

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
КИЇВСЬКИЙ ФАХОВИЙ КОЛЕДЖ ПРИКЛАДНИХ НАУК**



**ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО МЕТОДУ ВИЗНАЧЕННЯ  
СПЕЦІАЛЬНИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ З ОСНОВ КОМПОЗИЦІЇ  
ДЛЯ СПЕЦІАЛЬНОСТІ 022 ДИЗАЙН**

**ВИД РОБОТИ** Методична розробка, гра –  
змагання «Знавці композиції»

**ГАЛУЗЬ ЗНАНЬ 02** Культура і мистецтво

**СПЕЦІАЛЬНІСТЬ 022** Дизайн

**Укладач:** Прокопенко Наталія Олексіївна, викладач спецдисциплін,  
кваліфікаційна категорія «спеціаліст вищої категорії»

**Рецензент:** Івасенко Марія Валентинівна, кандидат технічних наук, доцент,  
викладач спецдисциплін

У методичній розробці підсумкового заняття з дисципліни «Основи композиції» запропонований один з активних методів, що використовується в навчальній практиці, а саме, гра-змагання, яка активізує розумову діяльність студентів, розвиває творчі, ораторські та акторські здібності майбутніх фахівців, стимулює до подальшої професійної освіти. В розробці надаються план і сценарій проведення заняття, додатки та презентація

Рекомендовано цикловою комісією Дизайн КФКПН  
Протокол № 2 від «2» листопада 2021 р.

## ЗМІСТ

Вступ.....	4
Етапи підготовки підсумкового заняття .....	5
Сценарій заходу.....	6
Перший тур – «Казка про композицію».....	6
Другий тур – «Вікторина» .....	6
Третій тур – «Створи образ».....	11
Четвертий тур – «Лінгвістичний конкурс» .....	12
П'ятий тур – «Хто я?» .....	15
Шостий тур – «Художні омоніми».....	16
Сьомий тур – «Композиція-колаж».....	16
Восьмий тур – «Асоціативна головоломка» .....	17
Дев'ятий тур – «Я намалюю, а ти вгадай!» .....	19
Жартівлива вікторина для глядачів.....	20
Підведення підсумків.....	20
Висновки.....	21
Перелік використаних літературних джерел .....	22
Додатки .....	23

## ВСТУП

Підтримка та розвиток обдарованості – є одним із пріоритетних напрямків сучасної освіти, адже освіта це дзеркало майбутнього країни. З огляду на це, основними завданнями сучасної освіти є розвиток інтелектуальних і творчих здібностей, природної обдарованості студентів, формування в них творчого потенціалу, мислення, уміння самореалізуватися.

Формування соціально активної особистості вимагає використання нестандартних форм педагогічної взаємодії. Однією з таких форм є гра, як засіб розвитку творчого потенціалу майбутнього фахівця.

Ігровий метод навчання передбачає визначення мети, спрямованої на засвоєння змісту освіти, вибір виду навчально-пізнавальної діяльності і форми взаємодії педагога і студентів. Ігрові методи є ефективними і характеризуються наявністю ігрових моделей об'єкта, процесу або діяльності; активізацією мислення й поведінки студента; високим ступенем задіяності в навчальному процесі; обов'язковістю взаємодії студентів між собою та викладачем; емоційністю і творчим характером заняття; самостійністю студентів у прийнятті рішення; їх бажанням набути умінь і навичок за відносно короткий термін.

Головною метою навчальних ігор є формування в майбутніх фахівців уміння поєднувати теоретичні знання з практичною діяльністю. Оволодіти необхідними фаховими вміннями і навичками студент зможе лише тоді, коли сам достатньою мірою виявлятиме до них інтерес і докладатиме певних зусиль, тобто поєднуючи теоретичні знання, здобуті на лекціях, семінарах, самостійно, з розв'язанням конкретних практичних задач і ситуацій.

Ігрова діяльність виконує такі функції як спонукальну (викликає інтерес у студентів); комунікабельну (засвоєння елементів культури спілкування майбутніх спеціалістів); самореалізації (кожен учасник гри реалізує свої можливості); розвивальну (розвиток уваги, волі та інших психічних якостей); розважальну (отримання задоволення); діагностичну (виявлення відхилень у знаннях, уміннях та навичках). Заняття з використанням ігор відбуваються жваво, емоційно, за високої активності студентів та сприятливої психологічної атмосфери.

Ігровий підхід не є визначальним способом засвоєння навчального матеріалу, але він значно збагачує педагогічну практику і розширює можливості студентів.

В даній методичній розробці представлений сценарій проведення підсумкового заняття з дисципліни «Основи композиції» у вигляді гри.

Мета підсумкового заняття гри-змагання, передбачає реалізацію трьох функцій :

1. Освітньої:

- систематизувати і закріпити знання з дисципліни;
- залучити до творчої діяльності;
- усвідомити значення дисципліни у професійній діяльності;
- сформувати професійні уміння;
- залучити до інтелектуальної діяльності

2. Розвиваючої:

- розвивати творчі і ораторські здібності;
- розвивати креативне і логічне мислення;
- розвивати акторську майстерність, уяву і фантазію

3. Виховної:

- виховувати зацікавленість дисципліною, прагнення отримати нові знання самостійно;
- виховувати професійні риси, почуття відповідальності;
- прививати культуру поведінки і спілкування;
- формування почуття прекрасного, бажання творити

### Етапи підготовки підсумкового заняття

Завдання гри-змагання розраховані для студентів другого курсу спеціальності «Дизайн». У грі беруть участь дві або більше команд, в залежності від кількості студентів у групі. Очолює команду капітан. Капітан команди обирається на загальних зборах команди більшістю голосів.

Мета кожної з команд — отримати перемогу в загальному заліку за результатами дев'яти етапів конкурсу. Гру контролюють судді та ведучий. Переможцем стає команда, яка набирає більшу кількість балів. Забезпечення заняття: персональний комп'ютер, проектор, екран, колонки, папір формату А-1, маркери, підручні матеріали для колажу, бланки оцінювання, репродукції картин.

**1.Етап** - планування підсумкового заняття, форми проведення, вибір мети, очікуваний результат. На даному етапі йде збір інформації, формування завдань для заходу і сценарію гри, визначення регламенту, місця і часу проведення, розподіл ролей. Мета даного заходу підібрана таким чином, щоб не тільки можна було закріпити набуті знання з дисципліни, але й розвинути творчі здібності і моральні цінності

**2.Етап** - організація діяльності студентів. Студенти раніше були попереджені про проведення заходу і отримали наступні завдання:

підготувати назву, логотип та девіз команди, підготувати казку про композицію використовуючи композиційні терміни, у вигляді відеоролика або розповіді-постановки. Підбір членів команд та визначення капітана. В обов'язки капітана входить контроль до підготовки конкурсу і виконання домашнього завдання. Студенти планують свою роботу, розподіляють між собою конкретні завдання й ролі, виконання яких кожен з них бере на себе. На заняттях, індивідуальних і групових консультаціях студенти обмінюються інформацією та аналізують її.

**3.Етап** - проведення заходу.

**4.Етап**- підведення підсумків і аналіз гри, зазначаються позитивні та негативні моменти, їх причини і передумови, ставлення учасників до виконання ролей, ступінь активності і задоволення гравців, виявлення професійних якостей під час гри, враховують реалізацію теоретичних положень, ерудицію, міждисциплінарний кругозір, ступінь самостійності в прийнятті рішень, дисципліну, надаються методичні рекомендації щодо вдосконалення професійних умінь, відповіді на запитання студентів, що виникли під час гри.

Визначення балів, переведення їх в оцінки

## **Сценарій заходу**

### **Організаційний момент**

Вступне слово викладача. Привітання ,встановлення контакту зі студентами, оголошення правил гри, представлення журі

### **Представлення команд**

Капітан команди представляє:

- Назву команди;
  - Девіз;
  - Емблему (логотип) команди
- Оцінюється конкурс від 1-3 балів

### **Перший тур – Домашнє завдання «Казка про композицію»**

Підготовка до цього туру відбувається, як домашнє завдання. Кожна з команд має підготувати оповідання про композицію, використовуючи фахову термінологію з застосуванням якомога більшої кількості композиційних термінів (гармонія, контраст, рівновага і т.д.)

Кожна з команд по черзі демонструє казку про композицію, яка може бути представлена у вигляді відеоролика, розповіді-постановки тривалістю 5хв. Оцінюється якість роботи, мораль, креативність,

оригінальність, володіння композиційною мовою (термінологією), від 1-5 балів

### Другий тур – Розминка «Вікторина»

Ведучий ставить запитання. Відповідь надає представник тієї команди, який першим підійме руку.

Гравець повинен надати розгорнуте пояснення відповідного факту. За правильну відповідь команді нараховується 1 бал.

Питання вікторини:

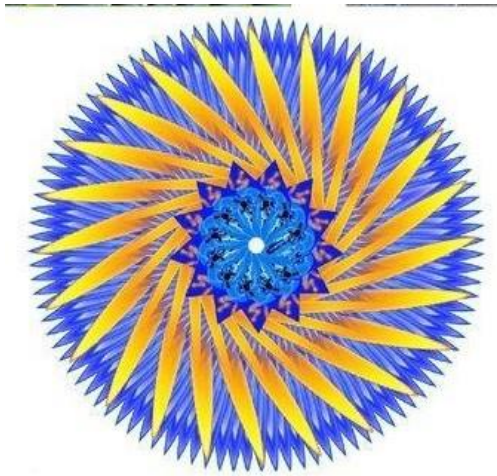
1. Визначити вид композиції



2. Визначити до якого типу кольорової гармонії відноситься дана композиція?



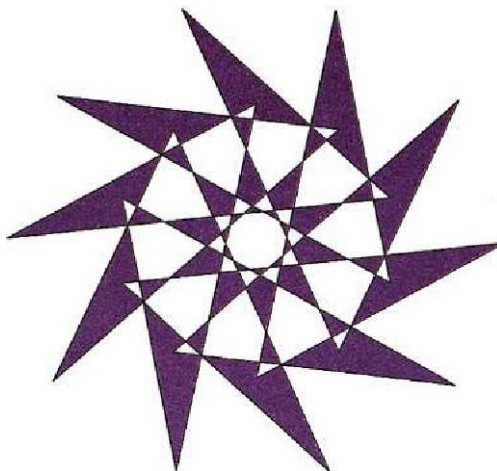
3. Визначити вид симетрії.



4. Визначити який композиційний засіб переважає у даній композиції



5. Визначити прийом композиції



6. Визначити до якого виду мистецтв відноситься дана композиція?

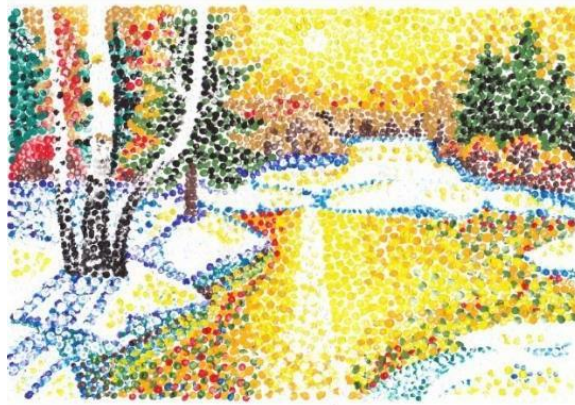




7. Визначити яка кольорова властивість переважає в даній композиції?



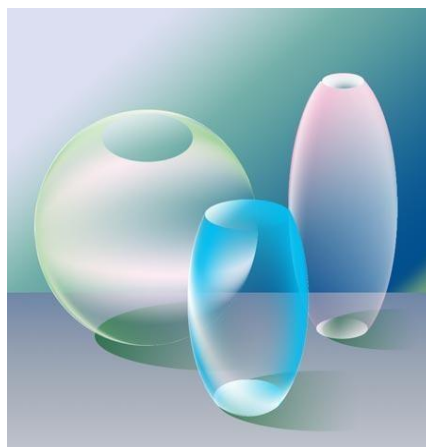
8. Визначити вид живописної техніки представленої на малюнку



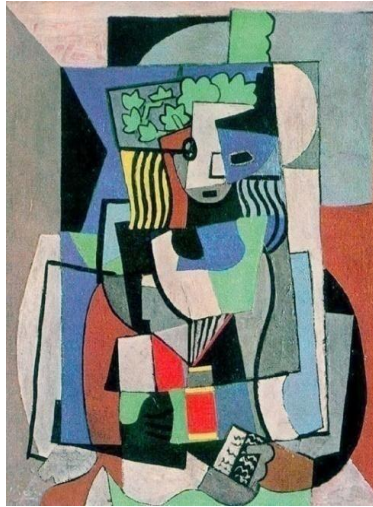
9. Визначити які кольорові сполуки поєднують обидва малюнки?



10. Визначити на яких нюансних співвідношеннях побудована композиція?



11. Визначити напрям в образотворчому мистецтві ХХ ст., який поставив за мету виявляти приховану геометрію речей, зводячи складні форми та поверхні до простих фігур



12. Визначити властивість композиції



Відповіді:

1. Об'ємно-просторова композиція
2. Полярна кольорова гармонія
3. Гвинтова симетрія
4. Ритм
5. Групування
6. Художній розпис – мурал
7. Світлота
8. Пуантилізм
9. Контрастні кольорові сполуки
10. Нюанс форм
11. Кубізм, П.Пікассо
12. Акцент кольору

### Третій тур – конкурс на креативність «Створи образ»

Кожний учасник команди по черзі виходить для створення одного образу літери. За основу пропонуються літери слова «КОМПОЗИЦІЯ». Час виконання ескізу-нарису не має перевищувати 30 секунд.

Команда яка швидше виконає завдання, отримує додатковий бал. Інші бали нараховуються за креативне і якісне виконання кожної із запропонованих літер в порівняльному аналізі (2 бали за більш оригінальне вирішення образу, 1 - за менш цікаве рішення)

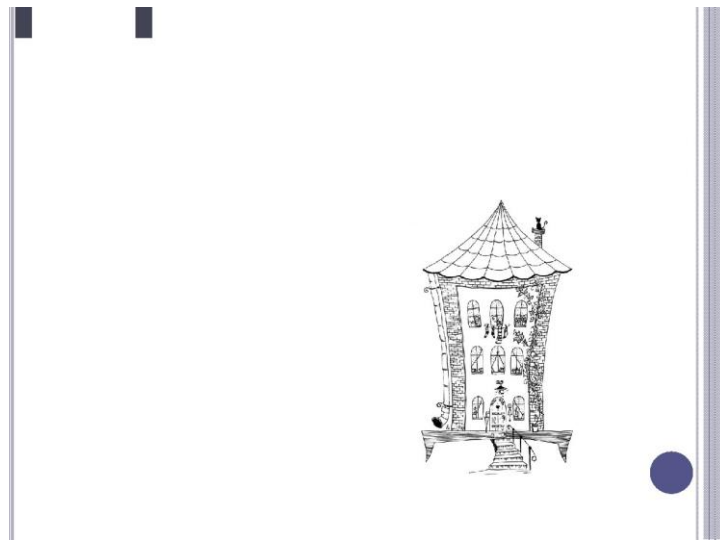


Рис. 1. Зразок літери-образу

### Четвертий тур – Лінгвістичний конкурс

Тур розпочинає команда, яка має найбільшу кількість балів. Капітани команд по черзі обирають одне з запропонованих завдань і номер комірки. На обмірковування запитання та прийняття спільного рішення команді надається час - 30 секунд. Кожний слайд з запитанням оздоблений індикатором часу. Після того як закінчиться час на обговорення, призначений капітаном гравець повинен надати правильну відповідь. Відповідь повинна бути розгорнута з поясненням відповідного факту

Конкурс складається з 4 раундів, кожний з яких має чотири комірки з питаннями. За правильну відповідь, команді нараховується 1 бал

Словесні складання	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
Зашифровані слова	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
Знайди зайве	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>
Приказки	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>



### 1-й раунд СЛОВЕСНІ СКЛАДАННЯ

Потрібно відгадати слова-додатки і отримати слово-суму з області образотворчого мистецтва..

Завдання:

1. Логічна настільна гра + Одиниця спадкового матеріалу = Французький живописець 19 століття

Г \_ \_ \_ \_

2. Нота + Фарба для письма та малювання = виправлення зображень ( малюнків, фотознімків)

Р \_ \_ \_ \_

3. Марка нашого літака + Команда собаці = Вигляд спереду

А \_ \_ \_ \_

4. Нещаслива доля + Орган зорової системи = Химерний стиль у мистецтві

Р \_ \_ \_ \_

Відповіді:

1. (Го + Ген = Гоген.)

2. (Ре + Туш = Ретуш.)

3. (Ан + Фас = Анфас.)

4. (Рок + Око = Рококо.)

### 2-й раунд ЗАШИФРОВАНІ СЛОВА

Потрібно із запропонованих літер скласти слово і пояснити його значення

Завдання:

1. Н Е О А К І Т Н Т

2. А Р Т У С К У Т Р

3. С Т Н А І Ї З И Р В

#### 4. АКПТОСЬМІКТН

Відповіді:

1. ТЕКТОНІКА

2. СТРУКТУРА

3. ВИРАЗНІСТЬ

4. КОМПАКТНІСТЬ

#### 3-й раунд ЗНАЙДИ ЗАЙВЕ

Потрібно обрати із запропонованих ілюстрацій «зайву» і обґрунтувати відповідь

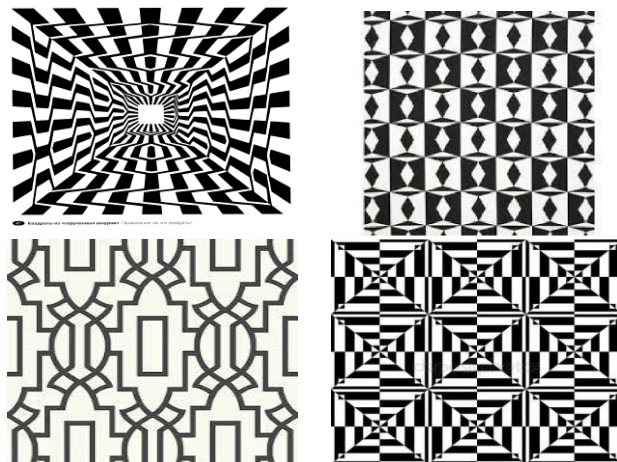
1.



2

4

2.



2

4

3.



2



4

4.



Відповіді:

1. Зайва 2 - контраст кольорів, серед споріднено-контрастних
2. Зайва 1- складний радіальний ритм, серед простих метричних
3. Зайва 1 – змішаний колір, серед чистих кольорів
4. Зайва 3 – закон композиції, серед властивостей композиції

#### 4-й раунд ПРИКАЗКИ

Потрібно озвучити оригінальну версію народної мудрості – приказки

Завдання:

- 1.Композиція - не студент, з пари не втече
- 2.Властивості посієш, композицію пожнеш
- 3.Форма є – змісту не має
- 4.Пташка красна своїм пір'ям, а композиція – засобами виразності

Відповіді:

1. Робота - не вовк, в ліс не втече
2. Що посієш, те й пожнеш
3. Сила є - розуму не треба
4. Пташка красна своїм пір'ям, а людина – добрими справами

#### П'ятий тур - «Хто я?»

Тур розпочинає команда, що має найбільшу кількість балів. Цей етап для капітанів. Капітан команди стає перед задалегідь заготовленим зображення картини, після чого він повинен вгадати, автора та назву картини. Для цього учасник задає питання команді, на які вона може відповісти «так» чи «ні». Відведений час 90 секунд

За правильну відповідь, назву картини і прізвище автора, команді нараховується два 2 бали і плюс 1 бал, команді яка впорається із завданням скоріше (за менший проміжок часу)



Рис.2 Дівчина з перловою сережкою, Ян Вермеер

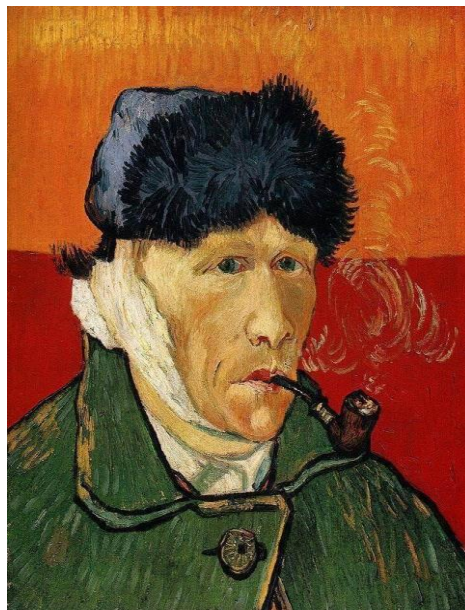


Рис .3 Автопортрет, Винсент ван Гог



## Шостий тур – «Художні омоніми»

Потрібно відгадати слово, що має два різних значення. Ведучий ставить запитання. За правильну відповідь, команді нараховується 1 бал. На обмірковування запитання та прийняття спільного рішення команді надається час - 10 секунд. Відповідь надає представник тієї команди, який першим підійме руку.

Завдання:

1. Не тільки характер, вдача і темперамент людини, але і об'єкт зображення
2. Не тільки передні плоскої форми зуби але і інструмент скульптора
3. Не тільки частина акту у драмі, але і витвір живопису
4. Не тільки план роботи але і художник
5. Не тільки найбільша грошова одиниця Стародавньої Греції, Єгипту, Вавилону, Персії, але й видатні здібності діяча мистецтва.
6. Не тільки одиниця рівня гучності звуку, але і задній план картини.
7. Не тільки повернення до влади королівської династії, однак і відновлення картин.
8. Не тільки частину руки, але і інструмент художника.
9. Не тільки швейна приналежність, але і гострий шпиль будівлі.
10. Не тільки галузь геології, що вивчає структуру земної кори в зв'язку з її рухами і деформаціями, але і поєднання частин в композиційному сенсі

Відповіді:

1. Натура
2. Різець
3. Картина
4. Графік
5. Талант
6. Фон
7. Реставрація
8. Кисть
9. Голка
10. Тектоніка

## Сьомий тур – Композиція –колаж

Студенти отримують зразки різних видів матеріалів (папір, тканина, канцелярські скріпки, нитки, гудзики, клей, маркер). Із запропонованих матеріалів потрібно створити композицію-колаж, на

вільно обрану тему. 10 хв. дається командам на виконання завдання. По завершенню відведеного часу, потрібно представити свій проект. Композиція оцінюється від 1-3 балів



Рис.4 Зразок виконання завдання

### Восьмий тур - Асоціативна головоломка

Потрібно проаналізувати представлені три ілюстрації, визначити які композиційні властивості є спільними, що їх поєднують. На обмірковування запитання та прийняття спільного рішення команді надається час - 30 секунд. Кожний слайд з запитанням оздоблений індикатором часу.

Відповідь надає представник тієї команди, який першим підійме руку, коментар має бути розгорнутим, з поясненням відповідного факту. За правильну відповідь, команді нараховується 1 бал.

Завдання:

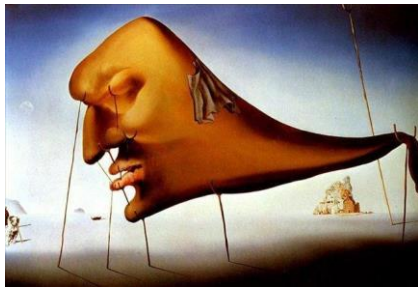
1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



Відповіді:

1. контраст розмірів, кольорів, форм
2. ритми
3. композиційний акцент ( центр)
4. монохромні композиції
5. симетрія
6. стилізований портрет
7. імпресіонізм

## Дев'ятий тур – Творча імпровізація «Я намалюю, а ти вгадай!»

Ведучий розпочинає з команди, що має найбільшу кількість балів.

З команди обирається один представник, який відтворює запропоновану особистість за допомогою стилізації. Решта команди має вгадати персонажа на етапі малювання

Команда, яка вгадає найшвидше (за меншу кількість часу) отримує додатковий бал. І 2 бали за якість і оригінальність виконання. Час на реалізацію завдання до 3-х хвилин

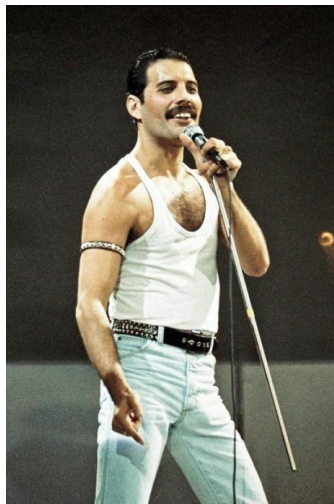


Рис.5 Фреді Меркурі



Рис.6 Майкл Джексон

## Жартівлива вікторина для глядачів 🤪

Ведучий ставить запитання.

За правильну відповідь нараховується 0,5 балів. Глядач має право подарувати їх команді, за яку він вболіває

Питання вікторини:

1. Як звуть художників, які малюють без пензлів і фарб?
2. Який матеріал для малювання заливає обличчя від сорому?
3. Її художник «вганяє в краску». Назвіть її.
4. Чим, на думку художників, маслом не зіпсуєш?
5. Напівфабрикат картини - це... Що?
6. Тканина мовою живописця - це... Що?
7. Кульман художника - це... Що?
8. Художник з почуттям гумору - це... Хто?
9. Лікар творів мистецтв - це... Хто?

Відповіді:

1. Мороз, Осінь, Сонце.
2. Фарба.
3. Пензлик
4. Картину
5. Ескіз
6. Полотно
7. Мольберт
8. Карикатурист
9. Реставратор

### **Підведення підсумку гри**

Для оголошення переможця конкурсу слово надається голові журі. Оголошують команду-переможця, виставляють оцінки. Проводиться аналіз гри, зазначаються позитивні та негативні моменти.

## ВИСНОВКИ

Освіта сьогодні – це перш за все простір творчих, конкурентоспроможних особистостей, які зуміли створити себе та власне мислення в такий спосіб, який в подальшому постає платформою успіху та процвітання в умовах нових викликів сучасності. Ці «виклики» спонукають всіх учасників освітнього процесу до нових ідей, пошуків, відкриттів.

Всебічний розвиток обдарувань студентів здійснюють не тільки в ході навчальної діяльності, а й під час проведення різноманітних ігор, конкурсів, олімпіад, під час яких вони не тільки поглиблюють знання з предметів та дисциплін, а й мають можливість розвивати інтелект, ерудицію, вміння спілкуватись.

Гра — це форма навчання, яка стимулює, активізує діяльність, розвиває творчі можливості. Підготовка до різних видів інтелектуальних змагань є потужним засобом стимулювання дослідницької діяльності студентів та їхньої творчої активності й позитивного ставлення до навчальної праці. Адже кожний із потенційних учасників під час підготовки потребує ознайомлення з новою навчальною і науково-популярною літературою з дисципліни; глибокого аналізу різноманітних культурологічних процесів тощо.

Така гра наповнюється змістом і вирішує безліч завдань – від творчих до інтелектуальних. За допомогою гри студенти включаються в активну діяльність, повністю занурюючись в події, що відбуваються і отримуючи позитивний настрій і емоційне піднесення. Така форма роботи дає можливість кожному гравцю, проявити свої знання, вміння, індивідуальні здібності а також сприяє формуванню комунікативних навичок та згуртуванню колективу учасників. Інтелектуальні етапи, елементи непередбачуваності які присутні в грі дозволяють розвивати аналітичні здібності, логічне мислення, швидкість у прийнятті правильних рішень, прагнення до самовдосконалення, уяву, креативність, ерудицію, проводити аналогії і асоціації між явищами, а також виявити потенційних лідерів і інтелектуалів.

Цінність такої форми навчання в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функція діють у тісному взаємозв'язку. Гра, як метод навчання, організовує, розвиває студентів, розширює їхні пізнавальні можливості. Ігрові форми навчання дозволяють використовувати всі рівні засвоєння знань: від відтворювальної діяльності через перетворювальну до головної мети – творчо-пошукової діяльності. Доведено, що ігрові заняття і прийоми підвищують ефективність сприймання навчального матеріалу, активізують розумову

діяльність, урізноманітнюють, вносять елемент цікавості і як наслідок підвищують рівень успішності.

#### Перелік використаних літературних джерел

1. Ігрові технології навчання [Електронний ресурс] / Режим доступу: [https://pidru4niki.com/70163/pedagogika/igrovi\\_tehnologiyi\\_navchannya](https://pidru4niki.com/70163/pedagogika/igrovi_tehnologiyi_navchannya)
2. Ігрові технології навчання у вищій школі [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://vseosvita.ua/library/igrovi-tehnologiyii-navcanna-u-visij-skoli-277186.html>
3. Функції навчання [Електронний ресурс] / Режим доступу: [https://stud.com.ua/46744/pedagogika/funktsiyi\\_navchannya](https://stud.com.ua/46744/pedagogika/funktsiyi_navchannya)
4. Топ -10 найвідоміших картин [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://cultura/city/news/top-10-najvidomisih-krain-svitu>
5. Особливості та види декоративної композиції [Електронний ресурс] / Режим доступу: <https://ukrmainstreetartisanscom/4016797-features-and-types-of-decorative-composition>
6. І творчість, і праця, і успіх. Збірник методичних матеріалів / упор. С. А. Болсун.— Кіровоград: ПОЛІМЕД-Сервіс, 2009.
7. Климченко В. В. Механізми розвитку творчості // Обдарована дитина. - 2003.-№ 1.
8. Корецька Л. В., Жосан О. Е. Підготовка вчителів до роботи з обдарованими учнями. Навчально-методичний посібник / Л. В. Корецька, О. Е. Жосан.— Кіровоград: Вид-во Кіровоградського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені Василя Сухомлинського, 2009.



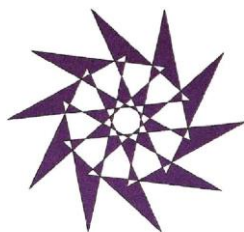
Додаток 1. Візуалізація методичного матеріалу у вигляді презентації

<p><i>ПІДСУМКОВЕ ЗАНЯТТЯ з дисципліни “Основи композиції”</i></p> <p><b>Гра - змагання “Знавці композиції :)”</b></p>  <p><i>Розробила: Прокопенко Н.О.</i></p>	<p>1. Визначити вид композиції</p> 
<p><i>ПРЕДСТАВЛЕННЯ КОМАНД</i></p> 	<p>2. До якого типу кольорової гармонії відноситься дана композиція?</p> 
	

**II ТУР**  
*Розминка "Вікторина"*



4. Який композиційний засіб ПЕРЕВАЖАЄ У ДАНІЙ КОМПОЗИЦІЇ?



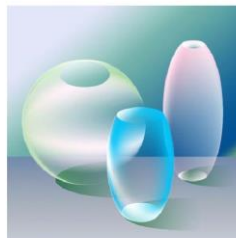
9. Які кольорові сполуки поєднують ДВА МАЛЮНКИ?



6. До якого виду мистецтва, відноситься дана композиція?



10. На яких нюансних співвідношеннях побудована композиція?



7. Яка кольорова властивість переважає в даній композиції?



11. Назвіть напрям в образотворчому мистецтві ХХ ст., який поставив за мету виявляти приховану геометрію речей, зводячи складні форми та поверхні до простих фігур?



8. Назвіть вид живописної техніки  
представленої на малюнку



**III ТУР**  
Конкурс на  
креативність  
“Створи образ”



Словесні складання	1	2	3	4
Зашифровані слова	1	2	3	4
Знайди зайве	1	2	3	4
Приказки	1	2	3	4

ЗРАЗОК ●

Д



1. Логічна настільна  
гра + Одиниця  
спадкового матеріалу =  
Французький живописець 19  
століття

1

К  
О  
М  
П  
О  
З  
И  
Ц  
І  
Я

2. Нота + Фарба для  
письма та малювання =  
Виправлення зображень  
(малюнків, фотознімків)

2



**IV ТУР**  
*Лінгвістичний  
конкурс*



3. Марка нашого літака +  
Команда собакі =  
Вигляд спереду

3



4. Несчастлива доля +  
Орган зорової системи  
= Химерний стиль у  
мистецтві

4



4

АКПТОСЬМІКТН

ВІДНОВІТЬ

30 секунд




1

НЕОАКІТНТ


ВІДПОВІДЬ

30 секунд

1

30 секунд

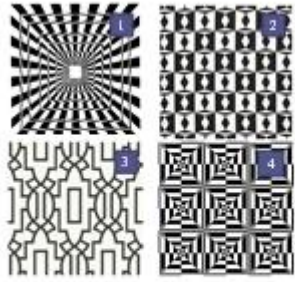


2

АРТУСКУТР


ВІДПОВІДЬ

30 секунд

2

30 секунд




3

СТНАІЪЗІРВ


ВІДПОВІДЬ

30 секунд

3

30 секунд



Цілісність <sup>1</sup>      Виразність <sup>2</sup>

Новизна <sup>3</sup>      Врівноваженість <sup>4</sup>

4      30 секунд



4

Пташка красна своїм пір'ям, а композиція – засобами виразності

ВІДПОВІДЬ      30 секунд



1


Композиція - не студент, з пари не втече

ВІДПОВІДЬ      30 секунд



V ТУР


Конкурс «Хто я?»



2

Властивості посієш, - композицію пожнеш

ВІДПОВІДЬ      30 секунд



90 секунд



3

Форма є – змісту не має

ВІДПОВІДЬ

30 секунд



90 секунд

VI T UP

Художні омоніми



2. Що поєднує ілюстрації ?



3. Що поєднує ілюстрації ?

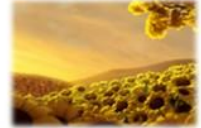


1. Не тільки характер і вдача людини, але і об'єкт зображення
2. Не тільки передні плоскі форми зуми але і інструмент скульптора
3. Не тільки частина акту в драмі, але і вибір живопису
4. Не тільки план роботи але і художник
5. Не тільки найбільша грошова одиниця Стародавньої Греції, Єгипту, Вавилону, Персії, але й відатні здібності
6. Не тільки одиниця рівня гучності звуку, але і задній план картини
7. Не тільки повернення до влади королівської династії, але і відновлення картини

**VII ТУР**  
**Композиція -  
колаж**



4. Що поєднує ілюстрації?



**VIII ТУР**  
**Асоціативна  
головоломка**



5. Що поєднує композиції?



6. Що поєднує ілюстрації?



ФРЕДІ МЕРКУРІ





7. Що поєднує ілюстрації?



МАЙКЛ ДЖЕКСОН



## ІХ ТУР

*Я намалюю, а ти  
вгадай*



## КОНКУРС ДЛЯ ВБОЛІВАЛЬНИКІВ

*Жартівлива  
вікторина*



АЛЬБЕРТ ЕЙНШТЕЙН



Які звать художників, які малюють без пензлів і фарб?

Який матеріал для малювання заливає обличчя від сорому?

Чим, на думку художників, маслом не злисуєш?

Написав фартук картини - це... Що?

Ганна мовою живописця - це... Що?

Кульман художника - це... Що?

Художник з почуттям гумору - це... Хто?

Лікар творів мистецтв - це... Хто?

### Додаток 2. Бланк оцінювання

№ туру	Назва конкурсу	Бали	Команда №1	Команда №2
1	Представлення команди: - назва команди; - девіз; - логотип команди	1-3		

2	Домашнє завдання - «Казка про композицію» - <i>Якість роботи,</i> - <i>мораль,</i> - <i>креативність,</i> - <i>оригінальність,</i> - <i>володіння композиційною мовою (кількість використаних термінів)</i>	1-5		
3	Вікторина	Кожна правильна відповідь 1		
4	«Створи образ» - <i>якість виконання</i> - <i>оригінальність</i>	1-2		
5	Лінгвістичний конкурс	Кожна правильна відповідь 1		
6	«Хто я?»	2-3		
7	Художні омоніми	Кожна правильна відповідь 1		
8	Композиція-колаж - <i>оригінальність</i> - <i>новизна</i> - <i>якість виконання</i>	1-3		
9	Асоціативна головоломка	Кожна правильна відповідь 1		
10	Я намалюю, а ти вгадай - <i>якість виконання</i> - <i>оригінальність</i>	1-3		
	Загальна сума балів			