

Муниципальное автономное образовательное учреждение
дополнительного образования «Центр информационных технологий»

Принята
на заседании
методического совета
Протокол № 1
от 1 сентября 2016 года

Утверждена
приказом
директора МАОУ ДО ЦИТ
от 1 сентября 2016 года



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
художественной направленности
« Путешествие в страну творчества »

Срок реализации : 2 года

Возраст: 8-10 лет (1-4 класс)

Педагог дополнительного образования

МАОУ ДО ЦИТ Дудецкая В.Г.

г. Сосновый Бор

2016 г.

Содержание

Описание	Ошибка! Закладка не определена.
Пояснительная записка	5
Тематический план	9
Программное содержание.....	12
Организационно педагогические условия реализации ОП	30
Планируемые результаты освоения ОП	32
Список литературы для педагога	35
Список литературы для учащихся	36
Приложение.....	37

**Дополнительная общеразвивающая образовательная программа
художественной направленности «Путешествие в страну творчества»**

Описание

Вид программы	авторская
Уровень освоения	общеразвивающая
Возраст учащихся	8-10 лет (2 - 4 класс)
Направленность	художественная
Форма обучения	очная

Целевое назначение программы:

Создание условий для пробуждения художественно-творческих способностей детей через участие в проектной деятельности с использованием ИТ-технологий.

Задачи программы

Обучающие Обучать детей

- ✓ пониманию азов языка живописи и словесности (основных средств художественной выразительности) и умению использовать их в своем творчестве, а в речи - лексику этого языка;
- ✓ умению создавать небольшой по объему текст в устной и письменной форме речи;
- ✓ использованию смысловых оттенков слова, его нюансов, переносных значений и изобразительных возможностей (нарисуй словом);
- ✓ способствовать формированию у детей представления о некоторых жанрах живописи и словесности.
- ✓ применению знаний, умений и навыков, приобретенных при изучении предметов эстетического цикла, словесности и ИКТ в проектной деятельности.

Развивающие Способствовать развитию у детей:

- ✓ визуальной грамотности: формирование навыков смотрения, выделение главного в изображении, обобщение увиденного;
- ✓ творческого воображения, зрительной памяти;
- ✓ языковых способностей ребенка: речевой чуткости, интуиции;
- ✓ способности выражать в творческих работах свое отношение к окружающему миру;
- ✓ творческих способностей;
- ✓ эмоционально-эстетической и нравственной сферы личности;
- ✓ создавать и редактировать изображения в программе Paint;
- ✓ умения осознанно использовать компьютер как инструмент практической деятельности в соответствии с нормами СанПиН.

Воспитательные Способствовать воспитанию у детей

- ✓ интереса к произведениям искусства и словесности;
- ✓ эстетического восприятия произведений искусства и словесности;
- ✓ навыков взаимного общения по поводу искусства и словесности;
- ✓ позитивного отношения к работе;
- ✓ творческого отношения к деятельности;
- ✓ чувства прекрасного;

Объем программы - 2 года (1 год - 64 часа, 2 год – 64 часа)

1 год обучения

Ожидаемый результат по образовательному компоненту программы:

К концу *первого года* обучающиеся приобретают следующие знания и умения:

- знание некоторых элементов языка изобразительного и словесного искусства;
- знание терминов (в рамках данной программы);
- знания по тематике творческого проекта первого года обучения;
- опыт коллективной работы над творческим мультимедиа проектом;

- знания по использованию информационных технологий в проектной деятельности (в рамках данной программы);
- знания основных приемов публичного выступления.

Ожидаемый результат по развивающему компоненту программы:

- умение устанавливать соответствие между изобразительно-выразительными средствами (в рамках данной программы) в литературном и живописном произведениях;
- умение создавать свой мини-текст в устной и письменной форме речи и иллюстрировать его, используя в своем творчестве изобразительно-выразительные средства.

Ожидаемый результат по воспитательному компоненту программы:

- умение взаимного общения по поводу искусства и словесности;
- умение работать в коллективе.

2 год обучения

Ожидаемый результат по образовательному компоненту программы:

К концу *второго года* обучающиеся

- расширят представление об изобразительно-выразительных средствах языка изобразительного и словесного искусства;
- получат знания по тематике творческого проекта второго года обучения.

Ожидаемый результат по развивающему компоненту программы:

- приобретут умение соотносить некоторые живописные жанры с описанием в литературном произведении;
- продолжат развивать умение по созданию собственного текста в устной и письменной форме речи и иллюстрировать его;
- продолжат развивать умение применять в своем творчестве изобразительно-выразительные средства;
- расширят опыт работы над творческим мультимедиа проектом;
- расширят использование информационных технологий в проектной деятельности (в рамках данной программы)
- приобретут умение публичного выступления.

Ожидаемый результат по воспитательному компоненту программы:

- умение взаимного общения по поводу искусства и словесности;
- умение работать в коллективе.

Условия реализации программы:

- учет возрастных, социально-психологических особенностей обучающихся, их интересов и потребностей;
- использование различных методов и приемов изучения и освоения материала;
- систематический контроль знаний, умений, навыков;
- создание условий для участия в разнообразной деятельности;
- параллельное изучение учащимися основ работы с графическим редактором Paint, знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint, Microsoft Office Word;
- компьютерный класс с мультимедийной аппаратурой.

Дополнительная общеразвивающая образовательная программа художественной направленности «Путешествие в страну творчества»

І. Пояснительная записка

Авторская программа «Путешествие в страну творчества», имеющая *художественную направленность*, создана в рамках работы виртуального филиала Государственного Русского музея и разработана в соответствии со следующими нормативно правовыми документами: Федеральным законом № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 года, Приказом Минобрнауки РФ от 29 августа 2013 г. N 1008, Концепцией развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р), Письмом от 1 апреля 2015 года № 19- 2174/15-0-0 «О методических рекомендациях по разработке и оформлению дополнительных общеразвивающих программ различной направленности», «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (СанПиН 2.4.4.3172-14), Письмом КОиПО Ленинградской области от 1 апреля 2015 года, Уставом и локальными актами МАОУ ДО ЦИТ.

Данная образовательная программа написана благодаря концептуальным подходам двух программ: программы «Здравствуй, музей!» (Центр музейной педагогики ГРМ) и программы «Утро художника» Е.С. Медковой (программа творческого развития учащихся начальной школы и младших подростков, которая входит в комплект программ дополнительного образования ИХО РАО). Указанные программы позволяют решать проблемы эстетического воспитания личности, формирования художественного вкуса, способности воспринимать и ценить прекрасное в природе, искусстве, общественной жизни. Решение этих проблем особенно значимо в наши дни, когда из-за бурного роста количества информации современный ребенок оказывается в «эстетическом вакууме», разрушающем эмоционально-чувственную сферу личности. Не менее важной становится проблема пробуждения творческой активности, творческих способностей, выявление творческого потенциала ребенка, растущего в обществе потребления. Поэтому программа «Путешествие в мир творчества», аккумулирующая предложенные подходы к решению проблем, *актуальна* на сегодняшний день, т. к. может удовлетворить насущную потребность детей в творчестве и не осознаваемую ими потребность в культурно-нравственных ориентирах. *Отличительной особенностью* программы «Путешествие в страну творчества» является интеграция предметов эстетического цикла и словесности.

Но данная программа позволяет найти подходы к решению еще одной насущной проблемы. Как, используя интерес ребенка к новым технологиям (сделав это *средством*), приобщить его к ценностям традиционной культуры и языка (*цель*) через использование этих современных компьютерных

технологий? В этом ее **новизна**. Предложенная программа позволяет осуществлять проектную деятельность, которая является одним из возможных путей вхождения ребенка в пространство культуры и мир ИКТ. Принципиально важно то, что работа над интегрированным мультимедийным творческим проектом позволяет **сочетать традицию** (как способ становления личности) и **инновацию** (как один из адаптивных механизмов, готовящих человека к жизни в изменяющемся мире).

Педагогическая целесообразность образовательной программы «Путешествие в страну творчества» определена тем, что позволяет учащемуся «выходить» на творческий проект. А проектная деятельность – это эффективный способ реализации системно-деятельностного подхода и формирования метаумений. Участие в проекте – одно из звеньев в формировании следующих компетенций:

- общекультурной (владение языком культуры, способами познания мира (в том числе информационными));
- коммуникативной (способность и готовность понимать другого человека, адекватно строить общение);
- творческой (приобретение социального и индивидуального опыта творческой деятельности).

Ребенок – это человек, открытый всему миру и способный воспринимать его целостно. Развитие творческих способностей – это тоже целостный процесс, в котором все аспекты гармонично взаимосвязаны. Комплексный характер творческих способностей (изобразительных, музыкальных, речевых) приводит к мысли о комплексном их развитии. Необходимо учитывать при этом, что и все виды искусства имеют общую природу и законы, связанные с особенностями художественного мышления.

Поэтому **целью** данной программы является не только формирование художественного вкуса, эстетического восприятия мира через знакомство с произведениями изобразительного искусства (живопись) и словесности, но и развитие речевой чуткости, интуиции, творческих способностей ребенка и, как результат, формирование ценностного, личностно окрашенного отношения к культурному наследию, приобщение к общечеловеческим ценностям через использование мощнейшего современного средства – ИКТ, создание условий для пробуждения творческой активности детей (через участие в проектной деятельности).

Целевое назначение программы:

Создание условий для пробуждения художественно-творческих способностей детей через участие в проектной деятельности с использованием ИТ-технологий.

Для достижения поставленной цели необходимо решить определенные задачи.

Обучающие

Обучать детей:

- пониманию азов языка живописи и словесности (основных средств художественной выразительности) и умению использовать их в своем творчестве, а в речи - лексику этого языка;
- умению создавать небольшой по объему текст в устной и письменной форме речи;
- использованию смысловых оттенков слова, его нюансов, переносных значений и изобразительных возможностей (нарисуй словом);
- представлению о некоторых жанрах живописи и словесности.
- применению знаний, умений и навыков, приобретенных при изучении предметов эстетического цикла, словесности и ИКТ, в проектной деятельности.

Развивающие

Способствовать развитию у детей:

- визуальной грамотности: формирование навыков смотрения, выделение главного в изображении, обобщение увиденного;
- творческого воображения, зрительной памяти;
- языковых способностей ребенка: речевой чуткости, интуиции;
- способности выражать в творческих работах свое отношение к окружающему миру;
- творческих способностей;
- эмоционально-эстетической и нравственной сферы личности;
- умения осознанно использовать компьютер как инструмент практической деятельности в соответствии с нормами СанПин.

Воспитательные

Способствовать воспитанию у детей:

- интереса к произведениям искусства и словесности;
- эстетического восприятия произведений искусства и словесности;
- навыков взаимного общения по поводу искусства и словесности;
- чувства прекрасного;
- творческого отношения к деятельности;
- позитивного отношения к работе.

Курс по данной программе связан с такими школьными предметами, как изобразительное искусство, русский язык (развитие речи), чтение, музыка, информатика. Но важно сохранить при обучении живое детское чувство, личное переживание, неповторимость и оригинальность художественной мысли ребенка.

Для выполнения данных учебно-воспитательных задач программой предусмотрены два основных вида деятельности ребенка: восприятие произведений искусства и словесности (ребенок-зритель, ребенок-читатель) и собственная творческая деятельность (ребенок-творец текста, рисунка).

Интеграция словесности и дисциплины эстетического цикла осуществляется на тематическом уровне и на уровне способов деятельности учащихся. Такие **методы и приемы**, как развитие фантазии и воображения, рассматривание картин, беседа по их содержанию, анализ изобразительных

средств, чтение и слушание художественных произведений, прослушивание музыки, мелодекламация, рисование (как графическое, так и устное словесное), языковой эксперимент, эксперимент с изобразительной формой, цветом, создание собственного прозаического или поэтического текста или мини-текста, связанного с собственным восприятием картины (собственной интерпретацией произведения искусства), способствуют решению поставленных задач.

Возможности «Центра информационных технологий» позволяют использовать мультимедиа программы, которые помогут обогатить процесс восприятия произведений искусства благодаря одновременному привлечению музыки, изображения и текста. Использование компьютерных технологий облегчает работу и по тестированию учащихся. Возможна и желательна работа с графическим редактором Paint при минимальном изучении основ компьютерной графики (образовательная программа «Компьютерная азбука»). При этом важно помнить, что использование технических средств – не самоцель, а подспорье, привлекаемое по мере необходимости.

Содержание программы *первого года* обучения включает четыре раздела.

Первый раздел **«В мастерской электронного образа»** предполагает знакомство детей с возможностями графического редактора Paint, с основами знаний в области компьютерной графики, создание и редактирование учащимися изображений (электронных рисунков).

Второй раздел **«О языке страны творчества. Волшебство формы и композиции. Цветной мир»** знакомит детей с основными средствами выразительности, общими для изобразительного искусства и словесности. Элементы формы и цвет рассматриваются как средство образной выразительности, как символы в культуре и как источник переживания. Разговор о языке творчества позволяет выявить не только то, что существует единство способов выразительности в изобразительном искусстве и словесности, но и способствует использованию детьми этих выразительных средств в их творчестве (как для создания собственного целостного художественного образа, так и для интерпретации образа в произведении искусства). Игры с художественными средствами позволяют открыть смысловую содержательность «чистой формы».

Третий раздел **«Проба пера. Учимся говорить и писать на языке страны творчества»** предполагает работу над развитием речи младших школьников, выработку потребности в словесном творчестве, попытку словесного описания однозначных понятий через художественный образ, который предполагает многозначность, использование словесных форм (метафор), несущих в себе переживание. Параллельно учащиеся знакомятся с текстовым редактором Microsoft Office Word.

Четвертый раздел **«Наш проект»** предполагает работу над творческим проектом (коллективным, групповым или индивидуальным). В процессе

подготовки проекта к защите - знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint.

Содержание программы *второго года* обучения включает четыре раздела.

Первый раздел *«Сотворение мира образов»* дает представление о таком ключевом понятии искусства и литературы, как художественный образ, знакомит обучающихся с ролью творческой фантазии и воображения художников кисти и слова в создании произведения искусства и литературы.

Второй раздел *«Первообразы»* отсылает к базовым архетипам, которые присутствуют в мифах, фольклоре, произведениях детской литературы и в искусстве.

Третий раздел *«Дорогами литературы и искусства (живописи)»* закладывает культурологическую основу будущего проекта. Этот раздел знакомит ребенка не только с некоторыми жанрами живописи (пейзаж, портрет, мифологическая картина, натюрморт, интерьер) как невербального вида творчества, но и вводит ребенка в мир художника слова (описание в художественном произведении пейзажа, портрета и т.д.). Занятия этого раздела помогут развить способность эмоционального отклика на состояние природы (пейзаж), умение увидеть и почувствовать переживания окружающих людей, позволят формировать интерес к человеку и его внутреннему миру (портрет). Разговор об интерьере может дать представление о роли среды в жизни человека и ее эстетической ценности.

Четвертый раздел *«Работа над проектом. Создание электронной книги»* предполагает коллективную работу над творческим мультимедиа проектом. Главная задача проекта - задавать культурно-нравственные ориентиры, чтобы ребенок, участвующий в проекте, обретал опыт эмоционально-ценностного отношения к миру.

II. Программа «Путешествие в страну творчества»

Тематическое планирование

1 год

№	Разделы и темы	Всего часов	Теория	Практика
1	Введение. Путешествие начинается...	2	1	1
2.	Раздел 1. В мастерской электронного образа. Встреча с графическим редактором Paint	16	5	11
2.1	Знакомство с графическим редактором Paint	2	1	1
2.2	Инструменты мастерской. Работа с графическими примитивами	4	1	3
2.3	Команды графического редактора Paint	2	1	1
2.4	Работа в графическом редакторе Paint. Создание и редактирование рисунка	2	1	1

2.5	Творческий практикум	6	1	5
3.	Раздел 2. О языке творчества. Волшебство формы и композиции. Цветной мир	16	7	9
3.1	Из чего рождается мир? Точка (семя) и слово...	1	0,5	0,5
3.2	Поле линий и строк...	1	0,5	0,5
3.3	Волшебная форма на листе бумаги и электронном листе. Волшебная история про...	2	1	1
3.4	Гора и трехстишие	2	1	1
3.5	«Портрет» из геометрических фигур и портрет словесный	2	1	1
3.6	Мир неба и земли (верх и низ)	1	0,5	0,5
3.7	Зеркальные отражения (левое и правое)	1	0,5	0,5
3.8	Композиция. Заколдованный лес	2	1	1
3.9	Черное и белое. Свет и тьма. Тайна цвета.	4	1	3
4.	Раздел 3. Проба пера...	12	5	7
4.1	Проба электронного пера. Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры	2	1	1
4.2	Его Величество ритм в поэзии, музыке, живописи	2	0,5	1,5
4.3	Живые рифмы. Госпожа Рифма	1	0,5	0,5
4.4	В школе сочинителей рифм	1	0,5	0,5
4.5	Цвет и слово. Пишем цветные стихи	1	0,5	0,5
4.6	Что на что похоже? Сочини загадку	1	0,5	0,5
4.7	Сказочный мир слов и образов	2	0,5	1,5
4.8	Этюды словесные и живописные	1	0,5	0,5
4.9	Рисуем словами и электронной кистью	1	0,5	0,5
5.	Раздел 4. Наш проект.	16	4	12
5.1	Работа над проектом	14	4	10
5.2	Подготовка проекта к защите	1		1
5.3	Защита проекта	1		1
6.	Заключительное занятие. Возвращение	2	0,5	1,5

Общее количество часов - 64

Тематическое планирование

2 год

№	Разделы и темы	Всего часов	Тео-рия	Прак-тика
1.	Путешествие продолжается	2	0,5	1,5
2.	Раздел 1. Сотворение мира образов	8		

1.	Образное восприятие мира человеком	2	1	1
2.	Воображение и художественный образ	2	1	1
3.	Мир художника (экскурсия виртуальная или реальная на выставку)	2	1	1
4.	Художественный образ и слово	2	1	1
3.	Раздел 2. Первообразы	10	5	5
1.	Мировое дерево	2	1	1
2.	Богиня-мать	2	1	1
3.	Мудрый старик (старуха)	2	1	1
4.	Тень	2	1	1
5.	Дорога	2	1	1
4.	Раздел 3. Дорогами литературы и искусства (живописи)	18		
1.	Пейзаж в литературе и живописи	2	1	1
2.	Портрет в литературе и живописи	2	1	1
3.	Образ животных в литературе и живописи	2	1	1
4.	Интерьер в литературе и живописи	2	1	1
5.	«Добрым молодцам урок». Мир сказки	2	1	1
6.	Волшебные превращения в живописи. Промежуточный мониторинг	2	0,5	1,5
7.	Сказка и карты Проппа	2	0,5	1,5
8.	Жизненные уроки дороги (по сказке С. Козлова «Ёжик в тумане»)	2	0,5	1,5
9.	«Мастерим» сказку с помощью карт Проппа	2	0,5	1,5
5.	Раздел 4. Работа над проектом. Создаем электронную книгу	24		
1.	Погружение в проект	1	0,5	0,5
2.	Планирование проектной деятельности	1	0,5	0,5
3.	Осуществление проектной деятельности	12	2	10
4.	Оформление результатов	6	1	5
5.	Подготовка к презентации	2	-	2
6.	Презентация результатов. Рефлексия	2	-	2
6.	Путешествие завершается	2	0,5	1,5

Общее количество часов - 64

III. Программное содержание (1 год обучения)

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов	Содержание	Формы, методы, деятельность учащихся, средства
1	2	3	4	5
1	Вводное занятие. Путешествие начинается...	2	<p><i>Теория</i> Знакомство детей с предметом изучения. Анкетирование. Тестирование. Правила внутреннего распорядка, инструктаж по технике безопасности, закрепление рабочих мест за учащимися. <i>Практика</i> Викторина или творческая мастерская</p>	<p><u>Формы</u> – беседа, викторина, анкетирование, тестирование. <u>Методы</u> – словесно-наглядный. <u>Средства</u> - презентация «Путешествие начинается», анкета, тест входного контроля.</p>
2	Раздел 1. В мастерской электронного образа. Встреча с графическим редактором Paint			
	Знакомство с графическим редактором Paint	2	<p><i>Теория</i> Знакомство учащихся с графическим редактором: запуск ГР; структура окна; открытие графических файлов; панель рисования. <i>Практика</i> Работа с инструментами "Заливка", "Лупа", "Карандаш". Раскраска рисунков.</p>	<p><u>Формы</u> – беседа, творческая мастерская, практическое занятие. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический.</p>
	Инструменты мастерской. Работа с графическими примитивами	4	<p><i>Теория</i> Знакомство с графическими инструментами: "Линия", "Прямоугольник", "Эллипс", "Многоугольник", "Кривая", "Скругленный прямоугольник". Инструменты «Ластик» и «Масштаб». Алгоритм сохранения изображения.</p>	<p><u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, работа по образцу, восприятие готовой информации, участие в коллективном</p>

			<i>Практика</i> Работа с графическими примитивами. Изменение размера рисунка. Сохранение рисунка. Создание графических примитивов. Создание электронного рисунка «Домик в деревне»	поиске, воспроизведение полученных знаний, участие в играх-упражнениях, творческая работа, упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером. <u>Средства</u> - тематические презентации. Словарь терминов и понятий. Карточки для практических занятий. Тесты.
	Команды графического редактора Paint	2	<i>Теория</i> Знакомство с командами графического редактора Paint («Файл», «Правка», «Вид», «Рисунок», «Палитра»). <i>Практика</i> Рисование кривых линий.	
	Работа в графическом редакторе Paint. Создание и редактирование рисунка	2	<i>Теория</i> Работа с объектами (выделение, перемещение, зеркальное отражение). Использование операции копирования и вставки фрагментов. Выполнение операций с цветом. Создание надписей. <i>Практика</i> Создание простых рисунков. Редактирование рисунка.	
	Творческий практикум	6	<i>Практика</i> Свободное рисование	
3	Раздел 2. О языке творчества. Волшебство формы и композиции. Цветной мир			
	<ul style="list-style-type: none"> Из чего рождается мир? Точка (семя) и слово... Поле линий и 	16	<i>Теория</i> Точка (семя) как символ рождения мира, Центра, место, откуда все происходит и куда возвращается. Начало и конец. Творчество художников-пуантилистов (<i>Ж. Сера, П. Синьяк</i>). <i>Практика</i> Выращиваем из точки (семени) фантастический лес, волшебный мир. В основе идея трансформации. Пишем картину осени точками, как художники пуантилисты (использование редактора Paint). <i>Теория</i> Представление о линии (прямая, кривая,	<u>Формы</u> – беседа, творческая мастерская, практическое занятие. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический. <u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, работа по образцу, восприятие готовой информации,

	<p>строк...</p> <ul style="list-style-type: none"> • Волшебная форма на листе бумаги • Волшебная история про... • Гора и трехстишие 	<p>ломаная, круговая; горизонтальная, вертикальная, диагональная). Красота и выразительность линий и форм в природе и искусстве. Символика древней линии.</p> <p><i>Практика</i> Эксперимент с абстрактной формой, ее гармонизация. Упражнения «Дуги», «Айсберги», «Одуванчики», «Дерево» (использование редактора Paint), языковой эксперимент «Латинская линия», игра в ассоциации «На что похоже?», психометрический тест.</p> <p><i>Теория</i> Форма (органическая, геометрическая; плоская, объемная). Предмет и форма. Ритмически организованная форма. Тайна формы, заключающей в себе переживание.</p> <p><i>Практика</i> Упражнение «Форма и настроение». Совместная эмоциональная рефлексия. Игра «Угадай предмет по форме».</p> <p><i>Теория</i> Алгоритм сочинения истории.</p> <p><i>Практика</i> Рисуем животных необычной формы с необычным именем. Сочиняем коллективную историю про них. Работа над проектом.</p> <p><i>Теория</i> Символическое значение геометрических фигур в культуре. Треугольник как символ мировой горы. Символ Японии – Фудзияма. Жанр хокку.</p> <p><i>Практика</i> Сочинение трехстишия. Оформление открытки с иероглифом или создание иллюстраций к трехстишию (использование редактора Paint). Работа над проектом.</p>	<p>участие в коллективном поиске, воспроизведение полученных знаний, участие в играх-упражнениях, в языковом и изобразительном экспериментах (ассоциативных), работа с искусствоведческим и художественным текстом, творческая работа, упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером.</p> <p><u>Средства</u> - тематические презентации («Свет и тень», «Линия и форма», «Тайны цвета», «Цветной мир», «Азбука композиции», «Свободное трехстишие», «Эссе»); CD – компакт-диск «Форма» (ГРМ); CD – компакт-диск «Рождение</p>
--	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • «Портрет» из геометрических фигур и портрет словесный • Композиция. Заколдованный лес • Мир неба и земли 	<p><i>Теория</i> Краткий пересказ рассказа Р. Брэдли «И все-таки он наш» о рождении ребенка в форме пирамидки. Д. Арчимбольдо и его портреты. Абстрактные формы и образное представление о человеке.</p> <p><i>Практика</i> Создание «Семейного портрета» или «Автопортрета» из геометрических фигур (использование редактора Paint). Словесное описание изображенного.</p> <p><i>Теория</i> Представление о композиции. Ее закономерности. Плановость в композиции. Понятие о равновесии. Соотношение «пространство – размер фигуры». Роль контраста – нюанса в композиции.</p> <p>В. Кандинский «Сохранение равновесия». К. Малевич «Композиция» и др. Статическая и динамическая композиция. Волков А. «Гранатовая чайхана», Малявин Ф.А. «Вихрь», Яблонская «Утро» и др.</p> <p><i>Практика</i> Игры с пространством. Творческая мастерская: композиция «Запах трав», композиция «Заколдованный лес». Изображение образов огня и воды (бесконечной изменчивости и неизменности). Придумываем историю («бином фантазии» - Дж. Родари). Работа над проектом.</p> <p><i>Теория</i> Угол зрения. Пара верх-низ в мифологии. Связь нижнего и верхнего мира, Неба и Земли.</p> <p><i>Практика</i> Загадывание графической загадки. Сочинение истории (метод переноса свойств). Работа над проектом.</p>	<p>картины. Этюд. Эскиз. Композиция» (ГРМ); словарь терминов и понятий. Карточки для практических занятий. Тесты.</p>
--	--	---	---

<ul style="list-style-type: none"> • Зеркальный мир • Какого цвета звуки? • Тайна цвета. Какого цвета твое имя? • Черное и белое. Свет и тьма 	<p><i>Теория</i> Мир реальный - мир мифологический: зеркальность. Симметрия – асимметрия. Представление о симметрии – асимметрии. Симметрическая композиция. Зеркальная симметрия. <i>М. Эшер «Мозаика», «Мотив симметрии», «День и ночь».</i> Асимметрическая композиция. <i>Петроглифы. Катины Хокусая. В.Э. Борисов-Мусатов «Водоем» и др.</i></p> <p><i>Практика</i> Игра «Зеркальное отражение», игра «Слова наоборот», игра «Найди зеркальные слова», упражнение «Левая копирует движения правой». Конкурс эрудитов (промежуточный контроль).</p> <p><i>Теория</i> Цвет в природе и искусстве. Представление о цвете (хроматический и ахроматический; теплый и холодный, контрастный и сближенный). Символика цвета. Знакомство с цветовым кругом, спектром, закрепление понятий («основной», «составной» цвет, «тон», «оттенок»). Ощущение цвета как энергии. Цвет и наши чувства. <i>И. Левитан «Березовая роща», М. Врубель «Сирень». Ван Гог «Подсолнухи в вазе», Матисс «Ваза с подсолнухами» И. Грабарь «Февральская лазурь» и др.</i></p> <p><i>Практика</i> Цветозвуковой эксперимент. Фантазия-эссе на тему «Какого цвета твое имя?»</p> <p><i>Теория</i> Черное и белое, свет и тьма – взаимоисключающие и взаимодополняющие понятия. Свет и тьма – универсалии мира и мировоззрения человека. Роль света и тени в природе и</p>	
---	--	--

			<p>изобразительном искусстве. <i>М.Эшер «День и ночь»</i>, <i>М.Эшер «Мозаика с птицами»</i>. Свет и тьма в народных представлениях.</p> <p><i>Практика</i> Вхождение в картину <i>М.Эшера «День и ночь»</i>, выполнение композиции «Единый мир» на тему белого-дневного-светлого и черного-ночного-темного мира.</p>	
4.	Раздел 3. Проба пера...			
	<ul style="list-style-type: none"> Его Величество ритм в поэзии, музыке, живописи 	12	<p><i>Теория</i> Представление о ритме в поэзии, музыке, живописи. Основные принципы ритмического построения композиции. Ритмический ряд, акцент, интервал, пауза. Открытие выразительных возможностей ритма. Доминанта. <i>А. Куинджи «Лунная ночь на Днепре»</i>, <i>М. Чюрленис «Соната солнца»</i>, «Соната моря» и др.</p> <p>Ритм в поэзии. Закономерное чередование ударных и безударных слогов. Длительность слога (долгий и краткий) и сила слога (ударный, безударный). Ритм строки и строфы.</p> <p><i>Практика</i> Разминка «Ритмическое эхо». Упражнения «Решетки», «Старый лист», образно-игровое упражнение «Ветер, дождь и пузыри на лужах», игра-импровизация «Цвет и звук». Выразительное чтение стихотворений <i>А. Фета</i>, <i>К. Бальмонта</i>, <i>Басё</i> о бабочке. Наблюдение над выразительно-изобразительными средствами в художественном тексте, наблюдение за ритмом стихотворения,</p>	<p><u>Формы</u> – беседа по картине, творческая мастерская,</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный, метод творческой интерпретации, практический.</p> <p><u>Деятельность учащихся:</u> языковой эксперимент (ассоциативный, на вставку), моделирование речевой ситуации, подбор близких по настроению картины и художественного текста, иллюстрирование, прослушивание фрагментов из</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • В школе сочинителей рифм • Госпожа Рифма • Живые рифмы • Цвет и слово. Пишем цветные стихи • Сказочный мир слов и образов • Этюды словесные и живописные 	<p>музыкального фрагмента. Работа над проектом. <i>Теория</i> Как искать рифму. Богатые и бедные рифмы. Рифма в строке и в строфе. Свободные стихи. Звукопись. <i>Практика</i> Игры с рифмой: «Буриме», «Монорим», «Срифмуй строчку», «Четыре в двух», «Живые рифмы». Пробуем писать рифмованные стихи. Работа над проектом. <i>Теория</i> Схема стихотворения: цвет, три предмета цвета, наши чувства (три слова), цвет. <i>Практика</i> Упражнение В.Леви («Белые-белые белила»). Написание стихотворения по схеме. Иллюстрация к стихотворению (возможно использование редактора Paint). Работа над проектом. <i>Теория</i> Русская народная сказка «Иван-царевич и серый волк» и картина В.Васнецова «Иван-царевич на Сером Волке». Эпизод из сказки, соответствующий картине. Замысел. Особенности живописного полотна. Поведение героев, эмоциональное состояние, характеры. <i>Практика</i> Оживление картины В. Васнецова. Рассказ от лица Серого Волка, изображенного на картине (на основе переживаемого им события). <i>Теория</i> Понятие об этюде. Лексические средства выразительности речи. Средства словесной образности. Сопоставление с языком изобразительного искусства.</p>	<p>музыкальных произведений, устное словесное рисование, рисование (композиция «Лес»), упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером, написание текста, редактирование. <u>Средства</u> - тематические презентации («Цветные стихи», «Пробуем сочинять загадки», «Веселые стихи Олега Григорьева», «Рисуем словами», «Звукопись», «Ритм в поэзии, живописи, музыке»); словарь настроений; иллюстративный материал, искусствоведческие тексты, художественные тексты, памятки-подсказки для написания текста.</p>
--	---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • Рисуем словами • Что на что похоже? Загадай загадку. Сочини загадку 		<p><i>Практика</i> Создание словесного этюда по заданной теме с использованием ключевых слов. Обсуждение работ товарищей.</p> <p><i>Теория</i> Образ-фантазия. «Перевод» информации с языка одного искусства на язык другого (содержание занятия по выбору преподавателя). Возможный вариант: музыкальный образ подводного царства (Н.А. Римский-Корсаков «Садко у Морского царя», музыкальная картина из III акта оперы «Садко»).</p> <p><i>Практика</i> Словесное описание владений морского царя (Х.К. Андерсен «Русалочка»). Работа над проектом.</p> <p><i>Теория</i> Тайна загадки. Виды загадок: загадка-описание, загадка-сравнение, загадка-действие, загадка-противопоставление предметов, загадка-вопрос. Язык загадки: Сравнение, олицетворение, эпитет, метафора (скрытое сравнение), многозначные слова.</p> <p><i>Практика:</i> сочинение загадок по аналогии. Работа над проектом.</p>	
5.	Раздел 4. Проектная деятельность.			
	Погружение в творческий проект	1	<p><i>Практика</i> Обсуждение темы проекта. Проблемный вопрос проекта. Формулировка цели проекта. Ожидаемый продукт творческого проекта (открытка).</p> <p><i>Теория</i> Семь«П» проекта (проблема, проектирование (планирование), поиск информации, продукт, презентация, пройденный путь (рефлексия), (портфолио).</p> <p>Получение дополнительной информации по теме</p>	<p><u>Формы</u> –практическое занятие по созданию текста выступления.</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный, проектный.</p> <p><u>Деятельность учащихся:</u> работа над проектом, подготовка текста</p>

			проекта от педагога.	выступления. <u>Средства</u> - презентация к защите проекта.
Планирование проектной деятельности	2	<p><i>Теория</i> Электронная книга. Содержание. Иллюстрации. Озвучивание. Оформление.</p> <p><i>Практика</i> Поиск, сбор, систематизация информации; разбивка на группы (если необходимо); распределение ролей в группе; планирование работы; выбор формы и способа презентации предполагаемых результатов; принятие решения по установлению критериев оценивания. Обдумывание продукта групповой или индивидуальной деятельности на данном этапе. Оценка (самооценка) результатов данного этапа работы.</p>		
Осуществление проектной деятельности	9	<p><i>Практика</i> Работа обучающихся по индивидуальным или групповым задачам проекта, консультация с педагогом (или совместная деятельность), осуществление промежуточного обсуждения сделанного в группе, анализ самых интересных находок в группе.</p>		
Оформление результатов	3	<p><i>Теория</i> создание мультимедийной презентации</p> <p><i>Практика</i> Изготовление продукта проекта, форма представления проекта, оформление результатов проекта с помощью информационных технологий (создание мультимедийной презентации), участие каждого в коллективном анализе сделанного, выводы.</p>		
Оценка результатов проектной деятельности	1	<p><i>Практика</i> Оценка качества проекта.</p> <p>Рефлексия – анализ меры своего участия в общем деле (Что делали? Как делали? Каков результат? Каков</p>		

			личный вклад каждого?).	
6	Заключительное занятие. Возвращение...	2	Подведение итогов. Праздник возвращения.	Фотоматериалы, презентация, работы детей, анкета.
	ИТОГО:	64		

Форма проведения занятий – групповая, индивидуально-групповая

Программное содержание (2 год обучения)

№ п/п	Название раздела, темы	Кол-во часов	Содержание	Формы, методы, деятельность учащихся, средства
1	2	3	4	5
1.	Путешествие продолжается (вводно-организационное занятие)	2	<i>Теория</i> Знакомство детей с целью и задачами на предстоящий год. Инструктаж по технике безопасности. Входная диагностика. <i>Практика</i> Творческая мастерская.	<u>Формы</u> – беседа, мастерская, анкетирование, входное тестирование. <u>Методы</u> – метод диалога. <u>Средства</u> - презентация «Вспомним прошлое. Подумаем о будущем», анкета, тест входного контроля.
2.	Раздел 1. Сотворение мира образов			
2.1	Образное восприятие мира человеком	2	<i>Теория</i> Что такое образ. Мир визуальных (зрительных) образов. <i>М. Врубель «Сирень», фото Н. Забелы-Врубель (автор М. Врубель) на фоне сирени, Б.Кустодиев «Сирень».</i> Преображение (от визуального	<u>Формы</u> – беседа, творческая мастерская, экскурсия (реальная или виртуальная), игра,

			<p>объекта к художественному образу). Образ в литературе. <i>Стихи В. Рождественского «Сирень».</i> Образ в музыке. <i>С. Рахманинов «Сирень».</i> <i>Практика</i> Упражнение «Новое название картины». Собственное фото и собственное отражение в зеркале художественном (портрет моими глазами, глазами друзей и родителей), словесный портрет.</p>	<p>практическое занятие. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический. <u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, работа по образцу, восприятие готовой информации, участие в коллективном поиске, воспроизведение полученных знаний, участие в играх-упражнениях, в языковом и изобразительном экспериментах (ассоциативных), работа с искусствоведческим и художественным текстом, творческая работа, упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером. <u>Средства</u> - тематические презентации («В мире фантазии», «Музыкальный, поэтический и</p>
2.2	Воображение и художественный образ	2	<p><i>Теория</i> Создание нового образа. Некоторые приемы развития фантазии и воображения (уменьшение-увеличение, фантастическое объединение, добавление фантастических свойств, превращение, метод переноса свойств, метафора). <i>Практика</i> Тренинг фантазии и воображения. Конкурс фантазеров. Создание образа неизвестного фантастического существа (прием фантастического объединения). Описываем характер созданного воображением существа.</p>	<p>художественным текстом, творческая работа, упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером. <u>Средства</u> - тематические презентации («В мире фантазии», «Музыкальный, поэтический и</p>
2.3	Мир художника (экскурсия виртуальная или реальная на выставку)	2	<p><i>Теория</i> Общение с изобразительным искусством в музейной среде. Музейная экспозиция как презентация произведений искусства. Информационные технологии в музейной среде. Виртуальные экскурсии. <i>Практика</i> Рассматривание картины (вход в картину). Беседа. Рисуем в стиле художника компьютерной кистью или на листе бумаги.</p>	<p>художественным текстом, творческая работа, упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером. <u>Средства</u> - тематические презентации («В мире фантазии», «Музыкальный, поэтический и</p>
2.4	Художественный образ и слово	2	<p><i>Теория</i> Восприятие мира в зависимости от эмоционального состояния (содержание занятия по выбору преподавателя). Возможный вариант: облака как музыкальный, поэтический и живописный образ.</p>	<p>художественным текстом, творческая работа, упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером. <u>Средства</u> - тематические презентации («В мире фантазии», «Музыкальный, поэтический и</p>

			Музыкальная картина (<i>пьеса К. Дебюсси «Облака»</i>). Мимолетность, неуловимость впечатления. Образы-картины, возникающие в воображении. Описание облаков у разных авторов (<i>И. Тургенева, А.Куприна, М. Горького, В.Маяковского</i>). Образ облаков в живописи (<i>Н. Рерих «Небесный бой», И. Айвазовский «Шторм на море», М. Чюрленис «Замок (сказка)» и др.</i>). Настроение, вызываемое этим образом. Жанр эссе. <i>Практика</i> Картина-настроение. Создание эссе.	живописный образ»); фотографии, репродукции картин, CD – компакт-диск «Мир музея» (ГРМ), CD – компакт-диск с классической музыкой.
3.	Раздел 2. Первообразы			
3.1	Мировое Древо	2	<i>Теория</i> Образ дерева в живописи и поэзии. Мировое Древо как универсальная модель мира. <i>И Шишкин «На севере диком...», «Сосны, освещенные солнцем» и др. (по выбору преподавателя), стихи Лермонтова М., Тютчева Ф., Фета А., Бунина И., Есенина С. Символика образа в мифологии. Дуб у Лукоморья в поэме А.С. Пушкина «Руслан и Людмила». Характер дерева.</i> <i>Практика</i> Создание словом и кистью (компьютерной) собственного образа дерева (мастерская).	<u>Формы</u> – беседа, творческая мастерская, практическое занятие, игра. <u>Методы</u> – словесно-наглядный, метод творческой интерпретации, практический. <u>Деятельность учащихся:</u>
3.2	Богиня-мать	2	<i>Теория</i> Богиня-мать – Мать сыра земля. Связь с водой как с первозданной стихией. Макошь. Царевна-лягушка. Царевна-лебедь. Символика <i>орнамента</i> (узора) русской вышивки (женская фигура с воздетыми к небу или опущенными к земле руками). <i>М. Врубель «Царевна-лебедь», В. Васнецов «Царевна-</i>	моделирование речевой ситуации, подбор близких по настроению картины и художественного текста, иллюстрирование,

			лягушка» <i>Практика</i> Упражнение «Войдем в картину», создание орнамента «Макошь и Мировое древо» в программе Paint.	прослушивание фрагментов из музыкальных произведений, устное словесное рисование, компьютерное рисование, написание текста, редактирование, упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером.
3.3	Мудрый старик (старуха)	2	<i>Теория</i> Образ мудрого волшебника, Доктор Айболит (сказка К. Чуковского «Доктор Айболит»), Дед Мороз, исполняющий желания и приносящий подарки, Баба Яга, указывающая путь. <i>Народная сказка «Морозко», И. Билибин «Морозко», И. Билибин «Баба Яга», М. Мусоргский «Баба Яга».</i> <i>Практика</i> Создание кистью (компьютерной) образа волшебника, Деда Мороза, Бабы Яги (на выбор).	Средства - тематические презентации («Мировое древо», «Образ Богини-матери», «Волшебный помощник», «Дорога», «Театр тени»); иллюстративный материал,
3.4	Тень	2	<i>Теория</i> Тень человека как его душа, двойник. Образ тени как тёмной стороны человеческой души. Символика тени. Сказка Г.Х. Андерсена «Тень». Театр теней. <i>Практика</i> Игры: «Разгадай загадку» (загадки о тени), «Зрячие жмурки»; этюд-пантомима «Тень, знай свое место» в театре теней рук, эксперимент с тенью, придумываем диалог со своей тенью.	художественные тексты, памятки-подсказки для написания текста,
3.5	Дорога	2	<i>Теория</i> Образ дороги в волшебной сказке. Дорога как поиск самого себя. А. Волков «Волшебник изумрудного города», С. Экзюпери «Маленький принц» и др. <i>Практика</i> Игра-испытание. Создание карты своего путешествия по выдуманной стране со словесным описанием пути.	пошаговые инструкции для рисования в программе Paint

4. Раздел 3. Дорогами литературы и искусства (живописи)				
4.1	Пейзаж	2	<p><i>Теория</i> Знакомство с жанром пейзажа, его видами (морской, городской и пр.). Понятие пейзажа в живописи. Пейзажный образ в жизни, живописи, поэзии. Выразительные средства, используемые художниками кисти и слова для передачи состояний природы. Знакомство с художниками-пейзажистами (<i>А Саврасовым, И. Шишкиным, А. Куинджи, И. Грабарем, И. Левитаном, И. Айвазовским</i>), их работами. Алгоритм описания картины.</p> <p><i>Практика</i> Игра «Пейзаж». Рассказ о понравившейся картине с элементами художественного описания. Работа с адаптированным искусствоведческим текстом. Создание своего пейзажа (использование редактора Paint).</p>	<p><u>Формы</u> – беседа, творческая мастерская, практическое занятие, игра.</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный, практический.</p> <p><u>Деятельность учащихся:</u> наблюдение, работа по образцу, восприятие готовой информации, участие в коллективном поиске, воспроизведение полученных знаний, участие в играх-</p>
4.2	Портрет	2	<p><i>Теория</i> Знакомство с жанром портрета. История жанра в России. Портрет парадный и камерный; однофигурный и групповой (семейный, цеховой); автопортрет. Основные ракурсы изображения (профиль, анфас, три четверти). Раскрытие образа через позу, жест, одежду, предметный мир. Детские образы <i>В. Серова</i>. Беседа по картине <i>В. Серова «Девочка с персиками»</i></p> <p><i>Практика</i> Игры «Нарисуй лицо», «Отгадай настроение друга». Работа с художественным и адаптированным искусствоведческим текстом.</p>	<p>упражнениях, в языковом и изобразительном экспериментах (ассоциативных), работа с искусствоведческим и художественным текстом, творческая работа упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером.</p> <p><u>Средства</u> - тематические</p>

4.3	Образ животных	2	<p><i>Теория</i> Мир животных. Знакомство с жанром анималистики. Изображение животных у разных художников. Иллюстрации <i>Е.И. Чарушина</i> (книги «Вольные птицы», «Разные звери»), <i>В.А. Ватагина</i> (иллюстрации к книге <i>Р.Киплинга</i> «Маугли»). Притчи <i>Леонардо да Винчи</i> (легенда «Лебедь»). <i>К. Сен-Санс</i> «Лебедь». Сказки о животных.</p> <p><i>Практика</i> Рассказ от лица любимого животного. Создание рисунка любимого животного в программе Paint или рисование-игра «Превращалки» (муха-слон, мышка-кошка).</p>	<p>презентации («Пейзаж. Художники-пейзажисты», «Портрет», «Диалоги с вещами», «Натюрморт», «Сказка в русской живописи», «Путешествие в страну живописи» (викторина), «Нелепицы и перевертыши», «Музыка города»)</p>
4.4	Интерьер	2	<p><i>Теория</i> Знакомство с жанром интерьера. Разнообразие интерьера, проявляющееся во времени создания, предназначения и в оформлении. Интерьер как часть картины, его роль в раскрытии ее сюжета. <i>К. Сомов</i> «В детской». Интерьер дома любимого сказочного героя.</p> <p><i>Практика</i> Создание портрета комнаты. Сочинение сказки («Салат из сказок»), в которой герои одних сказок попадали бы в дома персонажей других сказок.</p>	<p>CD – компакт-диск «Жанры живописи» (ГРМ); словарь терминов и понятий; карточки для практических занятий, тесты, разработки игр, памятка для написания текста (Памятка «РАФТ»</p>
4.5	Мир сказки. «Добрым молодцам урок»	2	<p><i>Теория</i> Сказочные темы. Два мира волшебной сказки. Сказочная лексика. Композиция сказки (обязательные части сказки).</p> <p><i>Практика</i> Игра «Чудеса в решете», инсценировка эпизода из сказки, конкурс эрудитов. Сочинение сказки («Салат из сказок» - Дж. Родари) - соединение в одной сказки персонажей из нескольких и придумывание совместных приключений. Рассказывание и перевертывание сказок, иллюстрация к</p>	<p>Р - роль. От чьего имени будешь писать? А – аудитория. Кому будешь писать? Ф – форма. В какой форме будешь писать? Т - тема. О чём будешь писать? Какова основная мысль?) м/ф Ю. Норштейна</p>

			своей сказке в программе Paint.	«Ёжик в тумане», книги
4.6	Волшебные превращения в живописи	2	<i>Теория</i> Мифологическая картина мира. Сказка в живописи. Иллюстрации к сказке. Картины <i>Васнецова В.:</i> «Царевна-лягушка», «Снегурочка», «Три царевны подземного царства», Картины <i>М. Врубеля:</i> «Пан», «Жемчужина», «Сирень», «Царевна-лебедь». <i>Практика</i> Игра «Оживи картину». Промежуточный мониторинг. Викторина «Путешествие в страну живописи».	
4.7	Сказка и карты Проппа	2	<i>Теория</i> Структура сказки – отражение структуры древнего материала. Карты Проппа – набор сказочных ситуаций. <i>Практика</i> Изготовление карт Проппа. Сочинение сказки в группах.	
4.8	Жизненные уроки дороги по сказке С. Козлова «Ёжик в тумане»	2	<i>Теория</i> Размышление о дороге, которую выбрал герой сказки, о жизненных уроках ее. Работа с художественным текстом. Опора на первообразы и символы. Сказка <i>С. Козлова «Ёжик в тумане», сценарий С. Козлова и Ю. Норштейна «Ёжик в тумане», м/ф Ю. Норштейна «Ёжик в тумане»</i> <i>Практика</i> Представление маршрута героя схематически или в цвете (пятном или линией). Работа по развертыванию мысли в тексте (аргументация).	
4.9	Мастерская сказки	2	<i>Теория</i> «Бином фантазии» (Дж. Родари). <i>Практика</i> Сочинение сказки с помощью карт Проппа и приемов фантазирования (возможно использование	

			текстового редактора Microsoft Word).	
5.	Раздел 4. Работа над творческим проектом. Создаем электронную книгу			
5.1	Погружение в творческий проект	1	<p><i>Практика</i> Обсуждение темы проекта. Проблемный вопрос проекта. Формулировка цели проекта. Ожидаемый продукт творческого проекта (электронная книга).</p> <p><i>Теория</i> Семь«П» проекта (проблема, проектирование (планирование), поиск информации, продукт, презентация, пройденный путь (рефлексия), портфолио).</p> <p>Получение дополнительной информации по теме проекта от педагога.</p>	<p><u>Формы</u> –практическое занятие по созданию текста выступления.</p> <p><u>Методы</u> – словесно-наглядный, проектный.</p> <p><u>Деятельность учащихся:</u> работа над проектом, подготовка текста выступления, упражнений для снятия напряжения во время работы с компьютером.</p>
5.2	Планирование проектной деятельности	1	<p><i>Теория</i> Электронная книга. Содержание. Иллюстрации. Озвучивание. Оформление.</p> <p><i>Практика</i> Поиск, сбор, систематизация информации; разбивка на группы (если необходимо); распределение ролей в группе; планирование работы; выбор формы и способа презентации предполагаемых результатов; принятие решения по установлению критериев оценивания. Обдумывание продукта групповой или индивидуальной деятельности на данном этапе. Оценка (самооценка) результатов данного этапа работы.</p>	<p><u>Средства</u> - методический материал по планированию работы над проектом (алгоритм этапов), оценочный лист проектной деятельности группы, тексты с адаптированной информацией по теме проекта.</p>
5.3	Осуществление проектной деятельности	12	<p><i>Практика</i> Работа обучающихся по индивидуальным или групповым задачам проекта, консультация с педагогом (или совместная деятельность), осуществление промежуточного обсуждения</p>	<p>Лекция - презентация по созданию мультимедийной презентации. Пошаговая</p>

			сделанного в группе, анализ самых интересных находок в группе.	инструкция. Иллюстративный материал к проекту, книги по теме проекта
5.4	Оформление результатов	6	<i>Теория</i> создание мультимедийной презентации <i>Практика</i> Изготовление продукта проекта, форма представления проекта, оформление результатов проекта с помощью информационных технологий (создание мультимедийной презентации), участие каждого в коллективном анализе сделанного, выводы.	
5.5	Подготовка к презентации	2	<i>Практика</i> Подготовка презентации проекта. Предзащита проекта. Доработка проекта с учетом замечаний и предложений.	
5.6	Презентация результатов	2	<i>Практика</i> Защита проекта. Ответы на вопросы слушателей. Демонстрация <ul style="list-style-type: none"> • понимания проблемы, цели и задач; • умения планировать и осуществлять работу; • найденного способа решения творческой проблемы; • рефлексии деятельности и результата. 	
5.7	Оценка результатов проектной деятельности	2	<i>Практика</i> Оценка качества проекта. Рефлексия – анализ меры своего участия в общем деле (Что делали? Как делали? Каков результат? Каков личный вклад каждого?).	
6.	Путешествие завершается	2	Заключительный праздник. Подведение итогов. Анкета.	Фотоматериалы, презентация, работы детей, анкета.

IV. Организационно педагогические условия реализации образовательной программы

Программа рассчитана на детей начальной школы (в группы принимаются дети 8 – 10 лет) и предполагает два года обучения.

В программе учитываются возрастные, социально-психологические особенности обучающихся, их интересов и потребностей.

У младших школьников преобладает наглядно-образное мышление и эмоционально-чувственное восприятие действительности, которое является самым благоприятным в нравственно-эстетическом воспитании. Чувства и переживания, которые вызывают произведения искусства, отношение к ним ребенка являются основой приобретения личностного опыта и самосозидания. Но в этом возрасте получает развитие преимущественно интеллектуально-познавательная сфера психики: мышление развивается от эмоционально-образного к абстрактно-логическому во взаимосвязи с речью. Более того, в этом возрасте именно **речь** организует мышление, поэтому данная программа и предполагает интеграцию словесности с дисциплинами эстетического цикла.

Возрастные особенности обучающихся (младшие школьники) диктует форму образовательного процесса: он должен быть занимательным. Образование (а также развитие детей, общение с ними) эффективно только тогда, когда оно соответствует законам детского мира, системе «общедетских ценностей», среди которых есть очень важные - общение, движение, игра, театрализация, новизна, юмор, тайна, связь с личной жизнью ребенка. Действительна единая сюжетная линия занятия. Желательно выбрать «сквозного» героя, который был бы любим детьми, тем самым помог бы взрослым в течение года решать образовательные задачи.

Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие (не имеющие медицинских противопоказаний). Оптимальная наполняемость группы 10-12 человек (первый год обучения) и 10-8 человек (второй год обучения). Уменьшение числа учащихся в группе на втором году обучения объясняется увеличением сложности изучаемого материала.

Комплектация группы осуществляется по принципам открытости и добровольности при наличии у детей элементарных знаний и умений по изобразительному искусству (в пределах дошкольной программы), элементарных знаний основ работы с графическим редактором Paint. Возможен прием без какой-либо специальной подготовки, так как программа предполагает первоначальное знакомство с основами графического редактора Paint, знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint и программой Microsoft Office Word.

Сроки реализации программы

Программа рассчитана на два года:

1 год обучения: 64 часа в год,

2 год обучения: 64 часа в год.

Обучение по программе осуществляется в **очной** форме.

Формы и режим занятий

Программа предполагает личностно ориентированный и дифференцированный подход к учащимся, возможность проявления творческой индивидуальности на всех этапах.

Программа предполагает различные **формы** проведения занятий:

- занятие - игра;
- занятие - викторина;
- занятие - путешествие;
- занятие – виртуальная экскурсия;
- творческая мастерская;
- практическое занятие (тренинг).

Возможны следующие **формы организации деятельности** учащихся на занятии: групповая, индивидуальная, индивидуально-групповая.

Освоение материала в основном происходит в процессе практической творческой деятельности.

Основные виды деятельности учащихся:

- восприятие явлений действительности и произведений искусства и словесности;
- прослушивание музыкальных и литературных произведений;
- ценностно-ориентационная и коммуникативная деятельность (диалоги об искусстве и словесности);
- художественно-творческая деятельность на основе синтеза искусств (создание своего словесного, живописного образа);
- обсуждение работ товарищей;
- проектная деятельность.

Занятия групп первого и второго года обучения проводятся один раз в неделю по 2 академических часа, т.е. 2 часа в неделю (64 часа в год).

В соответствии с нормами СанПин 2.4.4.3172-14 продолжительность академического часа для детей младшего школьного возраста в компьютерном классе - 30 минут. Во время занятия обязательно проводятся физкультурные минутки, гимнастика для глаз.

Программа предполагает организацию только **аудиторных** занятий.

Методическое обеспечение программы

Программа предполагает использование различных методов и приемов изучения и освоения материала:

Ключевыми **методами** в реализации данной программы можно считать:

- метод творческой интерпретации;
- метод диалога;
- словесно-наглядный метод;
- проектный метод.

Для развития творческих способностей детей необходим соответствующий инструментарий. Этот инструментарий дают педагогу

ТРИЗ-технология (РТВ – развитие творческого воображения) и педагогические мастерские (к примеру, мастерская письма).

Программа обеспечена методической продукцией (разработками игр, бесед, экскурсий, викторин, конкурсов; мультимедийными презентациями по темам программы; информационными ресурсами ГРМ и т.д.) и дидактическими материалами (пошаговыми инструкциями, образцами работ, тестами, карточками с заданиями, адаптированными искусствоведческими текстами и т.д.). См. таблицу «Программное содержание».

- систематический мониторинг знаний, умений, навыков

В процессе просмотра работ происходит обсуждение оригинальности замысла и его воплощения автором.

Критерии оценивания созданных творческих работ:

- оригинальность,
- новизна,
- полезность для автора и других людей,
- трудоемкость работы,
- качество оформления работы

Возможно создание портфолио творческих детских работ в электронном виде.

Текущий контроль знаний всегда проводится в следующих формах

- один вопрос - четыре ответа, выбрать нужный;
- поставить в соответствие термины и их содержание;
- вставить пропущенное ключевое слово;
- опрос "по цепочке";
- обнаружение ошибок (фактических и логических) и их исправление;
- повторение последней фразы и оценка ее корректности;
- продолжение ответа, прерванного в произвольном месте.

Помимо мониторинга, который помогает понять степень усвоения нового материала, необходимо выявлять отношение детей к образовательному процессу (принцип обратной связи): проводится рефлексия (предлагаются карточки с изображением различных оттенков настроения или карточки разных оттенков цвета).

- параллельное изучение обучающимися основ работы с графическим редактором Paint, создание текстового документа средствами Microsoft Office Word, знакомство с программой Microsoft Office PowerPoint (Образовательная программа «Компьютерная азбука»).
- компьютерный класс с мультимедийной аппаратурой

Организационные условия, позволяющие реализовать содержание образовательной программы, предполагают наличие компьютерного класса с мультимедийной аппаратурой (компьютеры, мультимедийный проектор, сканер, принтер, фотоаппарат).

V. Планируемые результаты освоения программы

1 год обучения

Ожидаемый результат по образовательному компоненту программы:

К концу *первого года* обучающиеся приобретают следующие знания и умения:

- знание некоторых элементов языка изобразительного и словесного искусства;
- знание терминов (в рамках данной программы);
- знания по тематике творческого проекта первого года обучения;
- опыт коллективной работы над творческим мультимедиа проектом;
- знания по использованию информационных технологий в проектной деятельности (в рамках данной программы);
- знания основных приемов публичного выступления.

Ожидаемый результат по развивающему компоненту программы:

- умение устанавливать соответствие между изобразительно-выразительными средствами (в рамках данной программы) в литературном и живописном произведениях;
- умение создавать свой мини-текст в устной и письменной форме речи и иллюстрировать его, используя в своем творчестве изобразительно-выразительные средства.

Ожидаемый результат по воспитательному компоненту программы:

- умение взаимного общения по поводу искусства и словесности;
- умение работать в коллективе.

2 год обучения

Ожидаемый результат по образовательному компоненту программы:

К концу *второго года* обучающиеся

- расширят представление об изобразительно-выразительных средствах языка изобразительного и словесного искусства;
- получат знания по тематике творческого проекта второго года обучения.

Ожидаемый результат по развивающему компоненту программы:

- приобретут умение соотносить некоторые живописные жанры с описанием в литературном произведении;
- продолжают развивать умение по созданию собственного текста в устной и письменной форме речи и иллюстрировать его;
- продолжают развивать умение применять в своем творчестве изобразительно-выразительные средства;
- расширят опыт работы над творческим мультимедиа проектом;
- расширят использование информационных технологий в проектной деятельности (в рамках данной программы)
- приобретут умение публичного выступления.

Ожидаемый результат по воспитательному компоненту программы:

- умение взаимного общения по поводу искусства и словесности;
- умение работать в коллективе.

Главное - эмоциональное переживание состояния творчества.

Формой предъявления **результата работы** является коллективный или индивидуальный проект:

1 год обучения - электронная открытка с текстом поэтическим или прозаическим и рисунком;

2 год обучения - электронная иллюстрированная книжка, литературно-художественный альманах или виртуальная экскурсия (текст и мультимедийная презентация).

Способы определения результативности

- Собеседование (диалоговая диагностика);
- устный опрос;
- педагогическое наблюдение;
- тестирование;
- самооценка учащимися своих работ;
- анализ текущих творческих работ (анализ продуктов деятельности);
- презентация работы

Формы подведения итогов реализации программы

Формой подведения итогов реализации данной программы является защита проекта, участие в конференции или конкурсе.

В процессе обучения проводится систематическая диагностика знаний и умений. Формы проведения контроля психологически щадящие. Оценка выражается в доброжелательной форме (как положительная, так и указывающая на недостатки в работе).

Система оценки результатов освоения образовательной программы

- Входной контроль: определение исходного уровня знаний и умений;
- Текущий контроль (определяет степень усвоения детьми материала, практических умений и качество выполнения на всех этапах работы);
- Промежуточный контроль (проводится после завершения определенной темы);
- Итоговый контроль (проводится с целью определения степени достижения результатов в обучении).

VI. Список литературы для педагога

1. Музейно-педагогическая программа «Здравствуй музей!»: Концепция структура содержание Музейно-педагогическая программа "Здравствуй, музей!". Концепция, структура, содержание/ Авт. кол.: Б.А.Столяров, А.Г.Бойко, А.Г.Сечин. - 3-е изд., испр. и доп. – СПб., 2008.
2. Медкова Е.С. Программа «Утро художника». Сб. «Программы дополнительного художественного образования детей». М., «Просвещение», 2007.
3. Кротов В. Литературная студия: открытие возможностей. М., «Духовное возрождение», 2006.
4. Агеева И.Д. Занимательные материалы по изобразительному искусству. М., 2006
5. Вершинина Г.Б. «Вольна о музыке глаголить»: (Музыка на уроках развития речи). М., «Новая школа», 1996
6. Воробьева В.И., Тивикова С.К. Сочинения по картинам в начальных классах. Тула – Москва, 2002
7. Запаренко В.С. Рисуем движение. СПб. «Олма-пресс», 2003
8. Казиева М. Сказка в русской живописи. М., «Белый город», 2004
9. Калинина Т.В. Первые успехи в рисовании. Цветы и травы. СПб, «Агентство образовательного сотрудничества», 2005
- 10.Калинина Т.В. Первые успехи в рисовании. Башня, растущая в небо. СПб, «Агентство образовательного сотрудничества», 2005
- 11.Лаврова С. Тайны старых картин. М., 2006
12. Львовский Ф. Основы композиции. «Юный художник», № 4, 1995
- 13.Любичева Е.В. Уроки развития речи. СПб, 2002
- 14.Маслова С. Г., Соколова Н.Д. Мы входим в мир прекрасного. СПб, 2000
- 15.Михайлов А. Цвет в природе и живописи. «Юный художник», №12, 1990
- 16.Морозов В. Азбука композиции. «Юный художник», №№ 1,2, 1992
17. Морозов В., Манохина Н. Азбука композиции. «Юный художник», № 10, 1994
18. Налимова Т.А. Я – экскурсовод. «Русская словесность». № 2, 2001
19. Пьянкова Н.И. Изобразительное искусство в современной школе. М., «Просвещение», 2006
20. Разговор о цвете в живописи. «Юный художник», № 10, 1987
21. Рачеева Е.П. Серов. М., «Олма-пресс», 2005
- 22.Сокольникова Н.М. Обучение по учебнику «Изобразительное искусство» Н.М. Сокольниковой. М., 2006
- 23.Столбова Е. Детские образы в живописи. «Юный художник», № 2, 1990
24. Тамберг Ю.Г. Развитие творческого мышления ребёнка / Ю.Г. Тамберг.- СПб.: РЕЧЬ, 2002.
- 25.Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики (для школьников).СПб., «БХВ-Петербург», 2004.
26. Intel. Обучение для будущего (при поддержке Microsoft). М., «Русская редакция», 2004.

Список литературы для учащихся

1. Запаренко В.С. Рисуем движение. СПб. «Олма-пресс», 2003
2. Цикл «Сказки о художниках». М., «Белый город», 2001
3. Казиева М. Сказка в русской живописи. М., «Белый город», 2004
4. Кротов В. Пиши по-своему. Для самых начинающих писателей. «Духовное возрождение», 2005.
5. Лаврова С. Тайны старых картин. М., 2006
6. Михайлов А. Цвет в природе и живописи. «Юный художник», №12, 1990
7. Морозов В. Азбука композиции. «Юный художник», №№ 1,2, 1992
8. Морозов В., Манохина Н. Азбука композиции. «Юный художник», № 10, 1994
9. Разговор о цвете в живописи. «Юный художник», № 10,
10. Рисование. Екатеринбург. 2000