**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| Введение | 2 |
| Мастер-класс  «Социо - игровой стиль работы с детьми, как эффективная педагогическая технология» | 4 |
| Урок по предмету Мировая художественная культура (10 класс)  Тема: Симфония цвета. Импрессионизм как новое видение мира. | 15 |

**Введение**

Современное информационное общество ставит перед всеми типами учебных заведений и, прежде всего, перед школой задачу подготовки выпускников, способных:

- ориентироваться в меняющихся жизненных ситуациях, самостоятельно приобретая необходимые знания, применяя их на практике для решения разнообразных возникающих проблем;

- самостоятельно критически мыслить, видеть возникающие проблемы и искать пути рационального их решения, используя современные технологии; чётко осознавать, где и каким образом приобретаемые ими знания могут быть применены; быть способными генерировать новые идеи, творчески мыслить;

- грамотно работать с информацией (собирать необходимые для решения определённой проблемы факты, анализировать их, делать необходимые обобщения и аргументированные выводы, применять полученный опыт для выявления и решения новых проблем);

- быть коммуникабельными, контактными в различных социальных группах, уметь работать сообща в различных областях, в различных ситуациях, предотвращая или умело выходя из любых конфликтных ситуаций;

- самостоятельно работать над развитием интеллекта, культурного уровня.

Основополагающие государственные документы, касающиеся школы «Концепция общего среднего образования», Закон Российской Федерации «Об образовании» ключевой в идеологии новой школы называют идею развития, выделяя **три важных постулата**:

- школа является важнейшим фактором развития личности;

- школа должна превратиться в действенный перспективный фактор развития российского общества;

- систему образования и школу необходимо постоянно

развивать.

Развитие школы может осуществляться посредством **инноваций**. Под инновационной деятельностью понимается деятельность по разработке, поиску, освоению и использованию новшеств, осуществлению нововведений.

Из всего многообразия инновационных направлений в развитии современной дидактики выделяются **педагогические** **технологии (образовательные технологии).** Это обусловлено тем, что:

- в условиях существующей классно-урочной системы занятий они наиболее легко вписываются в учебный процесс, не затрагивают содержание обучения, которое определено стандартами образования и не подлежат, каким бы то ни было серьёзным коррективам;

- образовательные технологии позволяют, интегрируясь в реальный образовательный процесс, достигать программой и стандартом образования целей по конкретному учебному предмету;

- образовательные технологии обеспечивают внедрение основных направлений педагогической стратегии - гуманизации образования и личностно-ориентированного подхода;

- они обеспечивают интеллектуальное развитие детей, их самостоятельность;

- обеспечивают доброжелательность по отношению к учителю и друг к другу;

- отличительной чертой большинства технологий является особое внимание к индивидуальности человека, его личности; четкая ориентация на развитие творческой деятельности.

Что же подразумевается под понятием «педагогические образовательные технологии»?

В научно-педагогической литературе имеются различные трактовки понятия «педагогическая образовательная технология».

**«Технология»** - это детально прописанный путь осуществления той или иной деятельности в рамках выбранного метода.

**«Педагогическая технология»** - это такое построение деятельности учителя, в котором входящие в него действия представлены в определенной последовательности и предполагают достижения прогнозируемого результата.

Анализируя определения, можно выделить критерии, которые и составляют **сущность педагогической технологии:**

-однозначное и строгое определение целей обучения (почему и для чего);

- отбор и структура содержания (что);

- оптимальная организация учебного процесса (как);

- методы, приемы и средства обучения (с помощью чего);

- учет необходимого реального уровня квалификации учителя (кто);

- объективные методы оценки результатов обучения (так ли это).

Существенными **признаками** присущими **педагогической технологии являются:**

- диагностическое целеполагание и результативность предполагают гарантированные достижения целей и эффективности процесса обучения;

- экономичность выражает качество педагогической технологии, обеспечивающее резерв учебного времени, оптимизацию труда учителя, и достижение запланированных результатов обучения в сжатые промежутки времени;

- алгоритмируемость, проектируемость, целостность и управляемость отражают различные стороны идеи воспроизводимости педагогических технологий;

- корректируемость предполагает возможность постоянной оперативной обратной связи, ориентированной на четко определенные цели;

- визуализация затрагивает вопросы применения различной аудиовизуальной и электронно-вычислительной техники, а так же конструирования и применения разнообразных дидактических материалов и наглядных пособий.

В создавшихся условиях естественным стало появление разнообразных личностно ориентированных технологий. Поэтому среди **приоритетных технологий выделяют:**

- игровые технологии;

- метод проектов;

- обучение в сотрудничестве;

- дифференцированный подход в обучении;

- тестовые технологии;

- информационные технологии.

*Т.В. Батарина, учитель начальных классов*

**Мастер-класс**

**«Социо - игровой стиль работы с детьми, как эффективная педагогическая технология»**

**Цель**: Демонстрация системы педагогической деятельности.

**Задачи:** 1.Познакомить участников мастер-класса с методами и приёмами, применяемыми в социо -игровой технологии.

2.Повысить уровень профессиональной компетентности педагогов, их мотивацию на системное использование в практике социо -игровой технологии.

3**.**Создать условия для обретения большинством педагогов своего собственного профессионального стиля, который позволил бы воспитанникам реализовать позицию субъекта в разных видах деятельности.

**Действия участников мастер-класса:** Каждый слушатель, входя в аудиторию, выбирает цветной листочек и приклеивает на «дерево» на доске.

**Примерный алгоритм проведения мастер-класса**:: выделение проблемы –вводное слово мастера ,описание принципов , содержания форм, средств, используемых в работе мастером, объединение в группы для решения проблемы ,с последующими комментариями, представление результатов работы ,обсуждение и корректировка результатов работы.

**Ожидаемые результаты** : воспитатели на практике будут использовать эффективную педагогическую социо -игровой технологию ,освоят приемы по преодоления заорганизованности дидактических игр ,познакомятся с табличкой - БАБОЧКОЙ,

СОЦИО-ИГРОВОГО СТИЛЯ ОБУЧЕНИЯ **Ход мастер-класса:**

Пришла пора весенняя,

И солнце, посмотрите!

А, значит, настроение

Хорошее, весеннее!

Внимание соберите

И на дерево – взгляните,

Там, где были почки,

Зеленые листочки.

-Посмотрите, на дереве настроения распустились листочки. Настроение у всех разное, но в основном веселое и задорное. Желаю вам сохранить его до конца нашего занятия!

**1.Выделение проблемы**

Тема нашего мастер – класса - «Социо- игровой стиль работы с детьми, как эффективная педагогическая технология»

Эпиграфом к нашему сотрудничеству я выбрала слова К ,Д. Ушинского:

**«Сделать серьёзное занятие для ребенка занимательным – первоначальная задача обучения»**

Уважаемые коллеги. Буду следовать главному принципу мастер-класса ,Всему .что умею сама. научу вас,.

**Социо -игровая технология – это развитие ребёнка в игровом общении со сверстниками.** Не учить, а налаживать ситуацию, когда их участникам хочется доверять и друг другу, и своему собственному опыту, в результате чего происходит эффект добровольного и обучения, и научения, и тренировки»- вот сущность социо- игровой технологии обучения**.**

**-**В процессе работы освежим в памяти знания об игровой технологии, обменяемся опытом работы по данной теме и проанализируем данную проблему.

**Работу построим следующим образом:**

1.Представление технологии..

2.Проведение имитационной игры.

3.Обсуждение в творческих группах.

4.Рефлексия.

**2. Актуальность данной темы**

**-** Сегодня человеку для активного участия в жизни общества, реализации себя как личности необходимо постоянно проявлять творческую активность, самостоятельность, обнаруживать и развивать свои способности, непрерывно учиться и самосовершенствоваться. Поэтому для воспитания сегодня как никогда актуально «лучшее правило политики – не слишком управлять…» - т.е. чем меньше мы управляем детьми, тем более активную позицию они занимают в жизни.

Соответствовать данному утверждению мне помогает современная педагогическая технология- «Социо -игровая педагогика» представленная Евгением Евгеньевичем .Шулешко, Александрой Петровной Ершовой и Вячеславом Михайловичем Букатовым.

Следуя их советам, образовательную деятельность детей организую как игра-жизнь между микрогруппами детей (малыми социумами – отсюда и термин «социо -игровая») Данную технологию использую в организации образовательной деятельности . Это дает возможность объединить детей общим делом или совместным обсуждением индивидуальной работы и превращением ее в коллективную.

Ориентируясь на новые подходы в системе образования и учитывая, требования ФГОС, в своей педагогической практике применяю социо -игровые приёмы, упражнения направленные на поддержание интереса, доброжелательное отношение детей к сверстникам, на активизацию самостоятельности и инициативности ребёнка, его творческих способностей.

Что подразумевается под первой частью составного термина - **социо?** По Шулешко социо- **означает малый социум**, поэтому правильное, авторское написание - с дефисом. (А корректоры постоянно исправляют этот дефис, пишут «социоигровая», понимая социо- как социальная. Американцы так и переводят: «социально-игровая педагогика». Что неверно. Правильный смысл, когда при переводе получается группо- игровая педагогика.)

А что кроется под второй частью термина **- игровая?** Некоторые думают, что это обычные «дидактические игры». Но это далеко от истины.

В социо- игровой педагогике для преодоления проблемы - скуки и заорганизованности дидактических игр - **существует БАБОЧКА СОЦИО-ИГРОВОГО СТИЛЯ ОБУЧЕНИЯ.** (Приложение 1)

Бабочка придумана для того, чтобы подсказывать нашей интуиции (которая есть абсолютно у всех!), что педагогу на уроке нужно делать, чтобы избежать заорганизованности и уберечь детей от скуки.

Таблица-БАБОЧКА - только подсказка, а не инструкция Если любой таблицей пользоваться как однозначной инструкцией, то результат может оказаться банальным и скучным. Чтобы этого не случилось, таблица-БАБОЧКА построена как некая система перспектив, ориентируясь на которые педагог понимает, куда ему двигаться и при планировании занятия, и при его проведении.

**Есть цепочка процедур**, приводящих к пониманию сложного, непривычного, пугающего своей новизной текста. Цепочка эта воспроизведена на правом и левом крылышках **БАБОЧКИ**.(рассмотреть таблицу)

У бабочки два крыла, на каждом из которых по 12 ячеек. В свою очередь каждая ячейка состоит из двух треугольных полусекторов. Детское продвижение по треугольничкам обычно происходит и скачкообразно, и непоследовательно. Для каждого ребёнка траектория оказывается своей**. И «групповая работа»** обеспечивает каждого ребёнка возможностью находиться в том самом треугольничке, в котором ему «здесь и сейчас» быть лучше всего.

Педагог действует как повар - помешивает, чтобы не пригорало.

Двигать, видеть, слышать себя.

Двигать, видеть, слышать других.

Любая процедура представлена на **Бабочке в трёх ипостасях**:

\*движении ребёнка,

\*его разглядывании ,

\*его слушании.

**Например** :я раздала на подгруппу картинки. Что обычно происходит? Кто-то двигает картинку к себе или командует другим, куда нужно подвинуться, чтобы всем было видно. А кто-то в это же самое время начинает внимательно сам всматриваться в картинку, тогда как его соседу интересно следить, куда показывает пальцем один из сверстников. Ну и, конечно, кто-то говорит сам, а кто-то - обычно самый робкий - слушает других.

Конечно же я рассчитываю на сознательность детей, обычно сразу начинают с того, что прошу детей что-то показать или на что-то ответить. И часть детей с лёгкостью оправдывает мои ожидания. Но есть и те, которые начинают почему-то путаться.

-Выход же довольно прост: стараться не нарушать на занятиях естественной последовательности в путешествиях детей **за индивидуальным** пониманием. То есть каждому ребёнку стараться обеспечить возможность найти и осуществить **свою личную траекторию понимания.**

А именно**: сначала дать выход непроизвольным детским движениям** (левый край таблицы), **затем обеспечить возможность восприятия ими «работы других»** (центральная вертикаль таблицы), - вот тогда, «как по маслу», **даже самые слабые начнут** **довольно правильно и показывать, и отвечать**. А главное - **вызывать** неподдельный и вполне **деловой интерес у своих более сильных соседей**.

Конечный результат деятельности , построенной по таблице-БАБОЧКЕ - **помочь ребёнку** **научиться слышать себя.** А всё **благодаря групповой работе**, построенной по тем советам, которые воспитатель может интуитивно **выудить из таблицы-БАБОЧКИ.**

**В рамках данной технологии поставила перед собой такие задачи:**

• помочь детям научиться эффективно общаться;

• сделать образовательный процесс более увлекательным для детей;

• способствовать развитию у них активной позиции, самостоятельности, творчества;

• воспитать в дошкольниках желание узнавать новое.

Социо- игровой технологии направлена на развитие коммуникативности у детей, поэтому в основе данной технологии лежит общение детей между собой, со взрослым.

Изучая труды основателей социо - игровой педагогики, мне очень понравились предлагаемые законы общения.

«**Законы общения»**

**Не унижайте ребёнка, не оскорбляйте его;**

**Не ворчать, не ныть, не бурчать;**

**Умейте найти ошибку и имейте смелость признать её;**

**Будьте взаимно вежливы, терпимыми и сдержанными;**

**Относитесь к неудаче как к очередному опыту в познании;**

**Поддержи, помоги подняться и победить;**

**Задувая чужую свечу, мы не делаем свою ярче;**

**Не возноси себя над другими. Вознеси ближнего;**

**Дети фантазёры: не верьте им на слово, но не оставляйте без внимания их проблемы.**

**Общение детей в рамках данной технологии организуем в три этапа:**

**• на самом первом** этапе- учу детей правилам общения, культуре общения (дети учатся договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается собственная речь);

**• на втором** этапе общение является целью - ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микрогруппе, чтобы выполнить учебную задачу;

• **на третьем** этапе общение – это педагогическое средство, т.е. через общение я обучаю дошкольников.

**3. Плюсы социо- игрового стиля**

- Отношения: «ребенок -сверстники»;

- Педагог является равноправным партнером;

- Разрушается барьер между педагогом и ребенком;

- Дети ориентированы на сверстников, а значит не являются покорными исполнителями указаний педагога;

- Дети самостоятельны и инициативны;

- Дети сами устанавливают правила игры;

- Дети обсуждают проблему, находят пути ее решения;

- Дети договариваются, общаются (выполняют роль и говорящих и роль слушающих);

- Общение детей происходит внутри микрогруппы и между микрогруппами;

- Дети помогают друг другу, а также контролируют друг друга;

- Социо -игровой стиль учит активных детей признавать мнение товарищей, а робким и неуверенным детям дает возможность преодолеть свои комплексы и нерешительность.

-Мои педагогические **принципы** совпадают с принципами, которые лежат в основе данной технологии, и, в первую очередь, понимание того, что сегодня просто необходимо наличие у педагога нового взгляда на ребенка как на субъект (а не объект) воспитания, как на партнера по совместной деятельности.

**4. Принципы технологии**

**Воспитатель – равноправный партнёр. Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их.**

**Снятие судейской роли с педагога и передача её детям предопределяет снятие страха ошибки у детей.**

**Свобода и самостоятельность в выборе детьми знаний, умений и навыков. Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.**

**Смена мизансцены, то есть обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы.**

**Ориентация на индивидуальные открытия. Дети становятся соучастниками игры.**

**Преодоление трудностей. У детей не вызывает интереса то, что и просто, а что трудно – то интересно.**

**Движение и активность.**

**Жизнь детей в малых группах, в основном шестёрках, бывает в четвёрках и тройках.**

Применение социо -игровой технологии способствует реализации потребности детей в движении, сохранению их психологического здоровья, а также формированию коммуникативных навыков у дошкольников.

В результате этой работы у детей развивается любознательность, реализуются познавательные потребности, дети знакомятся с разными свойствами окружающих предметов, с законами жизни природы и необходимостью их учёта в собственной жизнедеятельности, преодолевается застенчивость, развивается воображение, речевая и общая инициатива, повышается уровень познавательных и творческих способностей.

**Например**: освоения детьми грамоты. Подготовительная группа. Проблема:«некоторые дети знают буквы, уже печатают их, но они ещё не читают. Отказываются. Боятся».

Шулешко предлагает такой прем. Написать, каллиграфически и размашисто - через всю доску (но без разрывов в словах между буквами ) .например, «Приехалигости.»

После чего закрыть всю фразу большущим листом бумаги, и объяснить детям : «Мы сейчас будем читать. Но читать с конца. Я буду сдвигать свой лист бумаги, и открывать постепенно вам буквы. Если вы увидите какую-то знакомую буковку - но только одну! - вы молчите. А вот если букв будет столько, что получится слог, то вы тогда всё, что будет справа от моего листа, произносите вслух. Дружно, хором».

И начинаем свой бумажный экран сдвигать влево, оголяя хвост написанного. Дети переглядываются, потом что-то робко произносят. Звучит «ти». Но тут же оказалось, что не «ти», а «сти». Эта вторая версия слога звучала уже громче, дружнее, увереннее…

И так - ползком, ползком, - уже даже словосочетание осилили. Прочитали все вместе. Даже те, кто не доверял себе, присоединились. Потому что каждый раз надо было всё заново и до конца прочитывать. И когда в конце открыл ась заглавная буква «П», все хором прочитали «Приехали гости».

Прочитали и возникла пауза. Было видно, как до детей доходил смысл того, что они только что хором прочитали!

Среди детей - эффект разорвавшейся гранаты: мы смогли прочитать (то есть **ПОНЯТЬ!)**

В образовательной деятельности детей я решила испробовать некоторые приемы: умение объединяться детей в пары, компании по 6-8 человек, придумывала такие задания, которые бы побуждали детей работать сообща, обсуждать задание и приходить к единому правильному решению.

При объединении детей в команды, компании, использовала разные варианты: объединится по симпатиям, по одинаковому признаку в одежде, по цветным карточкам, по цифрам и пр.

Поначалу обратила внимание, что некоторые дети затруднялись при объединении в компании, при выполнении задания. Были совершенно пассивные или молча наблюдали за детьми из своей компании, как те обсуждали задание и выполняли его.

После многократных заданий объединиться в команды (компании) затруднений у детей уже не было, но дети, которые по себе пассивные, не проявили инициативы, но если их члены компании заставляли что-то делать, они выполняли. К концу месяца отметила для себя, что дети стали с желанием участвовать в общей деятельности, даже при обсуждении пытаются высказывать свои мнения и другие дети к ним прислушиваются.

-Уважаемые слушатели, я продемонстрировала вам некоторые приемы игровой технологии. А сейчас прошу вас активно поработать в группах.

**5. Работа творческих групп**

**Задание группам:**

**1.Задание. Занятия по математике.**

-Предлагаю вам объединиться **по симпатиям** (**2 вариант**- **девочек и мальчиков**.)

на две команды и придумать название своей команды.

- О**тметьте цветными стрелками: холодные и горячие предметы; сухие и мокрые; твердые и легкие; хрупкие предметы**).

**2.Задание. Обучение грамоте. Тема: «Знакомство с буквой М и звуком «М».**

-Давайте объединимся в три **команды по карточкам**, в которых звук находится в **середине, в конце, начале слова**. Затем вы получите секретики- задания.

-Такой пример объединения я использовала на практике. Дети выполняли задания, а я наблюдала за ними и подмечала, какие изменения за небольшой период времени произошли.

- Увидела, что все дети принимали участие в выполнении задания, не было детей, которые бы отвлекались и как бы были в стороне, часть детей не могут высказывать своё мнение, хотя радует то, что они прислушиваются к высказываниям более активных детей и соглашаются с их мнением.

**3. Следующее задание** – **поиск странностей.**

-Когда дети. в изучаемом материале усматривают какие-то странности или нелепости, то нас .воспитателей это частенько пугает и мы спешим сделать вид, что никаких странностей нет и в помине.

Так вот, принципиально важно, чтобы дети не только реально находили всевозможные странности в изучаемом материале, но и **предавали их огласке**, **обсуждали** **друг с другом.**

Поиск странностей заканчивается тем, что у детей возникают смысловые связи. У каждого свои индивидуальные.

**Например.** Шестилетки у меня на занятии блуждали по предложенной картине. После этого спрашивала у них, а видит ли кто какие на картине странности?

Посыпались варианты: «Люди странно одеты» или «У них странная обувь». А кто-то возражает, мол, это никакая не странность: «Они странно одеты, потому что живут не сейчас. И в другой стране!»

**4. Задание (Предлагаемые условия.**Вы – шестилетки. Я знакомлю вас с репродукцией картины «Грачи прилетели» (А.К. Саврасова). Работаете малыми группами )

-.Вам такое задание - показать смешную историю. Но так, чтобы все угадали исходную картинку - «Грачи прилетели». **(**:Напрмер ,дети показали сценку: про трёх поросят, которые живут в том самом сарае, крыша которого виднеется за покосившимся забором, изображенном на первом плане в картине «Грачи прилетели»!

- Одно дело, когда ребёнок говорит первое, что ему пришло в голову по поводу картинки. Это уровень непроизвольного побуждения (внешний край левого крыла). И совсем другое, если ребёнок вместе со своим соседом по команде договорился играть сценку о поросятах. Здесь ему **приходится действительно двигать себя, в соответствии с замыслом** (индивидуальным или коллективном).

**5 задание**

-Предложите нестандартные игровые приемы, из вашего опыта работы

**-**Есть ли негативные последствия применения игровых технологий? Приведите примеры из практики.

**-**Каково положительное влияние игровой технологии на учебно-воспитательный процесс. Приведите свои примеры. Обсуждение по поставленным вопросам

**6. Итог**

Широкое использование игровых методик, где игра выступает своеобразной сферой, в которой происходит налаживание отношений ребенка с окружающим миром и людьми позволяет ребенку активно изучать и осваивать окружающий мир и является непременным условием разностороннего развития личности.

Все начинается с детского сада. Уже сейчас ребята подготовительных групп проходят тестирование с психологами, а родители и воспитатели получают рекомендации по подготовке к школе. Высокие требования жизни приводят к поискам новых, более эффективных подходов к организации воспитания и обучения детей, начиная с детского сада.

В детском саду главная деятельность ребенка игровая, а в школе начинается сразу серьезная учебная деятельность. Поэтому воспитатели и учителя должны подбирать новые методы, чтобы игровая и учебная деятельность тесно переплетались, а в дальнейшем сменяли друг друга безболезненно.

**7. Рефлексия**

Вопросы для рефлексии:

1. Как вы чувствовали себя в позиции обучающихся?

2. Какие в связи с этим открытия, выводы для себя вы сделали?

3. Какие отличительные черты социо -игровой технологии от традиционных форм работы с детьми вами были отмечены?

4. Возник ли у вас интерес к использованию в практике социо- игровой технологии?

5.Возможно ли использование игр в различных видах детской деятельности?

6.Необходимо ли вам с целью самообразования подробней изучить таблицу БАБОЧКУ?

- Благодарю за сотрудничество! Творческим всем успехов!

**8. Картотека социо-игр**

СЛЕПОЙ И ПОВОДЫРЬ

Дети делятся на пары.Один из участников-«слепой», второй-его «поводырь», который сопровождает первого,с одной стороны,позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, с другой стороны, обеспечивает его безопасность. У слепого завязаны глаза. Затем дети меняются ролями.

«КАРЛИКИ-ВЕЛИКАНЫ»

Педагог говорит «карлики»-дети садятся на корточки, «великаны»- встают и поднимают руки вверх.

«ПРИЛИПШАЯ РУКА»

Выполняется в парах. Рука одного ребенка прилипает к голове другого. Голова «убегает» от руки, а рука, не отрываясь от головы, следует везде за ней. Потом наоборот « убегает» рука. После этого в парах меняются местами.

«РУКА В РУКЕ»

Дети встают в круг и разбиваются на пары.Ведущий дает команды,например: «Рука в руке»,»Спина к спине», «Нога к ноге» и т.д.

«МОРЕ-СУША»

Очерчивается круг-«море».По команде «море» дети запрыгивают в круг, «суша»- из круга.

«ПРЯТКИ»

Всем участникам завязываются глаза, и в комнате было очень тихо.Каждый игрок должен поймать одного из играющих,но убежать от остальных. Участники передвигаются очень тихо, прислушиваются к шагам,дыханию друг друга и, когда захотят,могут назвать любого игрока по имени и спросить: «Ты где?». Игрок, которого спрашивают должен обязательно ответить: «Я здесь».

«МЫШЕЛОВКА»

Дети делятся на две команды. Одна группа встает вкруг, держась за руки, -«мышеловка». По хлопку ведущего руки поднимают так, чтобы вторая команда –«мыши» - могла свободно вбегать и выбегать из круга. По следующему хлопку ведущего руки опускаются –«мышеловка захлопывается», и мыши стараются выбежать. Тот кого поймали, становится в общий круг-«мышеловку».

«ВОРОБЬИ-ВОРОНЫ»

Дети делятся на две команды «вороны» «воробьи», которые становятся напротив друг друга. Та команда, которую называет ведущий, ловит другая убегает. Затем ведущий называет другую команду и команды меняются ролями.

«ВСТАТЬ ПО ПАЛЬЦАМ»

Дети сидят, ведущий отворачивается и поднимает над головой несколько пальцев, на одной или на обеих руках и вслух считает до трех, после чего произносит «замри».

«ПУТАНИЦА»

Выбирается водящий, который отворачивается. Остальные дети становятся вкруг и берутся за руки. Держась за руки, они начинают запутываться – меняться местами, перешагивать через опущенные руки, пролазить под руками и т. д. Когда образовалась путаница зовут водящего, который пытается распутать то, что получилось, также не разжимая рук.

«РУКИ-НОГИ»

Один хлопок – руки поднять или опустить, два хлопка – сесть или встать.

«ЛАДОНЬ В ЛАДОНЬ»

Дети в паре прижимают свои ладошки к ладошкам другого и таким образом,не отрывая ладошки, друг от друга, двигаются по комнате, где они преодолевают различные препятствия. При этом останавливаться нельзя, если пара остановилась, тогда она приседает.

«ВОЛШЕБНАЯ ПАЛОЧКА»

Дети делятся на группы по три человека, затем передают палочку от тройки к тройке, каждая тройка совещается и называет заданный предмет, действие, качество в зависимости от задания.

«ЗАКОНЧИ ПРЕДЛОЖЕНИЕ»

Дети встают вкруг. Ведущий предлагает начало фразы одно для всех, например: «Я умею», «Я смогу», «Я хочу» и т.п. Тот кому ведущий бросает мяч продолжает фразу.

«ПОВТОРИ – КА»

Дети встают кругом. Один ребенок берет мяч, передает его другому и называет животное, например «жираф», другой ребенок говорит «жираф» и добавляет «слон», третий говорит «жираф», «слон» и прибавляет «лев». Каждый следующий игрок перечисляет всех животных по порядку и добавляет еще свое.

«СНЕЖНЫЙ КОМ»

Ведущий первым называет свое имя. Следующий за ним должен повторить имя ведущего, а затем назвать свое. Следующий из детей повторяет уже два имени и лишь, затем называет свое и т.д.

«ТЕЛЕГРАММА»

Дети стоят в кругу, крепко держась за руки. Водящий – почтальон – стоит в центре круга, его задача – перехватить «телеграмму», то есть увидеть, у кого из детей она сейчас находится. После этого как телеграмма перехвачена, почтальоном становится тот, у кого ее заметили.

«КАК ТЕБЯ ЗОВУТ?»

Ведущий берет мяч и, назвав свое имя, называет имя того, кому бросает мяч. Тот ловит мяч и продолжает: называя свое имя и имя того, кому бросает мяч.

«ЯПОНСКАЯ МАШИНКА»

1. Хлопают перед собой в ладоши. 2. Двумя руками хлопают по коленям. 3. Не выпрямляя локоть, выбрасывают правую руку вправо вверх, щелкают пальцами. 4. Левой рукой делают тоже самое. На каждый щелчок называют цифру, имя , слово и т.д.

«ОБЩИЙ КРУГ»

Дети садятся или встают кругом, каждый здоровается со своим соседом, при этом смотрит ему в глаза и улыбается. В это время можно передавать друг другу , какой либо предмет (мяч, цветок, игрушку ит. Д.)

«ИСПОРЧЕННЫЙ ТЕЛЕФОН»

Дети садятся вкруг. Один из детей загадывает слово и шепотом на ухо, так чтобы не слышали остальные, сообщает его соседу. Он передает следующему и так дальше.

«СВЯЗУЮЩАЯ НИТЬ»

Дети сидят в кругу и передают друг другу клубок ниток так, чтобы все, кто уже держал клубок, взялись за нить. Передача клубка сопровождается высказываниями о том, что они чувствуют, хотят для себя и могут пожелать другим. Начинает взрослый, показывая тем самым пример. Затем он обращается к детям, спрашивая. Хотят ли они что-то сказать. Когда клубок вернется к ведущему, дети натягивают нить и закрывают глаза, представляя по просьбе ведущего, что они составляют одно целое, что каждый из них важен и значим.

«СКУЛЬПТОР И ГЛИНА»

Дети делятся на пары. Один из участников – скульптор, который «лепит» фигуру из глины. Второй участник «глина». Глина молчит и принимает ту позу, выражение лица и т.д., которые создает скульптор. Скульптор лепит также молча. Зрители отгадывают, что слепил скульптор.

«ЖИВОЙ АЛФАВИТ»

Ведущий распределяет буквы алфавита и задает слово, дети составляют его из своих букв, вставая по порядку.

«НЕСУЩЕСТВУЮЩЕЕ ЖИВОТНОЕ»

Ребенок загадывает какое- либо животное, которого на самом деле не существует. Затем он его изображает. Например, ходит. Как это животное. Изображение осуществляется без слов. Можно издовать звуки, характерные для животного. Остальные участники игры угадывают, какое это жывотное – какой у него характер, какое настроение и как они об этом догадались.

«АССОЦИАЦИИ»

Дети садятся в круг. Ведущий выходит из комнаты, в комнате в это время загадывается один ребенок из присутствующих. Приходит ведущий, его задача угадать, кого загодали, - для этого он задает вопросы, а все остальные отвечают на них. Вопросы должны быть ассоциативного характера: «А если этот человек был бы животным , то кем бы он был?» и т. п. Свои варианты предлагает и тот кого загадали.

«ГДЕ МЫ БЫЛИ, МЫ НЕ СКАЖЕМ, А ЧТО ДЕЛАЛИ ПОКАЖЕМ»

Дети делятся на группы. Дети каждой группы договариваются о том, какое действие они будут выполнять, самостоятельно продумывают и представляют сюжет, при этом все действия производят молча. Другая группа должна догадаться, что им показали. Затем группы меняются ролями.

«НАЙДИ ПАРУ»

Дети подыскивают себе пару по цвету глаз, волос, одежды и т.д. Далее детям дается, какое либо задание или они сами решают, чем они будут заниматься.

«ЗЕРКАЛРО»

Дети выбирают себе пару, один выполняет роль зеркала, другой показывает, как он приводит себя в порядок, делает зарядку и т. д. затем дети и паре меняются ролями.

«ПРОГУЛКА»

Детям нужно вспомнить животное, насекомое, птицу и т.д. и пройтись как верблюд, гусеница ит.д.

«ИНТЕРВЬЮ”

Ведущий используя микрофон или любой предмет на него похожий, по очереди подходя к каждому ребенку, представляется журналистом и просит его сказать несколько слов о себе.Остальные дети так же могут задавать вопросы.

«ЧЕРЕЗ СТЕКЛО»

Детям предлагается сказать что-либо жестами,представив что один из них находится в поезде, а другой стоит на перроне,то есть они отдалены друг от друга стеклом,через которое не проникают звуки. Сообщение для передачи сначала ребенку можно предложить, например: «Напиши мне письмо», «Я тебе позвоню,когда приеду».

«ЭХО»

Присутствующие отвечают на звуки ведущего дружным эхом. Например, на хлопок ведущего удается ответить дружным хлопком в том случае, если все присутствующие не замкнуты на себе, а открыты для работы с другими. Тогда действительно в ответ на хлопок ведущего раздастся упругий, без рикошета, хлопок.

«ПРЕВРАЩЕНИЕ ПРЕДМЕТА»

Любой предмет из обихода занятия предлагается «превратить» во нечто другое, но не с помощью слов, а через целесообразные движения (действия). Например, линейку-в расческу (причесываться), в эскимо (есть мороженое), в зубную щетку (выдавливать пасту и чистить зубы и т.п.

«СТУЛЬЯ»

Вся группа по команде: «Приготовились!Пожулуйста!»-одновременно встает, подняв стулья, ставит их в виде   
какой-нибудь фигуры (например, в полукруг лицом к двери) и одновременно садится.Важно, чтобы не было никаких разговоров во время выполнения задания,никто не командовал,все работали одновременно,приспосабливаясь друг к другу.За этим могут следить «судьи».

«ЭСТАФЕТА»

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в одном, едином ритме,так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Порядок «вствания» можно менять.Главное-не подталкивать,не вызывать,не вмешиваться в работу другого человека.Вставание можно заменить передачей хлопков.

«ОТЛИЧИСЬ,ДОПОЛНИ,ПОВТОРИ»

«Повтори»-значит,нужно точно повторить все,что выполнил другой исполнитель. «Отличись»-значит,что следующий ребенок должен максимально отличать свою работу от предыдущего-сделать не то, не так, по-другому, о другом. «Дополни»-значит развить, развернуть,добавить к работе исполнителя что-то свое,что не зачеркивает,а дополняет его игру.

«ЛЕТАЕТ, НЕ ЛЕТАЕТ»

Игра на внимание. Ведущий называет существительные, играющие выполняют соответственно заданные движения:на летающий предмет,например,хлопают в ладоши или машут руками, на не летающий­-ни чего не делают или прижимают руки вдоль тела. Кто ошибается, тот выходит из игры.Можно проводить игру на одушевленные и не одушевленные предметы и т.д.

«КОМАНДЫ-ЗАГАДКИ»

Дети разбиваются по парам,выбирают определенное действие и зарисовывают команду-ряд движений составляющих задуманное действие.Попутно,совершая само задуманное действие,пара проверяет правильность составления своей команды-загадки.Затем пары меняются листочками и полученной команде отгадывают действие и выполняют его.Затем высказывается мнение о точности,подробности,верности перечисленных в команде движений.

«ТАК И НЕ ТАК»

Игра состоит из парных карточек,на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания:правильный и не правильный вид поведения.Перемешанные картинки раздаются всем детям,ведущий просит рассмотреть и поднять руки тем,у кого картинки с изображением «неправильного» поведения.Один рассказывает как нельзя себя вести-о чем его картинка.Остальные слушают и ищут противоположную.Тот кому досталась такая карточка продолжает,т.е. рассказывает как надо себя вести в такой ситуации.

«РАЗМИНКИ-ЗАРЯДКИ»

Общим является принцип всеобщей доступности,легко возбудимой азартности и смешного,не серьезного выйгрыша. С помощью которых дети от одного вида деятельности могут переходить к другому,а так же для разбивки затянувшейся трудоемкой работы или затянувшегося ожидания,которая даст детям минутку для того, чтобы размяться.

«ДЛЯ РАБОЧЕГО НАСТРОЯ»

Имеют в себе потенциал пробудить интерес друг к другу, поставить участников в какие-то зависимости друг от друга или обеспечивающие общее повышение мобилизации внимания и тела.

«СОЦИО-ИГРОВОЕ ПРИОБЩЕНИЕ К ДЕЛУ»

Каждое задание может быть дополнено и нагружено материалом. Если дети учатся что-то различать, что-то запоминать, что-то выполнять, то учатся всему этому они с особым успехом в ходе выполнения заданий.

«ТВОРЧЕСКОГО САМОУТВЕРЖДЕНИЯ»

При их выполнении учитывается художественно-исполнительский результат действия, который окажется стимулом и для индивидуального и для общего развития каждого.

«ВОЛЬНЫЕ»

То есть проводимые «на воле»-включает в себя такие игровые задания, выполнение которых требует достаточного простора и свободы передвижения.

*Е.А. Стогниева, учитель изобразительного искусства*

**Урок по предмету   
 Мировая художественная культура**

**(10 класс)**

***Тема: Симфония цвета. Импрессионизм как новое видение мира.***

***Цели урока:***

1. Дать понятие об импрессионизме как из ярких художественных направлений в искусстве 19 века;
2. Раскрыть особенности художественного языка импрессионизма;
3. Познакомить с творчеством выдающихся художников-импрессионистов;
4. Воспитывать эстетический вкус и любовь к искусству.

***Оборудование:***

1. Репродукции картин импрессионистов:

- Клод Моне «Впечатление. Восход солнца», «Стога сена», «Руанский собор», «Скалы в Бель-Иль», «Бульвар капуцинок», «Лягушатник»;

- Огюст Ренуар «Портрет Жанны Самарии», «Качели», «Бал в Мулен де ла Галет»;

- Камиль Писсарро «Оперный проезд в Париже»;

- Эдгар Дега «Голубые танцовщицы».

1. Звуковое сопровождение (Клод Дебюсси «Лунный свет», «Игра волн»).
2. Текст стихотворения О Мандельштама «Импрессионизм».
3. Выставка литературы по теме
4. Мультимедийная установка.

***Предварительная подготовка:***

1. Подготовленным учащимся дать темы для сообщений

«Портрет Жанны Самарии» О.Ренуара;

Цикл картин К.Моне «Руанский собор»;

Цикл картин К.Моне «Стога сена»

С учеником подготовить выразительное чтение наизусть стихотворения

О.Мандельштама «Импрессионизм».

Слайд №2

Твой взгляд – да будет тверд и ясен.

Сотри случайные черты –

И ты увидишь: мир прекрасен…

А. Блок

1. Организационный этап. Эмоциональный настрой.

Звучит фортепьянная пьеса К.Дебюсси «Лунный свет»

Штраус «Вальс»

Бетховен «Лунная соната».

1. Сообщение темы урока «Симфония цвета»
2. *Учитель:* Прекрасного много, прекрасное всюду,
3. Но стало прекрасным оно потому,
4. Что кто- то ему удивился как чуду,
5. Поверил ему, нас научит ему.
6. На уроке нам предстоит понять сущность импрессионизма, выделив его основные черты.
7. Слайд № 3
8. Импрессионизм (впечатление) – новое направление в искусстве 19 века, новый, непривычный стиль 19 века, наша задача познакомиться с творчеством великих художников - импрессионистов и раскрыть особенности художественного языка импрессионизма.
9. Сегодняшний урок это диалог искусств живописи, литературы, музыки 19-20 веков. Место нашего диалога – Франция и Россия.

1. Вступительное слово.

Кто же они, импрессионисты? Об их творчестве существует много противоречивых оценок и мнений, от резкого неприятия, до слепого восторга. О ком пойдет речь сегодня на уроке?

Словарная работа (уделяется внимание правильности произношения)

На экране написаны имена художников

Слайд № 4 фото художников.

ЭДУАР МАНЕ

КЛОД МОНЕ

ОГЮСТ РЕНУАР

КАМИЛЬ ПИССАРРО

ЭДГАР ДЕГА

(Учащиеся записывают в тетрадь, определяют ударение)

Учитель: Жили эти художники во Франции, в довольно мрачную эпоху 19 века, когда в обществе, уставшем от войн и революций, царили настроения пессимизма, отчаяния, неверия в будущее, ощущение «конца света …»

Слайд № 5 картина К. Моне «Впечатление. Восход солнца».

Учитель:   
 Однажды Клод Моне выставил картину без подписи и надоевшему критику на вопрос: «Что же вы хотели изобразить?» Ответил: «Я хотел изобразить свое впечатление от восходящего солнца». С легкой руки критика картину назвали «Впечатление. Восход солнца». По-французски впечатление – импрессион, и всех художников, чьи картины были похожи на картину Моне, стали называть импрессионистами.

Перенесемся с вами в Париж. 1874 год. «Первая выставка анонимного общества художников» Послушаем беседу двух посетителей этой выставки. Возле картины «Впечатление. Восход солнца» К. Моне.

1.- Клод Моне

2.- Луи Леруа

3.-Клод Дебюсси

Клод Моне:

- Но ведь это же поскребки с палитры, брошенные на грязный холст. Тут ничего не разберешь, где начало, где конец, где верх, где низ, где перед, где зад.  
Луи Леруа:

- Пожалуй... но зато есть впечатление.

Клод Моне:

- И не мудрено, что выставка этих художественных работ называется АНОНИМНОЙ. Ни один уважающий себя художник не намалюет такого безобразия!

Луи Леруа:

- Почему же вы это называете безобразием?

Клод Моне:

- Да потому что эти странные художники вместо всем понятных, «достойных» сюжетов предлагают зрителям свои собственные «впечатления» от случайно увиденных вещей. Не искусство, а какое-то сплошное ВПЕЧАТЛЕНИЕ! « *Impression*» одним словом.

Луи Леруа:

- А может быть это вид нового искусства. Импрессионизм.

Клод Моне:

- Искусство? Ну, уж нет. Не будь я самым известным критиком Парижа – Луи Леруа. (Леруа садится)

*(Справка: В 1874 году 62 - летний критик* ***Луи Леруа*** *обладал высокой репутацией в мире французского искусства. Как критик искусства, он пользовался влиянием, особенно потому что легкость его слога привлекала читателей, которым не нравилась тяжеловатая проза многих его коллег).*

Клод Дебюсси:

- А может Леруа прав? Например, в картинах в стиле РОКОКО все ясно, все понятно, каждая деталь четко прорисована! А здесь? Подбор красок, расплывчатость, набор мазков. Создается такое ощущение, что картина написана достаточно быстро, и впечатление было мгновенным.

Клод Моне:

- А разве это плохо?

Дебюсси:   
 - Да, конечно, не плохо, но непривычно как-то. В конце концов, могу я узнать автора этой картины под названием «Впечатление. Восход солнца»?

Клод Моне:

- Да, конечно! Это я - Клод Моне.

Клод Моне:

- А можно узнать ваше имя?

Дебюсси:   
 - Я Композитор. И тоже Клод. Клод Дебюсси. И это как раз моя музыка звучала в начале сегодняшнего урока.

Учитель:   
 К вашим знаниям добавлю то, что основоположником импрессионизма в

изобразительном искусстве является Клод Моне, а в музыке - Клод Дебюсси.

Слайд № 6

Художники - импрессионисты в начале 60-х годов 19 века отвергли идеи академического искусства. Они стремились найти новые возможности для живописи, обсуждали проблемы, спорили, писали картины. В 1874 году в фотомастерской Нарада состоялась выставка, на которой экспонировались картины самых известных художников этого времени. В числе выставленных картин были представлены работы художников – импрессионистов. Целый век отделяет нас от того времени, когда на бульваре Капуцинок открылась выставка никому не известных молодых живописцев, встреченная издевательским смехом толпы и яростным возмущением прессы, зрителями не были восприняты эти картины.  
  
 Высказывания критиков:

1) «Искусство, падшее так низко, недостойно даже

осуждения»

*( критик Поль де Сен-Виктор)*

2) « Импрессионисты производят впечатление кошки, которой

вдруг вздумалось прогуляться по фортепьяно, или

обезьяны, которая овладела ящиком с красками»

(*газета «Фигаро»)*

3) «… они позволяют себе пренебрегать всеми правилами, делают все шиворот – навыворот, нимало не заботясь ни о здравом смысле, ни о правдоподобии»

4) « От этих картин встали бы на дыбы лошади…»

5) « Люди у них похожи на трупы в морге».

6) «Право же смотреть на подобные вещи вредно»

7) «…Есть в этой группе, как и во всех знаменитых бандах, женщина.

Ее зовут Берта Моризо – она сохраняет изящество вопреки разгулу

обезумевшего рассудка…»

8) «Вчера арестовали беднягу, который, выйдя с этой выставки,

начал кусать прохожих…»

9) «Приглашаем вас присутствовать при выносе, отпевании и

погребении господ импрессионистов…»

Император Франции Наполеон III потребовал, чтобы в отдельном помещении собрали все произведения, которые отвергло жюри. С этого дня начинает свое существование «Салон отверженных».

Чем же эти картины заслужили такую опалу? Чем они необычны? Давайте посмотрим на одну из этих полотен и постараемся ответить на эти вопросы.

Слайд № 7

Перед вами репродукция картины Клода Моне «Впечатление. Восход солнца».

ВОПРОСЫ УЧАЩИМСЯ:

*Чем эта картина отличается от виденных вами ранее картин?*

*Чем она необычна?*

*Как вы думаете, что стремился передать художник: реальный морской пейзаж или впечатление от увиденного?*

Действительно, каждого, кто хоть раз наблюдал восход солнца, поражает, как розовый свет встающего солнца растворяется в воздухе, в листве, предметах. Неслучайно в название картины есть слово «впечатление».

После этой выставки за группой художников утвердилось название «импрессионисты».

Импрессионисты, объединившиеся вокруг К.Моне, создавали в течение 30 с лишним лет целый мир необычайно оригинальных произведений искусства, движимые лишь желанием страстного изучения природы и не связанные ничем, кроме личных симпатий и отвращений к академической живописи.

1. Экскурсия по вернисажу.

Давайте посмотрим другие работы импрессионистов.

На слайде № 8 картина Огюста Ренуара

Давайте рассмотрим картины Ренуара, ведь благодаря жизнерадостному цвету его называют «живописцем счастья».

На слайде № 9 картина Камилл Писсарро «Оперный проезд в Париже».- Дождь, зонтики, вереница экипажей, мокрая мостовая, вот и все, что изображено на этом полотне. Но как все написано! Поистине какое-то колдовство красок, и кажется, что сам воздух светится и мерцает миллиардами дождевых капель. В этом серебристом тумане тает глубина улицы, а за ней – невидимый, огромный Париж. Мокрая серая каменная парижская мостовая отсвечивает множеством самых различных полутонов – желтых, розовых, зеленоватых.

На слайде № 10 картина Клода Моне «Руанский собор»  
 У Моне много картин с изображением Руанского собора. Разное время суток – разное впечатление. Импрессионисты не прошли мимо научных открытий, касавшихся оптики, разложения цвета. Помните диффузию цвета из уроков физики? Кто знает, что это значит? *(Разложение цвета.)* Такие исследования велись еще Ньютоном и Гете, где доказали, что соседствующие цвета влияют друг на друга, то усиливая цвет, то обесцвечивая его. Любой цвет, положенный на белый фон, кажется окруженным легким ореолом дополнительного цвета. Импрессионисты учитывали законы восприятия цвета на расстоянии и, избегая смешивать краски на палитре, располагали красочные чистые мазки так, чтобы они смешивались в глазу зрителя.

(Предоставляем слово экскурсоводам, они помогут нам понять работы художников)

(В роли экскурсоводов выступают учащиеся, подготовившие сообщения)

Слайд № 11

* ПОРТРЕТ АКТРИСЫ ЖАННЫ САМАРИ
* Вряд ли найдется в мировой живописи много портретов, где бы так естественно сочетались мысль и чувства, румянец жизни и обаяния человеческого разума. Очаровательная молодая женщина изображена в естественной позе, обращенной к зрителю, однако в ее внутреннем состоянии есть некоторая отрешенность: женственно-прекрасная и обаятельная. Она здесь, перед нами, и в то же время, словно чуть-чуть отдалена от нас. Самый сильный цветовой акцент в картине – розовый фон – определяет общее настроение всего портрета. На розовом фоне горят золотистые волосы Жанны Самарии, подвижные мазки кисти намечают ее плечи; уплотняясь, лепят ее руки с золотым браслетом. И, наконец, последний акцент – четко прорисованные глаза и губы. Они рождаются из розового цвета, который становится частью ее существа.

Слайд № 12

* ЦИКЛ КАРТИН К. МОНЕ «РУАНСКИЙ СОБОР»
* Импрессионисты выработали совершенно иной подход к живописи. Они по-другому видели природу, выбирали необычные сюжеты, первыми отобразили в своем творчестве будничную городскую жизнь. Ключевым элементом их пейзажей непременно являлся свет, он был, по сути дела, центральным персонажем картины. Лучшим примером тому служит творчество Клода Моне, который создал серию из пятидесяти картин на тему Руанского собора, изобразив его при самых разных погодных и атмосферных условиях. Художник стремился передать, как меняется вид здания в зависимости от освещения.

Слайд № 13ЦИКЛ КАРТИН КЛОДА МОНЕ «СТОГА СЕНА»

Простая композиция картины в горизонтальной плоскости может быть разбита на три элемента: небо, общий план сельской местности и поле на переднем плане. Центр композиции – два стога сена, характерная черта многих пейзажей. Для Моне, однако, они служат материалом, позволяющим отобразить игру света и теней. С этой целью он использует чередование разноцветных мазков, как бы сливающихся друг с другом: голубых, белых, различных оттенков красного и фиолетового. В результате стога предстают двумя ярко освещенными объектами, словно впитавшими солнечный свет.

1. Беседа по картинам. Составление опорной схемы.

Какие же цели ставили перед собой художники-импрессионисты? Как воплотились эти цели в искусство?

Для того, что бы ответить на эти вопросы, обратимся к репродукциям картин.  
  
(на столах, в группах учащихся репродукции картин художников)

(составляется опорная схема, заполняется таблица)

Слайд № 14

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Зрительный ряд | Что мы видим на картине? | Цели художников-импрессионистов |
| К.Моне  «Бульвар капуцинок» | Городской пейзаж, изображение современников | 1. Внимание к повседневной жизни |
| Э. Дега  «Голубые танцовщицы» | Необычная композиция – случайно выхваченный кадр | 2. Ценность мимолетного впечатления |
| О.Ренуар  «Лягушатник» | Особая живописная манера (точки, пятнышки, мазки). Краски не смешиваются | 3. Стремление передать свето-воздушную среду |

1. Диалог искусств на уроке. Метапредметные связи.

Черты импрессионизма проникли не только в живопись, но и в поэзию и музыку. Сейчас мы послушаем стихотворение Осипа Мандельштама «Импрессионизм» и подумаем, какая из картин, могла произвести такое впечатление на поэта?

Слайд№15 О. Ренуар « Бал в Мулен де ла Галет», «Качели»

Художник нам изобразил

Глубокий обморок сирени

И красок звучные ступени

На холст, как струпья положил.

Он понял масла густоту.

Его запекшееся лето

Лиловым мозгом разогрето,

Расплавленное в духоту.

А тень-то, тень все лиловей.

Свисток иль хлыст, как спичка тухнет.

Ты скажешь: повара на кухне

Готовят жирных голубей.

Угадывается качель.

Недомалеваны вуали.

И в этом сумрачном развале

Уже хозяйничает шмель.

Какие особенности импрессионистической манеры тонко подметил поэт?

Картина Огюста Ренуара «Бал в Мулен де ла Галет» необыкновенно близка по духу стихотворению Мандельштама. Поэту удалось так же выразительно запечатлеть мгновение, сотканное из бликов солнца, нежных красок и воздуха. Люди словно окутаны лиловой дымкой. Художник сумел передать и упоение танцем, шум природы и ощущение жаркого раскаленного воздуха. Несомненно, что и полотно Ренуара «Качели» может показаться созвучным поэтическому образу, созданному Мандельштамом.

Слайд № 16 К. Моне «Скаля в Бель-Иль»

1. А теперь звучит фрагмент симфонического эскиза Клода Дебюсси «Игра волн»

ВОПРОСЫ К КЛАССУ:

Какая из картин по эмоциональному настроению соответствует услышанному музыкальному произведению? («Скалы в Бель-Иль» К.Моне).

Какие чувства выражает музыка? (тревога, смятение, натиск, беспокойство)

Какие образы рождает музыка? (похоже на плеск волн)

Обратите внимание на колорит, белые мерцающие искорки на темном синем фоне, так же мерцает и переливается мелодия.

1. Закрепление изученного материала.

Так какими же чертами характеризуется это направление в художественной культуре второй половины ХIХ в.?

*(Учащиеся называют)*.

Слайд № 17

Черты импрессионизма.

* *Мгновенность.*
* *Сочность и яркость красок.*
* *Чистота тона.*
* *Цветные рефлексы.*
* *Динамизм стремительных мазков.*
* *Свето-теневые эффекты.*
* *Впечатления.*
* *Поиск прекрасного в обыденном и современном.*

Слайд № 18

1. Домашнее задание

Творческая работа - написать сочинение-эссе на тему *«Прикосновение души...».*  Выразить впечатление от одной или нескольких картин импрессионистов.

1. Итоги урока.

Сегодня мы много узнали нового, но много еще осталось за раками этого урока. Как видно, сам урок стал своеобразным «уроком-впечатлением», в духе импрессионизма.

И завершить урок хотелось бы строками из «Фауста» Гете:

Слайд № 19

УВЫ, ЗЕМНОЙ НЕ ДОЛОГ ПУТЬ.

И ВСЕ Ж ВО ВЛАСТИ ЧЕЛОВЕКА,ТВОРЯ ВЕЛИКОЕ, ШАГНУТЬ

ЗА РАМКИ СОБСТВЕННОГО ВЕКА…

Действительно, прошло уже более ста лет. Но по-прежнему жив интерес к творчеству импрессионистов. И мы помогаем им перешагнуть рубежи веков, откликаясь душой на их стремления и искания.