***С. А. Белозерская- учитель***

***изобразительного искусства ,черчения, технологии***

*РК г. Ухта МАОУ «УТЛ им. Геннадия Васильевича Рассохина»*

**Командная игра по изобразительному искусству между шестыми классами «Волшебный мир искусства»**

**Цель мероприятия** : расширение и развитие кругозора учащихся по предмету изобразительное искусство, раскрытие творческого потенциала учащихся.

**Задачи:**

1. Формировать широту впечатлений, способность общаться с искусством вне урока и сопоставлять его с материалом урока.
2. Воспитывать интерес к предмету изобразительное искусство.
3. Повторить сведения о жанрах изобразительного искусства.
4. Улучшить навыки работы с различными художественными материалами.
5. Воспитывать собранность, аккуратность, умение планировать свою работу и работать в группе.
6. Развивать воображение
7. Выполнять творческие задания.
8. Развивать память.

**Материалы для учителя:**

Раздаточный материал: репродукции картин В. М. Васнецова «Три Богатыря», «Алёнушка», «Витязь на распутье», атрибуты для творческого задания, ноутбук, проектор, простые карандаши (баллы), призовой фонд (наборы ручек карандашей.)

**Материалы для учащихся:** листы бумаги для рисования и оригами, краски, кисти, ножницы.

**Условия игры:**

Игра проходит среди учащихся 6х классов, во внеурочное время. В качестве игроков присутствуют команда из 6 человек и все учащиеся класса в качестве болельщиков.

Команды располагаются за столами , болельщики садятся вокруг на расстоянии.

Игра проходит по следующим правилам.

За столами команд стоит пустая карандашница, которую надо заполнить карандашами (баллы).

Игра состоит 10 заданий.

Правила оценивания игры:

Первый тур «Теоретический».

Кто первый из команды поднимает руку и правильно отвечает на вопрос, тот получает балл (карандаш). Если команда, которая подняла первыми руку не верно ответила на вопрос, то ход переходит к другой команде.

Второй тур «Практический»

За точность изображения, аккуратность в работе и уложившись в предложенное время команда получает один балл.

Третий тур «Творческий».

В данном туре все команды получают по баллу.

Вопросы и правильные ответы на экране.

**Ход игры.**

Вступительное слово учителя.

Отрывок из стихотворения К. Кряжевой «Волшебный мир искусства»

Волшебный мир искусства-

Мир, полный вдохновенья

Волшебный мир искусства-

Волнует наши чувства,

К себе зовёт волшебный мир искусства,

К себе зовёт волшебный мир искусства.

Наша игра называется «Волшебный мир искусства», как вы думаете почему? (Ответы учащихся).

Все ваши ответы верны.

Искусство является одним из способов познания окружающего мира, который несёт в себе много тайн и волшебства.

**Первый тур «Теоретический»**

***Задние 1*** *(обе команды получают по одному баллу )*

Вам предстоит придумать название команды и выбирают капитана. (3 мин.)

Представление команд

***Задание 2*** *(за правильно выполненное задание один балл )*

На экране дано изображение видов изобразительного искусства и жанров живописи.

Надо разделить на группы.

Ответ : виды изобразительного искусства : графика, скульптура, архитектура, ДПИ;

жанры живописи; пейзаж, портрет, натюрморт, анималистический.

***Задание 3*** *(за каждый правильный выполненное ответ один балл (максимально три балла) ).*

О каких художниках и картинах идёт речь?

А. По описанию назовите название картины и его автора.

На портрете изображена 11-летняя дочь хозяина усадьбы Вера Мамонтова. Девочка нарисована сидящей за столом; на ней розовая блузка с тёмно-синим бантом.

Ответ: Валентин Серов «Девочка с персиками».

Б. Какого русского художника называли «певцом русской природы» или «царём леса»?

Ответ: Иван Иванович Шишкин.

В. По описанию назовите название картины и его автора.

На картине изображён художественный образ, символ роковой опасности, наивысшего подъёма грозной, непреодолимой силы.

Ответ: Иван Константинович Айвазовский «Девятый вал».

***Задание 4*** *(за правильный и быстрый ответ из пяти слов один балл).*

Анаграммы. Вам предстоит переставить буквы в предложенных словах так, чтобы из них получилось новое слово, относящее к сфере искусства(задания на карточке раздаёт учитель).

НАТИРКА – *(картина)*

КАРКАС – *(краска)*

МОЛЬБА – *(альбом)*

ЗАМОК – *(мазок)*

НАНОМЕТР – *(орнамент)*

***Задание 5*** *(за правильный ответ один балл).*

По отрывку картины, назови её название и автора.

Ответ: Марка Захаровича Шагал «Прогулка»

**Второй тур «Практический»**

***Задание 6*** *(за правильно выполнение задание в течение 3 мин. один балл).*

*В данном задании балл могут получить обе команды.*

Развитие памяти.

Командам дают лист с изображением контура попугая на формате А4.

На экране показывают изображения попугая в цвете.

Надо посмотреть на изображение в течение 10 секунд, запомнить цвета и раскрасить гуашью своё изображение.

***Задание 7*** *(за правильно выполнение задание один балл).*

*В данном задании балл могут получить обе команды.*

Командам дают лист с изображением контура головы человека на формате А4.

Дорисовать портрет человека соблюдая правильные пропорции в течении 5 мин.

***Задание 8*** *(за правильно выполнение задание один балл).*

*В данном задании балл могут получить обе команды.*

Учитель даёт устное описание картины. Прослушав его, команда должна нарисовать картину акварельными или гуашевыми красками на формате А3 в течение 7мин.

Описание картины.

Летний пейзаж. Голубое чистое небо. На цветочной поляне, растёт много красных, жёлтых и оранжевых цветов. Тропинка, уходящая в даль, ведёт прямо в зелёный от листвы лес.

***Задание 9*** *(за скорость п точно выполненное задание один балл).*

Задание для капитанов команд.

Дана схема складывания в технике оригами пятиконечной звезды.

Кто быстро и правильно соберёт пятиконечную звезду.

**Третий тур «Творческий».**

***Задание 10*** *(все команды получают один балл).*

Командам предлагается выбрать конверт с картинами В. М. Васнецова «Три Богатыря», «Алёнушка», «Витязь на распутье».

Надо выполнить постановку картины, используя атрибуты для творческого задания, так чтобы могли угадать другие команды и зрители.

**Четвёртый тур «Заключительный».**

В конце игры, команда собравшая наибольшее количество баллов, (у кого в карандашнице окажется больше карандашей) становится победителем.

Приз команде победителе- набор ручек, остальным командам набор карандашей. И все карандаши в карандашнице достаются командам.

В нашей игре, нет проигравших, все победители. Просто удача сегодня была на стороне победившей команды.

**МОЛОДЦЫ!!!**

**Задания для болельщиков.**

Когда команды выполняют практические и творческие задания, проводится игра «Вопрос, ответ» с болельщиками команд.

1. Что означает графика?

Ответ: Пишу, рисую.

2. Назовите графические материалы.

Ответ: тушь, карандаш, ручка, уголь, сангина.

3. Что такое оригами?

Ответ: искусство складывания из бумаги.

4. Назови живописные материалы.

Ответ» краски (акварель, гуашь, темпера, масляные )

5. Как называют изображение сатирического образа человека.

Ответ: шарж.

6. Кто написал картину «Рожь»?

Ответ И. И. Шишкин

7. Кто написал картину «Джоконда»?

Ответ Леонардо да Винчи

8.Что такое архитектура?

Ответ: искусство и наука строить.