

ФГОС  
ИННОВАЦИОННАЯ ШКОЛА

**ПРОГРАММА КУРСА  
«ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»**

**5—8 классы**

Авторы-составители: Л.Г. Савенкова, Е.А. Ермолинская,  
Т.В. Селиванова, Н.Л. Селиванов

*Соответствует Федеральному  
государственному образовательному стандарту*

Москва  
«Русское слово»  
2016

УДК  
ББК  
П78

П78

**Программа курса «Изобразительное искусство». 5–8 классы / авт.-сост. Л.Г. Савенкова, Е.А. Ермолинская, Т.В. Селиванова, Н.Л. Селиванов. – М.: ООО «Русское слово – учебник», 2016. – с.**

ISBN

Данная программа курса создана на основе Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования. Издание адресовано преподавателям общеобразовательных организаций: школ, гимназий, лицеев.

УДК  
ББК

ISBN

© Л.Г. Савенкова, 2016  
© Е.А. Ермолинская, 2016  
© Т.В. Селиванова, 2016  
© Н.Л. Селиванов, 2016  
© ООО «Русское слово – учебник», 2016

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса по изобразительному искусству к линии учебников издательства «Русское слово» подготовлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (далее – ФГОС) и Примерной программой основного общего образования по изобразительному искусству.

Программа определяет обязательную часть учебного курса и является ориентиром для составления рабочих программ по изобразительному искусству.

Данная программа опирается на современные направления интегрированного и полихудожественного образования, разрабатываемые в ФГБНУ «Институт художественного образования и культурологии Российской академии образования» и учитывает широкий педагогический опыт учителей экспериментальных школ данного научно-исследовательского Института, а также многолетний личный опыт авторов курса в области художественного образования учащихся разного возраста.

Программа открыта для продуктивного сотрудничества учителей изобразительного искусства с педагогами других образовательных дисциплин базового и дополнительного образования (история, география, естествознание, музыка, литература, театральная деятельность, «образная хореография») для объединения усилий по гармоничному развитию и многостороннему воспитанию учащихся среднего школьного возраста, поиску путей и средств их активного взаимодействия, сотрудничества и сотворчества.

Содержание программы направлено на расширение представлений учащихся об окружающем мире и искусстве, развитие эмоционально-чувственной сферы обучающихся, формирование их эстетического и ценностного отношения к миру, явлениям жизни и искусства, воспитание и развитие художественного вкуса учащихся, их интеллекта и творческого потенциала; освоение знаний об искусстве, о классическом и современном отечественном и мировом искусстве; ознакомление с выдающимися произведениями русской и зарубежной художественной культуры; овладение практическими умениями и навыками художественно-творческой деятельности; формирование устойчивого интереса к искусству, к художественным традициям своего народа и достижениям мировой культуры.

### Структура документа

Программа курса по изобразительному искусству содержит:

– пояснительную записку, в которой раскрываются цели и задачи изучения предмета «изобразительное искусство» в школе, даётся общая характеристика курса, определяется место предмета в учебном плане, конкретизируются планируемые результаты освоения курса и учебно-методические и материально-технические условия реализации программы;

- содержание курса, с примерным распределением учебных часов по тематическим разделам;
- поурочное тематическое планирование, в котором определены: количество учебных часов, отводимых на изучение каждой темы, и основные виды учебной деятельности обучающихся.

### **Место предмета в учебном плане**

Согласно Федеральному базисному плану на изучение предмета «Изобразительное искусство» отводится 35 учебных часов в год из расчёта 1 час в неделю.

### **Общая характеристика учебного предмета «Изобразительное искусство»**

Курс «Изобразительное искусство» направлен на формирование у обучающихся положительной мотивации и неподдельного интереса к совершенствованию своих познаний в области изобразительного искусства, желанию активно проявлять себя в творческой деятельности индивидуально и в коллективе, развитие способности свободно общаться на языке искусства.

Введение школьников в широкое пространство изобразительного искусства, знакомство с разными направлениями и стилями в искусстве, расширение знаний и умений в многообразных видах изобразительной деятельности позволяет развивать индивидуальное мировосприятие и мировоззрение школьников, формировать у них целостное художественное сознание, потребность общения с искусством и проявления себя в творчестве.

В основе данной программы лежит интегрированное полихудожественное и поликультурное образование, направленное на освоение графической грамоты, восприятие искусства и окружающей действительности, обучение навыкам работы в объёме, приобщение к работе с музеем, развитие фантазии и воображения обучающихся, постижение компьютерной графики в условиях выполнения компьютерного проекта.

Интегрированное обучение – это выход за рамки одного искусства (одного изучаемого предмета). Оно направлено на взаимодействие разных видов художественно-творческой деятельности и областей знаний (истории, математики, русского и иностранных языков). Интегрированный подход к освоению изобразительного искусства осуществляется на уровне взаимосвязи различных художественных представлений и творческого развития и воспитания обучающихся. Это помогает значительно расширить образовательные горизонты предмета «Изобразительное искусство» и

решить **основные задачи курса** – формирование у обучающихся целостного представления о мире, их индивидуального мировосприятия и мировоззрения; воспитание художественной культуры как части всей духовной культуры обучающихся на основе специфических методов эстетического познания (художественное обобщение, содержательный анализ произведений, моделирование художественно-творческого процесса)»<sup>1</sup>.

Программа учебного предмета «Изобразительное искусство» имеет две **основные цели:**

1. Формирование целостного художественного сознания и мировоззрения обучающихся, воспитание активной творческой позиции, потребности общения с искусством в процессе освоения изобразительного искусства и его интеграции с другими видами искусства и областями знаний.
2. Повышение педагогической инициативы учителя и активизация педагогического творчества.

Достижение этих целей осуществляется через решение следующих **задач:**

- формирование изобразительных навыков;
- развитие фантазии и воображения, реализация творческого потенциала личности;
- развитие художественного восприятия, обогащение эмоционально-образной сферы;
- изобразительное развитие и развитие способности к творческой самореализации в разных видах искусства;
- развитие художественного, композиционного и ассоциативного мышления;
- формирование художественных предпочтений, этических, эстетических, художественных оценок искусства, природы, окружающего мира;
- развитие активной личностной позиции, художественного восприятия, адекватного отношения к произведениям разных видов искусства;
- формирование духовных и мировоззренческих начал и целостного художественного сознания личности;
- развитие представлений о технических средствах выражения;
- практическое освоение простейших компьютерных программных средств для художественной деятельности и художественных методов, используемых в современном медиаискусстве.

---

<sup>1</sup> Фундаментальное ядро содержания общего образования. М., 2011. С 53

В основе изучения изобразительного искусства лежат единые **образовательно-художественные задачи:**

- освоение законов композиции;
- осознанная работа с цветом;
- понимание конструктивных особенностей пропорции и формы предмета или объекта;
- передача объёма и пространства;
- освоение разнообразных художественных материалов, техник, инструментов в процессе создания самостоятельной творческой работы.

Продолжая направления работы, освоенные обучающимися по данному предмету в начальной школе, постижение базовых основ школы изобразительного искусства происходит в основной школе в процессе расширения знаний и умений обучающихся в разных видах творческой деятельности: восприятие произведений искусства и природы, размышление и рассуждение на языке искусства, собственная творческая деятельность школьника в области живописи, графики, декоративно-прикладном искусстве, архитектуре, дизайне, скульптуре.

Учебно-познавательный материал уроков рассматривается через категории нравственности, духовности, добра и красоты, при этом происходит ознакомление детей с разными сторонами жизни человека и природы в их взаимосвязи и единстве: с одной стороны, это реальный мир (природный ландшафт, предметное и архитектурное окружение, люди, животные, растения), с другой – мир искусства. Стержнем образовательного курса программы являются три сферы универсального образования и воспитания детей, которые исходят из основных начал человеческой природы: *сфера познания* которая опирается на мышление и истину; *сфера творчества*, основу которой составляют чувства и красота; *сфера практической деятельности*, основывающаяся на воле и общем благе. Эти сферы выделены выдающимся русским мыслителем В.С. Соловьёвым, в них важное место отводится эстетическому опыту в системе формирования миропонимания человека.<sup>2</sup>

Важной составляющей каждого занятия является художественный выразительный язык искусства, который обучающиеся осваивают на новом уровне: форма, цвет, композиция, пространство, ритм, динамика и статика, пропорции, симметрия и асимметрия, архитектоника и другие понятия. Расширяется представление школьников об искусстве как образе мыслей и смысле жизни, об искусстве – хранителе истории через освоение стилей и

---

<sup>2</sup> Соловьёв С.М. Владимир Соловьёв. Жизнь и творческая эволюция. М.,1997. С. 137

направлений в искусстве. Совершенствуются знания обучающихся о знаке и символе в искусстве и жизни, о символике, видах и особенностях графики, живописи, скульптуры, архитектуры, дизайна и декоративно-прикладного творчества, о разнообразии материалов и инструментов художника-творца.

Формирование художественного сознания школьников на уроках изобразительного искусства происходит за счёт развития содержательного, тематического, интонационного, выразительного, мелодичного и эмоционального чувства слова. Работа со словом направлена на обогащение словарного запаса и освоение профессиональных терминов и понятий. Она даёт возможность обучающимся конкретизировать и обогащать художественный замысел в слове, быть убедительным в момент обсуждения творческих работ как своих собственных, так и одноклассников, в процессе общения на уроках на темы искусства.

Содержание занятий, особенности взаимодействия и сотрудничества педагога и школьников отличаются образной содержательностью и эмоциональностью, обращением к живым ощущениям и сенсорным впечатлениям, получаемым в результате восприятия не только произведений разных видов изобразительного искусства, но также музыки, поэзии, кино, мультипликации, театра. Что играет неопределимую роль в развитии эмоционально-образной сферы обучающихся, в освоении общих для разных видов искусства художественно-выразительных особенностей образного языка искусства.

### **Основные принципы программы**

1. Приоритетность детского творчества как основы изобразительного развития ребенка.
2. Всеобщность развивающего обучения, проявляющегося, в том числе, и в качестве основополагающего компонента построения урока.
3. Региональный поликультурный аспект в обучении искусству – опора на особенности традиционной культуры региона (искусство, которое рядом).
4. Историзм в освоении разных видов и направлений работы по искусству (когда каждый учащийся включён в социокультурный процесс развития общества).
5. Опора в обучении на интересы и предпочтения детей.
6. Учёт возрастных особенностей и возможностей учащихся.
7. Высокая оценка художественных открытий и инноваций в культуре и науке.
8. Самооценка собственных творческих произведений и произведений сверстников.

## 9. Самообучение и саморазвитие в процессе постижения искусства.

### Методологические основы программы

В соответствии со стандартом, содержание программы отвечает принципам **системно-деятельностного подхода**, продолжает линию программы по изобразительному искусству для начальной школы, ориентирует на развитие у обучающихся «знаниевого» компонента и формирование необходимого уровня компетентности школьников в области искусства.

Программа ориентирована на:

- развитие навыков художественного восприятия изобразительного искусства и формирование графической грамоты в разных видах художественной деятельности;
- духовно-нравственное воспитание и интеллектуальное развитие;
- связь обучения изобразительному искусству с предметами гуманитарно-художественного цикла, позволяющая видеть и находить закономерности в природе, искусстве и жизни;
- воспитание патриотических чувств, уважения культуры России и уважения к другим культурам и народным традициям;
- формирование общей культуры школьника, универсальных и метапредметных компетентностей учащихся.

Важное значение в обучении имеет опора на самостоятельное освоение знаний и графических умений с помощью современных средств обучения; освоение научных знаний, формирование умения планировать свою деятельность, умение объективно оценивать сделанное самим и другими, формирование умения работать в коллективе на уровне сотворчества.

Особое внимание в содержании и практической работе уделяется **компетентностному подходу в обучении** – применению полученных знаний на практике, умению использовать их в конкретных жизненных ситуациях, например, в оформлении интерьера комнаты, выборе одежды, создании композиции, организации выставки, проведении спектакля, презентации и др.

Опора на интегрированный полихудожественный подход к организации уроков изобразительного искусства предоставляет педагогу возможность для творчества, свободу поиска вариантов построения урока, подачи материала, трактовки темы, постановки перед учениками художественных задач, предлагаемых форм работы, использования художественных материалов и инструментов и планирования ожидаемых результатов.



Интеграция ставит перед педагогом необходимость разработки авторских заданий, форм и видов работы.

Уровень проявления творческой инициативы педагога и степень его заинтересованности в освоении и применении полученных знаний на практике является основным критерием успешной реализации учебной программы. Следует помнить, что разумное соотношение восприятия и собственного творчества детей возможно только при условии возникновения на уроке заинтересованного сотворчества учителя и обучающихся.

Важными **методическими** основами процесса обучения изобразительному искусству являются:

- отношение к процессу создания детьми рисунка как к творческому процессу, обладающему всеми характеристиками процесса создания произведения художником-профессионалом;
- самоценность детского творчества;
- выстраивание образовательного процесса с опорой на потребности и интересы ребенка конкретного возраста (субъективный фактор), социокультурные характеристики времени (объективный фактор), разнообразные формы построения образовательного процесса, позволяющие корректировать ход урока (педагогический фактор);
- развитие пространственных и композиционных форм мышления, эмоциональной отзывчивости и потребности в творчестве в любых сферах проявления.

В настоящей программе предусмотрены следующие **виды работ**:

- индивидуальные, коллективные, групповые творческие работы;
- восприятие произведений искусства и окружающей действительности;
- выполнение исследовательских проектов (индивидуальных, групповых);
- обращение к другим видам искусства (интеграция и взаимодействие);
- подготовка обучающимися сообщений и организация выставок творческих работ и их обсуждение;
- отдельно выделен большой образовательный раздел программы, «Компьютерный проект», связанный с освоением графических программ и информационных коммуникативных технологий.

Уникальный модуль **«Компьютерный проект»** включает в себя: 1) раздел учебника «компьютерный проект», который позволяет обучающимся с первого класса системно и творчески начать освоение компьютера; 2) CD-ROM как приложение к материалам учебника, значительно расширяющий и углубляющий его содержание.

Компьютерный проект состоит из нескольких уроков, объединенных единой тематикой и целью – созданием художественной работы (одной или нескольких). В каждом классе в процессе реализации предложенного проекта ученики осваивают основные функции той или иной компьютерной программы. Так, в 5–8 классах дети развивают и совершенствуют свои навыки работы с инструментами графической программы Paint, программой PowerPoint, текстовыми редакторами WordPad, Блокнот. Программы Paint и PowerPoint включают коллекции готовых форм и деталей, что можно использовать при выполнении заданий. Но уникальность работы, ее неповторимость, оригинальность зависят во многом от свободного рисования, создания придуманного образа с помощью карандаша или пера. Безусловно, самым удобным инструментом для этого является графический планшет – дигитайзер, образующий при подсоединении к компьютеру единую систему создания и обработки изображения. Другой вариант, требующий определенного опыта и навыков, – рисование с помощью мыши. Выбирая свойства прямой, гибко изгибающейся или ломаной линии, например, в программе PowerPoint, можно научиться создавать изображения, максимально передающие замысел. Еще одним способом включения рисунка в учебную работу может стать его сканирование и сохранение в рабочей папке обучающегося. Создание рабочей папки для каждого ученика – необходимое условие для ведения компьютерного проекта. Открывая и сохраняя файл на каждом уроке, учащиеся приобретают необходимые навыки взаимодействия с компьютером. Причем преподаватель может сразу познакомить детей с горячими клавишами, позволяющими выполнять основные операции, не пользуясь мышью. Этот опыт легко приобретается в раннем возрасте и помогает в дальнейшем упростить и ускорить работу.

Авторы рассматривают компьютер в первую очередь как средство для выражения идей, замыслов, визуализации образов. Основной целью занятий является освоение новых художественных средств, осмысление их особенностей, и главное – вовлечение обучающихся в творчество. Учебный процесс направляется на активное развитие творческой (созидательной) мотивации, ассоциативного мышления, фантазии, умения импровизировать.

Компьютерный проект в каждом классе базируется на культурологическом содержании: знакомстве с памятниками искусства прошлого и произведениями современных авторов. Понятие «проект» в художественном творчестве определяет многокомпонентную структуру занятий, развивающих креативное мышление и навыки организации работы для воплощения своих идей. Каждый урок знакомит обучающихся с одним

из аспектов затронутой в проекте темы, включает в себя мини-задание и позволяет освоить необходимый для его реализации алгоритм действий. Таким образом, учебное занятие объединяет познавательную теоретическую часть и практическую деятельность, с помощью которой учащийся получает представления об основах художественного творчества как одной из основных форм познания себя и мира.

Содержание уроков и заданий в рамках предложенных компьютерных проектов максимально насыщено информацией и объемом творческих и технологических задач при их выполнении. Учитывая это, а также возможности детей и специфику оснащения класса необходимой техникой, преподаватель может варьировать и корректировать темы и задачи уроков.

Включение в образовательный процесс CD-ROMа позволяет использовать широкий спектр возможностей, повышающих наглядность и активизирующих восприятие обучающихся. Структура диска, его инструментарий и содержание рассчитаны, в первую очередь, на самостоятельное понимание и освоение его ребенком. Кроме этого, диск может быть эффективно использован учителем при выдаче задания, объяснении новой темы, демонстрации визуальных, текстовых или аудиоматериалов, содержащихся в каждом уроке.

### **Характеристика направлений художественной деятельности обучающихся**

В программе представлены основные направления художественной деятельности обучающихся:

1. *графическая грамота* – освоение графической грамоты и выразительных средств изобразительного искусства;
2. *восприятие* – развитие художественного сознания: восприятие искусства и действительности;
3. *музейная педагогика* – тесное взаимодействие с местными музеями и выставочными залами, а также виртуальные путешествия в центральные музеи России и мира;
4. *работа в объёме* – освоение разнообразных форм предметно-пространственной деятельности (лепка, дизайн, проектирование, декоративно-прикладное искусство);
5. *компьютерный проект* – освоение разнообразных компьютерных развивающих технологий и графических программ через создание собственных компьютерных проектов.

Учебные часы, отведённые на эти направления, распределяются следующим образом:

	Направление художественной деятельности	Часы, отводимые на данную деятельность			
		5 класс	6 класс	7 класс	8 класс
1	Графическая грамота	9	11	8	9
2	Восприятие	5	6	6	7
3	Музейная педагогика	3	4	5	4
4	Работа в объёме	5	2	4	3
5	Компьютерный проект	12	11	11	11
6	Всего	34	34	34	34

## 1. Графическая грамота

Развитие навыков и умений в области изобразительной грамоты (школы изобразительного искусства) в процессе выполнения учеником творческого задания в разных видах изобразительной деятельности: живопись, графика, скульптура. Это, прежде всего, овладение навыками графической грамоты в работе с разными форматами, в передаче изобразительной условности пространства (изображение планов), в освоении законов ритмического построения композиции, передачи иллюзии объёма в живописи и графике, обогащение цветовой гаммы и осмысленная работа с цветом. Также графическая грамота предполагает освоение универсального языка искусства (форма, цвет, композиция, ритм, пространство), изучение и освоение художественных выразительных средств изобразительного искусства (линия, точка, пятно, колорит, симметрия, асимметрия, статика, динамика); большое внимание уделяется раскрытию таких профессиональных понятий, как пространство (воздушное, открытое, закрытое), линия горизонта, композиционный центр, объём. Обучающиеся постепенно приобщаются к самым разным техникам изобразительного искусства: акварель, гуашь, тушь, перо, работа фломастерами, карандашами, пастелью, мелками, цветной бумагой (аппликация, коллаж), бумажная пластика, лепка из глины и пластилина, работа с готовыми формами. Школьники постигают самые разные виды изобразительной деятельности: живопись, графика, лепка (круглая скульптура и рельеф), декоративно-прикладное искусство, дизайн и художественное конструирование, архитектура. Предусмотрены индивидуальные, групповые и коллективные формы работы, в том числе исследовательская и проектная деятельность, компьютерный проект, работа по воображению. Каждый вид деятельности

направлен на освоение определённых понятий, представлений и графических навыков в области изобразительного искусства.

Практическая работа, темы творческих заданий и виды работы на уроке должны даваться с учётом возрастных особенностей детей и специфики языка изобразительного искусства. Освоение разных видов изобразительного искусства (графика, живопись, скульптура, архитектура, дизайн) происходит в процессе изучения явлений наглядной перспективы (открытое и закрытое пространство), изменения цвета в пространстве, освоения законов размещения предметов в открытом и закрытом пространствах.

Важной составной частью является:

- овладение навыками работы с разными художественными материалами и инструментами;
- закрепление знаний и умений организации композиции рисунка и живописи, решения пространства изобразительной плоскости;
- выявление собственной манеры изображения, цветового и пространственного решения работы, осознанного выбора объектов изображения;
- формирование осмысленного представления учащихся о взаимодействии содержания и формы в произведении.

Освоение выразительного языка изобразительного искусства тесно связано с навыками работы с художественными материалами и инструментами.

## **2. Восприятие**

Процесс художественного восприятия рассматривается как основа формирования у школьников способности прочтения выразительного языка изобразительного искусства и условие развития представления об искусстве как форме художественного отражения действительности; как первооснова формирования осмысленного взгляда на мир – понимание специфики и особенностей «национальных образов мира».

Данный вид деятельности связан с решением мировоззренческих основ искусства, охватывающих все стороны проявления личности и взаимоотношения человека с обществом, государством в историческом и культурном аспектах; взаимоотношения человека и природы, существование разных культурных, географических, климатических пространств и многообразии культур и культурных проявлений на этих пространствах.

Составляющей частью решения проблемы художественного восприятия является обогащение сознания учащихся художественными образами, формирование художественного мышления школьников, развитие их эмоционально-образного и индивидуально-личностного мировосприятия;

развитие у школьников способности общения на языке искусства и оценивания произведений искусства.

С восприятием искусства и действительности тесно связана проблема эстетического воспитания и развития эмоционально-образного освоения мира, которые направлены на формирование у школьников (подростков) целостного, гармоничного восприятия мира, на активизацию творческой деятельности, воспитание интереса к искусству и окружающей природе.

### **3. Музейная педагогика**

Важной задачей предмета «Изобразительное искусство» является формирование потребности в общении с искусством. Работа с музеем выделена в отдельный вид деятельности и предполагает активное приобщение школьников к культуре своего региона; освоение национальных, традиционных форм общежития в истории развития региона; приобщение обучающихся к искусству, которое рядом. Это предполагает не только системное, осмысленное, заранее спланированное посещение музеев в тесном соответствии с изучаемой темой, но и посещение мастерских художников, театров, библиотек, концертных залов, общение с художниками, композиторами, поэтами и др. Это также путешествия по музеям мира, в том числе виртуальным (ИКТ).

Приобщение к разным видам творческой деятельности людей искусства, с которыми они знакомятся в музее, позволяет развивать у школьников способность сравнивать, анализировать, проводить параллели и находить отличия, раскрывать во всей полноте разнообразие деятельности человека, показывать возможности творческого проявления и художественного самовыражения в любом виде искусства с учётом уникальности творца. Это совершенствует умение видеть выразительные возможности разных видов искусства, развивает способность замечать и осмысленно применять в своих творческих работах единый для всех искусств выразительный язык. Также это способствует развитию представлений школьников о художественном образе в разных видах искусства: о выразительных средствах искусства слова, музыки, живописи, графики, скульптуры, архитектуры, декоративно-прикладного искусства, танца, театра, кино (звучание русского слова в поэзии, былина, песне; слово и цвет, интонация, форма, звук, характер, образ). Музейная педагогика способствует погружению школьников в мир художественной фантазии.

### **4. Работа в объёме**

Данный вид деятельности касается непосредственного приобщения школьников-подростков к процессу осмысленного решения разнообразных задач построения пространственного объёмного образа в разных видах предметно-пространственной деятельности: лепке, художественном конструировании, ландшафтном дизайне, в создании пространственного архитектурного образа, произведений декоративно-прикладного искусства, в том числе в процессе работы над коллективными исследованиями и проектами. Работа в объёме в подростковом и старшем подростковом возрасте имеет большое практическое значение, так как позволяет решать целый круг актуальных проблем, таких как решение своего имиджа, жилья, художественного оформления классной комнаты, другого пространства для совместной работы, в том числе спортивного зала, театрального спектакля, иллюстраций к проектной работе. Обязательной частью данного направления работы является освоение пластического современного материала, позволяющего создавать готовый законченный продукт, полезный в жизни (полимерная глина, разнообразные виды пластилина и др.).

## **5. Компьютерный проект**

Преподавание изобразительного искусства не может оставаться вне процессов и технологий, актуальных для творческой деятельности в современном мире. Знакомство с компьютерными средствами как инструментом для художественного самовыражения, для творчества – основная задача данного направления учебной деятельности.

Культурологическое содержание компьютерных проектов позволяет обучающимся получить опыт использования и интерпретации культурного опыта человечества для выражения своих образов и идей. Для этой цели ученики обучаются методам работы с информацией, методам освоения разных художественных технологий.

Мультимедийные возможности компьютерных технологий позволят школьникам-подросткам получить опыт создания произведений, в основе которых лежит синтез образа, звука и движения. Обучающиеся познакомятся с историей анимации, освоят технологии создания работ на основе анимационных эффектов и оптических иллюзий.

Главным результатом получения технологических навыков взаимодействия обучающихся с компьютером следует считать понимание алгоритма действий, необходимых для выполнения той или иной задачи, освоение базовых функций компьютерных графических программ. Создавая экранные произведения, ученики смогут научиться применять знания графической грамоты в компьютерных технологиях, решать

композиционные задачи, грамотно распределяя изобразительный и текстовый материал.

Одним из важных аспектов работы с компьютерным проектом является знакомство обучающихся с возможностью создания нелинейных произведений: получение опыта и навыков работы с формированием гиперссылок для создания интерактивной нелинейной формы презентации.

Работа над компьютерным проектом позволит школьникам научиться работать с основными инструментальными возможностями программ Paint, PowerPoint, использовать необходимые функции и команды для воплощения своего замысла.

Одними из главных результатов работы над заданиями компьютерных блоков можно считать получение обучающимися проектных навыков ведения творческой работы, формирование навыков обобщения, абстрагирования и схематизации, отбора средств выражения, умений планировать сложный многоуровневый процесс реализации проекта. Школьники получают опыт воплощения созданных ими образов с помощью возможностей компьютерных технологий.

### **Направления работы с обучающимися в 5–8 классах и виды художественной деятельности**

*Работа на плоскости* – освоение всей поверхности листа, выбор формата для творческой работы, овладение композиционными навыками, обогащение цветовосприятия и цветовой палитры, работа с художественными материалами: гуашевыми и акварельными красками, цветными мелками, пастелью, восковыми мелками, карандашами, тушь-пером.

*Декоративно-прикладная деятельность* решает задачи освоения декоративных форм, ритма, цвета; принципов стилизации на основе обобщения природных форм; сочинения орнаментов, декоративных композиций; использования элементов украшения и объектов (представители флоры и фауны); работы с природными и другими поделочными материалами; освоения навыков работы в бумажной пластике; выполнения коллажей, аппликаций с использованием разнообразия текстур и фактур применяемых художественных материалов.

*Работа в объёме и в пространстве* – создание творческих работ в объёме из бумаги, скульптуры из глины или пластилина; развитие навыков художественного конструирования, знакомство с дизайном как видом изобразительного и конструкторского искусства (художественное конструирование), выполнение дизайнерских работ – создание несложных геометрических форм из бумаги, природного и другого поделочного



материала, а также с использованием готовых упаковок разных видов, величины и формы.

*Художественное восприятие произведений изобразительного искусства* рассматривается как один из видов творческой деятельности, который реализуется в обсуждении произведений искусства разных видов и жанров, творческих работ одноклассников, организации экспозиции из работ обучающихся, проведении исследований по проблемам искусства (творчество художника; история создания одной картины; экспозиция, музей в родном городе, селе; знание музеев мира, знакомство с творчеством известных художников), участии в экскурсиях, выполнении групповых и индивидуальных проектов.

### **Возрастная динамика освоения школьниками пространства и среды, национальных и историко-культурных традиций**

#### **5–6 классы**

В среднем школьном возрасте продолжается целенаправленное изучение и освоение взаимосвязи составляющих окружающего мира природы, реальной жизни и искусства. Оно носит осмысленный характер: осознание природных закономерностей, представлений об искусстве, художественном творчестве, организованной предметно-пространственной среде; индивидуальное творческое отношение к любой деятельности, акцент на познавательную, оценочную, эмоционально-созерцательную деятельность. Поэтому интеграция изобразительного искусства с другими предметами и искусствами предполагает осмысление своего труда, исследовательских работ с опорой на ассоциации образов в разных искусствах, на настроение, на домысливание художественного мотива, мелодии, мысли, изображения, движения, слова, наполнения пространства, продолжение работы художника, коллективные фантазирования. В развитии представлений о процессе художественного творчества используются переносы на возникающие образные характеристики в других искусствах: пространство – цвет – движение, слово – ритм – пространство, звук – ритм – пространство, конструкция – действие – пространство, музыка – цвет – пространство.

#### **7–8 классы**

Для обучающихся данной возрастной категории важны собственное творчество, собственная оценка. Самостоятельное мышление и сознательная деятельность являются определяющими. Поэтому

содержание программы направлено на формирование у школьников философского отношения к жизни, к себе, к искусству, к собственному творчеству; на осмысление исторического пространства человека в пространстве мира и культуры. Полихудожественная деятельность характеризуется, главным образом, исследовательским характером; осмысленным, авторским, индивидуальным творческим перевоплощением; философским осознанием происходящего в реальности, в истории, в будущем; нахождение закономерностей; воплощение в художественном образе своего представления о мире. Важны и желательны коллективные рассуждения, споры, обоснованные анализы, подкрепленные творческими работами. Например, работы по решению конкретных пространств в цвете, форме, структуре; разнообразные путешествия – исследования во времени и пространстве с решением задач передачи пространственного образа музыкального произведения, художественного поэтического пространства.

#### **РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО»**

**Личностные результаты** обучения изобразительному искусству:

- сформированность российской гражданской идентичности: патриотизма, чувства уважения к Отечеству, гордости за свой край, свою Родину, прошлое и настоящее многонационального народа России; освоение культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества;
- ответственное отношение к освоению искусства, готовности и способности к саморазвитию и самообразованию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования с учётом устойчивых познавательных интересов;
- целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающее социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
- уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, а также к истории, культуре, религии, традициям, языкам человечества в целом;
- способность к развитию индивидуального самосознания и компетентности на основе личностного выбора; нравственных чувств и

нравственного поведения; осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

– сформированность компетентностей обучающихся в общении на языке искусства со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

– способность к развитию эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

**Метапредметные результаты** освоения предмета «Изобразительное искусство»:

– умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать свою познавательную деятельность;

– умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

– умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

– владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

– умение определять понятия, делать обобщения, устанавливать аналогии, находить 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;

– умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе; находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение;

– умение осознанно использовать свою речь для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

– формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

**Предметные результаты** (знания, умения, навыки, компетенции) освоения предмета «Изобразительное искусство»:

- освоение графической грамоты;
- освоение художественно-выразительных средств искусства;
- освоение опыта самостоятельной творческой деятельности;
- сформированность осмысленного восприятия искусства и действительности;
- освоение графических умений с помощью современных средств обучения, в том числе по планированию самостоятельной деятельности, оцениванию выполненной работы;
- умение фиксировать собственные достижения;
- умение самостоятельно осваивать окружающий мир и искусство во всем многообразии его проявлений;
- сформированность художественного мировоззрения, целостного мировосприятия, художественно-творческого мышления;
- умение развивать интерес к искусству и окружающей природе и активизировать творческую деятельность, стремление проявлять себя в каком-либо виде изобразительного искусства (живопись, графика, компьютерная графика, компьютерный проект, скульптура, архитектура, дизайн, декоративно-прикладное искусство);
- сформированность представлений о роли и значимости искусства в жизни человека и общества.

**В результате обучения изобразительному искусству ученик будет:**

***знать***

- основные виды и жанры изобразительных (пластических) искусств;
- основы изобразительной грамоты (цвет, тон, колорит, пропорции, светотень, перспектива, пространство, объем, ритм, композиция);
- выдающихся представителей русского и зарубежного искусства и их основные произведения;
- наиболее крупные художественные музеи России и мира;

***уметь***

- применять художественно-выразительные средства графики, живописи, скульптуры, художественного конструирования в своем творчестве;
- определять средства выразительности при восприятии произведений; анализировать содержание, образный язык произведений разных видов и жанров изобразительного искусства;

- ориентироваться в основных явлениях русского и мирового искусства, узнавать изученные произведения;
- объяснять роль и значение изобразительного искусства в синтетических видах творчества;

***использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности и повседневной жизни:***

- для эстетической оценки явлений окружающего мира;
- при восприятии произведений искусства и высказывании суждений о них;
- при работе с художественными материалами в своём творчестве (гуашь, акварель, тушь, природные и подручные материалы);
- при выборе средств художественной выразительности (линия, цвет, тон, объем, светотень, перспектива, композиция) в самостоятельной творческой деятельности: рисунке и живописи (с натуры, по памяти, воображению), в иллюстрациях к произведениям литературы и музыки, декоративных и художественно-конструктивных работах (дизайн предмета, костюма, интерьера).

**будут сформированы:**

- представление об основах художественной культуры обучающихся как части их общей духовной культуры, как особого способа познания жизни и средства организации общения;
- эстетическое, эмоционально-ценностное видение окружающего мира;
- наблюдательность, способность к сопереживанию, ассоциативное мышление и творческое воображение;
- представление о художественной культуре во всём многообразии её видов, жанров и стилей как о материальном выражении духовных ценностей, воплощённых в пространственных формах;
- уважительное отношение к истории культуры своего Отечества, выраженной в архитектуре, изобразительном искусстве, в национальных образах предметно-материальной и пространственной среды, в понимании красоты человека;
- опыт создания художественного образа в разных видах и жанрах визуально-пространственных искусств: изобразительных (живопись, графика, скульптура), декоративно-прикладных, в архитектуре и дизайне; опыт работы над визуальным образом в синтетических искусствах (театр и кино);
- опыт работы с различными художественными материалами и в разных техниках в различных видах визуально-пространственных искусств, в специфических формах художественной деятельности, в том числе

базирующихся на ИКТ (цифровая фотография, видеозапись, компьютерная графика, мультипликация и анимация);

– потребность в общении с произведениями изобразительного искусства, освоение практических умений и навыков восприятия, интерпретации и оценки произведений искусства;

– осмысленное отношение к традициям художественной культуры как смысловой, эстетической и личностно-значимой ценности.

### **РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОЦЕНКЕ ТВОРЧЕСКИХ РАБОТ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

При оценке работ учащихся важен индивидуальный подход – оценка достижений каждого ученика, его личный рост, возможности и те реальные результаты, которых он достиг в процессе решения задач и целей конкретного задания. В том числе отдельно можно оценить умение ученика пользоваться художественными материалами и инструментами. Оценивать работы желательно после завершения задания всеми учащимися. Важно дать общую оценку выполнения задания классом и после этого найти и озвучить для всех достижения каждого, опираясь на общие критерии, предъявляемые к заданию. При этом следует подчеркнуть, что ни в коем случае оценка за поведение ученика на уроке не должна подменять оценку результата его творческой работы. Важно также при оценке учитывать оригинальность решения поставленной задачи, освоение приёмов работы с материалом и инструментами, умение доводить начатое до конца. Обучающийся должен понимать, за что он получил ту или иную оценку, что ему следует учесть в следующей работе.

При обсуждении и оценке творческих учебных заданий, выполненных в рамках компьютерного проекта, предлагается основное внимание уделить не технике их выполнения, а степени самостоятельности мышления автора и оригинальности, умению прогнозировать результат и последовательно реализовывать замысел. Опираясь на идеи А. Моля, уровень оригинальности можно определить по принципу вероятности и ожидаемости результата. Вероятность результата обусловлена мерой «насмотренности», следованием образцам, внутренней регламентацией, присутствием творческой инициативы.

### **РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОБЕСПЕЧЕНИЮ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ КУРСА**

Важной составляющей образовательного процесса в освоении изобразительного искусства является кабинет, в котором должны быть созданы необходимые рациональные практические условия для полноценного осуществления разнообразной образовательно-воспитательной деятельности, предусмотренные ФГОС.

К современному кабинету изобразительного искусства предъявляются следующие требования:

1) кабинет должен представлять собой достаточно просторную, многофункциональную художественную мастерскую, что немаловажно для создания творческой атмосферы занятия;

2) для удобства работы при кабинете необходимо иметь дополнительное помещение со стеллажами для хранения художественных материалов, инструментов, творческих работ, натюрмортного и иллюстративного фонда; со специальной сушилкой для детских работ;

3) в кабинете должна быть раковина с водой или специальные большие емкости для чистой и грязной воды;

4) кабинет должен быть оснащён столами и специальными мольбертами для выполнения разнообразных работ (графика, живопись, лепка и др.).

5) в кабинете обязательно должна быть доска (желательно белого цвета) или магнитная доска для демонстрации работ и технологий, мультимедийное оборудование, компьютер с выходом в Интернет, диапроектор и др.

6) в кабинете должны храниться разнообразные видео- и медиаматериалы, необходимые для восприятия учащимися необходимой информации на уроке. В частности это: комплекты наглядных пособий для демонстрации, видеофильмы, диски, репродукции картин художников, информация о музеях мира, музыкальные произведения, альбомы и книги по искусству.

7) желательно освободить одну или две стены для выставок детских работ.

Методы работы учителя в рамках содержания данной интегрированной программы предусматривают активное взаимодействие педагога изобразительного искусства с учителями других образовательных дисциплин, в том числе с учителем литературы, истории, музыки, географии, естествознания и даже химии, физики и математики. Это способствует единению коллектива школы, позволяет создавать с учащимися крупные оригинальные проектные работы, научные и творческие исследования с привлечением учащихся разных классов, родителей, людей творческой профессии. В этой связи разнообразие оборудования кабинета, его техническое оснащение не только принесёт наибольшую пользу при освоении изобразительной деятельности, но, что самое важное, разовьёт творческое воображение ученика, его инициативу и креативные качества.

Современные методы обучения предусматривают различные творческие технологии, основу которых составляют социоиговые формы обучения, метод «мозгового штурма», проектное обучение, игровые формы организации обучения, занятия, объединённые одной сквозной темой, уроки-путешествия, в том числе виртуальные, дискуссии, ученические конференции и многое другое. Только в этом случае уроки изобразительного творчества приобретают особую значимость и востребованность. Сказанное совершенно не подразумевает отказ от традиционных занятий, работы с натурными постановками, развитием графической грамоты. Наоборот, эта деятельность позволяет выявить многочисленные творческие стороны каждого ученика, возвысить его; показать значимость каждого отдельного ребёнка в общем образовательном процессе, что способствует созданию атмосферы коллективного сотворчества.

Дидактический материал учителю необходимо систематизировать по темам или направлениям работы. Для этого желательно создать небольшую собственную библиотеку, в которой хранятся художественные альбомы, репродукции (в том числе и из работ учащихся – как демонстрация умений и требований к рисунку), видеотека и медиатека.

Следует особо подчеркнуть, что всё необходимое для работы на уроке должно быть в кабинете, чтобы учащимся не приходилось нести на урок тяжелые краски, кисти, альбомы и другое оборудование. Это во многом облегчает процесс работы на уроке. Все материалы в кабинете и подсобном помещении должны быть рассортированы и лежать на полках.

Приведём список необходимых для полноценной работы по изобразительному искусству материалов:

- белая бумага (лучше акварельная в папках);
- цветная и тонированная бумага;
- картон;
- старые иллюстрированные журналы;
- краски (гуашь, акварель);
- цветная тушь;
- плоские и круглые кисти разных размеров;
- палитры;
- простые и цветные карандаши;
- фломастеры;
- гелевые, шариковые и перьевые ручки;
- мягкий графический материал: пастель, восковые мелки, глина, пластилин;
- стеки, магнитики, клепки для стола;
- приспособления для крепления бумаги к мольберту;
- цветные нитки;
- лоскут, проволока, ветошь;
- клей ПВА;



- ножницы с тупыми концами;
- ёмкости для воды;
- бумажные полотенца;
- влажные салфетки;
- компьютер со стандартным набором офисных программ, позволяющим работать с текстом, графикой и создавать презентации (например, стандартные программы Windows);
- проектор или интерактивная доска;
- сканер, принтер;
- графический планшет.

## 5 класс

Тема года: «Человек, предмет, среда»

### СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

34 часа

#### Динамика раскрытия содержания курса

#### **Освоение понятий и направлений деятельности:**

- предметная среда, личное пространство каждого человека;
- история изобразительного искусства;
- графическая грамота в процессе самостоятельного творчества;
- взаимосвязи: материал – форма – цвет – практическая значимость предмета.

#### **Раздел 1. Предмет (6 ч)**

##### **Тема 1. Предметы вокруг нас**

Значение предметов в жизни человека. Интерьер и характер человека. Секреты мастерства: изображение интерьера. Выполнение наброска выбранного предмета простым карандашом.

*Основные термины и понятия:* интерьер, пропорции, набросок, падающая тень, предметная плоскость.

##### **Тема 2. Тайна старого сундука**

Предметы в историко-культурной среде. Этнографические и краеведческие музеи России. Народные мастера. История сундука. Путешествие в историю одного предмета. Создание декоративной композиции на тему (по выбору): «Натюрморт с предметами из старого сундука», «Натюрморт с тряпичной куклой», «Столярные инструменты», «Бабушкина прялка» и др.

*Основные термины и понятия:* этнографический и краеведческий музей.

##### **Тема 3. Промыслы в прошлом и настоящем**

Природные и историко-культурные истоки народных промыслов России. Композиционное, стилевое и цветовое единство в изделиях народных промыслов (искусство Гжели, Хохломы, Жостова и др.). Современное развитие промыслов в России. Орнамент как основа декоративного украшения, виды орнамента (зооморфный, растительный, геометрический). Стилизация в декоративном искусстве. Изготовление объемных изделий по мотивам народных промыслов.

*Основные термины и понятия:* кустарный промысел, орнамент, зооморфный орнамент, стилизация.

#### **Тема 4. Дизайн – современное искусство**

Понятие «дизайн». История развития искусства дизайна. Декор. Создание нового декора предмета быта в технике цветной аппликации.

*Основные термины и понятия:* дизайн, декор.

#### **Тема 5. Предметы – свидетели истории**

Направления дизайна: промышленный, графический, дизайн интерьера, создание дизайн-форм. Авторский стиль в дизайне. Выполнение коллективного проекта: объемная композиция игровой площадки для учеников начальной школы.

*Основные термины и понятия:* графический дизайн, проектирование.

#### **Тема 6. Что такое стиль**

Стиль в изобразительном искусстве как единство выразительных средств, приемов и художественно-образных признаков в архитектуре, живописи, скульптуре, costume, интерьере. Сравнительная характеристика стилей Древнего Египта и Древней Греции. Создание светильника, стилизованного под выбранную историческую эпоху.

*Основные термины и понятия:* стиль, Античность, Возрождение (Ренессанс), атлант, кариатида, канопа.

### **Раздел 2. Человек**

(11 ч)

#### **Тема 7. Искусство скульптуры**

Понятие «скульптура». Материалы и инструменты скульптора. Виды скульптуры: круглая (статуя, бюст, многофигурная композиция), рельеф и др. Средства выразительности в скульптуре. Искусство скульптуры. Изготовление объемных изделий (по выбору): фантастический персонаж, парк с экзотическими обитателями, рельеф сказочного или фантастического животного.

*Основные термины и понятия:* круглая скульптура, рельеф, статуя, бюст, многофигурная композиция, ракурс, монументальное скульптурное произведение, барельеф, горельеф, контррельеф, чеканное изделие, кованое изделие, кинетическая скульптура.

#### **Тема 8. Идеальные пропорции**

Понятие «пропорции». Пропорции человеческого тела. Поиск идеальных пропорций человека в разные исторические эпохи. Связь идеальных пропорций человеческого тела и архитектуры. Лепка фигуры человека из пластилина.

*Основные термины и понятия:* Ле Корбюзье, шкала пропорций – Модульор.

#### **Тема 9. Портрет и время**

Портретный жанр. Взаимосвязь представлений о человеке в разные исторические эпохи с его изображением. Изображение человека в Древнем мире и Средние века. Иконопись. Появление реалистического портрета. Развитие портретного искусства в XVII–XVIII вв. Особенности искусства портрета в XIX в. Изображение литературного персонажа в традициях парадного портрета XVII–XVIII вв.

*Основные термины и понятия:* портрет, реалистический портрет, иконопись, парадный портрет, романтический портрет, психологический портрет, автопортрет.

### **Тема 10. Изучаем графику**

Понятие «графика». Цвет в графике. Средства выразительности графики (точка, линия, штрих, пятно). Виды графической техники – гравюры: литография, линогравюра, офорт, ксилография. Монотипия как графическая техника печати. Свет и тень в графике. Создание графического изображения по выбранной тематике.

*Основные термины и понятия:* графика, сангина, пастель, гравюра, линогравюра, офорт, литография, ксилография, эстамп, монотипия, контраст, нюанс, тон.

### **Тема 11. Загадки живописи**

Объекты изображения. Материалы, инструменты и приёмы работы художников, пишущих маслом. Отражение личности художника в его картинах: авторская манера письма. Цвет и настроение.

*Основные термины и понятия:* холст, грунт, мастихин, мазок, пастозный мазок, лессировка, колорит, активный формат.

### **Тема 12. Новый взгляд художника**

Историческая обусловленность появления новых направлений в искусстве в начале XX в. Авангардные направления в искусстве: фовизм, футуризм, абстракционизм, сюрреализм. Изображение предмета (по выбору) в манере кубизма.

*Основные термины и понятия:* авангард, модернизм, фовизм, кубизм.

### **Тема 13. Анималистический жанр**

Анималистический жанр. Художники-анималисты, необходимые им качества. Значение произведений анималистического жанра. Изображение животных на плоскости и в объеме.

*Основные термины и понятия:* анималистический жанр, анималист.

### **Тема 14. Банк художественных образов**

Наброски и зарисовки в живописи и скульптуре. Этюд. Значение подготовительной работы при создании картины / скульптуры. Рисование набросков и зарисовок по выбранной тематике.

*Основные термины и понятия:* наброски, зарисовки, этюд, эскиз.

### **Тема 15. Сюжетные композиции с животными**

История отражения отношений человека и животных в изобразительном искусстве. Особенности изображения многофигурных композиций с животными. Создание сюжетной композиции «Человек и животное».

*Основные термины и понятия:* сюжет, многофигурная композиция.

### **Тема 16. Стилизация в изобразительном искусстве**

Понятие «стилизация». Элементы стилизации. Стилизация в декоративно-прикладном искусстве. Создание эскизов стилизованных предметов.

*Основные термины и понятия:* стилизация, художественный образ, форма, пластика.

### **Тема 17. Открытое и закрытое пространство**

Изображение пейзажа и интерьера в картине. Особенности и законы передачи открытого и закрытого пространства. Человек в пространстве картины. Создание творческой работы, показывающей закрытое / открытое пространство.

## **Раздел 3. Среда**

**(5 ч)**

### **Тема 18. Природный ландшафт**

Проектирование архитектурных сооружений и окружающая среда. Ландшафт. Выразительные средства искусства зодчества. Связь архитектуры и инженерных наук. Создание рисунка архитектурного сооружения в определённом ландшафтном окружении.

*Основные термины и понятия:* проектирование, ландшафт.

### **Тема 19. Архитектура – летопись времени**

Архитектура – свидетель истории и культуры человечества. Реставрация и сохранение старинных зданий. Создание альбома зарисовок (в технике цветной графики) и фотографий старинных зданий конкретного населенного пункта.

*Основные термины и понятия:* историческая архитектура, общее и отличие.

### **Тема 20. Искусство проектирования**

История стилей оформления интерьера. Готика. Стили XVII–XIX вв. Модерн. Современный интерьер. Создание проекта Музея музыки: оформление экстерьера и интерьера.

*Основные термины и понятия:* романский стиль, готика, витраж, барокко, рококо, классицизм, ампир, модерн, конструктивизм, функционализм.

### **Тема 21. Пространство и история человечества**

Расширение горизонтов жизни человека с помощью изобразительного искусства. Мифические и сказочные пространства в живописи. Поэтическое и музыкальное пространства в изобразительном искусстве.

*Основные термины и понятия:* воображение, фантазия.

### **Тема 22. Полет на машине времени**

Увлекательное путешествие в прошлое. Создание художественных композиций по выбранной тематике («Жизнь в древнем городе», «Улица, на которой мы жили в древнем городе», «Древний Рим» и т.д.).

## **Раздел 4. Компьютерный проект «Виртуальные шахматы» (12 ч)**

### **Тема 23. Игрушки вокруг нас**

Игрушка как музейный экспонат. Знакомство с ролью дизайнера в разработке игр. Художественные решения компьютерных игр, игровых и мультипликационных фильмов. Поиск тематики и эскизная работа над художественным решением пространства шахматного комплекта.

*Основные термины и понятия:* дизайнерское решение, образ игрового пространства.

### **Тема 24. Воображаемое пространство игры**

Колористические задачи в творчестве художников разных направлений и жанров. Передача с помощью цвета колористических характеристик пространства и времени. Подбор цветов для колористического решения шахматного комплекта.

*Основные термины и понятия:* колористическая палитра художественного произведения, цветовое решение.

### **Тема 25. Знакомство с шахматами**

Знакомство с историей шахмат. Дизайн стаунтоновских шахмат. Выразительность художественного решения шахматной фигуры. Парадные портреты: образы королевских особ в искусстве. Программа PowerPoint и ее возможности, соединение с программой Paint. Разработка образов фигуры короля и королевы для игрового комплекта шахмат.

*Основные термины и понятия:* образы игровых персонажей, парадный портрет.

### **Тема 26. Королева**

История женского костюма на примерах парадных женских портретов представительниц власти европейских стран и России. Элементы костюма, формирующие образ и передающие статус персонажа. Разработка образа фигуры королевы для игрового комплекта шахмат.

*Основные термины и понятия:* женская высокая мода, шлейф, кринолин, кокошник, силуэт костюма.

### **Тема 27. Многоликий слон**

Многообразие интерпретации фигуры: слон, епископ, бегун, гонец, охотник, шут. Сказочные, мифологические и шутовские персонажи в искусстве, их многоликость и разнообразие. Разработка образа сказочного персонажа для игрового комплекта шахмат.

*Основные термины и понятия:* история моды, обычаи и традиции в одежде.

### **Тема 28. Конь – всадник – рыцарь**

История шахматной фигуры конь. Всадник – распространенный образ в изобразительном и прикладном искусстве, скульптуре. Амуниция, доспехи наездника и коня. Создание образа для шахматной фигуры конь.

*Основные термины и понятия:* военные доспехи.

### **Тема 29. Крепости и башни**

Шахматная фигура ладья и многообразие ее видов: крепость, башня, боевая колесница, птица. История крепостного строительства. Устройство крепости. Древние кремли на территории России. Функциональность архитектурных элементов крепости. Виды крепостных башен и их предназначение. Разработка образа шахматной фигуры ладья.

*Основные термины и понятия:* оборонительная система, крепостная башня, донжон.

### **Тема 30. Многочисленный отряд**

Отражение тематики шахматных наборов в дизайне пешек. Шахматы как скульптура малых форм. История государства в шахматных наборах 20–30-х годов XX века. Работа Н.Я. Данько «Красные и белые» как яркий пример тематических шахмат. Разработка образа пешек для шахматного комплекта.

*Основные термины и понятия:* тематические шахматы, игровые шахматные комплекты.

### **Тема 31. История шахмат**

Путь развития игры «шахматы», ее разновидности, популярные в разное время и в разных странах. Шахматы как произведения искусства, скульптура малых форм. Наиболее известные игровые комплекты, их художественное решение и история возникновения. Разработка дизайна подставки под фигуры.

*Основные термины и понятия:* чатуранга, астрономические шахматы, сянци.

### **Тема 32. Поля для сражений**

Создатели шахмат – скульпторы, мастера декоративно-прикладного искусства, дизайнеры. Типы и виды шахмат: от походных до виртуальных.

Шахматные поля: от хрустальных до расчерченных на городских площадях. Создание игрового поля для шахматных фигур. Материалы для создания шахматных комплектов.

### **Тема 33. Традиции и современность**

Древние мифы, исторические события и персонажи, визуализированные в шахматах. Современные дизайнерские поиски и решения шахматной игры. Сборка и систематизация всего проекта в форме презентации.

*Основные термины и понятия:* дизайнерское решение, презентация проекта.

### **Тема 34. Приглашаем на турнир**

Шахматная тема в искусстве: литературе, архитектуре и др. Реализация компьютерного проекта как возможность соприкоснуться с многоэтапной деятельностью дизайнера по разработке функционального объекта: от первых замыслов и эскизов до реального воплощения в материале.

Завершающая сборка всего проекта в форме презентации.

*Основные термины и понятия:* эскиз, набросок, зарисовки, макеты.

## **ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

(34 ч)

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Основные виды деятельности обучающихся</b>
<b>Раздел 1. Предмет (6ч)</b>		
1.	Предметы вокруг нас	Оценка значения предметов и их внешнего вида в жизни человека. Знакомство с секретами мастерства изображения интерьера. Использование знаний о тональности, характере формы, симметрии, вертикальном и горизонтальном форматах (компоновки) и навыки штриховки при выполнении наброска простым карандашом.
2.	Тайна старого сундука	Изучение истории вещей. Знакомство с этнографическими и краеведческими музеями России. Поиск и оформление подборки фотографий одного из предметов, который изменялся со временем, например светильника, утюга, весов, стула, часов или любого другого. Исследовательский проект: изучение истории появления старинных вещей в своей семье и связанных с ними преданий. Создание декоративной композиции на тему (по выбору): «Натюрморт с предметами из старого сундука», «Натюрморт с тряпичной куклой», «Столярные инструменты», «Бабушкина прялка» и др. в технике отрывной аппликации.
3.	Промыслы в прошлом и настоящем	Определение природных и историко-культурных истоков народных промыслов России. Знакомство с художественными особенностями народных



		промыслов (Гжель, Жостово, Хохлома и др.). Анализ понятия стилизации. Изготовление объемных изделий по мотивам народных промыслов.
4.	Дизайн – современное искусство	Анализ и освоение понятий «дизайн» и «декор». Знакомство с историей развития искусства дизайна. Создание нового декора предмета быта в технике цветной аппликации.
5.	Предметы – свидетели истории	Знакомство с различными направлениями дизайна. Оценка значения авторского стиля в дизайне. Выполнение коллективного проекта: объемная композиция игровой площадки для учеников начальной школы.
6.	Что такое стиль	Освоение понятия «стиль». Сравнительная характеристика стилей Древнего Египта и Древней Греции. Создание светильника, стилизованного под выбранную историческую эпоху.
<b>Раздел 2. Человек (11 ч)</b>		
7.	Искусство скульптуры	Знакомство с особенностями ремесла скульптора и видами скульптуры. Определение средств выразительности в скульптуре. Изготовление объемных изделий (по выбору обучающихся).
8.	Идеальные пропорции	Освоение понятия «пропорции». Знакомство с историей поиска идеальных пропорций человеческого тела. Обсуждение вопроса об идеальных пропорциях. Лепка фигуры человека из пластилина. Создание коллективной композиции из пластилина на выбранную тему, например: «Ратные подвиги моего народа», «Военные походы древних греков», «Из истории индийского эпоса», «Сюжеты египетских росписей».
9.	Портрет и время	Знакомство с историей и особенностями портретного жанра. Сравнительный анализ портретного искусства в разные исторические эпохи. Изображение литературного персонажа в традициях парадного портрета XVII–XVIII вв., используя тушь и перо.
10.	Изучаем графику	Освоение понятия «графика». Оценка роли цвета, штриха, пятна, точки и линии в графике. Знакомство с видами графической техники. Освоение техники графических работ. Создание графического изображения по выбранной тематике.
11.	Загадки живописи	Обсуждение вопроса об объектах живописи. Знакомство с материалами, инструментами и приёмами работы художников, пишущих маслом. Обсуждение темы отражения личности художника в его работах. Подбор цветовой гаммы к стихотворению Ф.И. Тютчева. Рисование натюрморта.
12.	Новый взгляд художника	Выявление исторической обусловленности появления новых направлений в искусстве в начале XX в. Знакомство с авангардными направлениями в искусстве. Изображение предмета (по выбору) в манере кубизма.
13.	Анималистический	Знакомство с особенностями анималистического

	жанр	жанра и секретами мастерства художников-анималистов. Изображение животных на плоскости и в объеме в различных техниках.
14.	Банк художественных образов	Освоение понятий: набросок, зарисовки, этюд, эскиз. Оценка значения подготовительной работы при создании картины / скульптуры. Рисование набросков и зарисовок по выбранной тематике.
15.	Сюжетные композиции с животными	Знакомство с историей отражения отношений человека и животных в изобразительном искусстве. Освоение правил изображения многофигурных композиций с животными. Создание сюжетной композиции «Человек и животное».
16.	Стилизация в изобразительном искусстве	Освоение понятия «стилизация». Определение элементов стилизации. Обсуждение темы стилизации в декоративно-прикладном искусстве. Создание эскизов стилизованных предметов.
17.	Открытое и закрытое пространство	Знакомство с особенностями и законами передачи открытого и закрытого пространства. Обсуждение темы «Человек в пространстве картины». Создание творческой работы, показывающей закрытое / открытое пространство. Совершенствование навыков работы в технике аппликации и гуашевыми красками.
<b>Раздел 3. Среда (5 ч)</b>		
18.	Природный ландшафт	Обсуждение вопроса о значении окружающей среды в проектировании архитектурных сооружений. Знакомство с выразительными средствами искусства зодчества. Создание рисунка архитектурного сооружения в определённом ландшафтном окружении.
19.	Архитектура – летопись времени	Обсуждение вопроса о значении сохранения и реставрации архитектурных сооружений прошлого. Исследовательская работа: изучение истории старинных зданий родного города. Создание альбома зарисовок (в технике цветной графики) и фотографий старинных зданий конкретного населенного пункта.
20.	Искусство проектирования	Знакомство с историей стилей оформления интерьера. Сравнительный анализ стилей разных исторических эпох. Создание проекта Музея музыки: оформление экстерьера и интерьера.
21.	Пространство и история человечества	Оценка возможности отображения музыкального, поэтического, фантастического пространств художественными средствами. Обсуждение вопроса о значении фантазии и воображения в творчестве художника. Создание композиции по мотивам стихотворения М. Волошина в любой технике (акварель, тушь, цветные мелки). Сочинение и иллюстрирование мифа о происхождении мира и Земли, подражая стилю устного народного творчества. Создание композиции на цветном фоне по мотивам музыкального произведения Э.Н. Артемьева «Рассвет», используя пастель.
22.	Полет на машине	Знакомство с искусством изображения прошлого.

	времени	Создание художественных композиций по выбранной тематике («Жизнь в древнем городе», «Улица, на которой мы жили в древнем городе», «Древний Рим» и т.д.).
<b>Раздел 4. Компьютерный проект «Виртуальные шахматы» (12 ч)</b>		
23.	Игрушки вокруг нас	Знакомство с ролью дизайнера в разработке игр. Поиск тематики и эскизная работа над художественным решением пространства шахматного комплекта. Создание рисунка с помощью программы Paint.
24.	Воображаемое пространство игры	Знакомство с возможностями компьютерной цветовой палитры. Подбор цветов для колористического решения шахматного комплекта. Использование художественных средств как языка для выражения особенностей той или иной культуры, времени, стиля. Создание рисунка с помощью программы Paint.
25.	Знакомство с шахматами	Изучение пластического языка графического искусства – создание силуэтного изображения. Разработка образа фигуры короля для игрового комплекта шахмат. Работа в программе PowerPoint, знакомство с ее возможностями, соединение с программой Paint.
26.	Королева	Изучение пластического языка графического искусства – создание силуэтного изображения. Разработка образов фигуры короля и королевы для игрового комплекта шахмат. Изучение роли характерной детали в процессе разработки костюма. Работа в программе PowerPoint.
27.	Многоликий слон	Разработка образа сказочного персонажа. Использование геометрических фигур для формирования образа, его силуэта. Работа в программе PowerPoint.
28.	Конь – всадник – рыцарь	Создание образа для шахматной фигуры. Зарисовки коня и выявление главных черт, характеризующих образ. Работа в программе PowerPoint.
29.	Крепости и башни	Разработка образа шахматной фигуры ладья. Сохранение единой стилистики в шахматном комплекте. Создание узнаваемого для фигуры силуэта. Работа в программе PowerPoint.
30.	Многочисленный отряд	Поиск решения и разработка образа пешек для шахматного комплекта. Работа в программе PowerPoint.
31.	История шахмат	Разработка дизайна подставки под фигуры. Формирование комплекта из созданных фигур и их пропорциональное масштабирование относительно друг друга. Работа в программе PowerPoint.
32.	Поля для сражений	Создание игрового поля для шахматных фигур. Подбор колористического решения шахматной доски с учетом цвета шахматных фигур. Работа в программе PowerPoint.
33.	Традиции и современность	Сборка и систематизация всего проекта в форме презентации. Выявление основных цветов,

		характеризующих проект. Создание «обложки» презентации: первого слайда с учетом выявленной стилистики и колористического решения. Работа в программе PowerPoint.
34.	Приглашаем на турнир	Реализация компьютерного проекта как возможность соприкоснуться с многоэтапной деятельностью дизайнера по разработке функционального объекта: от первых замыслов и эскизов до реального воплощения в материале. Завершающая сборка всего проекта в форме презентации. Создание последнего слайда с возможностью интерактивной игры. Работа в программе PowerPoint.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

*Обучающиеся научатся:*

- характеризовать и использовать в своей творческой деятельности выразительные средства изобразительного искусства;
- передавать иллюзию предмета на плоскости при помощи падающей тени;
- пользоваться образным языком декоративно-прикладного искусства;
- создавать образцы изделий разных видов народного творчества в объеме (лепке, конструировании, из мягкого материала);
- выполнять наброски, зарисовки, этюды (в живописи, графике, скульптуре);
- создавать сюжетные композиции с животными в живописи, графике, круглой скульптуре и рельефе;
- использовать программу PowerPoint для создания презентаций, графических композиций, компьютерной игры;
- рассказывать о соразмерности и пропорциях объектов, о композиционном центре и планах в изображении; передавать их в собственной работе;
- использовать знания условной передачи перспективы при изображении открытого и закрытого пространства;
- объяснять правила композиции в живописи, графике, скульптуре;
- рассказывать о разнообразии графических приемов изображения (штрих, пятно, линия) и уметь применять их в собственной работе;
- характеризовать (объяснять, сравнивать, анализировать) различные виды и направления изобразительного искусства (живопись, графика, скульптура, архитектура, декоративно-прикладное и народное искусство, дизайн, ландшафтный дизайн).

*Обучающиеся получают возможность научиться:*

- самостоятельно осваивать разнообразные графические техники (монотипия, оттиск фактуры материала);
- развивать фантазию и воображение;
- анализировать материал, представленный в художественных, этнографических и краеведческих музеях;
- проводить самостоятельные исследовательские работы по выявлению истории своей семьи, города, села;
- самостоятельно находить нужную информацию об искусстве, в том числе о музеях мира, с помощью поисковой системы Интернет.

## **6 класс**

**Тема года: «Пространство»**

### **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

**34 часа**

#### **Динамика раскрытия содержания курса**

#### **Освоение понятий и направлений деятельности:**

- окружающий мир, природа, общество, культура и их роль в жизни человека;
- процессы освоения (обживания) человеком природного ландшафта в разные исторические периоды, в разных странах;
- история развития архитектуры как отражение мировоззрения человека: интерьер, костюм, предметы дворянского и крестьянского быта;
- окружающее пространство и его утилитарно-практическая составляющая;
- выразительно-изобразительные средства искусства.

#### **Раздел 1. Пространство архитектуры (11 ч)**

##### **Тема 1. Человек – предмет – среда**

Человек и природная среда. Природа – источник вдохновения художника. Создание человеком рукотворной среды. Искусство архитектуры. Влияние предметно-пространственной среды на человека. Создание архитектурного проекта на тему «Подарок моему городу».

*Основные термины и понятия:* природная среда, рукотворная среда, предметно-пространственная среда.

##### **Тема 2. Композиция в архитектуре**

Влияние природно-климатического фактора, ландшафта, а также доступности строительных материалов на внешнюю форму, конструкцию и внутреннюю планировку зданий. Замковые и дворцовые ансамбли. Создание эскиза дворцового ансамбля по описанию.

*Основные термины и понятия:* замковый и дворцовый ансамбли.

##### **Тема 3. Градостроительство**

Архитектура – «великая летопись мира». Основные задачи архитекторов-градостроителей. Прошлое и современность в архитектурном облике города.

Создание графических зарисовок на темы «Город, который я знаю», «Силуэты старого города».

*Основные термины и понятия:* архитектурный ансамбль города.

#### **Тема 4. Природа и биоархитектура**

Новые тенденции в архитектуре. Биоархитектура. Природные объекты как источник вдохновения архитекторов. Материалы, используемые в биоархитектуре. Создание модели здания, в основе архитектуры которого лежит природный объект.

*Основные термины и понятия:* биоархитектура, конструкция.

#### **Тема 5. Ландшафтный дизайн**

Основные задачи садово-парковой архитектуры. Ландшафтный дизайн. Значение садово-паркового искусства в современном градостроительстве. История садово-паркового искусства. Русская усадебная культура XVIII–XIX веков. Создание макета современного решения парковой зоны возле школы.

*Основные термины и понятия:* садово-парковая архитектура, ландшафтный дизайн, партер.

#### **Тема 6. Дворцово-парковый ансамбль**

Версальский дворцово-парковый ансамбль: основные принципы и элементы планировки. Регулярный (французский) парк. Пейзажный (английский) парк: основные принципы и элементы планировки. Дворцово-парковые ансамбли России: Царицыно, Останкино, Петергоф и др. Создание эскиза клумбы или этюда скульптуры для парка.

*Основные термины и понятия:* топиар, боскеты, регулярный (французский парк), пейзажный (английский) парк.

#### **Тема 7. Перспектива в открытом пространстве**

Перспектива и ее законы. Значение линии горизонта в передаче воздушного пространства. Правила построения перспективы. Изображение объема на плоскости. Свет и тень. Создание рисунка, передающего линейную перспективу (сельский или городской пейзаж).

*Основные термины и понятия:* точка схода, линия горизонта, наблюдательная перспектива, тень, рефлекс.

#### **Тема 8. Перспектива в закрытом пространстве**

Значение ракурса в передаче перспективы закрытого пространства. Фронтальная и угловая перспектива. Правила построения интерьера во фронтальной перспективе. Создание рисунка интерьера во фронтальной перспективе.

*Основные термины и понятия:* пространственные планы, фронтальная композиция, угловая композиция.

### **Тема 9. Создаем интерьер**

Основные принципы и правила изображения интерьера. Роль размера и пропорций помещения, его назначения, характера и интересов хозяина в изображении интерьера. Создание эскиза интерьера определенного назначения (театральная гримерная, авиадиспетчерский пункт и т.п.).

*Основные термины и понятия:* образ пространства, композиция интерьера, композиционный центр интерьера.

### **Тема 10. Произведения искусства в интерьере**

Функции произведений искусства в пространстве интерьера: украшение, стилевое решение, создание определенного настроения. Создание цветовой палитры детской комнаты или комнаты литературного персонажа.

*Основные термины и понятия:* шпалерная развеска.

### **Тема 11. Монументальная живопись**

Станковые и монументальные произведения живописи. Виды монументальной росписи: фреска, мозаика. Плафонная роспись. Монументальная живопись в России в XIX–XX вв. Создание эскиза мозаичного панно.

*Основные термины и понятия:* станковое произведение, монументальное произведение, монументальная живопись, плафон, мозаика, фреска, смальта, панно.

## **Раздел 2. Пространство в скульптуре, живописи, графике (7 ч)**

### **Тема 12. Скульптура Древней Греции**

Древнегреческая скульптура – собирательный образ человека и божества. Материалы, использовавшиеся древнегреческими скульпторами. Эволюция древнегреческой скульптуры. Создание рельефа многофигурной композиции на тему спортивных соревнований из пластилина или глины.

*Основные термины и понятия:* курос, кора, хрисоэлефантинная скульптура.

### **Тема 13. Скульптура Древнего Рима**

Влияние традиций древнегреческой скульптуры на скульптуру Древнего Рима. Памятники римским императорам-победителям. Реалистический скульптурный портрет в Древнем Риме. Создание бюста римского императора.

*Основные термины и понятия:* скульптурные копии, памятник, реалистический скульптурный портрет.

### **Тема 14. Изображение пространства в натюрморте**

Передача пространства в картине как основная задача в освоении языка изобразительного искусства. Правила построения пространства в



композиции натюрморта. Цвет, свет и фактура в натюрморте. Создание и рисование эскизов натюрморта.

*Основные термины и понятия:* гармония, пространство картины, художественная форма, фактура.

### **Тема 15. Цвет в картине**

Цвет как основное выразительное средство живописи. Основные характеристики живописной палитры художника: название цвета, насыщенность и интенсивность. Диаграммы цвета Ньютона. Основные, базовые и родственные цвета. Теплые и холодные цвета. Передача пространства с помощью цвета. Создание цветовых палитр и растяжек.

*Основные термины и понятия:* диаграммы цвета Ньютона, родственные цвета, основные и базовые цвета, теплые и холодные цвета.

### **Тема 16. Выразительные средства живописи**

Использование цвета для выражения настроения, раскрытия содержания картины. Способы передачи цвета, формы и силуэта объекта. Особенности письма различными видами красок (масляные, акварель, темпера, гуашь).

*Основные термины и понятия:* колорит, цветовая гамма, контраст, нюанс, тон, полутон, сближенные цвета, темпера.

### **Тема 17. Композиция в картине**

Композиция как способ раскрытия замысла художника. Сравнение композиционного решения картин С.А. Виноградова «Купчиха за самоваром» и Б.М. Кустодиева «Купчиха за чаем». Принципы работы над построением композиции. Динамичные и статичные композиции. Создание эскизов на тему «Человек у окна».

*Основные термины и понятия:* замысел, идея, сюжет, пятно, линия, ритм, форма.

### **Тема 18. Пространство на плоскости**

Значение линии горизонта в передаче пространственных явлений. Способы усиления эффекта глубины пространства. Создание эскизов пейзажа в технике а-ля прима с разным расположением линии горизонта.

*Основные термины и понятия:* иллюзия глубины, тональная перспектива, законы перспективы.

## **Раздел 3. Предметное пространство**

(4 ч)

### **Тема 19. Костюм и эпоха**

Элементы костюма. Костюм как отражение условий жизни, занятий и темперамента человека. Костюм – носитель художественного образа и эстетического идеала эпохи. Силуэт в моделировании одежды.

*Основные термины и понятия:* костюм, стиль, силуэт, фактура, декор, конструкция.

### **Тема 20. Шпалеры и гобелены**

Шпалеры Средневековья. Возникновение шпалерных (гобеленовых) мануфактур в XVII в. Развитие искусства изготовления гобеленов в XVIII в. Гобелен – вдохновитель импрессионистов. Создание эскиза орнамента для шпалеры.

*Основные термины и понятия:* шпалера, гобелен, импрессионизм, пленэр.

### **Тема 21. Декоративно-прикладное искусство**

Возникновение стиля модерн в искусстве на рубеже XIX–XX вв. Признаки и основные художественные мотивы модерна. Модерн в архитектуре и декоративно-прикладном искусстве. Создание эскиза выбранного объекта в стиле модерн.

*Основные термины и понятия:* модерн, ар нуво, югендстиль, сецессион, либерти.

### **Тема 22. Пространство будущего**

Изменчивость представлений человека о мире, пространстве. Реальное и воображаемое пространство в искусстве. Создание коллективной работы на тему «Изображаем музыку».

*Основные термины и понятия:* воображаемая реальность, выразительные средства, единые для всех искусств.

## **Раздел 4. Компьютерный проект «Оптические иллюзии» (12 ч)**

### **Тема 23. Как мы видим**

Знакомство с художественными приемами передачи пространства, объективной реальности. Законы перспективы и оптические иллюзии в изобразительном искусстве и архитектуре. Художник М. Эшер как мастер оптических иллюзий. Изображение рисунка-обманки: ваза-профили.

*Основные термины и понятия:* законы перспективы, оптическая иллюзия, натюрморты-обманки.

### **Тема 24. Кролик-утка**

Картины-перевертыши как прием оптической иллюзии. Творчество Дж. Арчимбольдо. Прием избирательности восприятия, используемый в народных игрушках, декоративно-прикладном и изобразительном искусстве, рекламе. Создание маски-перевертыша на основе использования приема соединения двух изображений в одном.

*Основные термины и понятия:* обман зрения, избирательность восприятия, картина-перевертыш.

### **Тема 25. Птичка в клетке**

Знакомство с технологиями оптической иллюзии как приемом, используемым в анимации. Тауматропы – анимационные игрушки на основе оптической иллюзии. Программа PowerPoint и возможности эффектов анимации. Создание тауматропа.

*Основные термины и понятия:* анимация, тауматроп.

### **Тема 26. Мелькающие страницы**

Эффекты оживления рисунков. Оптические игрушки как история анимации. Передача движения с помощью флипбука и кинеографа. Использование техники фотографии для создания первых киномашин с эффектом «двигающихся» картинок. Создание флипбука.

*Основные термины и понятия:* анимация, флипбук, кинеограф.

### **Тема 27. Иллюзия превращений**

Предвестник кинотеатра – диорама Л. Дагера. Камера обскура как технология для создания оптических иллюзий. Создание иллюзии пространства в изобразительном искусстве. Знакомство с функциями анимации фигур в программе PowerPoint.

*Основные термины и понятия:* диорама, дагерротип.

### **Тема 28. Фотографы и художники**

Изобретение фотографии и влияние фототехнологий на изобразительное искусство. Импрессионизм, зрительное восприятие цветов и их оптическое смещение. Выбор ракурса, фрагментирование, крупный план – композиционные приемы, характерные для фотографии и творчества Э. Дега. Создание анимации «Городской пейзаж» по мотивам представлений диорамы Л. Дагера. Этап №1 – силуэт города.

*Основные термины и понятия:* импрессионизм, фотография, оптическое смещение красок.

### **Тема 29. Точки цвета**

Эксперименты с цветом на основе исследований зрительского восприятия. От импрессионизма к пуантилизму в изобразительном искусстве и музыке. Творчество художников Ж. Сёра, П. Синьяка и К. Писсарро. Фовизм и работы А. Матисса. Создание анимации «Городской пейзаж» по мотивам представлений диорамы Л. Дагера. Этап №2 – эффект изменения света.

*Основные термины и понятия:* неоимпрессионизм, пуантилизм, фовизм.

### **Тема 30. Игры с изображением**

Эксперименты с изображением формы и пространства в творчестве кубистов. Деление реальных объектов на геометрические условные формы, подчеркивающие объем. Творчество П. Сезанна, П. Пикассо, Ж. Брака, А. Лентулова. Поиск художественных средств, передающих иллюзию

движения, в работах Н. Гончаровой, К. Малевича. Создание анимации «Городской пейзаж» по мотивам представлений диорамы Л. Дагера. Этап №3 – настройка анимации.

*Основные термины и понятия:* кубизм, коллаж, декоративно-плоскостной характер композиции, конструктивизм.

### **Тема 31. Цвет – свет – звук – движение**

Поиски возможностей соединения образа и звука, образа и движения, движения и света в искусстве XX в. Пространственные динамические конструкции Н. Габо, В. Татлина, А. Родченко. Творческие эксперименты по соединению цвета и звука в произведениях А. Скрыбина, В. Кандинского, В. Баранова-Россинэ. Создание цветодинамической композиции «Мерцающие звёзды».

*Основные термины и понятия:* абстракционизм, мобили, звуковые и светоцветовые образы, модернизм, Баухауз, кинетическое искусство.

### **Тема 32. Оптическое искусство**

Кинетическое искусство – векторы развития. Мобили А. Колдера, скульптуры-механизмы Ж. Тэнгли. Движение как зрительная иллюзия в творчестве художников оп-арта. Влияние оп-арта на дизайн, рекламу, полиграфию, сценографию. Создание анимации «Неизвестная планета» с использованием световых и цветовых динамических эффектов.

*Основные термины и понятия:* кинетизм, оп-арт, световые и цветовые динамические эффекты.

### **Тема 33. Учимся у мастера**

Воздействие графических структур на восприятие зрителя и поиск взаимосвязей между формой и фоном. Творчество мастера оп-арта В. Вазарели. Создание цветодинамической композиции на основе работы В. Вазарели «Планетарный фольклор».

*Основные термины и понятия:* графические структуры, орнаменты-сетки, абстрактная композиция, «невозможные объекты».

### **Тема 34. Представление начинается**

Кинетические объекты в городской среде. Художники-изобретатели, создающие светомузыкальные шоу и звукоизлучающие объекты. Синтез звука, образа и движения как основная черта современного искусства. Завершающая сборка всех заданий компьютерного блока в форме презентации.

*Основные термины и понятия:* светомузыкальное шоу, электромузыкальный инструмент «терменвокс», скульптуры-трансформеры.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(34 ч)

№ урока	Тема урока	Основные виды деятельности обучающихся
<b>Раздел 1. Пространство архитектуры (11 ч)</b>		
1.	Человек – предмет – среда	Обсуждение вопроса о взаимосвязи природы, человека, среды. Оценка влияния природы на искусство, мировоззрение, восприятие, творчество. Создание архитектурного проекта на тему «Подарок моему городу».
2.	Композиция в архитектуре	Оценка влияния природных условий, ландшафта на внешнюю форму и планировку зданий. Освоение понятия «архитектурный ансамбль». Создание эскиза дворцового ансамбля по описанию.
3.	Градостроительство	Определение основных задач градостроителей. Обсуждение вопроса о соотношении прошлого и современности в архитектурном облике города. Создание графических зарисовок на темы «Город, который я знаю», «Силуэты старого города».
4.	Природа и биоархитектура	Знакомство с новыми тенденциями в архитектуре. Освоение понятия «биоархитектура». Создание модели здания, в основе архитектуры которого лежит природный объект.
5.	Ландшафтный дизайн	Определение основных задач садово-парковой архитектуры и ландшафтного дизайна. Оценка значения садово-паркового искусства в современном градостроительстве. Знакомство с историей садово-паркового искусства в Европе и России. Создание макета современного решения парковой зоны возле школы.
6.	Дворцово-парковый ансамбль	Знакомство с принципами и особенностями планировки Версальского дворцово-паркового ансамбля, выявление на их основе законов планировки регулярного (французского) парка. Сравнительная характеристика регулярного и пейзажного (английского) парков. Знакомство с российскими дворцово-парковыми ансамблями XVIII–XIX вв. Создание эскиза клумбы или этюда скульптуры для парка.
7.	Перспектива в открытом пространстве	Знакомство с законами перспективы. Оценка значения линии горизонта в передаче воздушного пространства. Изучение правил построения перспективы и способов передачи объема на плоскости. Создание рисунка, передающего линейную перспективу (сельский или городской пейзаж).

8.	Перспектива в закрытом пространстве	Оценка значения ракурса в передаче перспективы закрытого пространства. Освоение понятий «фронтальная перспектива» и «угловая перспектива». Создание рисунка интерьера во фронтальной перспективе.
9.	Создаем интерьер	Изучение принципов и правил изображения интерьера. Обсуждение вопроса о роли размера и пропорций помещения, его назначения, характера и интересов хозяина в изображении интерьера. Создание эскиза интерьера определенного назначения (театральная гримерная, авиадиспетчерский пункт и т.п.).
10.	Произведения искусства в интерьере	Знакомство с функциями произведений искусства в пространстве интерьера. Создание цветовой палитры детской комнаты или комнаты литературного персонажа.
11.	Монументальная живопись	Знакомство с понятиями «станковая живопись» и «монументальная живопись». Определение принадлежности к этим двум видам конкретных произведений искусства. Характеристика видов монументальной росписи. Знакомство с российской монументальной живописью XIX–XX вв. Создание эскиза мозаичного панно.
<b>Раздел 2. Пространство в скульптуре, живописи, графике (7 ч)</b>		
12.	Скульптура Древней Греции	Знакомство с характерными чертами древнегреческой скульптуры. Характеристика процесса эволюции скульптуры в Древней Греции. Создание рельефа многофигурной композиции на тему спортивных соревнований из пластилина или глины.
13.	Скульптура Древнего Рима	Сравнительный анализ древнегреческой и древнеримской скульптуры. Определение особенностей и новых тем скульптуры Древнего Рима. Создание бюста римского императора из пластилина способом удаления лишнего.
14.	Изображение пространства в натюрморте	Освоение правил построения пространства в композиции натюрморта. Определение значения цвета, света и фактуры в натюрморте. Создание эскизов натюрморта.
15.	Цвет в картине	Оценка роли цвета в изобразительном искусстве. Знакомство с основными характеристиками живописной палитры художника. Изучение диаграмм цвета Ньютона. Создание цветowych палитр и растяжек по заданной тематике.
16.	Выразительные средства живописи	Знакомство со способами передачи цвета, формы и силуэта объекта. Развитие цветовосприятия, умения видеть и замечать

		оттенки цвета (цветовые нюансы). Создание цветовой палитры конкретной живописной работы с помощью некрупных квадратов с узнаваемым контуром композиции.
17.	Композиция в картине	Освоение понятия «композиция». Сравнительный анализ композиционного решения картин С.А. Виноградова «Купчиха за самоваром» и Б.М. Кустодиева «Купчиха за чаем». Изучение принципов работы над построением композиции. Создание эскизов на тему «Человек у окна».
18.	Пространство на плоскости	Оценка значения линии горизонта в передаче пространственных явлений. Знакомство со способами усиления эффекта глубины пространства. Создание эскизов пейзажа в технике а-ля прима с разным расположением линии горизонта.
<b>Раздел 3. Предметное пространство (4 ч)</b>		
19.	Костюм и эпоха	Определение элементов костюма. Обсуждение вопроса о связи социального положения, достатка, профессии, темперамента человека с внешним видом костюма. Знакомство с историей костюма. Создание коллекции костюмов различных исторических эпох в техники бумажной пластики, лепки из пластилина.
20.	Шпалеры и гобелены	Знакомство с историей искусства гобелена. Обсуждение вопроса о влиянии шпалерного искусства на возникновение импрессионизма. Создание эскиза орнамента для шпалеры.
21.	Декоративно-прикладное искусство	Изучение признаков и основных художественных мотивов модерна. Создание эскиза выбранного объекта (изделия, предмета, архитектурного сооружения) в стиле модерн.
22.	Пространство будущего	Обсуждение темы «Реальное и воображаемое в искусстве». Создание коллективной работы на тему «Изображаем музыку».
<b>Раздел 4. Компьютерный проект «Оптические иллюзии» (12 ч)</b>		
23.	Как мы видим	Знакомство с художественными приемами передачи пространства, объективной реальности. Изображение рисунка-обманки: ваза-профили. Рисование в программе Paint. Использование инструментов «Карандаш», «Заливка цветом» и функций «Копировать» и «Повернуть и отразить».
24.	Кролик-утка	Создание маски-перевертыша на основе использования приема соединения двух изображений в одном. Рисование в программе Paint. Использование инструментов «Карандаш», «Заливка цветом» и функции «Повернуть и отразить».

25.	Птичка в клетке	<p>Создание тауматропа. Два варианта выполнения задания.</p> <p>1. Создание виртуального тауматропа с использованием программы PowerPoint. Использование инструментов «Фигуры», «Сетка», «Линейка», эффектов функции «Анимация».</p> <p>2. Создание тауматропа с помощью программы Paint. Использование графических инструментов и необходимых для выполнения задания функций программы.</p>
26.	Мелькающие страницы	<p>Создание флипбука.</p> <p>1. Разработка сценария для флипбука, продумывание простейшего сюжета с последовательными изменениями между первым и последним кадрами.</p> <p>2. Выполнение задания с использованием инструментов и функций программы PowerPoint.</p>
27.	Иллюзия превращений	<p>Упражнение по созданию анимационного эффекта диорамы Л. Дагера.</p> <p>1. Работа над сценарием анимации и эскизом: создание контрастных по цвету и ритмическому строю формальных композиций из геометрических фигур.</p> <p>2. Работа над анимацией в программе PowerPoint. Использование функций раздела «Рисование» и эффектов и возможностей раздела «Анимация».</p>
28.	Фотографы и художники	<p>Создание анимации «Городской пейзаж» по мотивам представлений диорамы Л. Дагера. Использование программы PowerPoint. Задание рассчитано на 3 урока.</p> <p>1. Просмотр и обсуждение работ кубистического периода в творчестве А. Экстер, А.В. Лентулова, П. Пикассо, Ж. Брака.</p> <p>2. Работа над эскизом пейзажа с учетом возможностей инструментов программы. Поиск композиционного решения.</p> <p>3. Работа над анимацией в программе PowerPoint. Использование функций раздела «Рисование». Создание силуэта города с помощью геометрических фигур. Поиск колористического решения композиции</p>
29.	Точки цвета	<p>Продолжение работы над анимацией «Городской пейзаж» по мотивам представлений диорамы Л. Дагера. Использование программы PowerPoint. Изменение колористической палитры композиции для каждого этапа изменения освещения в анимации.</p>



30.	Игры с изображением	Завершение работы над анимацией «Городской пейзаж» по мотивам представлений диорамы Л. Дагера. Использование программы PowerPoint. Подбор анимационных эффектов для создания иллюзии изменения освещения и смены времени суток в городском пейзаже.
31.	Цвет – свет – звук – движение	Создание цветодинамической композиции «Мерцающие звёзды». 1. Придумать композиционное решение задания. 2. Учитывая возможности анимационных эффектов, заложенных в программе, продумать возможный сценарий анимации. 3. Разработать цветное решение работы. 4. Выполнить задание в программе PowerPoint.
32.	Оптическое искусство	Создание анимации «Неизвестная планета» с использованием световых и цветовых динамических эффектов. Подбор цветовой палитры для цветодинамической композиции. Использование анимационных эффектов и инструментов программы PowerPoint.
33.	Учимся у мастера	Создание цветодинамической композиции на основе работы В. Вазарели «Планетарный фольклор». Подбор колористического решения композиции на основе взаимодействия взаимодополнительных цветов. Использование анимационных эффектов и инструментов программы PowerPoint.
34.	Представление начинается	Завершающая сборка всех заданий компьютерного блока в форме презентации. Выбор анимационного эффекта для переходов от слайда к слайду. Подбор и вставка музыкального сопровождения в презентацию.

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

*Обучающиеся научатся:*

- характеризовать, объяснять и использовать в своей творческой деятельности выразительные средства изобразительного искусства;
- грамотно строить конструкцию предмета и общее предметное пространство изобразительной плоскости;
- выполнять наброски, зарисовки, этюды с помощью простого карандаша, мягкого графического материала, глины, пластилина;
- создавать графические работы в программе Paint;
- создавать тематические презентации в программе PowerPoint;
- характеризовать влияние природы на архитектуру, понимать задачи градостроительства, соотношение традиций и новаторства в архитектурном облике городов;
- характеризовать, объяснять и применять на практике законы изображения перспективы и передачи иллюзорности пространства на плоскости;
- характеризовать традиции и приемы ландшафтной архитектуры, узнавать основные школы садово-паркового искусства;
- рассуждать об изменчивости образа человека в скульптуре Древней Греции и Древнего Рима;
- характеризовать особенности организации иллюзорного пространства через расположение между собой изображаемых объектов в композиции;
- объяснять, находить нужные определения и слова при характеристике способов передачи изобразительными средствами на плоскости пространства музыки и художественного слова;
- рассказывать о роли костюма в жизни человека и роли искусства в истории развития цивилизаций;
- понимать и рассказывать о традиционной культуре разных стран и народов и национальных исторических особенностях народной архитектуры разных стран;

*Обучающиеся получают возможность научиться:*

- самостоятельно осваивать разнообразные графические техники;
- развивать фантазию и воображение;
- аргументировано анализировать материал, представленный в художественных, этнографических и краеведческих музеях;
- проводить самостоятельные исследовательские работы по истории костюма, архитектуры и живописи;
- самостоятельно находить нужную информацию об искусстве с помощью поисковой системы Интернет.

## 7 класс

**Тема года: «Искусство есть высочайшее проявление могущества в человеке»**

### **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

**34 часа**

**Динамика раскрытия содержания курса**

#### **Освоение понятий и направлений деятельности:**

- связь изобразительного искусства с наукой;
- мотивы природы в застывших формах искусства (биоархитектура, стилизации);
- природа, природные объекты, функциональность их формы и структуры;
- пространственное расположение объектов в реальной и природной среде;
- стили и направления в искусстве;
- изображение с натуры объектов природы, зарисовок и этюдов фигуры человека;
- роль изобразительного искусства в театре, кино, мультипликации.

#### **Тема 1. Искусство – часть нашей жизни (1 ч)**

В.А. Фаворский об искусстве и его задачах. В.В. Кандинский об искусстве. Творческое задание: передача в рисунке динамики, статики, устойчивости и неустойчивости, человеческих чувств. Формальная композиция.  
*Основные термины и понятия:* иконические знаки (иконичность), знак-символ.

#### **Тема 2. Архитектура как застывшая музыка (1 ч)**

Функции архитектурных сооружений. Архитектура как искусство. Биоархитектура. Творения А. Гауди. Создание эскиза здания будущего.  
*Основные термины и понятия:* биоархитектура, декор.

#### **Тема 3. Пространство музыкального произведения (1 ч)**

Пространство как философская категория. Музыкальное пространство: музыка жизни. Передача музыкального пространства в цвете. Создание пространственной композиции – скульптурного воплощения музыкального произведения.  
*Основные термины и понятия:* семантика.

#### **Тема 4. Поэтическое пространство (1 ч)**

Общность музыкального и поэтического пространств. Поэтическое пространство: диалог с читателем. Создание графической композиции,

эскиза витража или объемной конструкции из бумаги по мотивам поэтического произведения.

*Основные термины и понятия:* диалог, эмоция.

### **Тема 5. Пространство театра и литературы (1 ч)**

Театр и литература. Процесс создания театрального образа. Создание театрального образа героя или эскиза-зарисовки оформления сцены изученного литературного произведения. Натюрморт в жанре буффонады.

*Основные термины и понятия:* интерпретация.

### **Тема 6. В театре кукол (1 ч)**

Театр кукол как один из древнейших видов народного творчества.

Разнообразие театральных кукол. Театры кукол: театр верховых кукол, кукол-марионеток, срединных кукол. Театр кукол С.В. Образцова.

Исследование: «Кукольные театры в нашем регионе». Написание сценария кукольного спектакля, подготовка эскизов и создание кукол.

*Основные термины и понятия:* языческие обряды, театральные куклы.

### **Тема 7. Кино как синтез искусств (1 ч)**

Кино – синтетический вид искусства. Язык кино. Виды кинематографа: игровой, мультипликационный, документальный, научно-популярный.

Создание киноафиши к фильму.

*Основные термины и понятия:* мизансцена, ракурс, общий план, деталь, кадр, монтаж, «киноглаз».

### **Тема 8. Мультфильм (1 ч)**

Киносказка. Процесс создания мультипликационного фильма. Виды мультипликации. Создание рисованного мультфильма по мотивам одного из физических законов, правил дорожного движения, географического открытия или теоремы из геометрии.

*Основные термины и понятия:* мультипликация, монтаж, озвучивание, фон, оживление персонажа, прорисовка.

### **Тема 9. Игровая объемная анимация (1 ч)**

Кукольная анимация. Виды объемной мультипликации: перекладка, объемная пластилиновая анимация, комбинированная анимация. Создание игрового пластилинового мультфильма на темы из школьной жизни: «На уроке физкультуры», «В походе», «Уроки танцев», «Контрольная работа по математике», «Экскурсия в музей» или по мотивам волшебных сказок.

*Основные термины и понятия:* перекладка, объемная пластилиновая анимация, комбинированная анимация.

### **Тема 10. Хореография, пластика движений (1 ч)**

Древнейший вид искусства. Виды танца: классический, эстрадно-сценический, бальный, акробатический, характерный, свободный

пластический, этнический, народный. Философия танца А. Дункан. Создание эскиза костюма, раскрывающего эмоциональную основу выбранного объекта – музыкального, живописного, скульптурного или литературного произведения или одного из времен года.

*Основные термины и понятия:* образ танца, средства художественной выразительности танца, поэзия и музыкальность пластических танцевальных композиций.

### **Тема 11. Историческое время и костюм (1 ч)**

Цвет и форма одежды как знак отличия человека в обществе. Традиционный костюм Древней Греции. Средневековый костюм. Костюм эпохи Ренессанса. Мода XVIII–XIX вв. Создание многофигурной исторической композиции «На главной площади города».

*Основные термины и понятия:* туника, хитон, гиматий, ампир, модерн.

### **Тема 12. Костюм и моделирование (1 ч)**

Связь эволюции костюма с развитием технологий в промышленности, материала, стиля в искусстве. Художественно-выразительные задачи дизайна одежды. Работа художника-модельера. Разработка эскиза костюма.

*Основные термины и понятия:* композиция и конструкция костюма, силуэт.

### **Тема 13. Архитектоника в системе искусств (1 ч)**

Понятие «архитектоника». Архитектоническое искусство. Архитектурный подход в одежде (П. Пуаре, Ч. Джеймс, И. Сен-Лоран и др.). Разработка художественного оформления бала на фоне исторической архитектуры.

*Основные термины и понятия:* архитектоника, ритм, группировка, конструкция, структура.

### **Тема 14. Изобразительное искусство и дизайн (1 ч)**

Задачи дизайна. Граница между искусством и дизайном. Создание модели дизайнерской вещи из глины или пластилина.

*Основные термины и понятия:* визуальный образ, функциональная и художественная форма.

### **Тема 15. Эволюция жилого дома (1 ч)**

Изменение формы, конструкции, стилевых особенностей архитектурных сооружений под влиянием смены исторических эпох, появления новых государств, смены климата и условий жизни человека, появления новых материалов, производства и технологий. Основные тип построек начала XX в. Дискуссия о принципах расселения в 30-е гг. XX в. в СССР. Философия архитектуры Ле Корбюзье. Создание графической композиции «Улица, на которой я живу».

### **Тема 16. Античный интерьер (1 ч)**

Закрытый (атрий) и открытый (перистиль) дворы. Украшение античных

домов: мозаика, фрески, антаблемент и т.д. Мебель в античном интерьере. Создание макета античного дома.

*Основные термины и понятия:* антаблемент, архитектурный ордер, ар-деко.

### **Тема 17. Византийский стиль (1 ч)**

Базилика. Главным византийским храмом – собором Святой Софии в Константинополе: конструкция, экстерьер и интерьер. Выполнение копий рельефов Святой Софии из пластилина или глины.

*Основные термины и понятия:* базилика, неф, апсида, алтарь, крестово-купольная конструкция.

### **Тема 18. Романский (римский) стиль (1 ч)**

Базилика романского стиля: особенности и основные элементы конструкции. Интерьер романских храмов. Романская скульптура. Создание предметно-пространственной композиции «Романская базилика».

*Основные термины и понятия:* трансепт, средокрестие, крестовый свод, портал, тимпан.

### **Тема 19. Готический стиль (1 ч)**

Характерные черты готического стиля. Интерьер в готическом стиле. Готическая скульптура. Создание композиции витражного оконного проема или скульптуры в готическом стиле. Архитектурный ансамбль «Царицыно» – образец «русской псевдоготики».

*Основные термины и понятия:* крестовый свод, стрельчатые арки, нервюры, аркбутаны, контрфорсы, вимперги, пинакли, краббы.

### **Тема 20. Искусство Нового времени (1 ч)**

Стилевое многообразие Нового времени. Характерные черты архитектурных сооружений и дворцово-парковых ансамблей в стиле барокко и классицизма. Выполнение композиции «На аллеях парка» в смешанной технике (декоративная живопись и коллаж).

*Основные термины и понятия:* барокко, рококо, классицизм, ампир, неоклассицизм, историзм, модерн.

### **Тема 21. Сюрреализм (1 ч)**

История возникновения и развития сюрреализма. Особенности стиля сюрреализм. Методы творчества художников-сюрреалистов. Творческая работа на тему «Космические приключения» в сюрреалистическом стиле.

*Основные термины и понятия:* сюрреализм, манифест, перевоплощение, фроттаж, фьюмаж.

### **Тема 22. Абстракционизм (1 ч)**

Абстракционизм: история возникновения и сущность. Неопластицизм Пита Мондриана. «Черный квадрат» К.С. Малевича. Создание абстрактной композиции.

*Основные термины и понятия:* абстракционизм, неопластицизм.

### **Тема 23. Граффити (1 ч)**

История искусства граффити. Современное граффити. Биеннале. Художественно-выразительные средства современного граффити. Создание эскиза росписи стены актового или спортивного зала, ограды, загораживающей стоянку машин, мусорных контейнеров или электроподстанции в технике граффити.

*Основные термины и понятия:* граффити, биеннале.

### **Компьютерный проект «Медиакнига»**

### **Тема 24. От свитка до электронной книги (1 ч)**

Древние письменные источники и книги как технология хранения и передачи информации. История книгопечатания. Линейный и нелинейный принцип освоения информации. Книга в эпоху информационных технологий: новые возможности и перспективы. Учебный проект: создание авторской электронной книги, посвященной одной из стихий (огонь, воздух, земля, вода). Создание первого экрана книги – обложки и оглавления.

*Основные термины и понятия:* медиакнига.

### **Тема 25. Книга художника (1 ч)**

Поиск новых форм книги. «Книга художника» как актуальное направление современного искусства. Книги-объекты, авторские уникальные книги, мэйл-арт, книги-перформансы, медиакниги и др. Российские и зарубежные художники, работающие в этом направлении. Создание семи остальных экранов для каждого раздела медиакниги и установка гиперссылок между всеми восемью экранами (с учетом обложки).

*Основные термины и понятия:* книга художника, книга-объект, мэйл-арт.

### **Тема 26. Символика цвета (1 ч)**

Цвет как одно из основных средств коммуникации. Анализ цветовой символики разных культур. Значение основных цветов у древних цивилизаций и в современном мире. Цветовая символика природных стихий в Древней Греции. Работа над вторым экраном медиакниги – цвет.

*Основные термины и понятия:* цветовая символика.

### **Тема 27. Дизайн книги (1 ч)**

Авторские технологии в книгоиздании. Конфликт машинного тиражного производства и мастера-творца в процессе создания уникальных авторских изданий. Роль художников в формировании жанра уникальной авторской книги: У. Моррис, А. Бенуа, Г. Нарбут, И. Билибин. Дизайн книги как пространственного произведения. Образы стихий в изобразительном искусстве и скульптуре. Работа над третьим экраном медиакниги – иллюстрация.

*Основные термины и понятия:* книжный дизайн, аллегория.

### **Тема 28. Фигуративная поэзия (1 ч)**

Уникальная авторская коллажная книга А. Матисса «Джаз» – синтез рисунка и цвета. Графические стихи, или каллиграммы, – иллюстрации книги, сделанные с помощью стихотворных строк. Поэты – авторы каллиграмм Г. Аполлинер, А. Вознесенский. Работа над четвертым экраном медиакниги – образ стихии, выраженный с помощью фигуративной поэзии (каллиграммы) или иллюстрации к стихам (по выбору).

*Основные термины и понятия:* каллиграмма.

### **Тема 29. Футуристическая книга (2 ч)**

Новое художественное течение – футуризм. Футуристическая книга как носитель и архитектор нового сознания. Антикниги, книги-протесты, книги-манифесты. Конструктивизм и его влияние на книгу. Рукописный шрифт, игра с буквами, слова как часть рисунка – эксперименты с книгой. Основные характеристики футуристической книги: коллажность в структуре и материалах, ручной типографический набор или рукописный шрифт, игра с буквами и надписями, использование текстов как иллюстраций, «заумный язык». Работа над пятым экраном медиакниги – создание истории.

*Основные термины и понятия:* футуризм, футуристическая книга, конструктивизм.

### **Тема 30. Изображение звука (1 ч)**

«Звучание» цвета и «окраска» звука. Поиски возможностей соединения образа и звука в изобразительном искусстве начала XX в. Творческие эксперименты по соединению цвета и звука в произведениях В. Кандинского, А. Лентулова, М. Чюрлениса. Работа над шестым экраном медиакниги – звук.

*Основные термины и понятия:* синтез музыки и цвета.

### **Тема 31. Знак (1 ч)**

Передача информации с помощью знаков и символов. Преобразование реального изображения объекта в знак: выделение главного, обобщение, схематизация, узнаваемость. Знаки и символы природных стихий в изобразительном искусстве. Работа над седьмым экраном медиакниги – знак стихии.

*Основные термины и понятия:* знак, символ.

### **Тема 32. Средневековый bestiарий (1 ч)**

Мифологические и фантастические существа средневекового bestiария как аллегории природных стихий в изобразительном искусстве. Работа над восьмым экраном – представление стихии с помощью персонажа из мира животных.

*Основные термины и понятия:* bestiарий.



### **Тема 33. Визуальная книга (1 ч)**

Пути развития книги как средства хранения и передачи информации. Максимальная визуальность информации как реальность современного мира. Влияние информационных технологий на форму и принцип подачи содержания книги. Визуальный язык как ключевое средство общения современного социума. Завершающая сборка всех экранов медиакниги в презентацию, подготовка аннотации.

*Основные термины и понятия:* визуальный язык, визуальная книга.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(34 ч)

№ урока	Тема урока	Основные виды деятельности обучающихся
1.	Искусство – часть нашей жизни	Обсуждение высказываний художников об искусстве. Создание четырех формальных композиций без конкретного изображения, в том числе с помощью геометрических фигур, в которых нужно выразить следующие состояния: динамика, статика, устойчивость и неустойчивость (работа фломастерами или аппликация из цветной бумаги на белом листе).
2.	Архитектура как застывшая музыка	Определение функций архитектурных сооружений. Обсуждение темы «Архитектура как искусство». Знакомство с архитектурными сооружениями А. Гауди и других представителей направления «биоархитектура». Создание эскиза здания будущего.
3.	Пространство музыкального произведения	Обсуждение вопроса о возможности передачи пространства музыки художественными средствами. Знакомство с картинами художников на музыкальную тематику. Создание пространственной композиции – скульптурного воплощения музыкального произведения.
4.	Поэтическое пространство	Обсуждение вопроса о возможности передачи поэтического пространства художественными средствами. Знакомство с картинами художников по мотивам поэтических произведений. Создание графической композиции, эскиза витража или объемной конструкции из бумаги по мотивам поэтического произведения.
5.	Пространство театра и литературы	Знакомство с процессом создания театрального образа. Изучение особенностей изображения натюрморта в жанре буффонады. Создание театрального образа героя или эскиза-зарисовки оформления сцены изученного литературного произведения.
6.	В театре кукол	Изучение истории театра кукол. Знакомство с видами кукольных представлений. Исследование: «Кукольные театры в нашем регионе». Написание сценария кукольного

		спектакля, подготовка эскизов и создание кукол.
7.	Кино как синтез искусств	Обсуждения вопроса о выразительных особенностях киноискусства. Знакомство с видами кинематографа. Создание киноафиши к фильму.
8.	Мультфильм	Изучение процесса создания мультипликационного фильма. Знакомство с видами мультипликации. Создание рисованного мультфильма по мотивам одного из физических законов, правил дорожного движения, географического открытия или теоремы из геометрии.
9.	Игровая объемная анимация	Анализ особенностей игровой объемной анимации. Знакомство с видами объемной анимации. Создание игрового пластилинового мультфильма на темы из школьной жизни: «На уроке физкультуры», «В походе», «Уроки танцев», «Контрольная работа по математике», «Экскурсия в музей» или по мотивам волшебных сказок.
10.	Хореография, пластика движений	Изучение истории танца. Определение видов танца. Обсуждение философии танца А. Дункан. Создание эскиза костюма, раскрывающего эмоциональную основу выбранного объекта – музыкального, живописного, скульптурного или литературного произведения или одного из времен года.
11.	Историческое время и костюм	Обсуждение вопроса о связи социального положения, достатка, профессии, темперамента человека с цветом и формой одежды. Изучение истории костюма. Создание многофигурной исторической композиции «На главной площади города».
12.	Костюм и моделирование	Определение связи эволюции костюма с развитием технологий в промышленности, материала, стиля в искусстве. Анализ художественно-выразительных задач дизайна одежды. Характеристика работы художника-модельера. Разработка эскиза костюма.
13.	Архитектоника в системе искусств	Освоение понятия «архитектоника». Знакомство с архитектурным подходом в одежде. Разработка художественного оформления бала на фоне исторической архитектуры.
14.	Изобразительное искусство и дизайн	Знакомство с задачами дизайна. Обсуждение вопроса о границе между

		искусством и дизайном. Создание модели дизайнерской вещи из глины или пластилина.
15.	Эволюция жилого дома	Определение факторов, влияющих на изменение формы, конструкции, стилевых особенностей архитектурных сооружений. Изучение истории жилищного строительства в России в XX в. Знакомство с философией архитектуры Ле Корбюзье. Создание графической композиции «Улица, на которой я живу».
16.	Античный интерьер	Изучение элементов и особенностей античного интерьера. Оценка эстетики украшения и меблировки внутренних помещений античных зданий. Создание макета античного дома.
17.	Византийский стиль	Освоение понятия «базилика». Изучение конструкции, планировки, украшений собора Святой Софии в Константинополе. Выполнение копий рельефов Святой Софии из пластилина или глины.
18.	Романский (римский) стиль	Определение особенностей и основных элементов конструкции романской базилики. Оценка эстетики интерьеров романских храмов. Создание предметно-пространственной композиции «Романская базилика».
19.	Готический стиль	Изучение характерных черт готического стиля. Освоение понятий, характеризующих готический стиль. Оценка эстетики готических интерьеров. Создание композиции витражного оконного проема или скульптуры в готическом стиле.
20.	Искусство Нового времени	Знакомство со стилевым многообразием Нового времени. Изучение характерных черты архитектурных сооружений и дворцово-парковых ансамблей в стиле барокко и классицизма. Выполнение композиции «На аллеях парка» в смешанной технике (декоративная живопись и коллаж).
21.	Сюрреализм	Знакомство с историей возникновения и развития сюрреализма. Определение особенностей стиля сюрреализм и работы художников-сюрреалистов. Творческая работа на тему «Космические приключения» в сюрреалистическом стиле.
22.	Абстракционизм	Знакомство с историей возникновения и развития абстракционизма. Оценка

		творчества П. Мондриана, К.С. Малевича и других художников-абстракционистов. Создание абстрактной композиции.
23.	Граффити	Знакомство с историей граффити. Определение особенностей современного граффити. Создание эскиза росписи стены актового или спортивного зала, ограды, загораживающей стоянку машин, мусорных контейнеров или электроподстанции в технике граффити.
<b>Компьютерный проект «Медиакнига» (11 ч)</b>		
24.	От свитка до электронной книги	Учебный проект – создание авторской электронной книги, посвященной одной из стихий (огонь, воздух, земля, вода). Проект выполняется в программе PowerPoint в форме презентации. Создание первого экрана – обложки и оглавления проекта, состоящего из семи разделов (цвет, иллюстрация, поэзия, история, звук, символ, персонаж), выражающих характер стихии. Создание рисунка – образа выбранной стихии для оформления первого экрана.
25.	Книга художника	Создание семи экранов (всего с учетом обложки будет восемь экранов) для каждого раздела медиакниги. Знакомство с функцией «Гиперссылка» программы PowerPoint. 1. Ввести в структуру книги гиперссылки, позволяющие осуществлять связь между различными экранами-разделами. 2. Разработать лаконичный знак стихии для разметки гиперссылки возврата к обложке и оглавлению (первый экран). Выполнение задания с использованием инструментов и функций программы PowerPoint.
26.	Символика цвета	Работа над вторым экраном медиакниги – цвет. Отбор цветов и составление колористической палитры, характеризующей выбранную стихию. На основании этого отбора создается цветовое решение для всего проекта. Выполнение задания с использованием инструментов и функций программы PowerPoint.
27.	Дизайн книги	Третий экран – иллюстрация. 1. Создание серии рисунков, иллюстрирующих стихию, или формирование изобразительного ряда из произведений художников на выбранную

		<p>тему.</p> <p>2. Размещение альбома с выбранными иллюстрациями или рисунками на экраны медиакниги.</p> <p>Выполнение задания с использованием инструментов и функций программ Paint и PowerPoint.</p>
28.	Фигуративная поэзия	<p>Четвертый экран – образ стихии, выраженный с помощью фигуративной поэзии, каллиграммы, или иллюстрации к стихам (на выбор).</p> <p>Использовать возможности работы со шрифтом (функции раздела «Текст» и «Шрифт») программы PowerPoint.</p>
29.	Футуристическая книга (1)	<p>Пятый экран медиакниги – история (урок №1).</p> <p>Создание текста, передающего авторское восприятие стихии или рассказ о стихии.</p> <p>Выполнение задания с помощью любой текстовой компьютерной программы.</p>
30.	Футуристическая книга (2)	<p>Пятый экран медиакниги – история (завершение работы над пятым экраном, урок №2).</p> <p>Перенос текста на экран презентации в программе PowerPoint. Придание тексту активного художественного характера.</p> <p>Выделение главного, ключевых слов, создание шрифтовой композиции.</p>
31.	Изображение звука	<p>Шестой экран медиакниги – звук, характеризующий стихию. Подбор музыкального фрагмента или запись отобранного для проекта звукового файла, иллюстрирующего выбранную тему. Выполнение задания в программе PowerPoint.</p>
32.	Знак	<p>Седьмой экран – изображение знака стихии. Разработка серии знаков, выражающих стихию с помощью геометрических фигур программы PowerPoint. Создание композиции экрана, рассказывающего о знаках, олицетворяющих образ природной стихии.</p>
33.	Средневековый бестиарий	<p>Восьмой экран – представление стихии с помощью персонажа из мира животных.</p> <p>Создание образа животного, выражающего специфику выбранной темы. Выполнение задания в программах Paint и PowerPoint.</p>
34.	Визуальная книга	<p>Завершающая сборка всех экранов медиакниги в презентацию, имеющую возможность нелинейного просмотра.</p>

		<p>Просмотр художественного решения медиакниги, соотношения элементов между собой на экране, гармоничность цветовой палитры, дизайн каждого экрана и соединение всех разделов в единое цельное произведение.</p> <p>Корректировка готового материала, проверка функциональности гиперссылок.</p> <p>Подготовка сопровождающего текста – авторских комментариев к выполненной работе, говорящих о позиции автора, его целях и задачах, которые ставились в процессе творческой деятельности.</p> <p>Просмотр, коллективное обсуждение и анализ выполненных работ.</p>
--	--	--

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

*Обучающиеся научатся:*

- характеризовать и использовать в своей творческой деятельности выразительные средства изобразительного искусства;
- грамотно строить конструкцию предмета и предметное пространство изобразительной плоскости;
- выполнять наброски, зарисовки, этюды с помощью простого карандаша, мягкого графического материала, глины, пластилина;
- создавать графические композиции, эскизы в программе Paint;
- создавать тематические презентации в программе PowerPoint;
- рассказывать о соотношении внешней формы здания и внутреннего пространства архитектуры;
- характеризовать и применять на практике законы изображения объема, равновесия и динамики;
- передавать в своей творческой работе пропорции, силуэт, линии, соотношения масс и цветового решения, присущие архитектуре и ее конструктивным особенностям;
- характеризовать и объяснять правила и особенности передачи в изображении пропорций, силуэта, индивидуальных черт человека;
- рассказывать об особенностях стилей различных исторических эпох (романский стиль, готика, барокко, рококо, классицизм, модерн и т.д.);
- характеризовать, сравнивать и анализировать различные виды и направления искусства (живопись, скульптура, архитектура, кино, театр, танец, мультипликация и др.).

*Обучающиеся получают возможность научиться:*

- самостоятельно осваивать разнообразные графические техники;
- развивать фантазию и воображение;
- создавать обложку и макет книги;
- понимать смысл новаторства в искусстве XX века: авангард, сюрреализм;
- анализировать материал, представленный в художественных, этнографических и краеведческих музеях;
- проводить самостоятельные исследовательские работы по истории костюма, архитектуры и живописи;
- самостоятельно находить нужную информацию об искусстве с помощью поисковой системы Интернет.



## 8 класс

**Тема года: «Символы в искусстве и жизни»**

### **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

**34 часа**

**Динамика раскрытия содержания курса**

#### **Освоение понятий и направлений деятельности:**

- художественно-выразительные средства искусства: композиция, форма, цвет, пространство, статика, динамика, равновесие, симметрия и др.;
- специфика восприятия искусства (живопись, графика, скульптура, архитектура, дизайн, декоративно-прикладное искусство);
- импровизации в разных видах искусства;
- взаимосвязи в искусстве ритма – структуры – формы;
- символы и знаки – основа содержания в искусстве: живописи, скульптуре, графике, народном искусстве, архитектуре.

#### **Тема 1. Что такое культура (1 ч)**

Многогранность понятия «культура». Д.С. Лихачев и Б.П. Юсов о культуре. Создание пейзажа «Родная природа», эскиза декора на тему народного искусства.

*Основные термины и понятия:* культура, культурная картина мира, культурный образ мира, мировая художественная культура.

#### **Тема 2. Знаки и символы – история и современность (1 ч)**

Разнообразие знаков и символов. Знаки и символы в нашей жизни. Символика. Создание знака, отражающего основную идею конкретного произведения искусства (музыкальной пьесы, театрального спектакля, танца, живописного полотна).

*Основные термины и понятия:* знак, символ, дефиниция, символика.

#### **Тема 3. Символика в натюрморте (1 ч)**

Символика в голландских натюрмортах середины XVI–XVII вв. Создание эскизов натюрмортов, в одном из которых символически нужно выразить плодородие родной земли, тепло солнечного света и хрупкость жизни, а в другом – мудрость старости или научное познание тайн природы.

*Основные термины и понятия:* аллегория, мифология, символика.

#### **Тема 4. Символика букета в картине (1 ч)**

Цветы – наиболее распространённая тема в натюрморте. Композиционные схемы натюрмортов с цветами. Создание натюрморта на темы «Букет со значением», «О чем поведал букет цветов».

*Основные термины и понятия:* композиция, символика цветов, радиальный принцип построения композиции, принцип ковра в картине, треугольное построение композиции.

### **Тема 5. Современные натюрморты (1 ч)**

Технический прогресс и натюрморт. Виды современных натюрмортов. Натюрморты в духе «магического реализма» Дж. Моранди. Создание натюрморта в технике отрывной и прорезной аппликации на темы: «Завтрак программиста», «Рабочее место диджея», «Рабочий стол современного дизайнера».

*Основные термины и понятия:* тематический натюрморт, декоративный натюрморт, исторический натюрморт.

### **Тема 6. Народный орнамент (1 ч)**

Орнамент – традиционное народное искусство. Семиотика народного орнамента. В.В. Стасов об искусстве орнамента. Виды орнамента (растительный, зооморфный, геометрический и т.д.). Этапы развития орнамента. Создание орнаментальных мотивов.

*Основные термины и понятия:* семиотика, этнос, композиционные схемы орнамента, колористический строй, мифология.

### **Тема 7. Язык орнамента (1 ч)**

Художественно-образный язык орнамента: мотив, ритм, статика, динамика, симметрия. Законы композиции орнамента. Виды орнамента: замкнутый, сетчатый, ленточный. Разработка раппортного орнамента для обоев, украшения учебного кабинета и т.п.

*Основные термины и понятия:* золотое сечение, раппорт, ленточный мотив, замкнутый орнамент, сетчатый орнамент; статика, динамика в орнаменте.

### **Тема 8. Символика цвета в орнаменте (1 ч)**

Цветовое решение в традиционном орнаменте как отражение национальных, исторических, религиозных и этнографических особенностей народа.

Символика цвета южнорусского орнамента. Создание эскиза рушника или другого предмета, используя знаки и символы традиционной народной вышивки.

*Основные термины и понятия:* этнография, символика декоративных элементов орнамента.

### **Тема 9. Символы – часть культуры (1 ч)**

Переосмысление древних символов в информационном обществе.

Традиционные символы жизни. Создание амулетов разного назначения (амулет мудрости, приносящий победу и т.п.).

*Основные термины и понятия:* символ.

### **Тема 10. Слово — символ (1 ч)**

Назначение языка. Русские философы XX в. о слове (И.А. Ильин, С.Н. Булгаков). Создание эскизов композиции, раскрывающих одну тему (материнство, весна, труд, победа и т.п.).

*Основные термины и понятия:* слово, мировоззрение.

### **Тема 11. Цвет и его роль в жизни человека (1 ч)**

Воздействие цвета на психику, поведение и чувства человека. Цвет как слово, символ, знак, как призыв к какому-либо действию. Символика красного, желтого, синего, зеленого, белого, черного цветов. Создание эскиза одного из атрибутов костюма аллегории Зари, Осени, Снегопада, Джунглей и других стихий и природных явлений с ярко выраженным цветовым компонентом.

*Основные термины и понятия:* ассоциации, атрибут, геральдика, ритуал, олицетворение, концентрация.

### **Тема 12. Психология художественного восприятия (1 ч)**

Произведение искусства – энергия мысли, чувств человека, воплощенных в конкретном образе. Диалог художника и зрителя. Искусство быть зрителем. Обсуждение конкретных произведений искусства, предложение иных решений (композиционных, цветовых и т.п.).

*Основные термины и понятия:* восприятие, визуальное восприятие, интерпретация.

### **Тема 13. Эстетическое восприятие искусства (1 ч)**

Выразительные средства искусства. Восприятие произведений искусства. Художественное восприятие. Создание коллажа на темы (по выбору): «Звуки мира», «Диалог флейты и рояля», «Прекрасное далеко» и т.д.

*Основные термины и понятия:* художественное восприятие, выразительные средства искусства: линия.

### **Тема 14. Размышления у картины (1 ч)**

Размышление у картины на примере «Портрета четы Арнольфини» Яна ван Эйка и «Моления о чаше» Андреа Мантеньи. Зритель – сотворец художника. Создание эскиза сюжетной композиции с использованием современных знаков и символов.

*Основные термины и понятия:* символы.

### **Тема 15. Символика в живописи (1 ч)**

Предметные символы в живописи. Символика цвета. Язык жестов. Значение символики в искусстве живописи. Создание жанровой композиции, в которой отношения между персонажами выражены через жесты, мимику, позу, взаимное расположение или движение героев.

*Основные термины и понятия:* предметные символы, символика цвета, символы жестов.

### **Тема 16. Символика в графике (1 ч)**

Особенности искусства графики. Графические выразительные средства: пятно, штрих, линия. Художественные материалы в графике. Виды гравюры. Гравюры А. Дюрера. Творчество В.А. Фаворского. Создание эскиза экслибриса, фамильного герба.

*Основные термины и понятия:* ксилография, линогравюра, литография.

### **Тема 17. Символика в архитектуре (1 ч)**

Язык архитектуры. Символика архитектурных форм в храмовых постройках. Символика геометрических форм. Создание эскизов зданий Института точных наук, Академии медицины, Музея спортивных достижений, Медийного центра и т.п. (по выбору).

*Основные термины и понятия:* алтарь, амвон, иконостас.

### **Тема 18. Эстетическое восприятие окружающего мира (1 ч)**

Объекты эстетической организации пространственного окружения. Версальский дворцово-парковый ансамбль. Ландшафтный дизайн. Топиарное искусство. Создание макета оформления территории с использованием вариантов топиарного искусства.

*Основные термины и понятия:* эстетическое восприятие, ландшафтный дизайн, топиарное искусство.

### **Тема 19. Символика поэтического слова (1 ч)**

Символы в поэзии. Символическое наполнение стихотворения А.С. Пушкина «Пророк». Символизм как новое направление поэзии. Японские хокку – стихотворения-символы. Создание графической композиции по мотивам произведений поэтов-символистов.

*Основные термины и понятия:* хокку.

### **Тема 20. Символика в скульптуре (1 ч)**

Скульптурные изображения как часть обряда оплакивания в Древнем мире. Памятники-символы России. Коллективный проект на тему «Скульптура как символ...».

*Основные термины и понятия:* атрибуты, пилон, памятники-символы.

### **Тема 21. Символика в музыке (1 ч)**

Музыка – символ космического порядка. Музыка в религии. Сакральное значение музыкальных инструментов. Создание картины «Музыка космоса».

*Основные термины и понятия:* сакральные символы, мандала.

### **Тема 22. Мир глазами художника (1 ч)**

Отражение мироощущения и мировосприятия художника в его произведениях. Мир Питера Брейгеля Старшего. Кредо Ж.Б. Шардена. И.Е. Репин о своем восприятии мира. Создание рисунка, отражающего

собственное жизненное кредо, девиз.

*Основные термины и понятия:* мировосприятие, кредо.

### **Тема 23. Автопортрет как самопознание (1 ч)**

Автопортрет как выражение «Я-концепции». Развитие жанра автопортрета. Особенности работы над автопортретом. Рисование автопортрета.

*Основные термины и понятия:* «Я-концепция», автопортрет, сарказм, приукрашивание, метафора.

## **Компьютерный проект «Навигационные знаки»**

### **Тема 24. Знаки вокруг нас (1 ч)**

Смыслы, которые несут в себе знаки. Древние рисунки (петроглифы), древнейшие символические архитектурные сооружения (маунды, геоглифы). Архитектурные планы как информация, выраженная с помощью символов и знаков. Древние лабиринты, символизирующие идею Вселенной, смену времён года, движение Солнца, трудный путь человека в поисках Истины. Разработка символической формы лабиринта.

*Основные термины и понятия:* петроглифы, маунды, кромлехи, геоглифы.

### **Тема 25. Как появляются знаки (1 ч)**

Исторический процесс возникновения знаков. Алгоритм трансформации реального изображения объекта в знак. Создание поэтапной трансформации рисунка природного объекта в знак. Этап №1 – силуэт.

*Основные термины и понятия:* знак, символ.

### **Тема 26. Язык знаков и символов (1 ч)**

Семиотика – наука о знаковых системах. Ч. Пирс о трех типах знаков (иконические, индексальные, конвенциональные). Пример древнеегипетского рельефа как изображения, соединяющего в себе все три типа знаков. Исследование и сбор коллекции знаков, встречающихся в повседневной жизни. Создание поэтапной трансформации рисунка природного объекта в знак. Этап №2 – схематизация, создание индексального знака.

*Основные термины и понятия:* семиотика; иконические, индексальные и конвенциональные знаки.

### **Тема 27. Иероглиф (1 ч)**

История возникновения письменности: путь превращения изображения (пластической идеограммы) в письменный знак-букву. Иероглифика Древнего Египта. Принцип иероглифа: «обозначение через изображение». Древнеегипетские идеограммы в письменности, изобразительном и декоративно-прикладном искусстве. Создание поэтапной трансформации рисунка природного объекта в знак. Этап №3 – иероглиф, знак.

*Основные термины и понятия:* иероглифы, иероглифика, идеограмма.

### **Тема 28. Навигация (1 ч)**

Навигационные знаки в окружающем нас пространстве. История визуальной коммуникации как системы знаков, помогающих ориентироваться в мире. Клейма, логотипы, торговые знаки как приемы обозначения сущности предмета или его принадлежности. Разработка дизайна стрелок для своего лабиринта: формы, силуэта, цветового решения.

*Основные термины и понятия:* навигационные знаки, логотип, фирменный стиль.

### **Тема 29. Азбука Морзе (1 ч)**

Морские навигационные знаки. Азбука Морзе. Оригинальное художественное решение морских сигналов у рыбаков Куршской косы. Выбор орнамента, силуэтного изображения и цветов для создания отличительного сигнального знака.

*Основные термины и понятия:* азбука Морзе.

### **Тема 30. Орнамент как семейная история (1ч)**

Восточные традиции в истории создания знака семьи. Тамга – орнаментальный знак семьи, рода, племени. Передача содержания, зашифрованного смысла с помощью символики геометрических фигур и простейших узнаваемых силуэтов. Разработка тамги – символического изображения, передающего образ и специфику семьи.

*Основные термины и понятия:* тамга.

### **Тема 31. Народный графический дизайн (1 ч)**

Символика народного орнамента. Древние символы и знаки в орнаменте: вода, земля, солнце, дерево. Схематизм как метод передачи смысла и образа в народном традиционном орнаменте. Создание орнаментальной композиции на выбранную тему.

*Основные термины и понятия:* орнамент.

### **Тема 32. Географические карты (1 ч)**

Географическая карта как знаковая навигационная система. Искусство картографии от древних цивилизаций, эпохи Возрождения до наших дней. Знаки и символы, используемые при создании карты. Составление авторской карты своего ежедневного маршрута. Этап №1 – создание эскиза и разметка основных ориентиров местности на рабочем экране.

*Основные термины и понятия:* географическая карта, искусство картографии.

### **Тема 33. Карта музея (1 ч)**

Тематические музейные карты: маршруты по выделенным объектам, согласно выбранной теме и для разных групп посетителей. Дизайн музейной карты представляет специфику музея, коллекцию. Учитывает тематику и

возрастную группу посетителя, для которого предложен выбранный маршрут. Составление авторской карты своего ежедневного маршрута. Этап №2 – создание знаков для примечательных мест на карте.

*Основные термины и понятия:* музейная коллекция, музейная карта.

### **Тема 34. Как обозначить пространство (1 ч)**

Стили и художественные направления в графическом дизайне. Полиграфия 20–30-х гг. XX в. Художественные решения графики 60-х гг. XX в. Векторы развития графического дизайна сегодня. Стрит-арт как искусство, являющееся частью современного городского пространства. Составление авторской карты своего ежедневного маршрута. Этап №3 – создание знаков для ключевых мест и размещение их на карте. Завершение проекта.

*Основные термины и понятия:* стрит-арт.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(34 ч)

№ урока	Тема урока	Основные виды деятельности обучающихся
1.	Что такое культура	Обсуждение высказываний Д.С. Лихачева и Б.П. Юсова о культуре. Формулирование собственного определения понятия культура. Создание пейзажа «Родная природа», эскиза декора на тематику народного искусства.
2.	Знаки и символы – история и современность	Знакомство с разнообразием знаков и символов. Определение роли знаков и символики в жизни современного человека. Создание знака, отражающего основную идею конкретного произведения искусства (музыкальной пьесы, театрального спектакля, танца, живописного полотна).
3.	Символика в натюрморте	Изучение символики в голландских натюрмортах середины XVI–XVII вв. Создание эскизов натюрмортов, в одном из которых нужно символически выразить плодородие родной земли, тепло солнечного света и хрупкость жизни, а в другом – мудрость старости или научное познание тайн природы.
4.	Символика букета в картине	Изучение символики цветов в разные исторические эпохи. Создание натюрморта на темы «Букет со значением», «О чем поведал букет цветов».
5.	Современные натюрморты	Определение влияния технического прогресса на тематику натюрмортов. Знакомство с видами современных натюрмортов. Создание натюрморта в технике отрывной и прорезной аппликации на темы: «Завтрак программиста», «Рабочее место диджея», «Рабочий стол современного дизайнера».
6.	Народный орнамент	Изучение семиотики народного орнамента. Обсуждение высказывания В.В. Стасова об искусстве орнамента. Знакомство с видами и этапами развития орнамента. Создание орнаментальных мотивов.
7.	Язык орнамента	Анализ художественно-образного языка орнамента. Изучение законов композиции орнамента. Разработка раппортного орнамента для обоев, украшения учебного кабинета и т.п.
8.	Символика цвета в орнаменте	Изучение символики цвета в народном орнаменте. Создание эскиза рушника или другого предмета, используя знаки и символы традиционной народной вышивки.
9.	Символы – часть культуры	Знакомство с древними символами. Обсуждение вопроса о переосмыслении древних символов в информационном обществе. Создание амулетов разного назначения (амулет мудрости, приносящий победу и т.п.).
10.	Слово – символ	Обсуждение высказываний русских философов XX



		в. о слове. Формулирование собственного мнения о значении языка и слова в нашей жизни. Создание эскизов композиции, раскрывающих одну тему (материнство, весна, труд, победа и т.п.).
11.	Цвет и его роль в жизни человека	Изучение воздействия цвета на психику, поведение и чувства человека. Знакомство с традиционной символикой красного, желтого, синего, зеленого, белого, черного цветов. Создание эскиза одного из атрибутов костюма аллегории Зари, Осени, Снегопада, Джунглей и других стихий и природных явлений с ярко выраженным цветовым компонентом.
12.	Психология художественного восприятия	Дискуссия на тему «Художник и зритель: монолог или диалог?». Обсуждение конкретных произведений искусства, предложение иных решений (композиционных, цветовых и т.п.).
13.	Эстетическое восприятие искусства	Определение выразительных средств искусства. Освоение понятия «художественное восприятие». Знакомство с методами воспитания художественного вкуса. Создание коллажа на темы (по выбору): «Звуки мира», «Диалог флейты и рояля», «Прекрасное далеко» и т.д.
14.	Размышления у картины	Анализ семантического наполнения и эстетики «Портрета четы Арнольфини» Яна ван Эйка и «Моления о чаше» Андреа Мантеньи. Обсуждение темы «Зритель – сотворец художника». Создание эскиза сюжетной композиции с использованием современных знаков и символов.
15.	Символика в живописи	Изучение значения цвета, жестов, предметных символов в живописи. Оценка значения символики в искусстве живописи. Создание жанровой композиции, в которой отношения между персонажами выражены через жесты, мимику, позу, взаимное расположение или движение героев.
16.	Символика в графике	Анализ особенностей искусства графики и применяемых в нем выразительных средств. Определение принципа выбора графических выразительных средств в зависимости от художественного материала. Знакомство с видами гравюры и творчеством А. Дюрера и В.А. Фаворского. Создание эскиза экслибриса, фамильного герба.
17.	Символика в архитектуре	Определение особенностей языка архитектуры. Анализ символики архитектурных форм в храмовых постройках. Изучение символики геометрических форм. Создание эскизов зданий Института точных наук, Академии медицины, Музея спортивных достижений, Медийного центра и т.п. (по выбору).
18.	Эстетическое восприятие окружающего мира	Определение объектов эстетической организации пространственного окружения. Обсуждение эстетики Версальского дворцово-паркового ансамбля. Знакомство с основами ландшафтного

		дизайна и топиарного искусства. Создание макета оформления территории с использованием вариантов топиарного искусства.
19.	Символика поэтического слова	Обсуждение темы «Символы в поэзии». Анализ символического наполнения стихотворения А.С. Пушкина «Пророк». Определение сущности творчества поэтов-символистов. Знакомство с хокку. Создание графической композиции по мотивам произведений поэтов-символистов.
20.	Символика в скульптуре	Определение значения скульптурных изображений в Древнем мире. Исследование «Памятники-символы России». Коллективный проект на тему «Скульптура как символ...».
21.	Символика в музыке	Обсуждение темы «Музыка – символ космического порядка». Изучение значения музыки и музыкальных инструментов в различных религиозных практиках. Создание картины «Музыка космоса».
22.	Мир глазами художника	Знакомство с творческой философией П. Брейгеля Старшего, Ж.Б. Шардена, И.Е. Репина. Обсуждение вопроса об отражении мироощущения и мировосприятия художника в его произведениях. Создание рисунка, отражающего собственное жизненное кредо, девиз.
23.	Автопортрет как самопознание	Обсуждение вопроса о сущности автопортрета. Знакомство с историей жанра автопортрета. Анализ особенностей работы над автопортретом. Рисование автопортрета.
<b>Компьютерный проект «Навигационные знаки» (11 ч)</b>		
24.	Знаки вокруг нас	Реализация учебного проекта. Разработка символической формы лабиринта. Создание силуэта, выражающего какую-либо идею, разработка внутренней схемы проходов и тупиков. Выполнение задания с использованием инструментов и функций программы PowerPoint.
25.	Как появляются знаки	Создание поэтапной трансформации рисунка природного объекта в знак (задание на 3 урока). 1 этап. Анализ реального изображения и обсуждение процесса трансформации этого изображения в знак, схему. Выполнение силуэтного и линейного изображения (по фотографии) насекомого или растения, рассматривание и передача с натуры деталей. Выполнение задания с использованием инструментов и функций программы PowerPoint.
26.	Язык знаков и символов	Классификация знаков: иконические, индексальные и конвенциональные. Исследование и сбор коллекции знаков, встречающихся в повседневной жизни. Создание поэтапной трансформации рисунка природного объекта в знак (задание на 3 урока).

		<p>2 этап. Создание индексального знака на основе сделанного на прошлом занятии иконического. Выявление характерных черт, схематизация, обобщение форм. Выполнение задания с использованием инструментов и функций программы PowerPoint.</p>
27.	Иероглиф	<p>Создание поэтапной трансформации рисунка природного объекта в знак (задание на 3 урока). 3 этап. Создание конвенционального знака (например, иероглифа) на основе индексального. Выявление характерных черт, схематизация, обобщение форм, очищение их от лишних деталей. Введение иероглифа в первый экран с лабиринтом. Дополнительно: создать знак, символизирующий понятие, заключенное в центре лабиринта. Выполнение задания с использованием инструментов и функций программ Paint и PowerPoint.</p>
28.	Навигация	<p>Разработка дизайна стрелок для своего лабиринта: формы, силуэта, цветового решения. Размещение их в самых сложных местах лабиринта. Выполнение задания с использованием инструментов и функций программ Paint и PowerPoint.</p>
29.	Азбука Морзе	<p>Создание авторской сигнальной графической системы для своего лабиринта на основе опыта куршских рыбаков. Разработка элементов графической системы: авторский отличительный знак, силуэт элементов окружающего пространства, монограмма, геометрический орнамент. Отбор цветов для работы. Размещение созданного сигнального знака на лодку. Анимация созданного рисунка. Выполнение задания с использованием инструментов и функций программ Paint и PowerPoint.</p>
30.	Орнамент как семейная история	<p>Разработка тамги – символического изображения, передающего образ и специфику семьи. Отбор геометрической формы, силуэта тамги. Создание пиктограммы, передающей образ семьи. Геометризация и схематизация пиктограммы, доведение ее до схемы. Масштабирование рисунка и включение его внутрь выбранного геометрического формата тамги. Отбор 1–3 цветов для колористического решения тамги. Использование программы PowerPoint.</p>
31.	Народный графический дизайн	<p>Создание орнаментальной композиции на выбранную тему. Разработка эскиза, использование геометрических</p>

		<p>форм и схематизация основных элементов рисунка. Создание цветного и черно-белого варианта орнамента. Размещение повторяющихся элементов орнамента в замкнутой форме или полоске. Выполнение задания в программе PowerPoint.</p>
32.	Географические карты	<p>Составление авторской карты своего ежедневного маршрута. (Задание рассчитано на 3 урока.) 1 урок. Разработка эскиза работы, рисунок схемы, показывающей размещение основных дорог, жилых кварталов, зеленых зон. Выявление памятных, ключевых мест, требующих обозначения на карте с помощью знака. Перевод эскиза со схемой размещения основных элементов карты в цифровую версию с помощью программы PowerPoint.</p>
33.	Карта музея	<p>Составление карты своего ежедневного маршрута. (Задание рассчитано на 3 урока.) 2 урок. Разработка единого художественного решения для всей карты (отбор цветов, стилистика знаков). Детализация карты: выявление ключевых объектов и создание для них знаков. Выполнение задания в программе PowerPoint.</p>
34.	Как обозначить пространство	<p>Составление карты своего ежедневного маршрута. (Задание рассчитано на 3 урока.) 3 урок. Сборка всех элементов, знаков на карту. Создание необходимых текстовых дополнений. Просмотр, коллективное обсуждение и анализ выполненных работ. Дополнительно: знакомство с сервисом Google Map и размещение в нем проекта. Использование знаков в виде стикеров, размещение их на выбранном для карты маршруте. Фотографирование стикеров на определенных автором ключевых местах. Введение фотографий в карту Google Map.</p>

## ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

*Обучающиеся научатся:*

- характеризовать и использовать в своей творческой деятельности разные выразительные средства изобразительного искусства;
- объяснять сущность базовых понятий в создании произведений изобразительного искусства: художественный образ, форма, конструкция, композиция, композиционный центр, формат, линия горизонта, количество планов, сюжетная линия, воздушная перспектива, точка схода, принципы расположения предметов на изобразительной плоскости, стилизация, принцип загораживания, тени (падающая, собственная), свет, тень, полутень, цвет, динамика, цветовая гамма и др.;
- использовать в своей творческой деятельности различные художественные материалы и техники (краски, цветную и белую бумагу, пластилин, глину, графические материалы и др.; технику отрывной аппликации, бумажную пластику, коллаж, воскографию и др.);
- грамотно строить конструктивные особенности предмета и общее предметное пространство изобразительной плоскости;
- выполнять наброски, зарисовки, этюды (в живописи, графике, скульптуре);
- создавать графические композиции в программе Paint;
- создавать тематические презентации в программе PowerPoint;
- рассказывать об истории знаков и символов;
- оценивать значение знаков и символов в различных видах изобразительного искусства, расшифровывать символический смысл конкретных произведений, заложенный их создателями;
- характеризовать, сравнивать и анализировать различные виды и направления изобразительного искусства.

*Обучающиеся получают возможность научиться:*

- самостоятельно осваивать разнообразные графические техники;
- совершенствовать умения в использовании цвета, графики при изображении образов музыки и поэзии в собственных работах, передавать их эмоциональное звучание, настроение, художественный образ;
- развивать фантазию и воображение;
- развивать культуру зрительского восприятия произведений искусства;
- проводить самостоятельные исследовательские работы по истории костюма, архитектуры и живописи;
- самостоятельно находить нужную информацию об искусстве с помощью Интернета.

## СОДЕРЖАНИЕ

Пояснительная записка

Результаты освоения учебного предмета «Изобразительное искусство»

Рекомендации по оценке творческих работ обучающихся

Рекомендации по обеспечению учебно-методических и материально-технических условий реализации программы курса

*5 класс*

Содержание курса

Тематическое планирование

Планируемые результаты обучения

*6 класс*

Содержание курса

Тематическое планирование

Планируемые результаты обучения

*7 класс*

Содержание курса

Тематическое планирование

Планируемые результаты обучения

*8 класс*

Содержание курса

Тематическое планирование

Планируемые результаты обучения

*Учебно-методическое издание*

**Программа курса  
«Изобразительное искусство»**

**5–8 классы**

Авторы-составители

**Л.Г. Савенкова, Е.А. Ермолинская, Т.В. Селиванова, Н.Л. Селиванов**

Редакторы *Л.А. Папкина, Е.В. Туинова*

Художественный редактор

Корректор

Верстка

ООО «Русское слово – учебник».  
125009, Москва, ул. Тверская д. 9, стр. 5.  
Тел.: (495) 969-24-54, (499) 689-02-65.