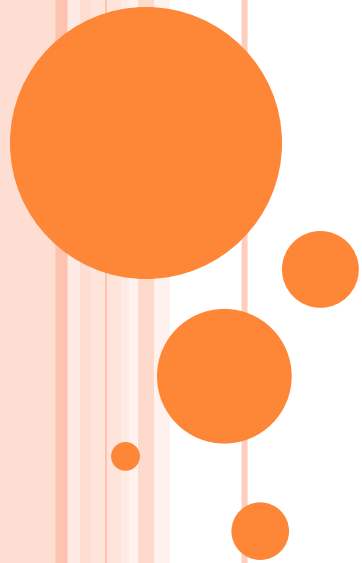


ВАХИТОВА ЛЮДМИЛА ВИТАЛЬЕВНА
УЧИТЕЛЬ ИЗО
МОБУ СОШ № 12



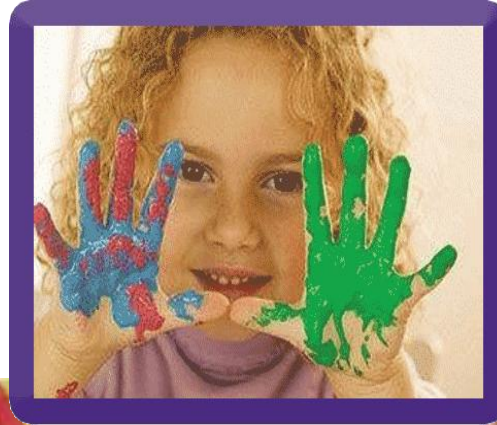
АКТИВИЗАЦИЯ ПОЗНАВАТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА УРОКАХ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА



Объяснительно – иллюстративный, репродуктивный методы



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗНООБРАЗНЫХ ТЕХНИК ИСПОЛНЕНИЯ И ОСВОЕНИЕ РАЗЛИЧНЫХ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ МАТЕРИАЛОВ



ТЕХНОЛОГИЯ РАЗВИТИЯ КРИТИЧЕСКОГО МЫШЛЕНИЯ

Критическое мышление
- это

способность ставить новые
вопросы

вырабатывать разнообразные
аргументы

принимать независимые продуманные
решения

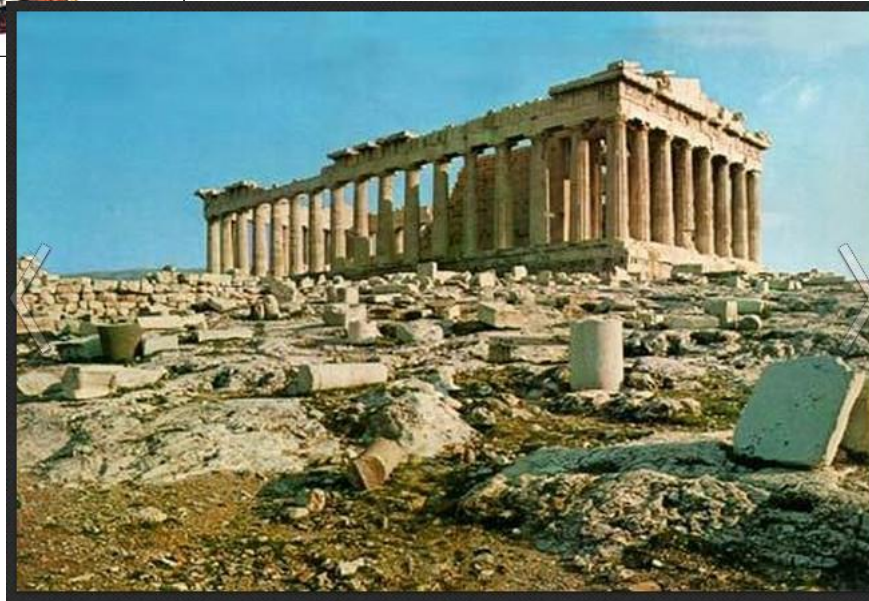
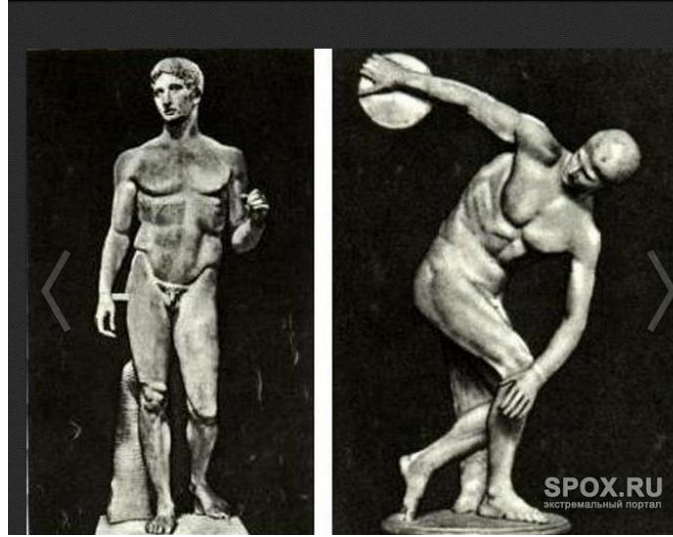
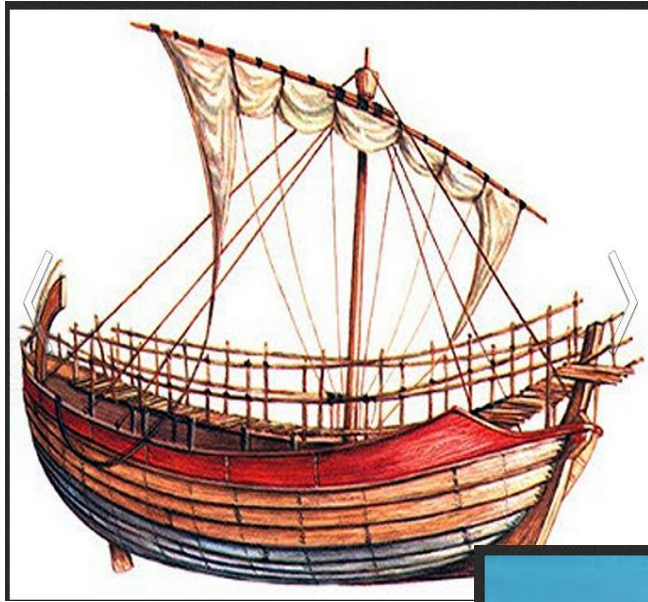


ЧЕРЕЗ ТРКМ ФОРМИРУЮТСЯ:

- **Активное восприятие учебного материала**
- **Развитие способности самостоятельно мыслить и анализировать.**
- *Активизация познавательной деятельности на уроке*



СТАДИЯ ВЫЗОВ, ПРИЕМ АССОЦИАЦИИ



ПРОБЛЕМНОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ НОВОГО МАТЕРИАЛА:

ТЕНЬ-ЭТО СИЛУЭТ?



ТЕХНИКА ПОСТАНОВКИ ВОПРОСОВ

- **«Тонкие вопросы»**

Кто... , Что... , Когда... , Может... , Будет...,
Было ли..., Согласны ли вы..., Верно...

- **«Толстые вопросы»**

«Дайте объяснение почему..., Почему вы думаете... , Почему вы считаете... , В чем разница..., Предложите, что будет, если... , Можно ли изменить роли так, чтобы сделать их противоположными... , Что еще можно использовать вместо данного объекта?»



ПРИЕМ «ВОПРОСИТЕЛЬНЫЕ СЛОВА»

ЧТО?	Что такое архитектура?
ГДЕ?	Где появилась архитектура?
КОГДА?	Когда появилась архитектура?
КТО?	Кто проектирует и строит здания?
КАК?	Как называли архитектора в Древней Руси?
КАКОЙ?	Какой памятник архитектуры является символом России?
КАКИЕ?	Какие средства художественной выразительности использует архитектура?
ПОЧЕМУ?	Почему архитектуру называют «застывшей музыкой»?
ЗАЧЕМ?	Зачем нужна архитектура?

ЖАНРЫ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА

Автор	Название картины	ЖАНР ИСКУССТВА
Ван Гог	«Подсолнухи»	
В.И.Васнецов	«Богатыри»	
А.Дюрер	«Автопортрет»	
Ф.П.Федотов	«Завтрак аристократа»	
И.Н.Крамской	«Неизвестная»	
М.А.Врубель	«Демон»	
А.Дейнека	«Оборона Севастополя»	
М.А.Врубель	«Царевна-лебедь»	
В.И.Суриков	«Утро стрелецкой казни»	





ПРИЕМ: КОРЗИНА ИДЕЙ

○ Мы говорим портрет. А что такое портрет?

Групповая работа. Каждая группа после предварительного обсуждения высказывает свои предположения:

ПОРТРЕТ- это

- -лицо
- -жанр
- -изображение
- -автопортрет
- -скульптура



ПРИЕМ «ВЕРЮ -НЕ ВЕРЮ»

- Методический прием:
- ✓ верные и неверные утверждения.

Игра “Верю - не верю”

Цель игры: Вызвать интерес к изучению темы, создать положительную мотивацию самостоятельного изучения темы.



ТЕМА «ПЕЙЗАЖ» В 6 КЛАССЕ

№	Верное и неверное высказывание	«+» верю «-» не верю
1	Пейзаж - картины, в которых природа стала главным их содержанием.	
2	Пейзаж – это вид изобразительного искусства	
3	Крупнейшие мастера пейзажа - И.И.Шишкин, И.И.Левитан, А.И.Куинджи	
4	Картина И.И.Шишкина «Лунная ночь на Днепре»	
5	Пейзажи бывают: сельские, городские, архитектурные, индустриальные	



КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

- Учитель выбирает 4-5 ключевых слов по данной теме и выписывает их на доску.

Вариант 1.

- Парам отводится 5 минут на то, чтобы методом мозговой атаки дать общую трактовку этих терминов.

Вариант 2.

- Учащимся предлагается в группе или индивидуально составить свою версию рассказа, употребив все предложенные ключевые термины.

Прялка, донце, красный угол, лучина, орнамент, икона, полотенце, изба



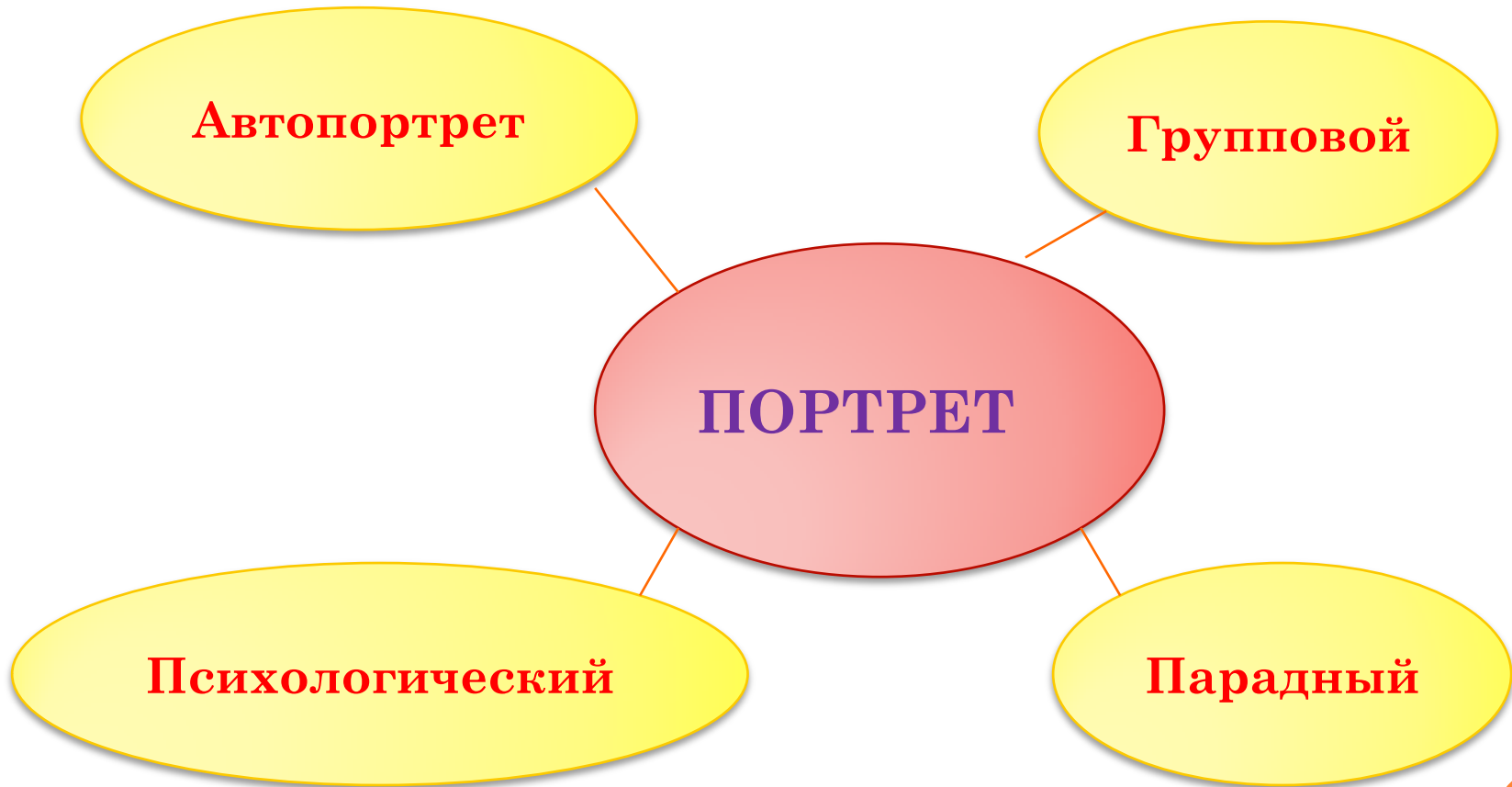
ПОНЯТИЕ «КЛАСТЕР»

Термин "кластер" происходит от английского "cluster" - рой, гроздь, груда, скопление.

Кла́стер (англ. *cluster* скопление) — объединение нескольких однородных элементов, которое может рассматриваться как самостоятельная единица, обладающая определёнными свойствами.



ПРИМЕР КЛАСТЕРА ПО ТЕМЕ «ПОРТРЕТ»



КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ТАБЛИЦЫ

ПРИЕМ «СВОДНАЯ ТАБЛИЦА»

○ Архитектура С-Петербурга

Зимний дворец	Казанский собор	Таврический дворец	Линия сравнения	Мраморный дворец	Нарышкинский дворец
барокко	классицизм	классицизм	стиль	классицизм	барокко
			цвет		
			Чем знаменито		
			архитектор		
			Современное назначение		

ПРИЕМ СТАДИИ РЕФЛЕКСИИ «ШЕСТЬ ШЛЯП»

«Белая шляпа» - сбор фактов, безоценочная информация, нейтральная позиция (*сначала-потом-затем-тогда-наконец*)

«Черная шляпа» - позиция «против», обсуждение отрицательных последствий ситуации

«Желтая шляпа» - оптимистическое мышление, позиция «за», рассмотрение ситуации с положительной стороны

«Красная шляпа» - эмоциональное отношение к происходящему

«Зеленая шляпа» - творческая группа, «рисуют» ситуацию

«Синяя шляпа» - позиция размышлений, определение важности данного жизненного опыта



НАРОДНЫЕ ПРОМЫСЛЫ. ГЖЕЛЬ

- **Белая шляпа.** Факты. Гжель- глиняная посуда, расписанная в сине-голубом цвете. Сначала в центре мы рисуем Гжельскую розу, затем дорисовываем лепестки. Расписываем в сине-голубом цвете.
- **Жёлтая шляпа** Позитивное мышление. Для жизни человека, чтоб было радостно и интересно пользоваться этой посудой. Украшение и «Синяя сказка».
- **Черная шляпа.** Проблема. Не часто встречается на кухне у хозяек.
- **Красная шляпа.** Эмоции. Больше всего на уроке нам понравилось рассматривать работы гжельских мастеров.
- **Зеленая шляпа .** Творчество. Умение рисовать гжельскую розу, украшение посуды дома.



КРАСИВОЕ МНОГОТОЧИЕ

Синквейн – происходит от французского «sing» - пять.

Это стихотворение, состоящее из пяти строк, написанное по особым правилам. Схема составления синквейна выглядит следующим образом:

Пишем синквейн

Правила написания синквейна:

1. **Одно слово.** Существительное или местоимение, обозначающее предмет, о котором идет речь.
2. **Два слова.** Прилагательные или причастия, описывающие признаки и свойства выбранного предмета.
3. **Три слова.** Глаголы, описывающие совершаемые предметом или объектом действия.
4. **Фраза из четырех слов.** Выражает личное отношение автора к предмету или объекту.
5. **Одно слово.** Характеризует суть предмета или объекта.



СИНКВЕЙН ПО ТЕМЕ «ЧЕРНОЕ И БЕЛОЕ – ЯЗЫК ГРАФИКИ»

Схема синквейна	Синквейн
1. Одно существительное	1.Силует
2.Два прилагательных	2.Черный и белый
3.Три глагола	3.Изображает,обводит, выделяет
4.Четыре слова (связное высказывание о значимости объекта)	4.Правдиво, выразительно характеризует объект
5. Одно существительное (синоним, выражающий личное отношение к объекту)	5.Контраст

ПРИМЕРЫ СИНКВЕЙНА

- *-Книга.*

Интересная и поучительная.

Повествует, учит, увлекает.

*Рассказывает о приключениях Шерлока
Холмса*

Увлечение.

- *-Медаль.*

Золотая и круглая.

Украшает, восхищает, радует.

Напоминает о победе.

Победа!



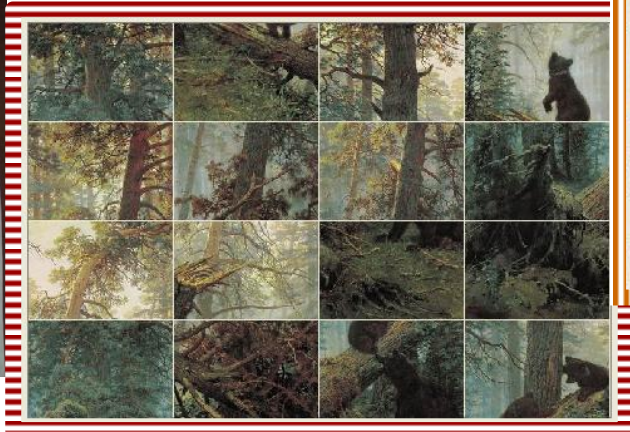
ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ

- **Элемент ожидания**
- **Элемент загадки**
- **Элемент движения**
(смешивать, складывать,
переставлять
- **Элемент соревнования**
- **Элемент поиска и находки**



ИГРОВЫЕ ПРИЕМЫ

- Кроссворды
- Ребусы
- Занимательные задачи

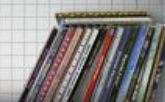


ПРЕИМУЩЕСТВА КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ НА УРОКЕ ИЗО

- Знакомство с любой темой с сопровождением фото, видеофильмов, репродукций
- «Посещение» крупнейших музеев мира
- «Погружение « в пространство и время
- Самостоятельная работа
- Создание разнообразных заданий и тестов



Изобразительное искусство как способ познания

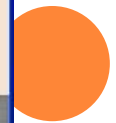


Раненый бизон. Пещера Альтамира



- Лекция
- Текст
- Произведения
- Словарь

· В НАЧАЛО · · ПАУЗА · ← ————— →



Жанры изобразительного искусства. Контрольная работа

Задание: Укажите жанр произведения.

Завершить



1 из 28

- Пейзаж
- Анималистический жанр
- Батальный жанр
- Портрет
- Исторический жанр
- Бытовой жанр
- Натюрморт

6:37

ТВОРЧЕСТВО ДЕТЕЙ

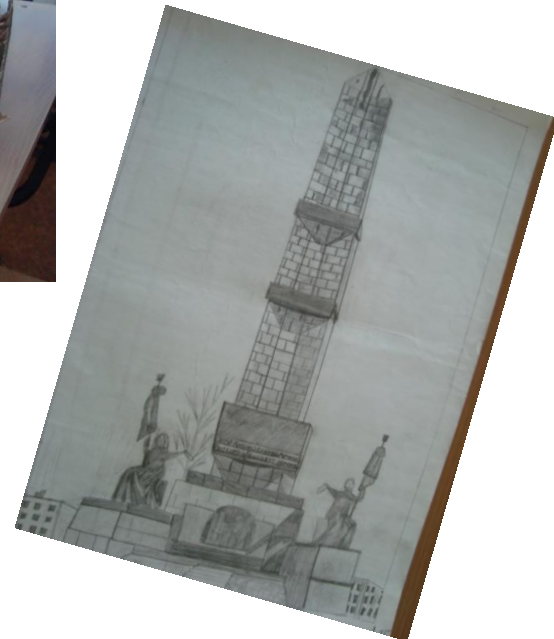








ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ





ПЕЙЗАЖ



ТЕМА ВОЙНЫ



ПЛАКАТЫ



ВЫСТАВКИ ЮНЫХ ХУДОЖНИКОВ



Спасибо за внимание!

