

## **Внеурочное мероприятие** **«Арт-объекты г. Сыктывкара, по следам Шерлока Арта»** **(создание настольной игры, использование карточек с QR кодами)**

**Авторы:** Лизунова Ю.В., учитель русского языка и литературы, Кабицкая Л.И., учитель начальных классов.

**Цель мероприятия:** развитие познавательных и коммуникативных универсальных учебных действий и формирование интеллектуальной и нравственной культуры учащихся, при разработке настольной игры «По следам Шерлока Арта».

### **Планируемые результаты**

#### **Предметные:**

- формирование основы для понимания особенностей этнокультурной составляющей и воспитания уважения к ней;
- развитие индивидуальных творческих способностей обучающихся, формирование устойчивого интереса к творческой деятельности;
- формирование интереса и уважительного отношения к культурному наследию и ценностям народа Республики Коми, их сохранению и приумножению;
- развитие визуально-пространственного мышления как формы эмоционально-ценностного освоения мира, самовыражения и ориентации в художественном и нравственном пространстве культуры;
- развитие умения ориентироваться на географической карте, с использованием плана местности, индивидуального адреса для определения места расположения арт объектов;
- развитие информационной культуры;
- развитие навыков использования компьютерных устройств и приложений для решения познавательных задач;
- развитие умения выбирать способ представления информации в соответствии с поставленной задачей;

#### **Метапредметные результаты:**

- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- умения соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умения оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- умения организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;

#### **Личностные результаты:**

- знание культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия своего народа, творческой деятельности эстетического характера.

## Ход мероприятия

### Мотивация.

Даны три английских слова. **World, art, day**, учащиеся читают, переводят. Из слов «мир», «искусство», «день» составляют фразу.

*Всемирный день искусства*

*Международный день культуры*

*День мира искусства*

Находят в Интернете, когда отмечается этот день (15 апреля).

-Именно в этот день каждый равнодушный к искусству может внести свою лепту в развитие культуры.

### Формулирование темы.

Показ фотографий арт объектов. Учащиеся рассматривают, находят общее, предполагают, где они находятся данные арт-объекты.

Дается понятие арт объекта. «**Арт-объект** — это объект искусства, рассчитанный на эмоциональную реакцию зрителя; неутилитарная вещь, созданная из различных материалов и предметов, передающая творческую идею создателя путем визуального взаимодействия с публикой».

Учащиеся формулируют тему мероприятия.

### Актуализация. Целеполагание.

- Представьте себе ситуацию, что в город Сыктывкар приехал **некий турист**, сможете ли сейчас провести ему экскурсию по арт объектам нашего города? (Вы чувствуете затруднения?)

-Каких знаний вам пока не хватает, что необходимо узнать, выяснить, чтобы экскурсия удалась на славу? (Расположение объектов, названия их, интересные факты, проложить грамотный оптимальный маршрут)

-В нашем городе Сыктывкаре за последние несколько лет появилось большое количество удивительных арт объектов, которые стали достоянием культуры. В первой четверти нынешнего учебного года учащиеся нашей школы приняли участие в сетевом проекте «Шерлок Арт ,или городские легенды под микроскопом» , где изучали под руководством маленького героя – Шерлока Арта - современные арт объекты нашего города.

- Мы предлагаем Вам познакомиться с этим персонажем и с целями данного проекта.

*Просмотр видео.*

<https://www.youtube.com/watch?v=GerDiDbpSfY>



Уважаемые кураторы команд, зарегистрируйте, пожалуйста, свои команды в форме-регистрации до 9 октября. Скачайте ролик - презентацию проекта с [YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=GerDiDbpSfY) и покажите его своей команде в классе на компьютере или на телефоне ( можно посмотреть ролик прямо со страницы проекта, если в отделении есть Интернет). Предложите участникам придумать название своей команды.



### Усвоение новых знаний и способа действия

Учащимся предложена на обозрение карта города и изображения арт объектов.

- Какое задание вы могли бы предложить? (*расположить на карте объекты*)

-Сможете ли вы справиться с этим заданием? Что необходимо, чтобы выполнить его?

(*знать, где находятся объекты и как они называются*)

Учащиеся предлагают способы поиска информации.

- У нас есть **информационный стол** с разными источниками информации, которыми вы можете воспользоваться, гости – участник проекта, **географ-консультант**.

Самостоятельная поисковая работа.

Устанавливают на карте арт-фишки.

Сравнение по эталону.

- Достаточно ли сейчас информации, чтобы провести туристу экскурсию по арт объектам? (*мы знаем названия объектов и их расположение, но не знаем интересной информации о них*).

- По итогам сетевого проекта «Шерлок Арт, или городские легенды под микроскопом» был создан мультимедийный туристический аудиогид с пешеходным маршрутом по данным арт объектам. Именно в этом гиде мы можем узнать общую информацию об этих объектах и интересные факты.

(**Интерактивный туристический аудиогид** для мобильных телефонов и смартфонов на нескольких языках (русском, коми и английском в сервисе izi.TRAVEL) с привязкой к карте местности. <https://izi.travel/ru/browse/23a86863-0789-44a0-aa8a-c3ebdefe44e7/ru> В основу аудиогuida легли авторские фотографии арт объектов г. Сыктывкара, оптимальный туристический маршрут по посещению арт объектов).

- Для чего люди создают произведения искусства, арт объекты? Почему человек стремится постичь искусство? Как влияет на человека искусство? Почему нашего воображаемого туриста мы должны непременно познакомить с творениями местных мастеров?

- Ответы на эти вопросы можно найти в стихотворении **Владимира Вострикова**

### Работа над стихотворением

Всё в мире тлен и суета.

**И вечно лишь искусство.**

Гармония и красота

Нам **будоражат чувства.**

Картин влекущих островки

В музейном океане,

Скульптур и фресок маяки

В дворцах и рядом с нами -

На улицах и площадях -

Нас **ждут для разговора**

**И наслажденья**, может, для

**Сомнений или спора.**

Спокойно не могу пройти,

Лаская взглядом храмы,

Дома красивые, дворцы

И просто панорамы.

Душа ликует и поёт,  
Когда там всё в согласье.  
И счастья смутный горизонт.  
И вера в сопричастье.

- Сопричастность - способность чувствовать себя причастным к какому-либо общему делу, проявлять готовность что-то сделать для общего блага, сострадание всему живому, это ощущение общности с миром.

### **Реализация построения проекта и закрепление изученных способов действий**

Учащимся предлагается карта, фишки, кубик.

- Вот карта, которую Вы создавали, вот кубики и фишки. Какой творческий продукт можно создать, имея под руками такие инструменты? (*настольную игру*).

- Чему могла бы научить эта игра играющего? В чем польза этой игры? Что необходимо для создания игры? (*правила, условия*)

- Предложите свои условия и правила вашей будущей игры, впишите необходимое в рабочий лист игры.

Заполнение рабочего листа

РАБОЧИЙ ЛИСТ

### **Условия игры.**

1. Название игры \_\_\_\_\_

2. Чему учит игра? \_\_\_\_\_

3. Количество игроков \_\_\_\_\_

4. Возраст игроков \_\_\_\_\_

### **Подготовка к игре:**

Разложите игровое поле и поставьте фишки на «старт». Чтобы определить очередность хода каждого игрока, участники поочередно бросают кубик. Первым ходит тот, кому выпало \_\_\_\_\_

### **Как играть**

Кидайте по очереди кубик и продвигайтесь по кружочкам на выпавшее количество шагов. Каждый игрок должен опередить другого и первым добраться до финиша.

1 Если игрок попадает на \_\_\_\_\_ кружочек, то пропускает ход...

2. Если игрок попадает на кружок с изображением арт-объекта, то ему необходимо ответить на вопрос карточки, связанной с данным арт объектом.

Если ответ верный, то участник \_\_\_\_\_,



Если ответ неверный, то участник\_\_\_\_\_.

Выиграет тот, кто первым доберётся до финиша.

Доработайте игровое поле, разложив на нем дорожкой кружки, обозначив старт и финиш. Зачитайте условия вашей игры, которые вы разработали коллективно, вложите условия игры на внутреннюю часть коробки в конверт. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА, зачитывают условия игры.



- Давайте поиграем в эту игру, проведем по составленному вами маршруту нашего воображаемого туриста, протестируем свои знания о некоторых интересных фактах, касающихся арт объектов. Ведь экскурсовод должен легко отвечать на вопросы пытливых туристов.

В игру добавляются карточки с вопросами об арт объектах с куар-кодами правильных ответов.

Кидают кубики и играют, отвечая на вопросы карточки, проверяют сканером ответы.

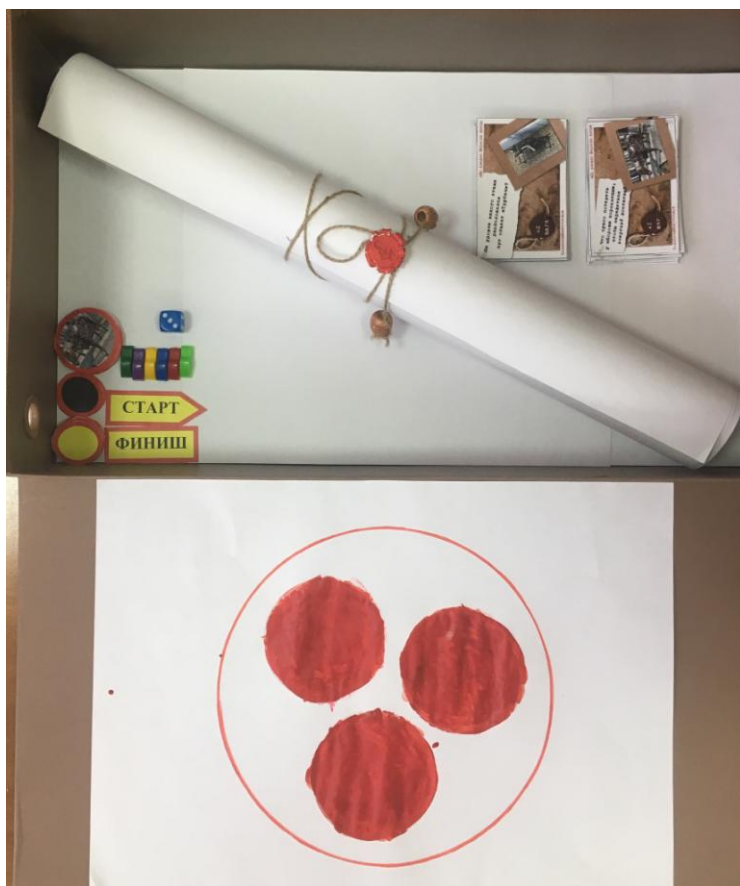
## Рефлексия

-Наша игра – это коллективный акт творчества, направленный на изучение и сохранение культуры и искусства родного края. Давайте сложим все в коробку.

- Вспомните начало нашего занятия, мы затруднялись с вами провести экскурсию для приезжего туриста по арт объектам. Смогли бы вы сейчас справиться с этим? Как знания и навыки, полученные на занятии, помогли бы вам в этом? (Узнали, где находятся объекты, как называются, интересные факты об объектах)

- Вы разработали сегодня туристическую познавательную игру по арт объектам нашего города, в которую теперь можно будет играть. На коробке нашей игры изображены 3 круга, раскрасьте сектор, выбрав цвет по тому спектру чувств, который вы получили сегодня на занятии.

1. Красный – радость, удивление, интерес, творчество
2. Синий - равнодушие, спокойствие
3. Черный - гнев, негодование, скука



Показать эмблему международного дня искусства.

Сравнивают полученный знак эмблемой международного дня искусства.

# Международный день культуры



-У нас получилось - «Знамя мира», это эмблема, символ сегодняшнего дня. – международного дня искусства . 3 красных круга символизируют культурные достижения человека прошлых лет, настоящего и будущего. Они заключены в кольцо вечности, что означает, что искусство жило, живет и будет жить в сердце каждого из нас. Ведь человек – творец, и только в акте творчества он становится подобен Богу.

Не запрещай себе творить,  
Пусть иногда выходит криво –  
Твои нелепые мотивы  
Никто не в силах повторить..  
..Не запрещай себе творить....

- Спасибо вам за ваше творчество, нам бы хотелось вручить вам подарки - магнитики - в честь праздника - международного дня культуры и искусства. Вы можете выбрать тот арт объект из нашей туристической игры ,который вам понравился. Всего доброго.