МКУ «Управление образования Намского улуса РС (Я)»

МБОУ «Намская улусная гимназия им. Н.С.Охлопкова»

**Проект «Ночь искусств»**

Шадрина И.Е.,

учитель русского языка, литературы, МХК

С.Намцы, 2016 г.

**Введение.**

Искусство является неотъемлемой частью жизни каждого государства, города и человека. Слово "искусство" имеет множество определений, характеристик и особенностей.

Иску́сство (от церк.-слав. *искусьство* (лат. *eхperimentum* — опыт, проба); ст.-слав. искоусъ — опыт, реже истязание, пытка) — образное осмысление действительности; процесс или итог выражениявнутреннего или внешнего (по отношению к творцу) мира в художественном образе; творчество, направленное таким образом, что оно отражает интересующее не только самого автора, но и других людей

Искусство (наряду с наукой) — один из способов познания, как в естественнонаучной, так и в религиозной картине восприятия мира.

Понятие искусства крайне широко — оно может проявляться как чрезвычайно развитое мастерство в какой-то определённой области. Долгое время искусством считался вид культурной деятельности, удовлетворяющий любовь человека к прекрасному. Вместе с эволюцией социальных эстетических норм и оценок искусством получила право называться любая деятельность, направленная на создание эстетически-выразительных форм.

В масштабах всего общества, искусство — особый способ познания и отражения действительности, одна из форм художественной деятельности общественного сознания и часть духовной культуры как человека, так и всего человечества, многообразный результат творческой деятельности всех поколений. В науке искусством называют как собственно творческую художественную деятельность, так и её результат — художественное произведение.

Искусство - это одна из важнейших ступеней в эволюции ҹеловека. Искусство помогает ҹеловеку смотреть на мир с разных тоҹек зрения. Многие люди посвящают себя полностью одному из загадоҹных явлений в мире, а некоторые сҹитают его священной религией. История искусства, как такового, наҹинается с древних времен, когда люди общались между собой посредством настенной живописи. Вскоре ҹеловек открыл письменность, но он даже не догадывался, каким сильным толҹком это явилось для развития искусства. С каждой эпохой, с каждым столетием оно все более и более совершенствуется ҹеловеком.

Во все времена искусство помогало ҹеловеку развивать свои способности, улуҹшать абстрактное мышление. На протяжении столетий ҹеловек старался все сильней изменять искусство, улуҹшать его, углублять свои познания.

Искусство это великая тайна мира, в которой скрыты секреты истории нашей жизни. Искусство это наша история. Порой в нем можно найти ответы на те вопросы, на которые не могут ответить даже самые древние манускрипты.

**Актуальность.**

Искусство играет важнейшую роль в нашей жизни и в жизни молодежи, помогая морально расти будущим поколениям. Каждое поколение вносит свой вклад в развитие ҹеловеҹества, культурно обогащая его. Не будь искусства, мы вряд ли бы смогли посмотреть на мир с разных тоҹек зрения, по-другому, заглянуть за рамки обыденного, ҹувствовать немного острее. Искусство, как большая религия, соҹетающая в себе разные веры, состоит из разлиҹных видов: литературы, живописи, скульптуры, танца, театра, кино. Предмет МХК в общеобразовательной школе испытывает сложности, одна из них: недостаточное количество часов в неделю, которое не соответствует объему материла учебника.

**Идея**: «Ночь искусств» - всероссийский проект, одобренный Министерством культуры РФ и утвержденный во многих городах России с 2013 г. Мы решили поддержать проект и провести подобное мероприятие в стенах гимназии , чтобы каждый мог соприкоснуться с великими творениями, стать частичкой уникального наследия человечества, т.к. уроков МХК не хватает для практической части урока.

Первый опыт прошел в 2014-2015 уч.г. для 11 «б» (гуманитарного) класса. Была разработана программа мероприятия, проведена работа с администрацией школы, родителями. С 19.00 до 07.00 утра ребята оформляли тематические выставки, ощутили себя художниками-модернистами, слушали и анализировали музыку романтизма, примерили на себе образы Элвиса Пресли, Мадонны, группы «Биттлз», смотрели известные кинокартины, снятые по мотивам литературных произведений. Была создана уникальная дружественная атмосфера творчества, креативности, оригинальных идей.

Основываясь на предыдущем опыте в этом 2015-2016 уч.г решили эту идею продолжить, расширить его рамки и оформить проект.

**Цель:** создание условий для реализации творческих способностей детей, предоставить возможности воплотить свои мечты в реальность.

**Задачи:** -изучение истории проекта «Ночь искусств»

- создание механизмов реализации проекта.

**- организация** платформы  для **сотрудничества** творческих групп

**Ожидаемый результат проекта**:

- духовное обогащение детей, расширение кругозора

- раскрытие творческого потенциала обучающихся.

- создание творческих продуктов детей

-повышение личностных, предметных и метапредметных компетенций.

**Этапы реализации:**

1. Подготовительный (изучение литературы, опыта). Октябрь-ноябрь 2015 г.
2. Организационный момент (разработка плана мероприятий) Ноябрь-декабрь 2015 г.
3. Этап реализации. Январь, 2016 г.
4. Этап подведения итогов. Январь-февраль 2016 г.

**Механизмы реализации:**

1. **Организационные механизмы.**

Организация мероприятия «Ночь искусств». Продумывание плана, шаги к его реализации.

1. **Кадровый механизм**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Кадры | Участие в реализации проекта |
| 1. | Новгородов А.В., директор МБОУ «Намская улусная гимназия им. Н.С.Охлопкова» | Материально-техническая база проекта, финансирование проекта |
| 2. | Эверстова З.М., классный руководитель 11 «б» класса | Работа с родителями класса |
| 3. | Шадрина И.Е., учитель МХК | Руководитель проекта |
| 4. | Готовцева О.М., организатор ДОО | Проведение мастер-класса «Фотоколлаж» |
| 5. | Никифорова Е.Е., руководитель танцевального кружка | Проведение мастер-класса «Историко-бытовые танцы» |
| 6. | Протопопова М.И., библиотекарь | Проведение мастер-класса «Хокку» |
| 7. | Гаврильева А.А. | Организация подпольных дебатов «Что лучше: музыка или живопись?» |
| 8. | Бурнашева Е.С., учитель технологии | Проведение мастер-класса «Пейзаж импрессионистов» |
| 9-10 | Дьяконова Саша, Степанова Настя, ученицы 9 «б» класса» | Авторы проекта, квест-игры «От Античности до Современности» |

1. **Програмно-методическое обеспечение.**

Программа мероприятия «Ночь искусств»:

18.00. -18.30. Открытие.

18.30-20.30. Мастер-классы «Хокку» (Протопопова М.И.) , «Фотоколлаж» (Готовцева О.М.), «Пейзаж импрессионистов» (Бурнашева Е.С.), «Актерское мастерство» (Шадрина И.Е.).

20.30.-21.30. Элегантный ужин «Этикет в разных странах» (Восток, Франция, Англия, Италия».

21.30-22.00Подпольные дебаты «Что лучше: музыка или живопись?»»

22.00 – 00.00. Квест-игра «От Античности до Современности» (Дьяконова Саша, Степанова Настя)

00.00 – 00.30. Чай-пауза

00.30-02.30. Организация выставки по группам.

02.30-03.30. Мастер-клас «Историко-бытовые танцы» (Никифорова Е.Е.)

03.30-04.30. «Музыка 20 века» Конкурс пародий.

04.30-06.00. «Волшебный мир Синема». Киноискусствою. Просмотр первых фильмов братьев Люмьер, Мендельса, немого кино .

06.00.-06.30. Рефлексия

06.30.-07.00. Операция «Нас здесь не было»

07.00. Разъезд .

1. **Нормативно-правовое обеспечение**

Приказ директора

Положения

Согласие родителей

1. **Управленческий механизм.**

Проект организуется совместно с администрацией МБОУ «Намская улусная гимназия им. Н.С.Охлопкова», учителями дополнительного образования, библиотекарем школы.

Планируется провести мероприятие в январе по составленному плану и графику.

По результатам проекта будет составлен сборник творческих работ детей, участников проекта.

1. **Финансовый механизм.**

Смета мероприятия:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Наименование | Цель | Сумма | Финансирование |
| 1. | Заправка цветного картриджа | -Фотоколлаж  -Оформление выставки  -Распечатка материалов к квест-игре | 2000 рб. |  |
| 2. | Призы для команд | -поощрение игроков, победителей | 2000 рб. |  |
| 3. | Бумага формата А4 | Для распечатки материалов | 250 рб | Фонд класса |

**Итого: 4250 рб. (четыре тысячи двести пятьдесят рублей»**

1. **Материально-техническое обеспечение проекта.**

Проект реализуется на базе МБОУ «Намская улусная гимназия им. Н.С.Охлопкова».

Планируемы кабинеты и необходимое оснащение:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | кабинет | Необходимое оснащение |
| 1. | актовый зал | Колонки, микрофон, проектор, экран, компьютер |
| 2. | Зал хореографии | Музыкальная аппаратура |
| 3. | 105 | Компьютер, цветной принтер |
| 4. | 207, 209, 201,202, 210 | Парты, стулья |

**Заключение.**

Искусство являлось и является частичкой нашего мира, но, к сожалению, мы теряем эту связь. С помощью нашего проекта мы хотим приобщить подростков к миру искусств.

**Использованная литература.**

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)

[www.zvezdy.ru](http://www.zvezdy.ru)

[www.smallbay.ru](http://www.smallbay.ru)

[www.muslib.ru](http://www.muslib.ru)

Приложение 1.

**Положение квест-игры «От Античности до Современности»**

1. Общие положения (понятия и определения).

Квест-игра «От Античности до Современности» проводится авторами проекта «Ночь искусств»

 Квест (английское “quest”, поиск) – это разновидность игр, в которых ваш герой проходит по запланированному сюжету, стремясь выполнить какое-то поручение (задание). Для достижения этой главной цели команде необходимо сначала выполнить несколько второстепенных заданий (найти, узнать, придумать, соорудить и т.д.); выполнение этих подзадач может сводиться к под-подзадачам и т.д. Весь сюжет квеста изобилует различными подсказками, которые и помогают решить, как же именно можно справиться с той или иной возникшей трудностью. Таким образом, прохождение квеста чем-то напоминает решение своеобразной логической головоломки. Разрабатывается определенный план приключений, даются вводные задачи, а все остальное будет зависеть от действий участников игры. Непредсказуемость только увеличивает интерес к происходящему и способствует вовлечению в процесс всех участников с полной самоотдачей. Квест — это интерактивная игра, состоящая из разнообразных элементов, что позволяет адаптировать ее к различным условиям. Она может проводиться на улицах города.

2. Цель и задачи  игры.

Привлечение  внимания обучающихся к истории возникновения искусств.

- выявление активных участников проекта;

- развитие коммуникативных и творческих навыков;

3. Содержание и участники игры

Игра включает в себя движение по маршруту, на котором расположены игровые точки.

3.1.Участниками игры являются команды, состоящие из 5 человек.

3.2. Побеждает команда, прошедшая маршрут за наименьшее количество времени и справившаяся со всеми заданиями.

3.3. В пункте выдачи маршрутных листов каждая команда получает порядковый номер и маршрутный лист, на котором по мере выполнения заданий на всех игровых площадках будут выставляться отметки о прохождении этапов.

4. Правила проведения игры.

4. 1. В игре одновременно принимает участие несколько команд. Команды обязаны проходить испытание в полном составе .

4.2. Командам может быть присвоено максимальное количество баллов на станциях только в том случае, когда все участники принимают активное участие в решении заданий на этапах. В случае, если задание на этапах выполняется не в полном составе, судьи вправе оштрафовать команду на определённое количество баллов.

4.3. Командам запрещается советоваться между собой во время прохождения заданий. Задание для каждой команды выдается индивидуально.

4.4. Командам для выполнения заданий запрещается использовать интернет, заранее приготовленные материалы (кроме материалов, полученных от организаторов на старте). В случае если использование интернета или других источников будет зафиксировано судьями, судьи вправе не засчитывать выполнение задания.

5. Организация игры

5.2. На старте командам выдаются условия первого этапа игры, дополнительный пакет документов.

5.3. Игра включает в себя  количество этапов, соответствующих количеству команд+3

 5.4. Безопасность за свою жизнь и здоровье полностью несут участники игры, в свою очередь, организаторы создают все условия для минимизации риска здоровью участников.

5.5. Все участники обязаны быть в удобной свободной одежде.

6. Судейство соревнований и награждение победителей.

6.1. Судейство игры осуществляется организаторами игры.

6.2. Контроль за судейством осуществляет главный судья игры, утверждённый на первом заседании оргкомитета игры.

6.3. Подведение итогов игры проводится после ее окончания на заседании оргкомитета игры. Оценивание команд проходит по итогам выполнения заданий и времени, потраченного на их выполнение.

6.4. При подведении итогов будут учтены бонусные и штрафные баллы командам, если таковые были предусмотрены условиями игры.

6.5. В случае, если судьями будет зафиксировано одинаковое количество верных ответов у нескольких команд, то им будет предложено на время выполнение дополнительного задания.

6.6.  Все  команды игры награждаются  специальными призами.

Приложение 2

**Положение элегантного ужина «Этикет в разных странах».**

**Цели и задачи:**

-изучение этикета разных странах

- умение соблюдать светский этикет за столом.

**Участники проекта:** творческие группы по 5 человек

**Время и место проведения:** 20.30 – 21.30. 207 кабинет

**Условия проведения**: Участники должны представить этикет выбранной страны, организовать чаепитие в стиле заданной темы. Презентовать свою страну.

Приложение 3.

**Положение организации выставки.**

. Общие положения:

1.1. Настоящее положение регламентирует порядок, требования, сроки проведения выставки

1.2. Выставка организуется по следующим темам: «Портрет в живописи», «Пейзаж в живописи», «Натюрморт», «Бытовой жанр».

2. Цель и задачи выставки:

2.1. Выставка проводится в целях повышения у школьников интереса к жанрам живописи.

2.2. Задачи выставки:

- создать условия для творческой самореализации обучающихся;

- стимулировать развитие у детей фантазии, воображения, способностей к прикладному и художественному творчеству; организационных навыков.

3. Участники выставки: творческие группы.

4. Порядок проведения выставки:

4.1. Выставка организуется членами творческих групп в холле первого этажа.

4.2. В работах приветствуется оригинальность оформления

5.. Все работы должны соответствовать тематике выставки.

6. Место и сроки проведения: январь, 2016 г. холл первого этажа

Приложение 4.

**Положение о подпольных дебатах «Что лучше: музыка или живопись?»**

**1.1**. **Цель**

Повышение навыков ораторского искусства через участие в интеллектуально-дискуссионной игры «Дебаты» (далее Игра).

**1.2. Задачи:**

- создание условий для активизации творческо-интеллектуальной деятельности молодежи;

- усвоение молодежью навыков ведения дискуссии;

- повышение уровня сформированности навыков, умений, компетенций межличностного общения молодежи.

**2. ОРГАНИЗАТОРЫ ИГРЫ**

2.1. Авторский коллектив проекта «Ночь искусств»

**3. ОРГКОМИТЕТ И ЖЮРИ ИГРЫ**

3.1. Оргкомитет:

- проводит работу по разработке тематики дебатов;

- осуществляет непосредственную подготовку и руководство Игрой;

- согласовывает работу членов жюри;

- подводит общие итоги Игры.

3.5. Состав жюри определяется на каждую игру.

3.6. В состав жюри авторский коллектив проекта «Ночь искусств»

**4. УЧАСТНИКИ ИГРЫ**

4.1. Творческие группы.

4.3. Команды состоят из 5-ти человек (3 из которых спикеры).

4.4. Игру ведёт тайм-кипер.

**5. ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ**

На этих дебатах класс разделится на две группы и согласно правилам в 1 команде будут те, кто ЗА живопись, а во второй – те, кто за музыку. Каждый раз спикерами будут по одному человеку из группы, по желанию их можно менять. Те, кто следит за игрой могут менять команду, если им кажется, что аргументы противника сильнее. В конце выигрывает команда с наибольшим количеством людей поверивших в доводы спикера.

Приложение 5.

**Положение конкурса пародий «Музыка 20 века»**

**1. Цели и задачи конкурса**

Конкурс организуется в целях:

* повышения интереса к музыке 20 века;
* создание условий для развития и самореализации творческого потенциала детей;

Задачи фестиваля-конкурса:

* создание условий для поддерживания положительного микроклимата в творческих группах;
* повышение уровня развития общей культуры личности;
* воспитывать художественный и эстетический вкус среди различных видов искусств;

**2. Организаторы конкурса**

Фестиваль-конкурс будет проходить  **в январе 2016 г. в рамках реализации проекта «Ночь искусств»**

Организаторами конкурса является авторская группа проекта.

**3. Условия участия в конкурсе**

Участниками фестиваля-конкурса: творческие группы.

**Оценка конкурса проходит по двум номинациям:**

* «Лучшая пародия исполнителя» (Майкл Джексон, Мадонна, Элвис Пресли, Эллэ Фицджералд);
* «Лучшая пародия группы» (АВВА, БОНИ-М, Роллинг Стоунз, Спайз герлз)

В любой номинации предоставляется только одно произведение протяженностью до 5 минут;

 Использовать фонограмму «плюс», все фонограммы только на флеш-карте.

**Критерии оценки:**

* сценический образ;
* оформление номера и качество использования выразительных средств ( костюм, грим, реквизит, спецэффекты);
* артистизм (заразительность, кураж, пластика);
* уровень исполнительского мастерства;
* культура подачи, сценический образ, эстетическое восприятие.

**Информационная справка.**

**ABBA –** шведский музыкальный квартет, является одним из наиболее успешных коллективов за всю историю популярной музыки и самым успешным из числа созданных в Скандинавии. Жанры – поп-рок, европоп, диско, евродиско, танцевальная музыка, глэм-рок.

**Актёрское искусство** — профессиональная творческая деятельность в области исполнительских искусств, состоящая в создании сценических образов (ролей), вид исполнительского творчества.

Исполняя определённую роль в театральном представлении, актёр как бы уподобляет себя лицу, от имени которого он действует в спектакле. Путём воздействия на зрителя во время спектакля создаётся особое игровое пространство и сообщество актёров и зрителей. Общий принцип актёрского искусства — перевоплощение. Перевоплощение бывает внешнее и внутреннее, метод его постижения различается в зависимости от техники, которой пользуется актёр, школы (например, Станиславского или Михаила Чехова), факторов внешнего вмешательства в построение роли (работы партнёров, режиссёра, гримёра и т. д.)

**А́лла Бори́совна Пугачёва**  — советская и российская эстрадная певица, композитор-песенник, эстрадный режиссёр, продюсер, киноактриса и телеведущая. В её репертуар входит более 500 песен на русском, английском, немецком, французском, иврите, финском, украинском языках, а дискография насчитывает более 100 сольных пластинок, CD и DVD дисков. Помимо России и стран бывшего СССР альбомы Пугачёвой издавались в Японии, Корее, Швеции, Финляндии, Германии, Польше, Чехословакии и Болгарии. Общий тираж дисков превысил 250 миллионов экземпляров.

**Бра́тья Люмье́р**, родоначальники кино: Люмьер, Луи Жан (1864—1948) — младший брат (изобретатель аппарата «Синематограф»).

Люмьер, Огюст Луи Мари Николя (1862—1954) — старший брат (организатор).

С 1883 года Луи и Огюст Люмьеры вместе со своим отцом Антуаном наладили в Лионе производство желатиновых фотопластинок с использованием бромида серебра на основе технологии, разработанной Луи. В первый год их фабрика произвела 216 тысяч фотопластинок, а к 1890 году на ней уже трудились 200 рабочих, выпускавших ежегодно 4 миллиона пластинок. С 1892 года компания Люмьеров также выпускала бромидную бумагу, и её капитал в это время составлял 3 миллиона франков

**Киноискусство** – вид искусства, основанный на технической основе кинематографа. Киноискусство является синтезом литературы, изобразительного искусства, театра и музыки, поэтому говорят что 28 декабря 1895 года родилась новая муза – муза кино.

**Сэр Чарльз Спенсер (Чарли) Чаплин** – американский и английский киноактер, сценарист, композитор и режиссер, универсальный мастер кинематографа, создатель одного из самых знаменитых образов мирового кино – образа бродяжки Чарли, появившегося в короткометражных комедиях, поставленных на поток в 1910-е годы на киностудии Кистоуна. Чаплин активно использовал приемы пантомимы и буффонады, хотя начиная с 1920-х годов в его творчестве стали происходить серьезные социальные темы, чем это было в раннем периоде короткометражного кино. Начиная с апреля 1914 года Чаплин стал выступать в качестве режиссера и автора сценария большинства фильмов с собственным участием, с 1916 года он также продюсировал фильмы, а с 1918 – писал музыку.

**Модернизм** – направление в искусстве конца ХIX – начала ХХ века, характеризующееся разрывом с предшествующим историческим опытом художественного творчества, стремлением утвердить новые, нетрадиционные начала в искусстве, непрерывным обновлением художественных форм, а так же условностью стиля. Модерническая парадигма была одной из лидирующих в западной цивилизации первой половины ХХ века; во второй половине вка она была подвргнута развернутой критике.

**Этикет:**

- на Востоке – в Китае во время трапезы надо пробовать всего понемногу. При этом необходимо выразить благодарность за прием, хорошее угощение и радушие. Нельзя размахивать палочками или стучать ими по посуде. Палочки стоит подносить к еде только когда вы уже определились с куском пищи. Палочками еду ни в коем случае не накалывают, а лишь подхватывают. Воткнутая в рис палочка символизирует в Японии погребальные традиции и воспринимается в Японии крайне негативно. Палочки не принято класть в тарелку;

- в Италии – считается невежливым сесть на какое-либо место, пока вам не разрешили, во время трапезы нож держат в правой руке, а вилку в левой, хозяин/хозяйка руководит трапезой: встанет – встаете и вы, сядет – садитесь, оставить чуть-чуть еды считается позволительным, гость должен предложить хозяину с уборкой, всю еду (включая чипсы, сыр, оливки и маленькие закуски) принято есть вилками и ложкой;

- во Франции – нельзя говорить «Приятного аппетита!», часто пользоваться ножом, руки всегда на столе, есть с острого конца ложки, не нависать над тарелкой, приборы кладутся на тарелку полностью, перекрестно, на коленях всегда салфетка, не замечать чужих ошибок;

- в Англии – руки по возможности на коленях и ни в коем случае на столе, часто использовать нож, есть медленно, не разговаривать за столом, после трапезы положить приборы на тарелку, говорить «Спасибо» если что-то подано, нельзя облизывать ножи, не жевать с открытым ртом и чавкать, издавать любой шум изо рта.

**Майкл Джексон** – американский певец, танцор, автор песен, хореограф, актер, филантроп, предприниматель. Самый успешный исполнитель в истории поп-музыки, известен как «Король поп-музыки», обладатель 15 премий Грэмми и сотен других премий. 25 раз занесен в Книгу рекордов Гиннеса. В 2009 официально признан Легендой Америки и Иконой Музыки. Жанры – рок, поп, соул, ритм-н-блюз, фанк, диско, нью-джек-свинг.

**The Rolling Stones** – британская рок-группа, многие годы соперничавшая с The Beatles. The Rolling Stones, ставшие важной частью Британского вторжения, считаются одной из самых успешных и влиятельных групп в истории рока. В 1969 году в ходе американского турне рекламировались как «величайшая рок-н-ролл группа в мире» и сумели сохранить этот статус по сей день.

**Импрессиони́зм** (фр. *impressionnisme*, от *impression* — впечатление) — направление в искусстве последней трети XIX — начала XX веков, зародившееся во Франции и затем распространившееся по всему миру, представители которого стремились разрабатывать методы и приёмы, которые позволяли наиболее естественно и живо запечатлеть реальный мир в его подвижности и изменчивости, передать свои мимолётные впечатления. Обычно под термином «импрессионизм» подразумевается направление в живописи (но это, прежде всего, группа методов), хотя его идеи также нашли своё воплощение в литературе и музыке, где импрессионизм также выступал в определенном наборе методов и приёмов создания литературных и музыкальных произведений, в которых авторы стремились передать жизнь в чувственной, непосредственной форме, как отражение своих впечатлений.

**Хокку** (иначе — хайку), жанр и форма японской поэзии; трёхстишие, состоящее из двух опоясывающих пятисложных стихов и одного семисложного посередине. Генетически восходит к первой полустрофе *танка* (хокку буквально — начальные стихи), от которого отличается простотой поэтического языка, отказом от прежних канонических правил, повышением роли ассоциативности, недосказанности, намёка. В своём становлении X. прошёл несколько этапов. Поэты Аракида Моритакэ (1465—1549) и Ямадзаки Сокана (1465—1553) видели в X. чисто комический жанр. Заслуга превращения X. в ведущий лирический жанр принадлежит *Мацуо* Басе (1644—94); основным содержанием X. стала пейзажная лирика. С именем Танигути Бусона (1716—83) связано расширение тематики X. Параллельно в 18 в. развиваются комические X., выделившиеся в самостоятельный сатирико-юмористический жанр сэнрю. В конце 18 — начале 19 вв.(века) Кобаяси Исса вводит в X. гражданские мотивы. В конце 19 — начале 20 вв.(века) Масаока Сики приложил к X. заимствованный из живописи метод «зарисовок с натуры» (сясэй), способствовавший развитию реализма в жанре X.

**Э́лвис Ааро́н Пре́сли** — американский певец и актёр, один из самых коммерчески успешных исполнителей популярной музыки XX века. В Америке Пресли прозвали «королём рок-н-ролла» (или просто «королём»—*The King*). Он популяризовал рок-н-ролл, хотя не был первым исполнителем этого жанра. Тем не менее, именно он соединил [кантри](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9A%D0%B0%D0%BD%D1%82%D1%80%D0%B8) и блюз, дав рождение рокабилли, которым отмечены его первые записи на Sun Records в середине 1950-х гг.

**Исторические танцы** — общее название для танцевальных композиций прошлых эпох, которые с успехом исполняются и в настоящее время.

Историко-бытовые танцы в полной мере отражают исторические особенности той местности, в которой они возникали. Это связано с культурой породивших их народов: музыке, одежде танцующих, религиозными обрядами, играми и трудовыми процессами.

Влияние бытового танца на современную сценическую хореографию огромно. Всестороннее исследование этого вопроса поможет более глубоко разобраться в стилевых особенностях спектаклей различных эпох, даст возможность более конкретно говорить о происхождении лексики сценического танца.

Историко-бытовая хореография не останавливается в своем развитии. Она не может ограничиваться только танцами прошлых веков. Обычные люди хотят иметь свои танцы, увлекательные и красивые, отражающие новые эстетические нормы, доставляющие удовольствие и воспитывающие вкус. Нельзя создавать новые танцы, не познакомившись с вековым опытом, с художественными принципами бытовой хореографии.

**The Beatles** (по-русски Битлз, МФА: [ðə ˈbiː.tlz]; отдельно участников ансамбля называют «битлами», также их называют «великолепной четвёркой»[6] [англ. Fab Four] и «ливерпульской четвёркой») — британская рок-группа из Ливерпуля, основанная в 1960 году, в составе которой играли Джон Леннон, Пол Маккартни, Джордж Харрисон и Ринго Старр. Также в разное время в составе группы выступали Пит Бест, Стюарт Сатклифф и Джимми Никол. Большинство композиций The Beatles созданы в соавторстве и подписаны именами Джона Леннона и Пола Маккартни. Дискография группы включает 13 официальных студийных альбомов, изданных в 1963—1970 годах, и 211 песен

**Spice Girls («Спайс Гёрлз»)** — британская женская поп-группа, образованная в Лондоне в 1994 году.Состав: Мелани Браун Эмма Бантон Виктория Адамс Мелани Чишолм Экс-участница: Джери Холлиуэлл Место проживания: Лондон, Англия Фирма звукозаписи: Virgin

**Мадо́нна Луи́за Чикко́не** (англ. Madonna Louise Ciccone, род. 16 августа 1958, Бей-Сити, Мичиган, США) — американская певица, автор песен, продюсер, танцовщица, писательница, актриса, кинорежиссёр, сценарист, предприниматель и филантроп. Переехав в Нью-Йорк в 1978 году ради карьеры в танцевальной труппе, Мадонна сначала стала участницей рок-групп, а потом успешной сольной исполнительницей и автором песен.

**Жорж Мельес *(фр.* Marie Georges Jean Méliès**, 8.12.1861–21.01.1938) — уникальный человек, один из основоположников мирового кинематографа. Французский актер, режиссер, иллюзионист, изобретатель основных приемов кино и один из самых плодовитых режиссеров, на счету которого свыше пятисот фильмов.

**Задания квест-игры «От Античности до Современности»**

Класс делится на четыре команды. Игра будет происходить в нескольких этапах, на разных этажах и в кабинетах. После окончания каждого этапа игроки вновь собираются вместе и получают новую карту, затем попадают в новую эру или эпоху. Задача: собрать каждой команде свой пазл. Часть пазла дается лишь при победе и правильном ответе на задание. Побеждает та команда, которая раньше всех полностью соберет свой индивидуальный пазл. В каждом этапе – по 4 задания

1 этап. «Античность»

1 задание.

Жили ли они?

Указать, кто жил в действительности, а кто, является вымышленным персонажем.

Хеопс Солон

Синухет Ахиллес

Осирис Ника

Хаммурапи Спартак

Гомер Юстиниан

Мильтиад Нут

Геб Пир

Дарий Плутарх

Крез Антигона

Голиаф Зевс

2 задание.

Назвать известных греческих богов.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

3 задание.

Игра-лабиринт. Чтобы выйти из лабиринта, надо правильно ответить на 5 вопросов.

В каких странах протекают эти реки.

Тигр –

Ганг –

Иордан –

Хуанхэ –

Нил –

4 задание.

Приведите в соответствие:

А) Глиняные сосуды с 2 ручками для хранения вина и масла 1) Триеры

Б) Греческие боевые корабли 2) Архонты

В) Государственные рабы в Спарте 3) Амфоры

Г) Выборные правители в Афинах во времена Солона 4) Илоты

Этап 2. “Время рыцарей”.

1 задание.

1 представитель от каждой команды обращается к Прекрасной Даме с куртуазным монологом, который сочиняет вся команда.

2 задание.

Каждой команде даётся 1 отрывок из стихов Бертрана де Борна, и она должна определить, какие рыцарские добродетели прославляет поэт?

А рыцарю стареть бы не давали

Отважный риск и вкус к делам большим,

Пиры в его гостеприимном зале

И щедрость, чей порыв неудержим:

Пусть на турнир иль боевой отряд

Своё добро он тратит всё подряд,

В пылу игры умеет всё спустить

И знает, как красавицу прельстить.

Какие рыцарские добродетели прославляет Бертран де Борн?

Всю жизнь я только то и знал,

Что дрался, бился, фехтовал,

Везде, куда не брошу взгляд,

Луг смят, двор выжжен, срублен сад,

Вместо лесов – лесоповалы…

Какие рыцарские добродетели прославляет Бертран де Борн?

3 задание.

Как называются военные состязания рыцарей? Что вы знаете о правилах проведения таких поединков? Участники какой команды вспомнят и произнесут больше учтивых слов.

4 задание.

Каждая команда с помощью своих участников должна сделать следующие фигуры:

1) Дракон;

2) Замок;

3) Рыцарь, восседающий на лошади.

3 Этап. “Эпоха Возрождения. Леонардо да Винчи ”.

Задание 1.

Ответить на вопросы про Леонардо да Винчи.

1. Сколько лет да Винчи рисовал улыбку Джоконды?
2. Чем интересовался Леонардо да Винчи? У него было множество моделей и рисунков его интересов.
3. На каком инструменте он умел играть?
4. Кто изображен на картине «Тайная встреча»?

Задание 2.

Игрокам будут выданы 7 картин. Они должна указать на работы великого художника. Всего картин да Винчи будет 4.

Задание 3.

Попробовать нарисовать модели летательных аппаратов.

Задание 4.

Всей командой нарисовать Мону Лизу.

Этап 4. «Современность»

Задание 1.

Составить кроссворд «Современное искуссвто», включающий следующие слова креативность, граффити, автоматизм, арте-повера, ассамбляж, биеннале, видеоарт, гиперреализм, инсталляция, кинетизм, минимализм, нет-арт, сюрреализм, хепенинг.

Задание 2.

По фотографиям соотнести здания и памятники по странам.

Задание 3.

Предложить мини-проект по популяризации живописи.

Задание 4.

Определи произведения современных авторов по ряду изображений.

После всех заданий команды, в которых не хватает частей пазла, получают карты с местонахождением части. Когда они все найдут, бегут в спортзал где они и должны правильно составить пазл.

|  |
| --- |
|  |