**Межпредметный проект – урок в 3 классе.**

**Выполнила работу: учитель изобразительного искусства и черчения МБОУ «СОШ №8» Сергиево-Посадский городской округ Московская область**

**Новикова Лилия Александровна**

**Тема:** «Игрушки художественных промыслов» (изобразительное искусство, технология, окружающий мир)

Проект-урока предназначен для уточнения и расширения представления учащихся об игрушках художественных промыслов. Ребята узнают о профессиях, необходимых для занятия народными промыслами, попробуют себя в роли художника, дизайнера, экскурсовода. Освоят технологию лепки игрушки.

**Цель**: развитие творческих способностей учеников с учётом индивидуальных способностей; развитие умений организовывать, контролировать и оценивать собственную деятельность, формирование умений учебного сотрудничества; воспитание эмоционально-ценностного отношения к той красоте, которую дарят нам мастера художественных промыслов.

**Планируемые результаты обучения**:

**Личностные:** способствовать сплочению классного коллектива, помочь осознать ценность совместной деятельности; формировать познавательный интерес к художественным промыслам.

**Метапредметные**: учить понимать учебную задачу, содействовать развитию коммуникативной культуры учащихся и навыков сотрудничества; учить осуществлять поиск нужной информации, используя различные источники.

**Предметные:** обобщить знания учащихся об игрушках в художественных промыслах, профессиях, выполнить лепку игрушки с последующей росписью.

**1. Сообщение цели практической части мастер-класса.**

 -Хотите ли вы стать волшебниками?

Сегодня я приглашаю вас в сказочный мир народного искусства. А любая сказка предполагает волшебство. Поэтому сегодня мы не только обобщим наши знания об игрушках в художественных промыслах, но и постараемся сотворить волшебство своими руками. Мы будем творить чудеса, используя свойства глины или пластилина, гуаши. Слайд

- Как вы считаете, будущее в ваших руках? А что для этого нужно? (Любимое занятие, хобби, любимая работа).

- А знаете ли вы профессии людей, связанные с народными промыслами? (Ответы детей)

Слайд (Кроссворд)

1.Мастер по выделке глиняной посуды? (гончар)

2. Мастерица, плетущая кружева? (кружевница)

3. Человек, занимающийся дизайном, то есть внешним видом, оформлением чего-либо? (дизайнер)

4. Специалист, дающий пояснения экскурсантам (экскурсовод)

5. А кто такой игрушечник? (мастер, который делает игрушки)

Возможно, во время проекта вам придётся побывать в роли одной из профессий, а на презентации прорекламировать своё изделие, чтобы всем захотелось его купить.

Мы побываем в гостях у мастеров, чтобы тоже стать мастерами.

Кто такой мастер? (Специалист, достигший высокого искусства в своём деле. Человек, который умеет хорошо делать что-нибудь.)

Вместе со своей творческой группой вы будете работать в одной мастерской, а затем, на презентации познакомитесь с работой других мастеров.

Чтобы получить удовольствие от работы, у всех должно быть хорошее настроение, мы должны помогать друг другу во время работы и тогда наши изделия будут излучать тепло и доброту. Протяните руки ладошками вверх, закройте глаза, представьте себе красивый цветок доброты, радости, счастья - поместите его себе в сердце.

Ну, а теперь, чтобы разбудить жар-птицу нашего творчества мы ненадолго заглянем в каждую мастерскую.

(Слайд) Первая посвящена знаменитой Дымковской игрушке. Не просто игрушке – игрушке-символу, игрушке–оберегу подаренной нам Кировской областью. Село Дымково считается одним из самых древних, где возник игрушечный промысел. Иностранец, побывавший в России, обязательно увезет с собой эту нарядную игрушку. Сейчас творчеству игрушечного промысла нет предела. Это и барыни, и кавалеры, и звери, и птицы, и сказочные герои.

(Слайд) Вторая мастерская удивляет нас красотой Абашевской игрушки, простотой и стройностью ее форм, величием рогов у животных.. Она поражает нас удивительным умением при помощи только одной краски (золотистой или серебристой) создавать колоссальную палитру образов. Абашевская игрушка призвана высмеивать человеческие пороки, в особенности сребролюбие и обман. Именно поэтому вместе с необычными фигурками животных можно увидеть нарядную барышню, лихого всадника и князя в образе барана с человеческим лицом.  В ней преобладают красный, зеленый и синий цвета.

 (Слайд) В чём красота русской игрушки? В чём её прелесть и неповторимость? Каргопольской игрушке свойственна тема деревни. Герои местных мастеров — простые русские люди, работающие в поле, пахари и сеятели, которые отдыхают в период обеда, женщины, которые стирают белью и нянчат детишек. Часто мастера создавали не только существующих, но и вымышленных зверей. Например, полуконя-получеловека, которого изображают в военной форме с орденами; двухголового коня или птицу Сирин. Настоящих животных каргопольские умельцы очеловечивали, то есть рисовали им одежду, бытовые предметы, музыкальные инструменты. Игрушку всегда украшали узорами - символами солнца, неба, луны, огня, земли и воды.

 Наше экспресс-путешествие по залам мастерских закончилось. Далее приглашаю вас поработать в сказочной мастерской. Ваша задача: используя особенности колорита и орнамента придумать неповторимый узор на вылепленных вами игрушках. Вы уже приготовили необходимые материалы.

У вас на столах лежат виды элементов орнаментов, присущих каждому виду росписи игрушек, Главный мастер распределяет работу в группе. Во время работы один из группы готовится к почетной должности экскурсовода. Для этого на столе лежит маршрутный лист-путеводитель по мастерской. Приветствуются любые творческие дополнения. В конце занятия экскурсовод, пользуясь маршрутным листом должен представить изделия, изготовленные в мастерской.

**2. Практическая работа.**

После обсуждения в группе переходим к лепке игрушек. Выполнять украшения мы будем в виде росписи гуашью. Давайте повторим основные этапы работы. (Слайд)

- Лепим игрушку, присоединяя последовательно элемент за элементом.

- Грунтуем гуашью фон игрушки.

- Наносим гуашью элементы узора, украшения.

Вам поможет инструкционная карта.

Самостоятельная работа по изготовлению игрушки (планирование, сбор нужной информации, подготовка презентации)

**3. Защита проекта, рефлексия.**

Представление работы творческой мастерской с обязательным анализом деятельности группы и выводами о проделанной работе (во время рассказа экскурсовода демонстрируется слайд зала мастерской, в котором работала творческая группа. Необходимо приготовить и задать вопросы друг другу после презентации: «Выведать секреты Мастеров»)

**Вывод:** Итак, мы с вами побывали в гостях у мастеров. Вспомнили о тех чудесах, которые дарят нам народные промыслы. Попробовали сотворить чудо своими руками. Рассказали о нем и сделали соответствующие выводы о том, что получилось, а что нет, а вместе с этим повторили и прошли всеми этапами работы методом учебного проектирования. Я думаю, что презентация прошла успешно. Вы показали себя настоящими мастерами, волшебниками. У нас всё получилось замечательно, и наши игрушки излучают доброту. Давайте скажем друг другу “спасибо” за сотрудничество.