихся.

1 группа, работают кистью на бумаге и вешают на доску свои работы.

2 группа, работают на **ноутбуках**

Сопровождается японской музыкой

Яп.музыка 1.mp3

Яп.музыка 2.mp3

Яп. музыка Энигма.mp3

http://good-japan.jimdo.com/детское-творчество/ (авторский ресурс)

http://good-japan.jimdo.com/японская-архитектура/ (авторский ресурс)

По окончанию урока учащиеся:

1 группа, работающие кистью на бумаге вешают на доску свои работы.

2 группа, работающие на ноутбуках загружают свои работы в «центральный» компьютер **(ноутбуки находятся в общей сети), и учитель, управляющий «центральным компьютером» может демонстрировать работы, выполненные в графическом редакторе сразу же на экране.**

Итог урока.

Рефлексия. Анализ ошибок. Оценка работ – выставка. Работы после урока учитель загружает на Интернет сайт - **http://good-japan.jimdo.com/детское-творчество/**. (авторский ресурс)

Учащиеся могут наблюдать свои работы в интернете, что повышает их самооценку и мотивирует на дальнейшее творчество.

Шишлянникова Е.В._японский пейзаж

PPTX / 6.81 Мб

Рисуем пагоду. Последовательность.

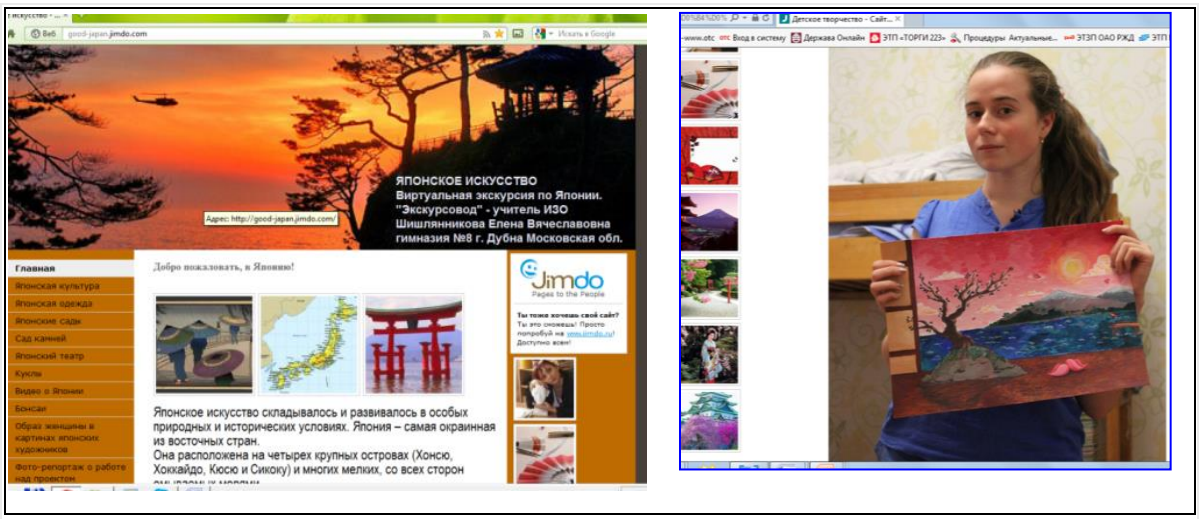
PPT / 3.82 Мб

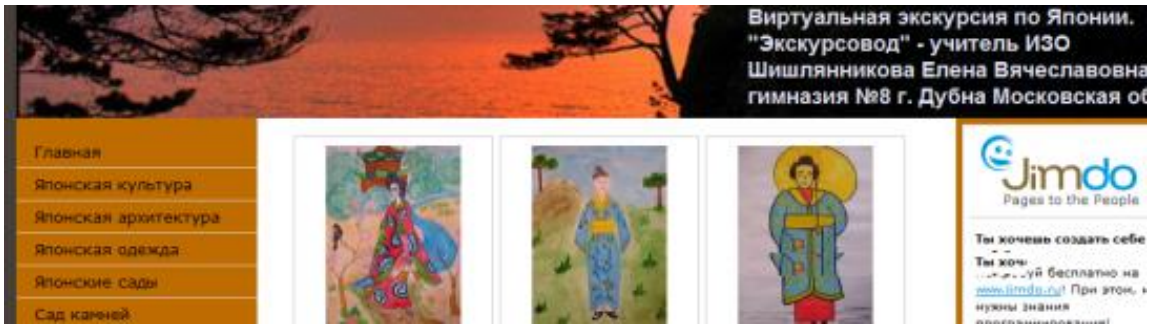
Проверка Япония

PPTX / 1.07 Мб

примеры работ учащихся

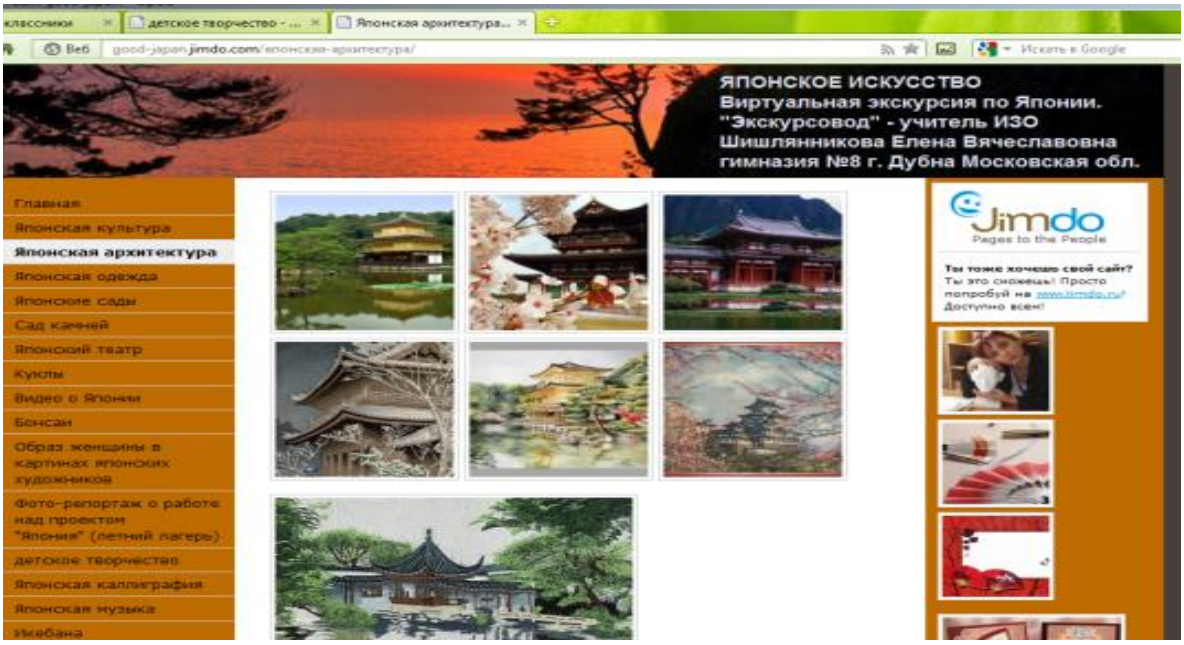
Скриншоты с авторского сайта Шишлянниковой Е.В. «ЯПОНСКОЕ ИСКУССТВО Виртуальная экскурсия»





Скриншот сайта - раздел «детское творчество».

Скриншот - Пагоды



Интернет Ресурсы

http://dic.academic.ru/dic.nsf/es/41686/пагода

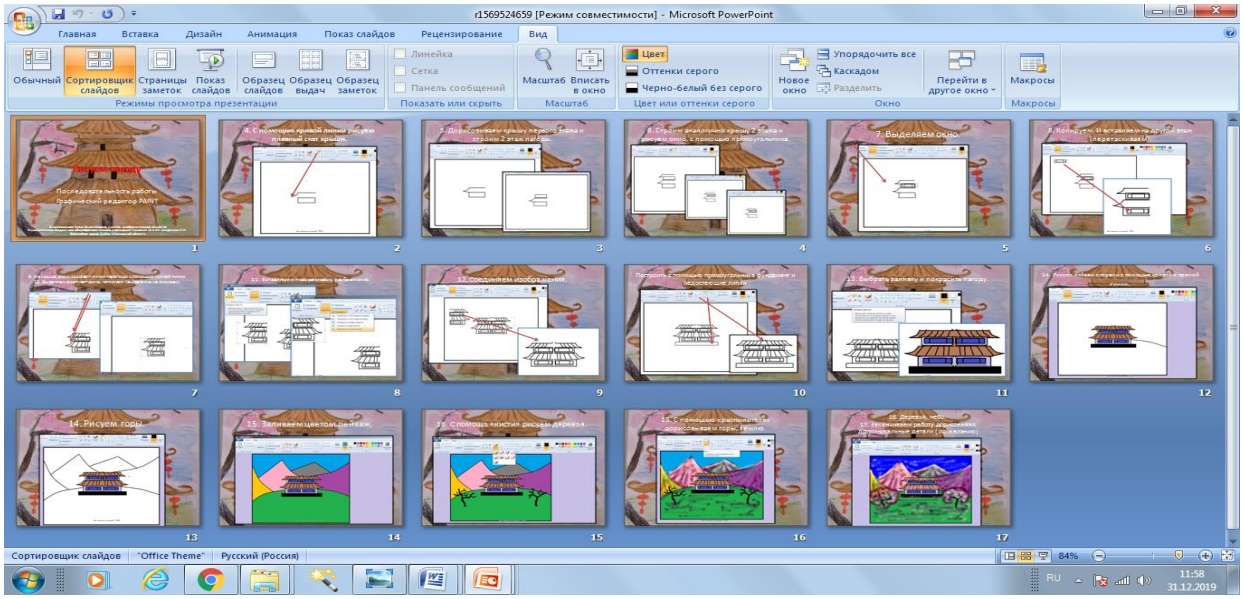
http://ru.wikipedia.org/wiki/%CF%E0%E3%EE%E4%E0

http://garmdoma.ru/landshaftnyy-dizayn/pravila-vozvedeniya-pagody-v-yaponskom-sadu.htm

http://aensland.narod.ru/Japan/stati/japans04.htm#3

http://good-japan.jimdo.com/

Скриншот презентации Последовательность рисования пагоды в графическом редакторе.



Скриншот презентации «ПРОВЕРКА»

Шишлянникова Е.В._японский пейзаж

PPTX / 6.81 МбРисуем пагоду. Последовательность.

PPT / 3.82 МбПроверка Япония

PPTX / 1.07 Мб

Ссылка на ресурс - https://урок.рф/

https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/library/tema_uroka_izo_5_klass_yaponskij_pejzazh_s_pagodoj_211756.html

4. **Проект для детского оздоровительного лагеря Лето» 2008г.**

Программа проекта «Фантазер. Бумажное конструирование»

Пояснительная записка

Декоративное художественное творчество , которое является основой программы «Фантазер» способствует изменению отношения ребенка к процессу познания, развивает широту интересов и любознательность, творческие способности.

Цель программы:

-Воспитание личности творца, способного осуществлять свои творческие замыслы в области разных видов декоративно – прикладного искусства.

-Формирование у учащихся устойчивых систематических потребностей к саморазвитию, самосовершенствованию и самоопределению в процессе познания искусства, истории, культуры, традиций.

Задачи:

-Расширить представления о многообразии видов декоративно – прикладного искусства.

-Формировать эстетическое отношение к окружающей действительности на основе с декоративно – прикладным искусством.

-Вооружить детей знаниями в изучаемой области, выработать необходимые практические умения и навыки;

-Учить замечать и выделять основные средства выразительности изделий.

- Приобщать школьников к народному искусству;

-Реализовать духовные, эстетические и творческие способности воспитанников, развивать фантазию, воображение, самостоятельное мышление;

-Воспитывать художественно – эстетический вкус, трудолюбие, аккуратность.

-Помогать детям в их желании сделать свои работы общественно значимыми.

Тематический план занятий по программе «Фантазер »

Номер раздела, темы	Название разделов и тем	Количество часов		
		всего	теор.	практ
1	**Введение: правила техники безопасности.**	**1**	1	
2	**Бумагопластика**	**10**		

1	Вводное занятие «Технология изготовления поделок на основе использования бумаги».	2	1	1
2	Шаблоны	2		2
3	Бумажная пластика 3 D	6		6
IV	**Изготовление кукол**	**9**		
1	Вводное занятие. История куклы. Техника безопасности	1	1	
2	Кукла на картонной основе.	5		5
3	Из жизни кукол. Творческая композиция	3		3
	Итого: 20 часов			

5. Учебный проект по ИЗО, основа - программа Б.М. Неменского.

«Связь времен в народном искусстве». 5 класс

2 четверть

Предметная тема: Русские народные промыслы

Актуальность проекта:

Народные художественные промыслы, одна из форм народного художественного творчества, производство фольклорных художественных изделий. Народные художественные промыслы восходят к древности, к домашним промыслам и деревенскому ремеслу. Стремление украсить любой бытовой предмет, было вызвано той же потребностью народа в красоте, которая породила сказки и легенды, танцы и песни. В художественном творчестве находит свое выражение вековой опыт. В русле традиций складывался характер прикладного искусства, время отбирало типы предметов, постепенно вырабатывались приемы их изготовления, складывался их неповторимый художественный облик. На основе старых традиций во многих районах нашей страны возникли центры народного ремесла.

В наше время происходит переосмысление культурного, духовно-нравственного самосознания народа, это время политических, социальных перемен. И сейчас очень остро встал вопрос о патриотическом воспитание детей. В 90 годы были утеряны многие ценности, по воспитанию любви и уважению к своей Родине. Народные игры, забавы и игрушки были заменены компьютерными играми, с экранов телевизоров исчезли добрые, веселые мультфильмы. Воспитание гражданина и патриота, знающего и любящего свою Родину, – задача особенно актуальная сегодня, не может быть успешно решена без глубокого познания духовного богатства своего народа, освоения народной культуры.

Ожидаемые результаты проекта:

Предметные:

- понимать место и значения современного декоративного искусства в жизни человека и общества, знание разнообразных видов современного декоративного творчества, материалов, техник (художественное стекло, керамика, ковка, литьё, гобелен, роспись по ткани и т. д.);
- расширение общекультурного художественно-познавательного кругозора; осознавать богатые возможности современного пластического языка, а также различий в творчестве художника, работающего в области современного декоративного искусства и в области традиционного декоративно-прикладного искусства;
- выявлять в процессе восприятия произведений современного выставочного декоративно-прикладного искусства единство материала, формы и декора, а также средства, используемые художником для выражения своего замысла в конкретном виде декоративного творчества; умение осознанно использовать образные средства в работе над декоративной композицией в конкретном материале;

Метапредметные:

- приобретение основ для адекватного восприятия декоративной формы вещи в её содержательно-смысловой наполненности;
- научатся принимать необходимые решения, осуществлять осознанный выбор объектов изображения, художественных материалов, направлений поисковой деятельности, содержательного искусствоведческого и познавательного материала, проливающего свет на предмет изучения классического декоративно-прикладного искусства,
- умение классифицировать произведения, осуществлять контроль своей деятельности.

Личностные:

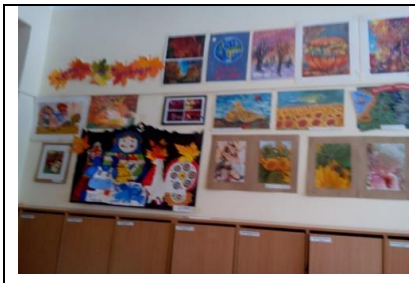
- уважение и интерес к художественной культуре России, в частности к классическому декоративно-прикладному искусству — сокровищнице мировой цивилизации;
- социальное видение предметного мира классического декоративно-прикладного искусства, позволяющего воспринимать предметы, вещи, их эстетические достоинства не обособленно, а в контексте своего времени;

Инновационные технологии:

- Технологии проектной деятельности
- Информационно-коммуникационные технологии
- Технологии исследовательской деятельности
- Игровые технологии
- Технологии исследовательской деятельности
- Личностно-ориентированные технологии

Цель проекта:

- Формирование и развитие основ духовно-нравственной культуры детей посредством ознакомления с народным декоративно-прикладным искусством.
- Углубить представления детей о России, о культуре и творчестве русского народа; изучить традиционные промыслы и ремесла России.



Удачным в данном проекте является **–Использование Электронного приложения к учебнику Горяевой Н.А. и О.В Островской «Декоративное искусство в жизни человека» 5 класс**

Год: 2014
Автор: Н.А. Горяева, О.В. Островская
Жанр: Электронное приложение к учебнику
Издательство: Просвещение
ISBN: 978-5-09-030511-2
Серия: Школа Неменского **Язык**: Русский
Формат: eBook
Качество: Изначально компьютерное (eBook)
Количество страниц: 23 параграфа

Описание: Электронное приложение к учебнику для 5 класса посвящено изучению древних корней русского народного искусства, традиционных художественных промыслов, современного декоративного искусства (стекло, керамика, гобелен, металл, батик). 5807мб на диске.

Интерактивная игра «Составь экспозицию музея»

Тренажеры-экзаменаторы

Интерактивная игра «Соотнеси декор и художественный промысел»	**Мастер-класс « Гжельская роспись**	**Мастер-класс по городецкой росписи**

(Учащиеся проекта являются постоянными участниками конкурсов различного уровня)

Учащийся 5 класса Писарев Егор, в процессе проекта самостоятельно, более глубоко изучая тему Гжель вышел на исследовательский собственный проект. Создал модель из папье – маше кувшина в стиле Гжель, выступил на школьной научно-практической конференции в 2019 г. с темой Гжель или при чем здесь Китай?		
<u>Писарев Егор стал победителем в творческой городской выставке, посвященной народным промыслам в 2019 г.</u>		

6. **<u>Учебный проект с использованием информационно-коммуникационных технологий в образовании. Блок учебных занятий по теме: «Истоки родного искусства». 4 класс</u>**

Технологии:

- ✓ Офисные технологии - Microsoft Office 2003, Windows Movie Maker
- ✓ Технология презентаций с внутренними гиперссылками - PowerPoint 2003
- ✓ Текстовые материалы в формате Word (описание, рекомендации, инструкции, раздаточный материал для учащихся).
- ✓ Программа Paint
- ✓ Работа с документ-камерой AVerVision
- ✓ Работа с мобильным компьютерным классом

- ✓ Использование Интернет-ресурсов

Блок учебных занятий по теме: «Истоки родного искусства».

1 урок **Русская изба**

2 урок **Древние соборы**

3 урок **Русский костюм в произведениях художников**

4 урок **Пейзаж родной земли. Осень в произведениях художников**

Продолжительность учебного занятия: 4 урока по 40 мин.

Тип учебного занятия: комбинированный.

Предмет: изобразительное искусство.

Цель: приобщение школьников к художественной культуре России

Задачи учебных занятий:

1. приобщение к духовному, эмоциональному опыту, заложенному в древнерусской архитектуре, живописи, в народном костюме, музыке
2. развитие творческого отношения к жизни, формирование целостной личности.
3. развить воображение, фантазию
4. воспитать любовь к окружающему миру, искусству родного края, чувство гармонии, художественно-эстетический вкус;
5. формировать изобразительные умения, навыки, чувство формы, ритма;
6. приобщение к духовному, эмоциональному опыту, заложенному в древнерусской архитектуре,
7. развитие творческого отношения к жизни, формирование целостной личности.
8. знакомство учащихся с древними деревянными храмами России, их основными чертами.
9. развитие воображения, художественно-образного мышления.
10. формирование навыков построения фронтальной композиции.
11. создание образа деревянного храма.
12. создание народного костюма в объемной лепке
13. отработать приобретенные ранее навыки в работе с графическим редактором Paint
14. обобщить и систематизировать знания о русской культуре

Оборудование учебных занятий

№	**Тема урока**	**Дидактические материалы к учебному занятию для учителя**	**Оборудование для ученика**
1	Русская изба	экран, проектор, ПК Презентации Power Point **Видео ролик «Изба» интернет ресурс** Приложения с наличниками	учебный класс с персональными компьютерами (ноутбуками – мобильный класс)
2	Древние соборы	экран, проектор, ПК Презентации Power Point Раздаточный материал (2 листа приложения) **Флэш приложение ИР**	Альбом, простой карандаш, краски, баночка, кисти

3	Русский народный костюм. Лепка	экран, проектор, ПК Презентации Power Point **Документ камера** AVerVision для демонстрации мастер-класса учителя-приемы лепки костюма (или записанный ролик о приемах работы)	Пластилин, доска для пластилина, стеки
4	Пейзаж родной земли. Осень	экран, проектор, ПК Презентации Power Point	Гуашевые краски, кисти, ножницы, клей, ватман для коллективной работы 2 листа. Работы учеников «Древний русский храм»

№	**слайды**	**Ход занятий**
1		**Урок №1 «Русская изба»** **Организационный момент** Приветствует учащихся. Проверка готовности к уроку. Настроить на восприятие визуальной информации. Создать психологические условия для восприятия учащимися монолога учителя. Настроить учащихся на работу Инструкция по организации работы на уроке с использованием компьютера.
2	**2-5**	**Работа в режиме показа презентации** *Показ презентации с сообщением информации и монолог учителя параллельно с показом видео ряда.* Русское средневековое зодчество - одна из наиболее ярких страниц в истории культуры Древней Руси Известно, что христианство на Русь пришло из Византии. Поэтому первые христианские храмы на Руси возводились византийскими зодчими, и это отразилось на русском зодчестве, что повлияло на развитие русской деревянной архитектуры.
3	**6-7**	Строительство дома для крестьянина было знаменательным событием. При этом для него было важно не только решить чисто практическую задачу - обеспечить крышу над головой для себя и своей семьи, но и так организовать жилое пространство, чтобы оно было наполнено жизненными благами, теплом, любовью, покоем. *Дается схема устройства кровли*
4	**8-25**	*Дается схема устройства простого крестьянского дома* ЖЕЛОБ -1-; ОХЛУПЕНЬ (КОНЁК)-2-; СТАМИК-3-; СЛЕГА-4-; ОГНИВО-5-; КНЯЗЕВАЯ СЛЕГА-6- ПОВАЛЬНАЯ СЛЕГА-7-; САМЕЦ-8-брёвна задней, передней и

		боковых стен избы; Повал -9- ПРИЧЕЛИНА-10- . В деревянных кровлях - (украшенная резьбой) фронтонная доска, закрывающая наружные торцы подкровельных слег; КУРИЦА-11-; ПРОПУСК-12-;БЫК-13-; ГНЁТ-14- ВИДЫ ПРИЧЕЛИН (показываю слайд с работами детей в программе Paint и настраиваю на задачу урока) **Постановка задачи урока:** Создать в программе Paint вид спереди избы с окном, украшенным причелинами, используя прием рисования линией, геометрическими фигурами, копированием, отражением для создания симметричной формы. Украсить дом цветным узором. ***Раздается дополнительный зрительный ряд на каждую парту: «Русская изба. Наличники»*** **Инструктаж** *по работе с компьютером и ограничение времени работы.* *Учитель демонстрирует **мастер-класс** приемов работы на компьютере в программе Paint – построение фронтального вида избы.* Ученики на экране следят за работой и аналогично выстраивают свою работу. *Ученикам раздается дополнительный зрительный ряд- карточка «Окна-наличники»* *В ходе урока идет индивидуальная помощь учащимся учителем и корректировка работ.* **Подведение итога работы учащихся.** Комментирование работ учащихся Сохранение данных на компьютере в папке «4 класс» на рабочем столе. Выключение компьютера
5		**Урок №2 «Древние соборы»**
6	**26-42**	**Организационный момент** Приветствует учащихся. Проверка готовности к уроку. Настроить на восприятие визуальной информации. Создать психологические условия для восприятия учащимися монолога учителя. Настроить учащихся на работу **Работа в режиме показа презентации** Показ презентации с сообщением информации и монолог учителя параллельно с показом видео ряда. ✓ В центре города на самом высоком месте, посреди большой площади строили собор – главный храм. Жители всей округи собирались (отсюда и слово «Собор») на церковные службы,

		здесь же читали княжеские указы, провозглашали важные решения. ✓ Представь себе, какое впечатление посреди деревянных построек производил на современников каменный храм, его мощный и светлый облик. Присмотрись, он напоминает образ богатыря. Словно упёрся крепкими руками в родную землю – выстоит, не сдвинуть! ✓ Над стенами храма высится глава. Её венчает сверкающий на солнце купол, похожий на богатырский шлем. ✓ Внутрь помещения свет льётся из окошек сверху, то есть свет, идущий с неба! ✓ Ставят здание алтарной частью на восток – навстречу солнцу. ✓ Снаружи восточную сторону легко узнать по полукруглым выступам, в которых и размещается алтарь – самая главная и сокровенная часть храма. <u>Софийский собор в Великом Новгороде</u>. Это настоящий храм-богатырь с могучими стенами. Он очень большой, и глав у него сразу пять. Покрытые шлемами-куполами, они напоминают древних воинов, сплотившихся вокруг своего полководца. <u>Недалеко от Новгорода стоит Псков.</u> ✓ Соборы Пскова отличаются округой мягкостью форм. Поверхность стен здесь незглажена. ✓ Украшения небогатые – бровки над окнами, скромные узоры поясов под куполами. ✓ Сквозные звонницы стали особенностью Псковской земли. ✓ В их открытых проёмах синеет небо, плывут облака, виднеется зелень деревьев. <u>Владимиро-суздальское искусство</u> Среди всех храмов нарядностью выделялся Дмитриевский собор. Подобного ему не было нигде. На его стенах скульптурная резьба, как будто накинуто прозрачное кружево. <u>Храм Покрова на Нерли</u> ✓ Это одно из самых поэтичных произведений архитектуры. ✓ Поражает необыкновенная стройность пропорций храма, его ясный и возвышенный образ. ✓ Плавные певучие линии сливаются в ясно звучащую мелодию, полную человечности и чуть печальной доброты. ✓ Формы приобрели текучесть. Линия кровли воспринимается как движение волны. ✓ Храм очень красиво стоит на лугу, над водой. <u>Храмы города Дубны</u> Храм Рождества Святого Пророка Иоанна Предчети Храм Всех святых в земле Российской просиявших

		Изображение соборов художниками Внутреннее устройство храма ***(демонстрируется флэш приложение ИР)*** **Постановка задачи урока:** Выполнить рисунок храма в цвете на листе А4, учитывая что на следующем уроке силуэт храма необходимо будет вырезать. Обратить внимание на четкое продумывание силуэта храмового здания. *Раздаётся дополнительный визуальный ряд-карточка на парту учеников* *В ходе урока идет индивидуальная помощь учащимся учителем и корректировка работ.* **Подведение итога работы учащихся.** Комментирование работ учащихся
7		**Урок №3. «Русский народный костюм в произведениях искусства»** Урок художественного труда. Лепка
8	**43-62**	**Организационный момент** Приветствует учащихся. Проверка готовности к уроку. Настроить на восприятие визуальной информации. Создать психологические условия для восприятия учащимися монолога учителя. Настроить учащихся на работу **Работа в режиме показа презентации** *Показ презентации с сообщением информации и монолог учителя параллельно с показом видео ряда.* Встречают, как известно, по одежке... Живших до нас мы знаем по сказаниям, песням, легендам, а также благодаря множеству полезных и красивых вещей, созданных в большинстве своем безымянными талантами. ✓ Чем пристальнее изучаешь русский народный костюм как произведение искусства, тем больше находишь в нем ценностей. Он представляется образной летописью жизни наших предков, которая языком цвета, формы, орнамента раскрывает многие сокровенные тайны и законы совершенства народного искусства ✓ Национальная одежда – это своеобразная книга, научившись читать которую, можно много узнать о традициях, обычаях, и истории своего народа. ✓ Платье не только грело и украшало человека, но и показывало его место в обществе. ✓ В русской народной одежде нашли отражения душа народа и его представление о прекрасном. ✓ Многие художники в своих произведениях обращались к теме

		красоты русского костюма, красоте женщины в русском костюме. ✓ Никитин Р.Н. Портрет Строгановой М.Я. ✓ Маковский Девушка в русском костюме ✓ Маковский В.Е. Сваха ✓ Солнцев Ф. Летний женский костюм г. Торжка ✓ Васнецов В.М. Бобыль и Бобылиха ✓ Васнецов В.М. Гусляры ✓ Васнецов В.М. Жница ✓ Венецианов. Кормилица с ребенком ✓ Маковский Молодая женщина в русском костюме ✓ Хруцкий И. Мальчик ✓ Русский народный костюм. И.П. Аргунов. ✓ А это работы учеников 4 класса гимназии №8 г. Дубны Московской обл. **Постановка задачи урока:** Слепить фигурку человека в русском национальном костюме с помощью пластилина. В конце урока у вас должен получиться хоровод. *Учитель демонстрирует **мастер-класс** приемов работы лепки с помощью документ-камеры «в прямом эфире», или как вариант демонстрирует ролик заранее записанного мастер-класса.* **Практическая работа учащихся** *В ходе работы идет индивидуальная помощь учащимся учителем и корректировка работ.* *Звучит народная музыка. На партах дополнительный визуальный ряд «Русский костюм»* **Подведение итога работы учащихся.** Комментирование работ учащихся
9		**Урок №4. «Пейзаж родной земли. Осень в произведениях художников»** **Организационный момент** Учитель приветствует учащихся. Проверка готовности к уроку. Настроить на восприятие визуальной информации. Создать психологические условия для восприятия учащимися монолога учителя. Настроить учащихся на работу
10	**63-80**	**Работа в режиме показа презентации** *Показ презентации с сообщением информации и монолог учителя параллельно с показом видео ряда.* Красота русской природы не могла не вдохновлять художников. Особенно русские художники любили изображать осень. Давайте посмотрим на красоту нашего края. С какой любовью и восхищением русской природой работали над

		своими картинами художники. Внимательно смотрим и анализируем колорит, цветовые сочетания, а также саму композицию пейзажа. Вам сегодня предстоит стать художниками, прославляющими нашу природу и русскую архитектуру. Бродский И.И. Поздняя осень 1907 Жуковский С.Ю. Осенняя аллея Зверьков Е.И. Золотая осень 1975 Киселев А. А. Осень. Ветреный день. 1903 Клевер Ю. Ю. Осенний парк. 1898 Костанди К. К. Галки. К осени. 1915 Крымов Н. П. Осенний вечер. Золотая осень. 1915 Левитан И. И. Дубовая роща. Осень. 1880 Мясоедов Г. Г. Осеннее утро. 1893 Нестеров Н. В. Осенний пейзаж. 1906 Осипов А. Е. Осень в Сокольниках. 1947 Остроухов И. С. Золотая осень Поленов В. Д. Золотая осень. 1893 Саврасов А. К. Осень. 1871 Шишкин И. И. Золотая осень. 1888 Шишкин И. И. Осень. 1892 **Постановка задачи урока:** Класс делится на две группы художников. Каждая группа создает коллективно пейзаж родной земли, и вырезая по контуру силуэт храма, который ранее нарисовали, размещается на пейзаже, продумывая композицию и расположение на листе. А в конце урока мы полюбуемся пейзажными и архитектурными красотами нашего края. *Во время урока звучит музыка (русские народные песни).* **Практическая работа учащихся** *В ходе работы идет индивидуальная помощь учащимся учителем и корректировка работ.* **Подведение итога работы учащихся.** Выставка коллективных работ учащихся

Формы популяризации методических разработок

№	Форма представления	Форум	Дата
	Обобщение опыта Шишлянниковой Е.В. отражено в сборнике «**Технология мобильных компьютерных классов в**	http://mucro.uni-dubna.ru http://mucro.uni-dubna.ru/wp-	2013

	уч-восп. процессе»	content/files/MKK.pdf	
1	Мобильный компьютерный класс. Использование мобильного класса на занятиях искусствоведческого цикла с.32-34		
2	Современные технологии в проектной деятельности обучающихся на занятиях творческого объединения «Студия дизайна» с.27-31		
3	Применение мобильного компьютерного класса в проектной деятельности в рамках изученияпредметов искусствоведческого цикла с. 24-26		
5	Обобщение опыта научно-методической (научно-практической, опытно-экспериментальной) работы Шишлянниковой Елены Вячеславовны, учителя изобразительного искусства Гимназии № 8	В настоящий сборник вошли отчетные материалы учителя изобразительного искусства Гимназии № 8 Шишлянниковой Елены Вячеславовны, подготовленные в рамках научно-методической (научно-практической, опытно-экспериментальной) работы. Сборник адресован директорам, заместителям директора по учебно-воспитательной работе, заместителям директора по научно-методической работе, учителям общеобразовательных школ, методистам.	2013
	Ютюб https://www.youtube.com/channel/UCz1_n_Ar2sX7CBX6pFGZw2A/videos?view_as=subscriber	Школьный образовательный проект ЯПОНИЯ. гимназия 8 г. Дубна Школьный образовательный проект " Компьютерная графика"	

6	"Архитектурная Русь", Презентация проекта для 7 (8) кл. "Архитектор" презентация проекта "Венецианская маска" 6-7 класс	**http://www.zavuch.ru/accounts/profile/**	

Эффективное использование интерактивных образовательных технологий для повышения мотивации к предметам искусствоведческого цикла.

Внедрение новых методик и инструментов имеет смысл только в том случае, если ученики активно вовлечены в учебный процесс, если на уроке есть место для их взаимодействия в парах и группах, для обсуждения с учителем, и для свободных вопросов.

Современному учителю как технологу учебного процесса необходимо свободно ориентироваться в широком спектре инновационных технологий, не тратить время на открытие уже известного. Сегодня нельзя быть педагогически грамотным специалистом без изучения всего обширного арсенала образовательных технологий.

Хотелось бы поделиться своим опытом применения различных педагогических технологий для повышения мотивации школьников в предметах искусствоведческого цикла.

Арт-педагогические технологии

Сущность арт - педагогики состоит в воспитании и обучении, развитии детей **(в том числе с проблемами)** средствами искусства, формировании у них основ художественной культуры и овладении практическими умениями в разных видах художественной деятельности.

Воздействует на нравственно-этические, эстетические, коммуникативно - рефлексивные основы личности; способствует социокультурной адаптации с помощью искусства.

Реализует психотерапевтическую функцию, помогая детям справляться со своими

психологическими проблемами, восстанавливает эмоциональное равновесие.

Помогает переключаться с отрицательных переживаний на положительно окрашенные чувства и мысли.

Результат применения технологии:

Создание условий для развития творческих способностей, индивидуальности учащегося. Создание для личности ситуаций успеха. Создание условий для активной совместной деятельности учащихся в разных учебных ситуациях.

Метод синектики

Используется мною в урочной и внеурочной деятельности (в том числе проектной).

Пример задачи: Из предметов имеющих обычную утилитарную форму (баночки для воды, крышечки, карандаши и др.) необходимо создать «ЧТО ТО НОВОЕ». Работают в группах (время ограничено-30 мин.). В конце презентация изделия.

Набор предметов готовят заранее, предметы разыгрываются между группами. Ребята не знают, что именно им достанется.

Результат-Высокая мотивация к обучению. Высокий уровень интереса к предмету.

Уровень усвоения темы- высокий. 100% участия в закреплении знаний. 100% уровень успеваемости по предмету. 92 % среднее качество знаний по предмету.

Технология формирующего оценивания

Формирующее оценивание происходит в ходе обучения и является его частью, применяется для получения данных о текущем состоянии, для определения ближайших шагов в направлении улучшения.

Цели формирующего оценивания

улучшать качество учения, а не обеспечивать основания для выставления отметок;

создание непрерывной обратной связи.

Направления формирующего оценивания-понимание и планирование.

Учащиеся на уроках МХК, искусства, где изучается мировая художественная культура, самостоятельно ищут информацию, перерабатывают ее таким образом, чтобы создать презентацию с тестом – проверкой по заданной теме. Демонстрируют свою презентацию.

И как итог: с большим интересом изученный материал, мотивация к изучению предмета. 100% успеваемость и среднее значение качества знаний 87%. Учителем создан целый каталог.

С помощью учащихся создается **Каталог-банк** презентаций с проверкой знаний.

Все презентации к заданной теме выполняются с тестом-проверкой, с критериями оценки. Каждый урок 100% проверка знаний.

Результат-Высокая мотивация предмета

Высокий уровень интереса

Уровень усвоения темы- высокий.

100% участия в закреплении знаний.

100% уровень успеваемости по предмету

92 % среднее качество знаний по предмету искусства

Презентации публикуются на сайте учителя, и используются, учащимися, находящимися на дистанционном обучении и учащимися с ОВЗ. Имеют высокую востребованость среди учащихся и учителей международного уровня.
https://shishliannikova.jimdo.com/%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D0%B8%D0%B8-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D1%83%D1%80%D0%BE%D0%BA%D0%BE%D0%B2-%D0%BC%D1%85%D0%BA/

Презентации, выполнены учащимися Шишлянниковой Е.В. В конце презентации тест-проверка.

Результат - с большим интересом изученный материал, высокая мотивация к изучению предмета. 100% успеваемость и среднее значение качества знаний 87%. Учителем создан целый каталог презентаций учащихся.

- **Технология «культурных впечатлений»**

Предлагается введение в практику преподавания "Дневников культурных впечатлений».

Своими **впечатлениями** о поездке или мероприятии, фотографиями родных и друзей делятся не дома на диване с тяжелыми семейными **альбомами** на коленях, а с помощью Интернета, ведь это так просто: выложил картинки в сеть – и через секунду все ваши «друзья и подписчики» уже могут их увидеть. Однако лента новостей быстро уходит, картинки на экране меняются, сливаются и индивидуальность человека немного затирается за чередой перепостов. Что же делать…?

В наше время вернуться к этой традиции в полной мере, пожалуй, невозможно, но украсить жизнь ребенка **«культурными впечатлениями»,** приобщить его к искусству, природе, красоте окружающего мира считаю необходимым в мире компьютеризации и информатизации. **Именно в ручную сделанные записи о посещении выставок, музеев, зарисовки, его впечатления от путешествий, будут обогащать ребенка духовно, заставят размышлять и анализировать.**

Грамотная и развитая «письменная речь» нужна не только на уроках русского языка. Умение кратко и ясно изложить свою мысль — признак воспитанности и культуры.

Такой альбом можно вести с родителями, что укрепит связь и понимание с родителями (в современном мире она теряется).

Учитель так же лучше начинает понимать учащегося.

Кроме этого цель данного вида деятельности может быть оценена учителем дополнительной оценкой, что будет стимулировать и мотивировать ребенка.

- **Технология пленера на уроках изобразительного искусства**

Здоровьесберегающая технология.

Рисование с натуры является методом наглядного обучения и дает прекрасные результаты не только в деле обучения рисунку, но и в деле общего развития ребенка.

Рисование с натуры приучает мыслить и целенаправленно вести наблюдение, пробуждает интерес к анализу натуры и тем самым подготавливает школьника к дальнейшей учебной деятельности.

Результатом деятельности учащихся работы на пленэре стали: закрепление материалов теоретического раздела (жанр пейзажа «дикая или преображенная природа», вид пейзажа по ландшафтному признаку, понятие линейной перспективы, понятие воздушной перспективы), создание собственных творческих произведений. И Высокая мотивация к предмету ИЗО.

Интерактивное обучение через сайт учителя или «Виртуальный кабинет учителя»

Создание условий для развития творческих способностей, индивидуальности учащегося.

Создание для личности ситуаций успеха.

- Создание условий для активной совместной деятельности учащихся в разных учебных ситуациях.

Высокая мотивация предмета

Высокий уровень интереса

- **Публикуя на своем сайте работы детей, мы повышаем их мотивацию к обучению предмету, повышаем интерес и качество знаний, направляем учеников по нужным и полезным ссылкам для изучения предмета искусства, ИЗО.**

<u>Игровые технологии</u>

Цель использования технологий

- Активизация и интенсификация учебного процесса.
- Создание условий для включения в систему общественных отношений.
- Обучение поисковым и исследовательским процедурам.

Игра ролевая. Совместная групповая игра, в которой дети берут на себя различные социальные роли (архитектор, инженер, строитель, мастеровой…)

В таких играх учащиеся осваивают процесс созидания, учатся планировать свою работу, критически оценивать результаты своей и чужой деятельности, проявлять смекалку в решении творческих работ.

- Игровые технологии помогают привить учащимся технологическую культуру, развить разносторонние качества личности и способности к осознанному профессиональному самоопределению.

- Реализуя игровые приемы и ситуации на уроках, пробуждаю и стимулирую интерес учащихся к учебной и исследовательской деятельности. В своей работе использую различные игровые технологии.

- Игровой момент. В качестве игрового момента использую физкультминутки («достаем яблоки с дерева», «гуляем в лесу и слушаем птиц», «Травинки и цветы на ветру…», «Сделал - расскажи всем…»

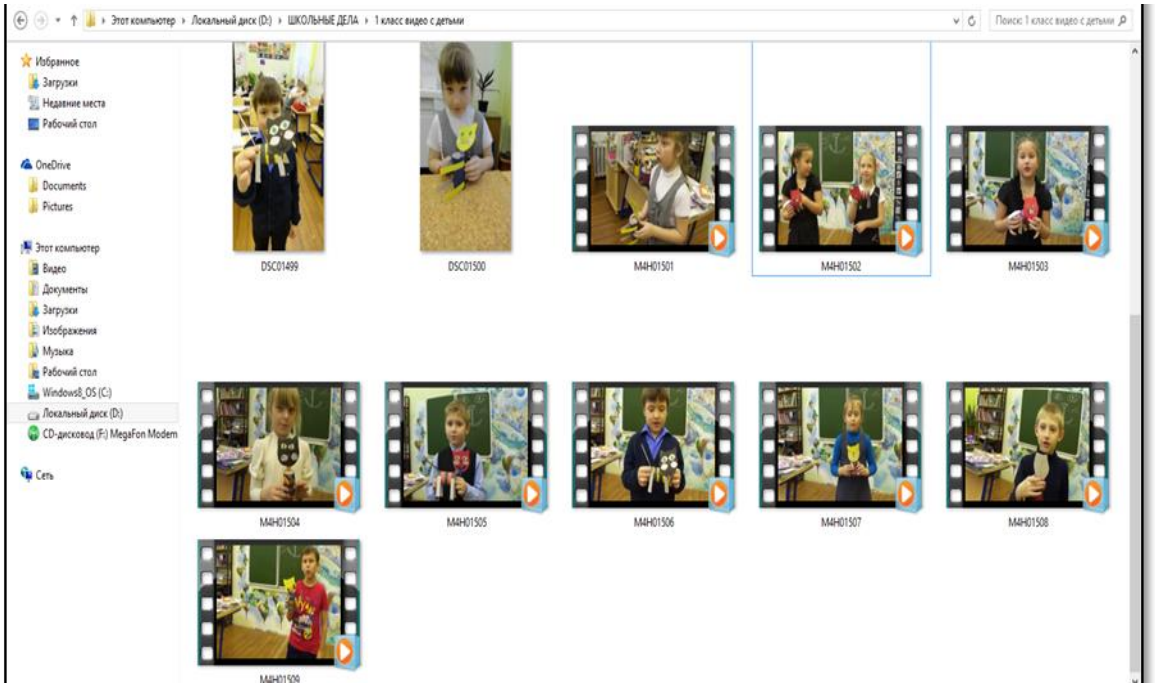
- Развивающие игры психологического характера. Кроссворды, викторины, ребусы, шарады и т.д. предлагаю как индивидуально, так парам и группам, после изучения отдельных тем (Интерактивная игра «Восток – дело тонкое..», обобщение темы Искусство Востока.

- Игры-погружения в историческую эпоху: имитируют обстановку, создают исторические образы. Например, игра «Средневековье», «Фараон» и др.

Технология «Рассказ о творческой работе»

- Творческая работа завершается не только оценкой, но и рассказом о своей работе.
- Рассказ снимается учителем на камеру. (дети выступают с удовольствием и о работе своей рассказывают с любовью.
- Мотивация учащегося

повышается



- **Посещение выставок на уроках искусства и внеурочной деятельности**

Регулярное посещение художественных выставок мотивирует учащихся к учебной творческой деятельности.

Результат использования технологий

- Активизация самостоятельности и творческой активности.
- Развитие умений и навыков поиска нужной информации.
- Публичные выступления учащихся с использованием мультимедийных ресурсов и компьютерных технологий для презентации результатов познавательной и практической деятельности
- Победители и призеры на конкурсах и конференциях.

<u>Интерактивные технологии с использованием интернет ресурсов.</u>

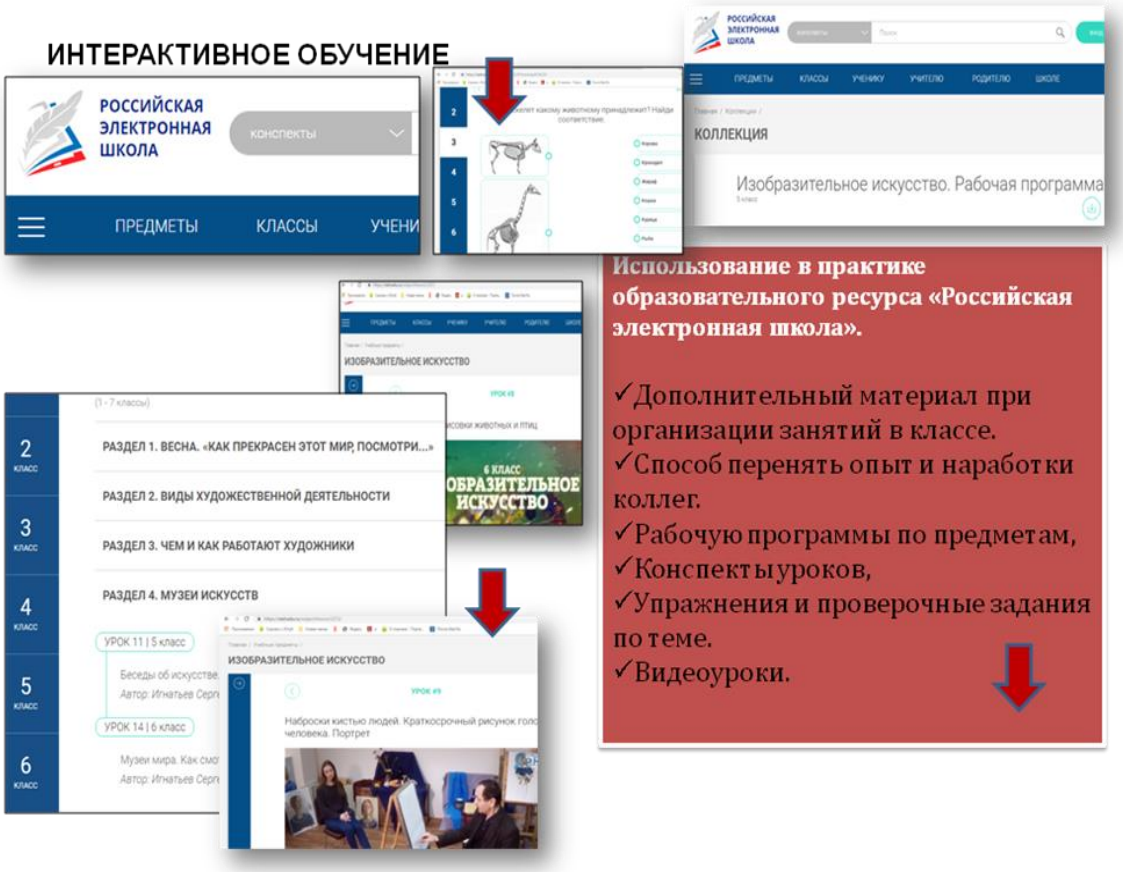
Многие методические инновации сегодня связаны с применением интерактивных методов обучения. **Интерактивность (от англ. interact – взаимодействовать) означает способность взаимодействовать или находиться в режиме диалога.** Следовательно, интерактивное обучение – это, прежде всего, диалоговое обучение. Диалог возможен и при традиционных методах обучения, но лишь как взаимодействие «учитель – ученик» или «учитель — группа учащихся (аудитория)». **При интерактивном обучении в дополнение к этому диалог строится как взаимодействие «ученик – ученик» (работа в парах), «ученик – группа учащихся» (работа в группах), "ученик – аудитория" или «группа учащихся – аудитория» (презентация работы в группах), «ученик – компьютер», «ученик – художественное произведение» и т.д.**

Если в традиционном обучении учитель играет роль «фильтра», пропускающего через себя учебную информацию, то в **интерактивном – роль помощника в работе, активизирующего взаимонаправленные потоки информации.**

При этом ученики становятся полноправными участниками информационного обмена, их опыт не менее важен, чем опыт ведущего, который не столько дает готовые знания, сколько побуждает к самостоятельному поиску.

В интерактивной модели реализуется идея организации комфортных условий обучения, при которых все ученики активно взаимодействуют между собой.

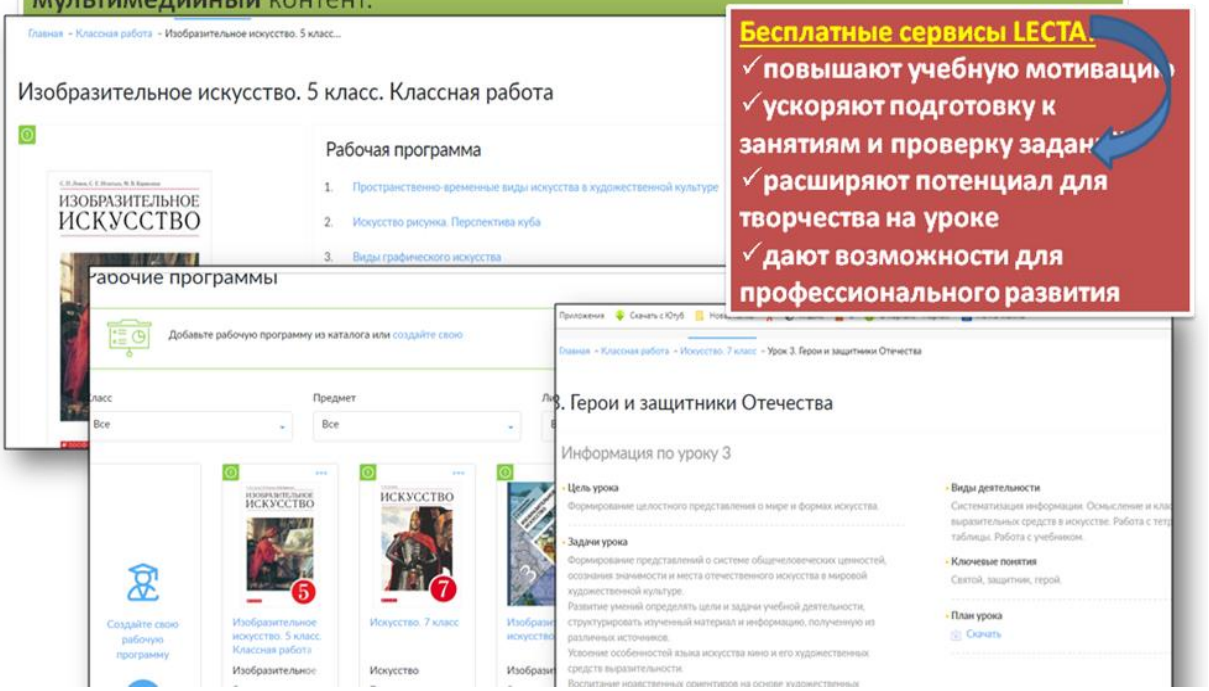
❑Ключевой задачей учителя в интерактивной технологии является:
❑поддержка, облегчение – направление и помощь процессу обмена информацией;
❑выявление многообразия точек зрения; соединение теории и практики;
❑обращение к личному опыту учащихся, поддержка их активности, поощрение творчества;
❑взаимное обогащение опыта участников диалога;
❑облегчение восприятия, усвоения, взаимопонимания.

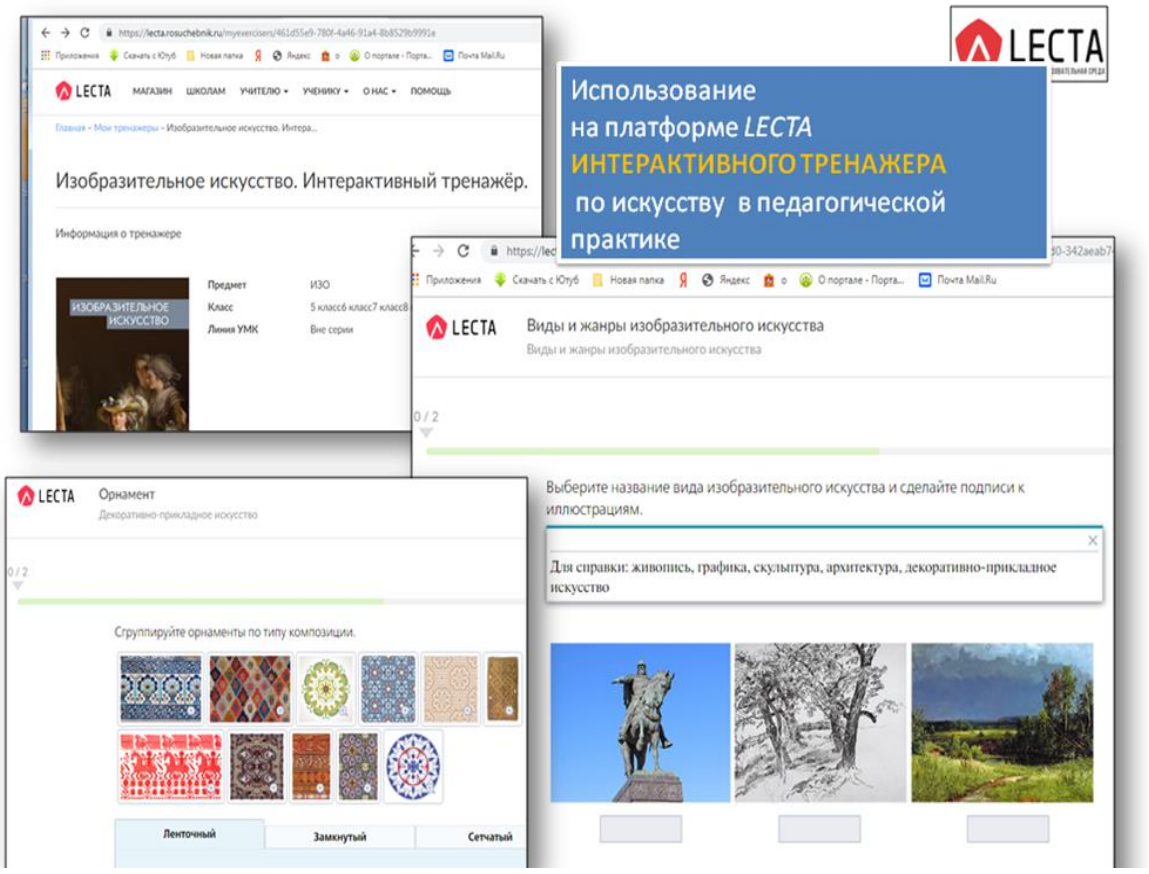

ИНТЕРАКТИВНОЕ ОБУЧЕНИЕ
РОССИЙСКАЯ ЭЛЕКТРОННАЯ ШКОЛА
конспекты
ПРЕДМЕТЫ
КЛАССЫ
КОЛЛЕКЦИЯ
Изобразительное искусство. Рабочая программа
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО
РАЗДЕЛ 1. ВЕСНА. «КАК ПРЕКРАСЕН ЭТОТ МИР, ПОСМОТРИ...»
РАЗДЕЛ 2. ВИДЫ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
РАЗДЕЛ 3. ЧЕМ И КАК РАБОТАЮТ ХУДОЖНИКИ
РАЗДЕЛ 4. МУЗЕИ ИСКУССТВ
Использование в практике образовательного ресурса «Российская электронная школа».
✓Дополнительный материал при организации занятий в классе.
✓Способ перенять опыт и наработки коллег.
✓Рабочую программы по предметам,
✓Конспекты уроков,
✓Упражнения и проверочные задания по теме.
✓Видеоуроки.

Использование в преподавании образовательных каналов
https://www.youtube.com/watch?v=DlzOERcxclE
https://www.youtube.com/watch?time_continue=19&v=7XHyuqSVahA
https://vk.com/life2hack?w=page-36047336_47282945&z=video-
ПЕЙЗАЖ-НАСТРОЕНИЕ (МОРЕ)
https://vk.com/life2hack?w=page-36047336_47282945&z=video176721643_163439258%2F9152ab4d2f80baa7eb
https://www.youtube.com/watch?v=LEMDUl-hQP4
г. Дубна Московская обл. гимназия №8
Шишлянникова Е.В.

• *Классная работа*

Конструктор рабочих программ на образовательной платформе LECTA от издательства «Российский учебник». Сервис собрал в себе материалы для проведения уроков, рабочие программы, календарные графики, интерактивный **мультимедийный** контент.





Примеры использования интернет –сервиса https://www.canva.com Учителем ИЗО Шишлянниковой Е.В.

нагляднее, если применить качественную **инфографику.**

❑Немногие педагоги умеют работать со сложными, профессиональными графическими редакторами.

❑Как раз для них существует удобный **сервис Canva.**

❑Он поможет подготовить качественную инфографику к **открытому уроку, внеклассному мероприятию, педсовету, для сайта школы** и други… мероприятиям.

…кая обл. гимназия №8 Шишлянникова Е.В.

Технология виртуальной экскурсии

Сетевые образовательные ресурсы по искусству

Изучать искусство в школе только в рамках учебного кабинета невозможно. Очень важно живое соприкосновение с искусством: экскурсии в музеи, посещение выставок, экспозиций, встречи с художниками, музыкантами, архитекторами. Но не всегда это выполнимо.

При использовании сетевых образовательных ресурсов по искусству ставится задача использования в своей работе материально-технического и информационного оснащения образовательного процесса, который **обеспечивает ученикам возможность:**

✓· поиска и получения информации (поиск в сети Интернет, работа в библиотеке, работа с литературой, энциклопедиями и др.);

✓ · создания и использования информации (в том числе запись и обработка изображений и звука, выступление с аудио- и видео-сопровождением и графическим сопровождением);

✓ · проведения экспериментов с использованием виртуально-наглядных моделей;

✓· создания материальных объектов, в том числе произведений искусства;

✓ · обработки материалов с использованием технологических инструментов, проектирования и конструирования.

Информационный портал "Музеи России" - Адрес сайта: http://www.museum.ru

Технология ВЕБ-КВЕСТ

Так как многие подростки буквально «без ума» от компьютера, веб-квест также является забавным методом как обучения, так и учения. Учащиеся воспринимают задание как нечто «реальное» и «полезное», что и ведет к повышению эффективности обучения. **Квесты** развивают критическое мышление, а также умения сравнивать, анализировать, классифицировать, мыслить абстрактно.

Веб-квест способствует поиску интернет-информации по заданию преподавателя, развитию компьютерных навыков обучающихся и повышению их словарного запаса, поощряет учиться независимо от учителя.

Квест с англ. «**quest**» — поиск, предмет поисков, поиск приключений; спрос.

Веб-квест (webquest) в педагогике - проблемное задание с элементами ролевой игры, для выполнения которого используются информационные ресурсы Интернета.

- Для обеспечения эффективного поиска, систематизации учебных материалов в неструктурированных источниках информации, грамотная адаптация информационных ресурсов к конкретным целям и за Овладение учащимися навыками **грамотного поиска информации**, работа с поисковыми системами.
- В процессе творческой работы учащиеся получают не «готовые к употреблению» знания, упрощенные и клишированные формулы, **а сами будут вовлечены в поисковую деятельность.**

Веб-квест как способ активизации учебной деятельности учащихся.
http://festival.1september.ru/articles/513088/

https://sites.google.com/site/aboutwebquest/ (Веб-квест о веб-квесте)

http://webquest-kn.blogspot.ru/2009/04/refleksja-wady-i-zalety-webquestu.html(Как создать хороший веб-квест)

Литература и источники:

Интегрированные технологии и их использование на уроках изо в начальной школе. https://infourok.ru/integrirovannie-tehnologii-i-ih-ispolzovanie-na-urokah-izo-v-nachalnoy-shkole-993266.html

Развитие научного мировоззрения школьников на занятиях изобразительного искусства. Источник: https://rosuchebnik.ru/material/razvitie-nauchnogo-mirovozzreniya-shkolnikov-na-zanyatiyakh-izobrazite/ **Вебинар** Ведущий Ломов Станислав Петрович Академик РАО, академик-секретарь Отделения общего среднего образования РАО, доктор педагогических наук, профессор кафедры живописи и композиции факультета изобразительных искусств ГОУ ВПО МГПУ, автор линии УМК «Изобразительное искусство 5–9 классы».

Интегрированное обучение и полихудожественное развитие школьников на занятиях Искусством. **Вебинар.** Ведущий Савенкова Любовь Григорьевна Д.п.н., профессор, член корреспондент Российской академии образования, зам. директора ФГБНУ ИХОиК РАО по научной работе, автор УМК Изобразительное искусство
Источник: https://rosuchebnik.ru/material/integrirovannoe-obuchenie-i-polikhudozhestvennoe-razvitie-shkolnikov-n/

О.А. Бакиева. Методика преподавания Изобразительного искусства: учебное пособие. Тюмень: Издательство Тюменского государственного университета, 2012г., 222 с.

http://tmnlib.ru/jirbis/files/upload/jirbis_data/ibc/books/13.pdf

Гунина Е. В. Теория и методика обучения изобразительному искусству: история и современность : справочник / Е. В. Гунина, В. Н. Семёнов ; Владим. гос. ун-т имени Александра Григорьевича и Николая Григорьевича Столетовых. Владимир : Изд-во ВлГУ,2012. – 98 с.

http://e.lib.vlsu.ru/bitstream/123456789/2292/1/00844.pdf

Садомова Н. И. Развитие образного мышления в процессе выполнения графических и живописных краткосрочных изображений на начальном этапе обучения студентов ВУЗов.

http://irbis.gnpbu.ru/Aref_2008/Sadomova_N_I_2008.pdf

М.С. Шапиро, М.В. Водинская «Развитие творческих способностей ребенка на занятиях изобразительной деятельности»
https://www.ereading.club/bookreader.php/97343/Vodinskaya%2C_Shapiro__Razvitie_tvorcheskih_sposobnosteii_rebenka_na_zanyatiyah_izobrazitel%27noii_deyatel%27nost%27yu.html

Выготский Л.С. « Психология искусства» http://narratology.at.ua/_ld/0/23_Vygotskiy-Psikh.pdf.

ТРИЗ - технология в образовательном процессе. https://infourok.ru/triz-tehnologiya-v-obrazovatelnom-processe-2650051.html

А что такое ТРИЗ? http://www.withkids.ru/home-school/obuchenie-s-uvlecheniem-mysli-metody-i-podhody/chto-takoe-triz.html

Теория и методика применения арт-педагогических технологий в работе с детьми. Авторы Савлучинская Н.В. Павлова М.С.

https://www.science-education.ru/ru/article/view?id=24509