**«О, счастливчик!»**

**Игра по теме «Культура Древнего мира»**

Презентация игры к внеклассному мероприятию по предмету «Мировая художественная культура» предназначена для закрепления темы «Культура Древнего мира» в общеобразовательных учреждениях. Она создана по типу телевизионной игры «Кто хочет стать миллионером?». Формулировки вопросов и ответы для учителя, который ведёт игру, размещены в Приложении1.

Ключевые знания, которые выявляются в ходе игры:

* античная мифология: боги и их функции, герои и их подвиги;
* «чудеса света Древнего мира»;
* музы – покровительницы искусств;
* символика Древнего мира;
* деятели культуры: философы, учёные, скульпторы;
* жанры различных видов искусства;
* произведения искусства и имена их создателей.

**Оборудование:**

* компьютер;
* проекционная система.

**Инструкция к презентации**

* Навигация осуществляется при помощи управляющих кнопок и гиперссылок.
* Кнопка «Домой» позволяет перейти к выбору номера пары игроков и началу игры.
* Кнопка «Далее» установлена для перехода к следующему вопросу игры.
* Кнопка «Выход» предоставляет возможность закончить игру в любой момент игры.
* Переход на слайде 1 осуществляется щелчком мышью на поле слайда.
* Выбор номера пары игроков на слайде 2 позволяет через гиперссылку перейти к началу игры для каждой пары.
* Выбор варианта ответа осуществляется по щелчку на него.
* На кнопку с правильным ответом установлена анимация «пульсация».
* На кнопку с неверным ответом установлена анимация «исчезновение».

**Правила игры**

* Игра рассчитана на восемь пар игроков.
* Каждой паре учащихся предлагается по шесть вопросов аналогичной тематики.
* К каждому вопросу игры прилагается по четыре варианта ответа. Правильный ответ среди них только один. Каждый верный ответ приносит паре игроков один балл.
* Учитель запускает презентацию и приглашает учащихся по очереди выбрать номер пары игроков.
* Учитель читает вопрос.
* Учащиеся размышляют и дают ответ.
* Игроки могут воспользоваться подсказкой «помощь зала» при обсуждении ответа на один из шести вопросов.
* После ответа учащихся учитель нажимает соответствующую кнопку.
* При неверном ответе учащихся игра продолжается.
* По итогам игры каждой пары подсчитывается количество правильных ответов.
* По окончании игры всех пар учащиеся, набравшие шесть баллов, признаются победителями и получают призы.

**Ход игры**

| **Содержание вопросов** | **Характеристика основных видов деятельности учащихся**  |
| --- | --- |
| Установление соответствия богов Древней Греции и Древнего Рима | Демонстрировать представления о функциях богов Древней Греции (Древнего Рима): * Гефест (Вулкан),
* Афродита (Венера),
* Аполлон (Аполлон),
* Гера (Юнона),
* Аид (Плутон),
* Гестия (Веста),
* Афина (Минерва),
* Гермес (Меркурий).
 |
| Определение значения символов Древнего мира | Демонстрировать представления о символике Древнего мира: * Грифон,
* тотем,
* змея,
* кобра,
* Феникс,
* оливковый венок,
* Пегас,
* орёл.
 |
| Определение «чудес света» Древнего мира | Определять «чудеса света» Древнего мира по описанию, знать имена создателей:* Мавзолей царя Мавсола,
* Зевс Олимпийский,
* Колосс Родосский.
 |
| Определение муз – покровительниц искусства | Знать имена муз и виды искусства, которым они покровительствовали, а также их атрибутику:* Клио,
* Терпсихора,
* Талия,
* Мельпомена,
* Урания.
 |
| Определение имён представителей культуры Древнего мира | Узнавать по описанию деятельности имена философов, учёных: * Платон,
* Диоген,
* Аристотель,
* Пифагор,
* Гиппократ,
* Евклид,
* Архимед.
 |
| Определение жанров различных видов искусства | Определять по описанию жанры различных видов искусства:* трагедия,
* дифирамб.
 |
| Определение произведений искусства и имён их создателей | Узнавать по описанию произведения искусства, называть их создателей:* Термы,
* Мирон,
* Дедал.
 |
| Знание античной мифологии  | Определять по описанию персонажей мифов:* Эдип,
* Тесей,
* Сцилла и Харибда,
* Эвридика,
* Орфей,
* Гера,
* Андромеда,
* Геракл,
* Парис.
 |

**Интернет-ресурсы**

Ссылки на Интернет-ресурсы находятся в Приложении2.