**Интегрированный урок по ИЗО и информатике "Памятники культуры Древнего Египта. Компьютерная графика"**

* [Гурская Елена Геннадьевна](http://festival.1september.ru/authors/207-106-470), *учитель информатики*
* [Козлитина Любовь Владимировна](http://festival.1september.ru/authors/105-787-001),*учитель технологии и ОВП*

**Разделы:** [Преподавание информатики](http://festival.1september.ru/informatics/), [Преподавание МХК и ИЗО](http://festival.1september.ru/art/)

**Цели:**

* *по изобразительному искусству***:**
  + формирование представления об особенностях архитектуры эпохи Древнего Египта;
  + развитие ассоциативно-творческого мышления, творческой фантазии, умения систематизировать материал и выделять главное;
  + воспитание  нравственно-эстетического восприятия мира, интереса  к искусству и его истории;
* *по информатике*:
  + формирование универсальных учебных действий при работе с растровым графическим редактором;
  + совершенствование умения планировать действия при выполнении практической работы;
  + развитие представления  о мире как едином целом;
  + воспитание информационной культуры.

**Тип урока:** интегрированный, сдвоенный.

**Место урока:**

* *по изобразительному искусству*: первый урок по данной теме после изучения темы «Монументальное искусство»
* *по информатике*: обобщающий урок по теме «Графическая информация и компьютер»

**Оборудование:** мультимедийные компьютеры, проектор, экран, альбомы для выполнения эскизов.

**Электронные ресурсы:**электронная презентация об истории и архитектуре Древнего Египта, графический редактор Paint, электронные таблицы Excel.

**План урока:**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. | Организационный момент |
| 2. | Постановка целей урока |
| 3. | Устный опрос по изобразительному искусству |
| Кроссворд по информатике (письменный опрос) |
| 4. | Объяснение нового материала по изобразительному искусству |
| 5. | Демонстрация фотографий коллекции одежды |
| 6. | Постановка художественной задачи |
| 7. | Валеологическая пауза |
| 8. | Повторение правил работы за компьютером |
| 9. | Практическое выполнение заданий |
| 10. | Валеологическая пауза |
| 11. | Подведение итогов. Просмотр  вариантов получившихся графических изображений |
| 12. | Рефлексия |
| 13. | Домашнее здание |

ХОД УРОКА

**1. Оргмомент. Проверка готовности обучающихся к уроку**

**2. Постановка целей урока**

**Слово учителя:**

Всем известно, что нет таких сфер деятельности человека, которые могут существовать автономно, все в мире взаимосвязано.    В век информатизации и компьютеризации можно создавать рисунки, эскизы не только на бумаге, широкие возможности создания изображений дает раздел информатики, изучающий возможности прикладного программного обеспечения, в частности, компьютерная графика. Сегодня на уроке вы вспомните известные вам из курса истории Древнего мира особенности архитектуры Древнего Египта и выполните эскиз пирамид на бумаге и в графическом редакторе.

**3.Устный фронтальный опрос по изобразительному искусству** (учащиеся 1 варианта)

1) Какое искусство называется монументальным?  
*Ответ*: искусство, которое рассчитано на массовое восприятие.

2) Где «живет» монументальное искусство?  
*Ответ*:  на внутренних и внешних стенах зданий и сооружений, на улицах городов.

3) Приведите примеры объектов монументального искусства  
*Ответ*:  скульптуры-памятники, скульптуры-фонтаны? колонны, статуи, фрески, витражи, мозаичные холлы и т.д.

4) Когда происходит появление и развитие монументального искусства?  
*Ответ*:  вместе с архитектурой, в позднем периоде каменного века, когда у людей появляются потребности и возможности творить.

**4. Письменный опрос** **по информатике** в виде интерактивного  кроссворда  в программе Excel (учащиеся 2 варианта)Ответы:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **7**В |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | И |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | Д |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | **6**В |  |  | Е |  |  |  |  |  | **4**В |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | И |  |  | А |  |  |  |  | **8**П | И | К | С | Е | Л | Ь |
|  |  |  |  |  | Д |  |  | Д |  |  |  |  |  | З |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | Е |  |  | А |  |  | **3**А |  |  | У |  |  |  |  |  |
|  |  | **2**К |  |  | О |  |  | П |  |  | Н |  |  | А |  |  |  |  |  |
| **1**Г | Р | А | Ф | О | П | О | С | Т | **5**Р | О | И | Т | Е | Л | Ь |  |  |  |  |
|  |  | Р |  |  | А |  |  | Е | А |  | М |  |  | И |  |  |  |  |  |
|  |  | Т |  |  | М |  |  | Р | С |  | А |  |  | З |  |  |  |  |  |
|  |  | И |  |  | Я |  |  |  | Т |  | Ц |  |  | А |  |  |  |  |  |
|  |  | Н |  |  | Т |  |  |  | Р |  | И |  |  | Ц |  |  |  |  |  |
|  |  | К |  |  | Ь |  |  |  |  |  | Я |  |  | И |  |  |  |  |  |
|  |  | И |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | Я |  |  |  |  |  |

1. Специальные устройства для графического вывода на бумагу.  
2. Отображение информации , находящейся в компьютерной памяти.  
3. Получение движущихся изображений на экране монитора.  
4. Наглядное изображение объектов научных исследований, графическая обработка результатов расчетов, проведение вычислительных экспериментов с наглядным представлением  их результатов.  
5. Пиксели на экране образуют сетку из горизонтальных строк и вертикальных столбцов.  
6. Предназначена для хранения видеоинформации – двоичного кода изображения, выводимого на экран.  
7. Устройство, управляющая работой графического дисплея.  
8. Краткое название видеопикселя.

**Ответы:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **7В** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **И** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  | **Д** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | **6В** |  |  | **Е** |  |  |  |  |  | **4В** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | **И** |  |  | **А** |  |  |  |  | **8П** | **И** | **К** | **С** | **Е** | **Л** | **Ь** |
|  |  |  |  |  | **Д** |  |  | **Д** |  |  |  |  |  | **З** |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | **Е** |  |  | **А** |  |  | **3А** |  |  | **У** |  |  |  |  |  |
|  |  | **2К** |  |  | **О** |  |  | **П** |  |  | **Н** |  |  | **А** |  |  |  |  |  |
| **1Г** | **Р** | **А** | **Ф** | **О** | **П** | **О** | **С** | **Т** | **5Р** | **О** | **И** | **Т** | **Е** | **Л** | **Ь** |  |  |  |  |
|  |  | **Р** |  |  | **А** |  |  | **Е** | **А** |  | **М** |  |  | **И** |  |  |  |  |  |
|  |  | **Т** |  |  | **М** |  |  | **Р** | **С** |  | **А** |  |  | **З** |  |  |  |  |  |
|  |  | **И** |  |  | **Я** |  |  |  | **Т** |  | **Ц** |  |  | **А** |  |  |  |  |  |
|  |  | **Н** |  |  | **Т** |  |  |  | **Р** |  | **И** |  |  | **Ц** |  |  |  |  |  |
|  |  | **К** |  |  | **Ь** |  |  |  |  |  | **Я** |  |  | **И** |  |  |  |  |  |
|  |  | **И** |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | **Я** |  |  |  |  |  |

**5. Беседа об особенностях архитектуры Древнего Египта**(***[Приложение 1](http://festival.1september.ru/articles/614463/pril1.pptx)***)

В архитектуре Древнего Египта, так же, как и в укладе жизни, преобладал культ богов и мертвых. Об этом нам свидетельствуют их сооружения: гробницы, обелиски, храмы, пирамиды. Особенностями этих сооружений являлись четкие геометрические линии и пропорции, симметрия, огромные величественные размеры. Даже по прошествии многих веков нас завораживают эти сооружения. Основным строительным материалом был камень. Если бы египтяне выполняли постройки из дерева, то до нас они скорее всего бы уже не дошли. Египтяне верили в загробную жизнь и задолго до смерти строили себе погребальные сооружения: фараоны – пирамиды, вельможи – мастабы, бедные крестьяне – насыпи из песка. Мастаба (араб. – скамья) по форме напоминала усеченную пирамиду и напоминала скамью для великанов. Состояла из двух частей:  наземной и подземной. Подземная часть была 2-20 метров в глубину, там помещалась мумия и погребальные принадлежности. В наземной части была молельня и помещение для статуи умершего – сердаб. Эти сооружения часто окружали пирамиды фараонов и были ориентированы по сторонам света,  скорее всего мастаба являлась предшественницей пирамид. Самая древняя известная ступенчатая пирамида относится к примерно 2800 г. до н.э.   
Наиболее известными считаются Великие пирамиды в Гизе, построенные в III тысячелетии до н.э. Они образуют композиционный центр погребального комплекса. Снаружи они облицовывались отполированными каменными плитами. Основанием пирамид является квадрат, погребальная камера находится внутри нее, стороны ориентированы строго по сторонам света. Пирамиды Хефрена и Микерина были меньшего размера. Пирамиду Хефрена охраняет огромный сфинкс – каменный лев с головой человека, высеченный из целой скалы, – имеющий сходство с самим Хефреном. Следующая эпоха развития древнеегипетской архитектуры ознаменовалась строительством заупокойных храмов. Гигантский храм Ментухотепа I представляет собой три террасы, возвышающиеся друг над другом. Сейчас он почти полностью разрушен, но о его размерах можно судить по двум тронным статуям фараона, которые называют колоссами Мемнона. Заупокойный храм Аменхотепа III  представлял собой целую крепость, обнесенную могучими стенами, пилонами, обелисками и гигантскими статуями фараона. К храму вела дорога, украшенная статуями сфинксов, два из которых ныне украшают здание Академии художеств в Санкт-Петербурге. Величественным заупокойным сооружением является Рамессеум – комплекс, состоящий из Дворца и заупокойного храма Рамсеса II в Фивах.  
Помимо заупокойных сооружений египтяне строили храмы, посвященные солнечному богу Ра, представляющий собой обелиск в виде усеченной пирамиды. Обелиск – это сооружение, представляющее собой как бы материализованный луч Солнца. Благодаря его строгости, монументальности и простоте эта архитектурная форма нашла применение в современном строительстве.  
Были храмы, посвященные богам. Наиболее величественными из них является грандиозный Карнакский храм, посвященный Амону-Ра, явялющейся официальным святилищем государства. Он грандиозен сам по себе и величественны его части: мощные пилоны с гигантскими статуями фараонов, обширный колонный двор и зал. Вторым по значению являлся Луксорский храм, отличающийся четкой планировкой, гармонией и совершенством. Таким образом, такой тип храма состоял из трех частей, расположенных на одной оси: двор, обнесенный колоннадой (перистиль), гипостильный зал с лесом колонн и не доступное всем святилище. Вся композиция симметрична продольной оси. В храмах такого типа при продвижении вглубь сооружения все больше сгущается мрак, создавая иллюзию божественного происхождения.Т.к. в Египте избыток солнца может быть очень утомительным, а иногда и даже губительным для человека, то в освещении храмов ориентировались на минимум, достаточный для того, чтобы жрецы и верующие могли бы разглядеть, куда ступают. Другими словами в храмах было темно, и это не случайно. Отсутствие яркого солнечного света было необходимо, но с другой стороны полумрак возможно также был связан и с тем, что таинства, которые совершали жрецы в храмах требовали создания загадочной и таинственной обстановки. Все это привело к тому, что египтяне проделывали окна только в верхних частях стен, почти под самым потолком (узкие горизонтальные отверстия).

**6.** **Демонстрация фотографий коллекции одежды**

Вы изучали историю Древнего Египта в 5 классе. Поэтому эта тема для вас не нова. Как вы знаете, в нашей школе действует творческая группа «Флорэс», члены которой создали коллекцию одежды по мотивам древнеегипетской моды, которую высоко оценили на городском конкурсе молодых дизайнеров. На фотографии представлен один из костюмов этой коллекции

**7. Постановка художественной задачи**

Ваша художественная задача состоит в создании архитектурного пейзажа с использованием изображений пирамид. По возможности, можно поместить туда фигурки людей и верблюдов. Ваше изображение должно быть достоверным, обратите внимание на оттенки цвета, организацию теней, а также правильно впишите ваши архитектурные сооружения в природный ландшафт Древнего Египта.    
Для 1 варианта задание будет выполняться в бумажно-карандашном варианте, для учащихся 2 варианта – в графическом редакторе. На выполнение задания отводится 35 минут.

**Критерии оценки:**

Достоверность изображения – «отлично»  
Допущение 1-3 неточностей – «хорошо»  
Примитивное изображение – «удовлетворительно»  
Невыполнение задания – «неудовлетворительно»

**7.  Валеологическая пауза**

Прежде, чем вы приступите к следующему этапу урока, выполним несколько упражнений для снятия усталости.  
Под спокойную музыку один из учащихся проводит валеоразминку

1. Упражнения для снятия напряжения с глаз: круговые движения глазами, фиксирование взгляда на ближней и дальней точке, быстрое моргание (массаж глаз).
2. Упражнения для снятия напряжения со спины: повороты головы вверх-вниз, влево-вправо, круговые движения головой, круговые движения плечами, наклоны вперед

**8. Правила работы в компьютерном классе и за компьютером**

Для выполнения практической работы на компьютере необходимо повторить правила безопасной работы.  
В кабинете информатики установлена дорогостоящая аппаратура, поэтому недопустимо делать резкие движения. В процессе работы на компьютере запрещается трогать провода и разъемы соединительных кабелей, тыльную сторону системного блока, работать влажными руками и во влажной одежде и трогать монитор.

**9. Практическое выполнение заданий**

По мере выполнения задания, учащиеся сигнализируют учителю об окончании работы поднятием руки и учителя оценивают работу на компьютере.

**10.  Валеологическая пауза**

Под спокойную музыку один из учащихся проводит валеоразминку

1. Упражнения для снятия напряжения с глаз: круговые движения глазами, фиксирование взгляда на ближней и дальней точке, быстрое моргание (массаж глаз).
2. Упражнения для снятия напряжения со спины: повороты головы вверх-вниз, влево-вправо, круговые движения головой, круговые движения плечами, наклоны вперед

**11. Подведение итогов**

**Слово учителя:**

– С какими сферами деятельности связана информатика?   
– Где могут пригодиться знания и умения, полученные при изучении темы «Компьютерная графика»?    
– Информатика – наука об информации и информационных процессах. Компьютер является инструментом для хранения и обработки информации. Сегодня на уроке мы увидели, как с информатикой тесно связано изобразительное искусство.

[***Приложение 2***](http://festival.1september.ru/articles/614463/pril2.doc)*(возможные варианты графических изображений)*

**12. Рефлексия**

Учащимся раздаются карточки, где необходимо дорисовать смайлик, отвечающий настроению и оценке учащимся урока.

– Оцените сегодняшний урок. Дорисуйте смайлик, соответствующий Вашему настроению по итогам урока:



**13. Домашнее задание**

* *по изобразительному искусству* – закончить работу в цвете;
* *по информатике* – повторить виды и особенности компьютерной графики, форматы графических файлов, пар. 21-22