

ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ
ШКОЛА №293 ИМ. А.Т. ТВАРДОВСКОГО



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
художественной направленности
«Утро художника»
(ознакомительная)

срок реализации – 2 года
возраст детей – 6-12 лет

Педагог дополнительного образования
Жукова Елена Ивановна

Москва
2016

Пояснительная записка

Дополнительная образовательная программа «Утро художника», художественной направленности, ознакомительный уровень, рассчитана на 2 года обучения для учащихся 6-12 лет.

Цели программы:

- ознакомить с новыми возможностями художественных техник, графических материалов;
- развивать творческую активность детей;

Задачи:

- развивать творческие способности и навыки в работе;
- способствовать творческому отображению окружающего мира;
- развивать зрительную память, пространственное воображение, навыки композиции;
- научить овладению новых техник;
- воспитывать усидчивость, точность, аккуратность.

Содержание программы основывается на реалиях того исторического пути, который проделало человечество в ходе формирования принципов художественной культуры. Мышление и поведение человека качественно отличаются от мышления и поведения животного способностью к созданию смыслов, к символизации и переформированию реальности первого уровня, данной нам в природе, в так называемую вторую реальность, реальность, пересозданную на основе человеческой жизнедеятельности и культуры

Формирование первичных смыслов, схем символизации (архетипов, мифологем, культурных кодов) относится к отдаленным от нас эпохам. Схемы первообразов настолько вошли в плоть и кровь человеческой культуры, а их передача настолько автоматизировалась и перешла на подсознательный уровень, что они осознаются нами как нечто присущее нам изначально, способное, несмотря

на свою крайнюю обобщенность, вызывать яркие и глубокие эмоции, рождать ассоциации, будить в человеке творческое начало. Именно они лежат в основе любого художественного произведения.

К 6—7 годам своей жизни ребенок обладает уже обширным культурным опытом, переданным ему в ходе семейной социализации, и в принципе владеет достаточным, хотя и неактуализированным, багажом архетипических образов (образное представление о цвете, форме, геометрических знаках), символических смыслов (знание того же языка), мифологем (сказки, игры, малые фольклорные формы — загадки, пословицы). На занятиях этот опыт ребенка востребуется.

Предложенная программа может рассматриваться как база для изучения специализированных областей искусства и закономерностей искусства в целом на занятиях по мировой художественной культуре.

Структура программы базируется на демонстрации всеобъемлющего единства способов выразительности (речь жест, танец, музыка, цвет, запах и т. д.) в древнем ритуале, что дает возможность выстроить деятельность по трем направлениям: словесность, изображение и перформанс.

Сама программа строится блоками соответственно тем векам, по которым следовало развитие символического и эстетического освоения бытия.

Программа состоит из четырёх блоков:

I блок «От хаоса к форме, или что мы можем увидеть в геометрических формах» соответствует реалиям эпохи «геометрического символизма» (верхний палеолит), когда формировались простейшие геометрические символы для описания бытия (времени и пространства)

II блок «Символика цвета», целью которого является изучение цветовой образности, соответствует следующему этапу исторического развития, который связан с осмыслением символики цвета (период реконструкции похоронного обряда, в котором появляется охра — красный цвет как цвет жизни)

III блок «Черное и белое, или бином фантазии» отражает двойственность системы описания архаического мира, которая включает примерно 10—20 пар противопоставленных друг другу признаков, воспринимаемых соответственно со знаками «плюс» и «минус». С их помощью можно описать пространственные отношения (верх — низ, правое — левое, небо — земля, земля — подземный мир), временные координаты (день — ночь, лето — зима), цветовые характеристики (белое — черное, красное — черное), оппозиции стихий (вода — огонь), социальные отношения (мужское — женское, старший — младший, близкое — далекое, внутреннее — внешнее, свое — чужое, счастье — несчастье.).

IV блок «Первообразы» говорит о том, что в мифах, фольклоре, произведениях детской литературы и в искусстве присутствуют базовые архетипы (Мировое древо, Мудрый старик, Дорога, Тень), на которых строятся и творческие задания.

Принципы формирования структуры программы согласуются и с принципами функционирования механизмов творческого воображения. Л. Выготский выделяет следующие составляющие этого процесса:

- восприятие, диссоциация (расчленение на части единого образа, данного нам в восприятии);
- нарушение естественных связей между этими частями, выделение одних и опускание других); ассоциация (объединение диссоциированных и измененных элементов);
- «комбинация отдельных образов, приведение их в систему, построение сложной картины»;

Л. Выготский подчеркивает, что «образы фантазии... дают внутренний язык для нашего чувства. Горе и траур человек знаменует черным цветом...» и т. д. В основе этой связи нетрудно заметить функционирование архетипических механизмов. Анализ архетипических представлений, знаковости геометрических фигур, цвета, цветовых соотношений и дальнейшая их перекомбинация на основе личного опыта ребенка лежат в сфере психологических механизмов творчества и таким образом стимулируют их проявление и реализацию.

Ближайшей целью занятий по программе является активизация процессов и механизмов творческого воображения и деятельности детей, а более отдаленной целью — выработка и закрепление у них потребности в творчестве, представления о творчестве как о глубинном, эмоционально ярком переживании, жизненно важном состоянии.

Программа создает предпосылки для понимания детьми того, что «созидающее воображение проникает своим творчеством всю жизнь, личную и общественную, умозрительную и практическую... что оно вездесуще» (Т. Рибо).

Умения и навыки технического воплощения результатов творчества приходят позднее, с возрастом. Эмоциональное переживание состояния творчества продуктивнее, чем его конечные результаты. Для достижения эффекта эмоционального закрепления навыков творчества необходимо перенести акценты с результатов на сам процесс

Программа рассчитана на
2 часа в неделю

Учебно-тематический план

п/
п Кол Названия разделов и тем Требования к уровню подготовки час

I. От хаоса к форме, или что мы можем увидеть в геометрических формах

1	4	Реальность и фантазия, или как маленькая девочка может превратиться в непослушного зайчонка. Слушаем и рисуем сказку.	Уметь различать реальность от фантазии; Уметь слушать и создавать художественные образы. Знать основные навыки творческого преобразования на листе бумаги. соответствует реалиям эпохи «геометрического символизма»
2	2	Фантазия в мире реальности, или как чувствуют себя сказочные существа в реальном мире.	(верхний палеолит), когда формировались простейшие
3	4	Точка (зерно) как символ рождения мира.	Знать основы работы с красками; и символ рождения мира.
4	2	Сказка из цветного песка.(точка-пятно, динамика и статика множества точек)	Уметь фантазировать и соотносить.
5	4	Линия и изменчивое	Знать о множестве основных

		множество. 2 занятие.	геометрических символах; Уметь передавать красками геометрические символы.
6	2	Мореплаватели туманного моря, или	
7	2	сказка сплетения линий. Суровая музыка прямоугольных очертаний	
8	2	Острые вершины ломаной линии	
9	2	Кусты, барашки и облака, или пряничный домик.	Знать геометрические символы для описания бытия (времени и пространства); знать основы техники
10	2	В лабиринте линий	рисования геометрических фигур;
11	2	Круг, треугольник, квадрат (прямоугольник) что мы можем увидеть в каждой из этих фигур и в их сочетании	Уметь передавать геометрические символы на рисунке;
12	2	«Семейный портрет» из геометрических фигур	Знать историю геометрического символа – круг; Уметь передавать круг на рисунке;
13	2	Следствие ведут знатоки	
14	2	Могут ли предметы вести беседу, или говорящие фрукты	
15	4	Конечная бесконечность окружности	
16	4	Ковер Царевны-лягушки, или целый мир в	Знать историю геометрического символа – квадрат; Уметь практически использовать

17	4	квадрате Треугольник, или мир горы	квадрат на рисунке; уметь фантазировать.
----	---	--	---

II. Символика цвета

18	2	«Летопись Кляксы»	Знать представление наших предков о цветовой символике мира; Уметь сопоставлять цвет с жизнью людей в различные времена.
19	4	Хеппенинг, или что произойдет?	Знать о пятнографии; уметь выполнять рисунки в технике пятнографии, (кляксографии) разными способами.
20	2	Цвет и наши ощущения	Знать особенности символа каждой краски; знать основные техники;
21	2	Какого цвета звуки? Желтая сказка	
22	4	Цвет и движение. Синяя сказка	Знать древние представления по каждому цвету; Уметь фантазировать и создавать рисунки согласно изученным символам;
23	2	Какого цвета наши чувства? Красная сказка	
24	4	Определи свой цвет. Зеленая сказка	
25	2	Роль ахроматического цвета, или монолог серого	
26	4	Начало начал, или «Белая сказка»	

27	2	Цвет и слово, или пишем цветные стихи	Знать основы технического выполнения рисунка; уметь составлять стихи по рисунки и рисунки по стихам.
28	4	Радуга, или цветные нити жизни.	Знать о комбинированных цветах; уметь составлять и узнавать комбинированные цвет
29	2	Радужные ступени, или дополнительный цвет	
30	6	«Синяя птица» мечты.	Знать о назначении каждого цвета. Уметь импровизировать цвет при помощи стихов и музыки.;
31	2	Сказка превращений, как из трёх цветов сделать шесть	Уметь смешивать цвета и получать новые оттенки

«Черное и белое, или бином фантазии»

32	2	Играем в «Горячо — холодно»	Знать об отражении двойственности системы описания архаического мира; Уметь соотносить 10-20 пар
33	4	Черное и белое, или свет и тьма	противопоставленных друг другу; уметь образно передавать цветовую гамму
34	2	Верх и низ, или поиграем в игру Алисы	

		из Зазеркалья	Уметь замечать особенности отражения
35	6	Левое и правое, или мир зазеркалья	
36	4	Огонь и вода — бесконечная изменчивость и неизменность	Учиться замечать разницу
37	6	Зима — лето.	
38	2	Круговорот	
39	4	Бином фантазии	Учиться фантазировать и передавать ассоциации рисунками

IV блок «Первообразы»

40	6	Мировое дерево	Знать о том, что в мифах, фольклоре, произведениях детской литературы и в искусстве присутствуют базовые архетипы (Мировое древо, Мудрый старик, Дорога, Тень), на которых строятся и творческие задания; Уметь применять данные произведения литературы в изобразительном искусстве; уметь создавать рисунки по данным произведения
41	6	Дорога или путь к самому себе	
42	4	Тень, знай свое место!	
43	4	Мудрый старик (старуха)	
44	6	Богиня-мать	

144

Основные требования по реализации программы:

- уметь различать произведения изобразительного, декоративно-прикладного искусства;

знать о роли этих искусств в жизни людей;



знать об особенностях национальной художественной культуры; иметь представление о выразительных возможностях художественных материалов, элементарных техниках;



уметь рассматривать и выражать эмоциональное отношение к произведениям изобразительного искусства;



при выполнении практических работ уметь использовать элементарные образные возможности художественных знаний и умений (цвет, тон, линия, объем, пространство, пропорции и т. д.).



знать о духовном наследии русского народного творчества;



уметь импровизировать и создавать рисунки по образам.

В конце каждого блока предусмотрено оформление выставки лучших работ учащихся.

Участие в школьных тематических выставках.

Участие в благотворительных ярмарках.

Участие в конкурсах, фестивалях и олимпиадах по изобразительному искусству разного уровня.