**Технологическая карта урока изобразительного искусства в 5 классе**

|  |  |
| --- | --- |
| Тема урока | ***«Народная глиняная игрушка»*** |
| Тип урока | Комбинированный |
| Цель урока | Учащиеся создадут интеллект-карту, используя предложенный материал о народных глиняных игрушках |
| Задачи урока1. Натолкнуть учащихся на формулирование темы урока.
2. Смотивировать учащихся к деятельности, погрузив в проблему.
3. С помощью наводящих вопросов актуализировать знания учащихся и подвести к формулировке цели
4. Организовать деятельность учащихся, направленную на приобретение новых знаний и способов действий
5. Дать понятие о работе над интеллект-картой.
6. Осуществлять контроль над процессом работы групп путём наблюдения
7. Организовать защиту интеллект-карт
8. Подвести итог работы с помощью обобщения знаний
9. Организовать рефлексию
 | Предметные умения | УУД |
| -Умение видеть форму, цвет, декор игрушки и передавать элементы этих качеств в интеллект-карте-Иметь представление об особенностях народных глиняных игрушек | Познавательные УУД:- научатся сравнивать между собой глиняные игрушки разных промыслов и находить отличие и классифицировать-следовать по алгоритму при выполнении интеллект-картыКоммуникативные УУД:-научится работать в группе,- научится слушать и слышать собеседника, рассуждать и вести диалог, распределять обязанности в группеРегулятивные УУД:- принятие учебной цели-научится планировать и организовывать учебную деятельность-выделять главное и второстепенное в тексте-уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им |
| Формы и методы обучения | Ресурсы |
| Индивидуальная форма обучения.  | Кейс-пакет с текстом и иллюстрациями о народных глиняных игрушках |
| Материалы | Альбом, фломастеры, маркеры, 4 ватмана, карандаш, ластик |
| ***Этапы*** | ***Деятельность учителя*** | ***Деятельность ученика*** |
| 1. Формулирование учащимися темы урока
 | Учитель ставит перед учащимися задачу из хаотично расположенных слов на доске составить предложение, которое и будет темой урока.*(Проецирование темы на доске)* | Из предложенных слов составляют тему урока |
| 2. Мотивация и стимулирование деятельности учащихся | Погружение учащихся в проблему:Вы руководитель выставки декоративно-прикладного искусства. Перед вами множество различных изделий ручной работы. Здесь и кружево, и батик и витраж, гобелен и др.. У всех есть название и вид промысла. Но глиняные игрушки привезли позже всех, и они оказались без этикеток. Вам нужно срочно до открытия выставки успеть распределить этикетки на глиняных игрушках в соответствии с промыслом  | Восприятие проблемной ситуации |
| 3.Актуализация знаний и фиксация затруднений в деятельности | Учитель задаёт актуализирующий вопросы:Сейчас вы сможете выполнить поставленную перед вами задачу?Что вы знаете о народной глиняной игрушке? | Отвечают на вопросы учителя  |
| 4.Постановка цели урока | Учитель задаёт вопросы, способствующие постановки цели учащимися.- Достаточно ли у вас знаний о глиняных игрушках, чтобы выставка открылась? - А что вам для этого нужно?*(Проецирование цели на доске)* | Отвечают на вопрос учителя. (*Предполагаемый ответ учащихся: нет)*Отвечают на вопрос учителя. Учащиеся формулируют цель урока. *(Узнать о глиняных игрушках)* |
| 5. Приобретение учащимися новых знаний и способов действий | 1.Учитель дает практико-ориентированное задание. Перед каждым учащимся лежит кейс-пакет с материалами о народной глиняной игрушке. Задание. Прочитать текст то, что вы считаете главным выделить одним цветом фломастера, а второстепенное – другим. *(На это задание даётся 5 минут)*2.Учитель организует работу в группе.Группы создаются в соответствии с изученной учащимися темой, заложенной в кейс-пакете.Даёт задание на составление плана описания игрушки.*(На это задание даётся 3 минут)*3. Учитель задаёт вопросы: «А как мы можем по этому плану всю информацию схематично разместить в листе? Если объединить ваши мнения, то можно составить интеллект-карту. Пользовались ли вы ей раньше?»4.Учитель объясняет правила создания интеллект- карты для данной работы. Выводит их на экран и комментирует алгоритм выполнения с примером самой интеллект-карты:* В центре листа следует изобразить игрушку вашей группы. Центральный образ яркий, четкий и достаточно крупный.
* Следует использовать фломастеры, маркеры
* От центрального изображения игрушки идут главные *(более толстые)* ветви, а ветви второго, третьего и т.д. порядка соединяются с главными ветвями *(более тонкие).*
* Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми *(это утомляет мозг)*
* Над каждой линией вместо слов используется знаки и изображения *(картинки, символы)*
* Каждая ветвь имеет свой цвет.
* Выполняется на листе формата А3, альбомная ориентация.

Учитель предлагает создать интеллект-карту, распределив обязанности в группе | 1.Учащиеся работают над текстом2.Учащиеся объединяются в группы. Путём обсуждения выделяют главное. Составляют план, по каким критериям могут описать игрушку.3. Высказывают свои предположения4. Учащиеся определяют план их дальнейших действий |
| 6. Включение новых знаний в систему знаний. Самостоятельная работа с самопроверкой по эталону | Осуществляет контроль над процессом работы групп путём наблюдения.*(На это задание даётся 15 минут)* | Создают интеллект-карту, в процессе работы сверяясь с эталоном на доске. Сравнивают полученные работы с эталоном.  |
| 7. Включение новых знаний в систему знаний и обобщение. | Предлагает группам рассказать об основных особенностях своей игрушки с помощью интеллект-карт. Ответ должен быть кратким. После рассказа учитель предлагает приклеить интеллект-карту группы в указанное место на ватмане. *Учитель делает акцент: Следующий этап работы и ваше домашнее задание будет зависеть от того, внимательно ли вы будете слушать своих одноклассников.* | Группы рассказывают об основных особенностях своей игрушки с помощью интеллект-карт. После приклеивают интеллект-карту группы в указанное место на ватмане. |
| 8. Итог урока. | Учитель в центре ватмана рисует круг и предлагает сформулировать понятие, которое может объединить все игрушки*.* Предлагает оценить то, что получилось в целом на ватмане, и определить чего не хватает. | Учащиеся формулируют понятие, которое может объединить все игрушки *(«Народная глиняная игрушка»).*Учащиеся предполагают, что получилось в целом на ватмане, и определяют, чего не хватает. *(Интеллект-карта, основные ветви)* |
| 7.Информация о домашнем задании | Учитель сообщает домашнее задание: создать интеллект-карту игрушки другой группы на выбор. | Записывают задание на дом |
| 8. Рефлексия учебной деятельности | Организует рефлексию по вопросам:-Ребята что вы делали? -Сейчас вы сможете верно расставить этикетки к народным глиняным игрушкам?-Достигли ли вы поставленной цели? | Учащиеся рефлексируют, отвечая на вопросы |
|  |  |  |  |

***Описание технологии:***

***Интеллект карта*** – это техника представления любого процесса или события, мысли или идеи в комплексной, систематизированной, визуальной (графической) форме.

**Основные правила создания интеллект – карт на уроках изобразительного искусства:**

* Основная идея, проблема или слово располагается в центре. Лучше использовать картинки, рисунки. Центральный образ яркий, четкий и достаточно крупный.
* Для создания карт используются только цветные карандаши, маркеры и т. д.
* Главные ветви соединяются с центральной идеей (более толстые), а ветви второго, третьего и т.д. порядка соединяются с главными ветвями (более тонкие).
* Ветви должны быть изогнутыми, а не прямыми (это утомляет мозг)
* Над каждой линией – ветвью пишется только одно ключевое слово. Вместо слов так же мы используем систему символических сокращений.
* Используем печатные буквы
* Каждая ветвь имеет свой цвет.
* Бумага белая, формат А4-А3, альбомная ориентация.