



ИННОВАЦИОННАЯ
ШКОЛА



Развиваем, сохраняя традиции...



ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ ИСКУССТВО

1-8 классы

Единая система обучения
изобразительному искусству
на основе преемственности
начальной и основной школы



РУССКОЕ-СЛОВО.РФ



Изобразительное искусство. 1—4 и 5—8 классы

Авторы Л.Г. Савенкова, Е.А. Ермолинская и др.
Под ред. Л.Г. Савенковой



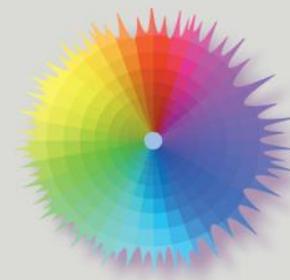
Начальная школа

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ учебников опирается на информационно-коммуникационные технологии (ИКТ).

В основе учебников лежит интегрированное полимодальное обучение, направленное на освоение графической грамоты, восприятие искусства и окружающей действительности, развитие фантазии и воображения школьников, постижение компьютерной графики в условиях выполнения компьютерного проекта.

Учебник имеет мультимедийное приложение.

Основная школа





Изобразительное искусство. 1—4 классы

Авторы Л.Г. Савенкова, Е.А. Ермолинская и др.
Под ред. Л.Г. Савенковой

ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КОМПЛЕКТА:

- предусматривает разнообразные виды и формы работы, выполнение проектных и исследовательских работ, подготовку и проведение художественных мероприятий;
- реализует интегрированный подход к обучению, учитывающий взаимодействие изобразительного искусства с другими видами искусства (театр, танец, кино, музыка, поэзия) и предметами (окружающий мир, литературное чтение, история, технология);
- выстраивает принципы преемственности и постепенного усложнения учебного материала,
- предлагает школьникам вопросы, направленные на развитие умения рассуждать, задумываться, сопоставлять, высказывать свою точку зрения, слушать и слышать других;
- содержит раздел «Компьютерный проект», предполагающий освоение специфики работы на компьютере как особом инструменте, с помощью которого учащиеся создают самостоятельный творческий продукт в технике компьютерной графики, знакомятся с основными программами Paint, WordPad, PowerPoint





Изобразительное искусство. 5—8 классы

Авторы Л.Г. Савенкова, Е.А. Ермолинская и др.

Под ред. Л.Г. Савенковой

ГЛАВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ КОМПЛЕКТА:

- развивает навыки художественного восприятия изобразительного искусства и формирует графическую грамоту в разных видах художественной деятельности;
- формирует собственное художественное мировоззрение, целостное мировосприятие, художественно-творческое мышление;
- развивает интерес к искусству и окружающей природе и активизирует творческую деятельность, стремление проявить себя в каком-либо виде изобразительного искусства;
- формирует представление о роли и значимости искусства в жизни человека и общества;
- помогает в освоении графической грамоты, знаний, умений, навыков в разных видах изобразительного искусства: скульптуре, живописи, графике, дизайне, декоративно-прикладном искусстве;
- содержит раздел «Компьютерный проект», при помощи которого учащиеся создают самостоятельный творческий продукт в технике компьютерной графики





Концепции курсов по классам

1 класс — Развитие наблюдательности обучающихся, зрительной, слуховой, осязательной и моторной памяти.

2 класс — Познание окружающего мира средствами изобразительного искусства реализуется в самых разнообразных видах и формах творческой деятельности и обращении к разным видам искусства.

3 класс — Правильные отношения человека к природе, понимание необходимости сохранения природы для будущих поколений.

4 класс — Формирование мировоззренческих основ личности, понимания природы, освоение образного языка изобразительного искусства происходит на основе сравнения и сопоставления разных культур мира.

5 класс — Человек-предмет-среда.

6 класс — Человек в пространстве культуры.

7 класс — Человек и искусство.

8 класс — Семантика – знак в искусстве и жизни





УРОК 30 ИСТОРИЯ В КАРТИНКАХ

Возможно, ты знаком с другим удивительным искусством, которое любили все дети до появления компьютера — это диафильм. Диафильм — это напечатанный на фотоплёнке рассказ в картинках с подписями. Плёнку вставляли в специальное устройство — **диапроектор**, которое с помощью яркого света передавало изображение на стену или экран.



Рассмотри первые кадры диафильма «Сказка Снежной королевы» (художник Б. Чупов). Первый кадр — это создание настроения, а также изображение места, где будут происходить события; второй — введение в действие, знакомство с героями сказки и завязка сюжета; третий — нагнетание напряжения, четвёртый — появление сказочного героя (Снежной королевы).

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРОЕКТ



3 «...В большом городе под самой крышей жили двое бедных детей — Кай и Герда. Дети не были в родстве, но любили друг друга, как брат и сестра»



4 «Зимой, когда завывала метель и шёл густой снег, бабушка Кая говорила: «Это летит Снежная королева. Ночью она заглядывает в окна, и тогда они покрываются ледяными цветами»



5 «Если она залетит к нам, хранился Кай, я посажу её на тёплую печку, и она растает!»



6 «Как-то вечером Кай смотрел на пролетающие снежинки. Вдруг одна из них стала расти и превратилась в женщину. Она была прекрасна, глаза её сияли как звёзды. Но не было в них ни тепла, ни кротости...»

УРОК 23 КАК ПЕРЕДАТЬ ДВИЖЕНИЕ В РИСУНКЕ

Так говорят художники

Динамика — это движение. Когда на рисунке изображены играющее животное, бушующее море, плывущие облака, человек в движении — говорят, что художник передал динамику.



И.К. Айвазовский. В бурю. 1872



Г. Врубель. Пейзаж

Я. Ф. Эпос

Учебники незаменимы при **домашнем и дистантном обучении**, в процессе знакомства учащихся с художественными произведениями мирового уровня, хранящихся в разных музеях мира. Образовательный компонент позволяет **снять границы между странами, «путешествовать»**, изучать опыт в области изобразительного искусства, пользуясь самыми современными технологиями

Условные обозначения

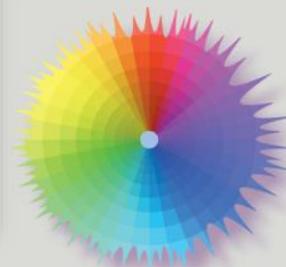
- Так говорят художники
Понятия, которые нужно знать.
- Секреты мастерства
Что, для чего и как используют художники.
- Хоровод искусств
Изобразительное искусство как часть мира искусств.
- Исследуй и сочини
Открываем для себя новое и пробуем творить.
- Вернисаж
Размышляем об искусстве.
- Ответь на вопрос
Вопросы, подводящие к новым идеям.
- Твоя творческая мастерская
Практические задания, завершающие урок.
- Работа с диском
Работаем с компьютером. Смотрим, изучаем, читаем, создаём.

Секреты мастерства

Акварельные краски позволяют создавать работы в пример, можно нарисовать мых восковой пастелью или затем по этому изображению 50, землю, воду, и рисунок масок.

Творческая мастерская

Работай в смешанной технике.



УРОК 1. ПРЕДМЕТЫ ВОКРУГ НАС

Предметы для повседневной жизни человек чаще всего выбирает сам — покупает или делает своими руками, удовлетворяя появившиеся потребности и учитывая желания и вкус. Есть люди, которым нравятся просто выполненные и практичные вещи, другие стремятся окружить себя изысканными предметами или оригинальными авторскими изделиями. Одни люди предпочитают яркие, броские вещи, а другие — со сдержанным цветовым решением. Бывает и так, что мы получаем предметы в виде подарков или по наследству. К некоторым из них, даже совсем обычным, мы относимся с особой теплотой и бережно храним, если с ними связаны дорогие нам воспоминания.



Наверное, такие предметы есть в каждом доме. Если ты ещё не знаешь, какие вещи в твоей семье наиболее дороги всем, узнай об этом у своих родных и расскажи всем в классе. По тем вещам, которые окружают человека, можно многое сказать о его профессии и предпочтениях. Нетрудно заме-

нить, что, например, домашний интерьер, характер рисунка и цвета обоев, мебели, одежды много говорят нам о привычках и интересах хозяина дома. Даже вещи на столе, их порядок (или беспорядок) раскрывают характер их владельца.

Предметы, которые каждый из нас привносит в свою среду (квартиру, рабочий кабинет), помогают создавать тот интерьер, в котором комфортно и уютно.



Творческое задание

В любой знакомой технике найди предмет, который тебе нравится. Это может быть кружка, фонарь, шин, цветочный горшок, очки. Определите форму и попробуйте передать его контур материала, фактуру.

УРОК 3. ПРОМЫСЛЫ В ПРОШЛОМ И НАСТОЯЩЕМ

Знаменитые русские народные промыслы имеют узнаваемые черты: своеобразие формы, силуэты, орнамент, сюжет, цветовое решение. Каждый из них возник как отражение особенностей природно-пространственного окружения (природного ландшафта), национальных, культурных и хозяйственных традиций. Так, в Нижегородской области делали кукол с головами, напоминающей по форме луковичу т.к. здесь выращивали лук, который славился на всю Россию. О том, «откуда родом» предметы, подсказывает и природный поделочный материал. В одном месте это глина (красная, синяя, белая), в другом — камень, а в третьем — дерево или металл.



Матрешки в стиле гжельской, жостовской и холмогорской росписей



Причудливо удлинённая (вытянутая) форма игрушки из села Филимоново возникла благодаря уникальным пластическим свойствам местной глины.

Традиции старых мастеров продолжают и в современном декоративно-прикладном искусстве. Мастера и сейчас широко используют растительный орнамент со стилизованным изображением трав, листьев, плодов и др. В зооморф-



Дымковская, богородская и архангельская игрушки

ных орнаментах — образы зверей, птиц, рыб. Часто для украшения изделий применяют замкнутый ритм, располагая орнаменты в полосе, в круге. Орнамент может подчеркивать «шею» или основание кувшина.



Вопрос для размышления

Как в представленных изделиях разных промыслов форма и материал взаимодействуют друг с другом?

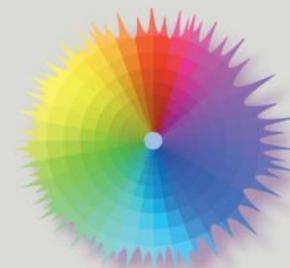
Каким образом мастера выбирают и используют декоративный орнамент, чтобы ярче выразить задуманный художественный образ?

Творческое задание

Вылепите из глины или пластилина декоративный сосуд по мотивам народной игрушки (по выбору): Дымково, Филимоново, Архангельск, местный промысел. Украсьте изделия соответствующим орнаментом.

Большое внимание уделяется:

- формированию умения планировать свою деятельность и умения объективно оценивать сделанное как самими обучающимися, так и их одноклассниками,
- умению работать в коллективе на уровне сотворчества,
- развитию стремления завершать начатое





Особенности методического аппарата

Рубрики:

- «**Секреты мастерства**» (как выполнить ту или иную работу, задание);
- «**Так говорят художники**» (профессиональные термины с понятными для возраста пояснениями);
- «**Хоровод искусств**» (взаимодействие изобразительного искусства с музыкой, поэзией, театром, танцем);
- «**Исследуем и сочиняем**» (организация исследовательских заданий и проектной работы индивидуально и коллективно);
- «**Твоя творческая мастерская**» (задания, предполагающие творческое решение осваиваемой темы, освоение навыков, основ графической грамоты);
- «**Вернисаж**» (путешествия в музей, знакомство с музеями и творчеством художников);
- «**Компьютерный проект**» (данный раздел направлен на освоение компьютерной графики, освоение специальных программ и графических редакторов, позволяет формировать художественно-образное мышление детей);
- «**Компьютерная графика**» (в рамках компьютерного проекта и как самостоятельный вид творчества);
- «**Кино и фото искусство**» (представления о создании мультипликации и фильма, собственные творческие работы в этом направлении).





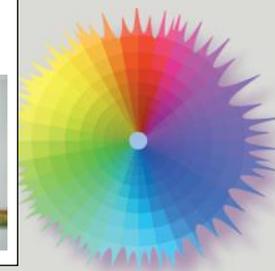
Особенности методического аппарата

Учащиеся осваивают **техники изобразительного искусства:**

- ✓ акварель,
- ✓ гуашь,
- ✓ тушь,
- ✓ перо,
- ✓ работа фломастерами, карандашами, пастелью, мелками,
- ✓ работа с цветной бумагой (аппликация, коллаж), бумажная пластика,
- ✓ лепка из глины и пластилина, работа с готовыми формами.

Постигают разные **виды изобразительной деятельности:**

- ✓ живопись,
- ✓ графика,
- ✓ лепка (круглая скульптура и рельеф),
- ✓ декоративно-прикладное искусство,
- ✓ дизайн и художественное конструирование,
- ✓ архитектура





Особенности методического аппарата

ТВОРЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ

В любой знакомой технике с помощью линии, штрихов создайте несколько набросков с предмета, которым вы пользуетесь каждый день, или с предмета, который вам особенно дорог, например с настольной лампы, кружки, фонаря, деревянной ложки, пуговицы, кувшина, ботинка, обувной щётки, очков. Постарайтесь передать в рисунке силуэт предмета и его пропорции. Работу выполняйте простым или цветным карандашом.

ПРОВОДИМ ИССЛЕДОВАНИЕ

Выберите несколько предметов из окружающего пространства. Сравните их по форме, материалу, декоративному оформлению. Объясните, что, на ваш взгляд, делает эти предметы удобными или неудобными, красивыми или некрасивыми.

ВОПРОСЫ ДЛЯ РАЗМЫШЛЕНИЯ

В чём выражается художественная особенность и практическая значимость каждого предмета, представленного на этой странице? При объяснении употребляйте профессиональные термины: форма, цвет, утилитарная и художественная значимость предмета.

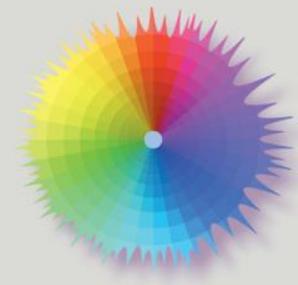
Почему музеи называют «краеведческими»?

ВЕРНИСАЖ

Посетите этнографический или краеведческий музей, который есть в вашем регионе. Сделайте зарисовки понравившихся экспонатов. Проведите самостоятельное исследование на тему «Общие черты, присущие предметам народного искусства нашего региона».

УМК предусматривает разнообразные виды и формы работы:

- выполнение проектных и исследовательских работ,
- подготовка и проведение художественных событий;
- вопросы, направленные на развитие умения рассуждать, задумываться, сопоставлять, высказывать свою точку зрения, слушать и слышать других;
- активизирует творческую деятельность, стремление проявить себя в каком-либо виде изобразительного искусства





Проектная деятельность

4 класс (6 часов) — PAINT, POWERPOINT — Диафильм:

История в картинках — Визуальный сценарий — Герои — Кадры — Сборка

УРОК 34 ИСТОРИИ НА ВАЗАХ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРОЕКТ

Наверное, ты знаком с современными комиксами — историями, рассказанными с помощью картинок и кратких подписей к ним.



Т. Янссон. Комиксы про Муни-тролля. Фрагмент из книги «Муни-тролля. Полное собрание комиксов в 5 томах. Том 2».

На древнегреческих вазах виден похожий приём. Чтобы понять, какую историю донёс до нас древний сосуд, его нужно рассматривать, как скульптуру, со всех сторон.

Задание

Продолжи свою работу над фризом, начатую на прошлом уроке.

- Придумай и с помощью инструмента «Текст» напиши над каждым героем его имя или слова, которые он произносит.
- Заполни оставшиеся два фриза растительным или животным орнаментом.
- В нижнем фризе помести свою подпись.
- Сохрани работу.



Примеры выполнения задания



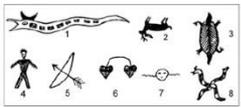
В конце проекта все созданные фризы можно распечатать, а затем собрать их вместе на большом листе в интересную композицию «Амфора». Завершить этот увлекательный проект можно и в электронном виде с помощью учителя.

Работа с диском

2 класс (4 часа) — PAINT — Амфора: Меандр — Фриз — Миф — Истории на вазах (текст)

4 класс (6 часов) — PAINT, POWERPOINT — Диафильм: История в картинках — Визуальный сценарий — Герои — Кадры — Сборка

УРОК 29 РИСУНКИ-ЗНАКИ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРОЕКТ



Пиктограммы индейца:
1 — жизнь; 2 — смерть; 3 — семья; 4 — лис; 5 — рука; 6 — любовь; 7 — слух, внимание; 8 — опасность.

Рассмотри рисунки из «Кодекса Ботурини», древней рукописи индейцев (ацтеков). Она сохранила историю об их легендарном столетнем путешествии в поисках места для строительства столицы.

Первый рисунок показывает деревню ацтеков на острове — храм, окружённый домами, и останки племени у священной «изогнутой горы» — жилища бога Уцилопочтли, чьё имя в переводе означает «колибри — левша». Он изображён в своей жилище, усталым лысым, выглядывающим из клюва колибри и говорящим с племенем — знаки-завитки обозначают слова.



Во втором рисунке показаны восемь свеней и полюд, который возглавляет четверо мужчин — «несущие богов». Первый, по имени Зеркальная змея, несёт Уцилопочтли. Каждая семья обозначена фигурой мужчины, а также изображением, которое означает её название (например, рыболовная сеть — «Люди сети»).



Обрати внимание на то, что вся история разделена на отдельные фрагменты — наиболее важные моменты в путешествии. Важную роль в каждом изображении играют условные знаки, которые включены в сообщение — это следы, показывающие направление пути, завитки — обозначение разговора, названия племен и другие. В окружающем мире ты можешь найти много подобных сообщений без слов — пиктограмм: это и знаки уличного движения, и красный крест на машине скорой помощи, и условные знаки в метро, на вокзале, в аэропорту.

УРОК 32 ОБРАЗ ГЕРОЯ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ПРОЕКТ

В любой истории главным является её герой. В книге мы читаем его описание, но только художник делает его ярким для нас. Известны даже скульптурные памятники, установленные в честь вымышленных литературных персонажей. Образ Винни Пуха создавали разные художники. Какой из них кажется тебе более удачным?



Художник Ф.С. Хитрук



Художник У. Дисней



Художник В.А. Чижиков

Создание образа героя — один из самых важных этапов работы художника. Герой истории — это персонаж, который сделал что-нибудь необычное или удивительное, о чём интересно рассказать. Его портрет должен быть выразительным и запоминающимся. Главным героем может быть и поезд, и замок, и мифическое существо.






Особенности методического аппарата

В учебниках предусмотрен региональный подход к содержанию материала, направленный на освоение предметно-пространственной и природной среды во взаимосвязи с культурой и традициями

ВОПРОСЫ ДЛЯ РАЗМЫШЛЕНИЯ

Какие из растений вашего региона могут послужить основой для создания растительного орнамента?

В каких видах искусства ритм является выразительным средством?

Можно ли составить орнамент по мотивам народной сказки, песни, частушки?



Бокал «Метга». Гжель. Современная работа

Баба с коромыслом. Дымково. Современная работа



Лощадка. Вязская роспись. Современная работа



Квастик и набор «Тейный». Скопинская керамика. Мастер Т.В. Лощинина. XX в.



Композиция «Финиш». Тобольская резьба по кости. Мастер В.П. Обрядова. 1975 г.



Поставец. Хохлома. Современная работа

Рубка капусты. Богородская игрушка. XX в.



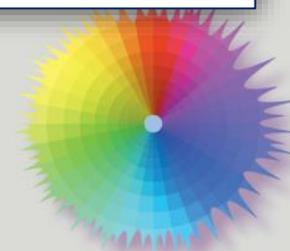
Павловоподский платок. Современная работа



Вышивка. Вологодская губерния. XIX в.



Вышивка. Калужская губерния. XIX в.

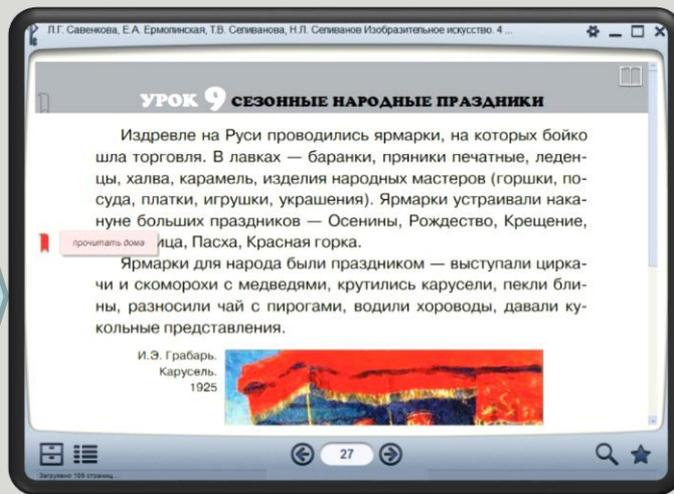




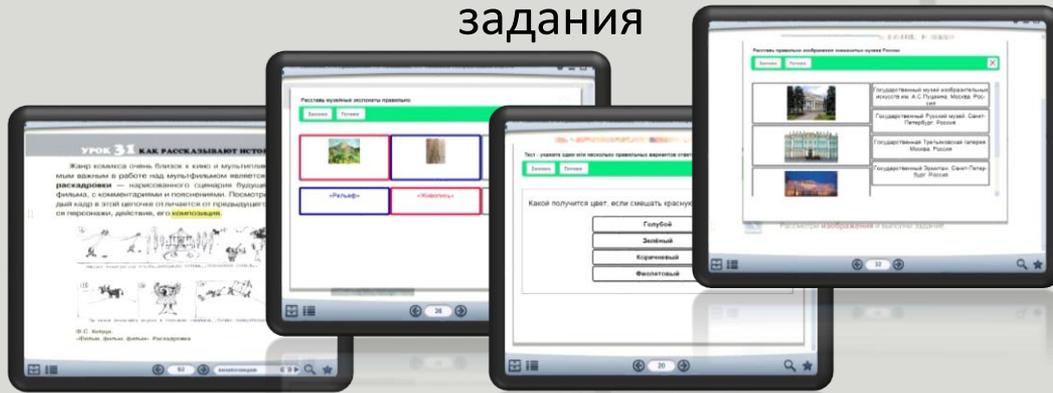
Электронная форма учебника

Содержание
печатного
учебника

Дополнительная
информация

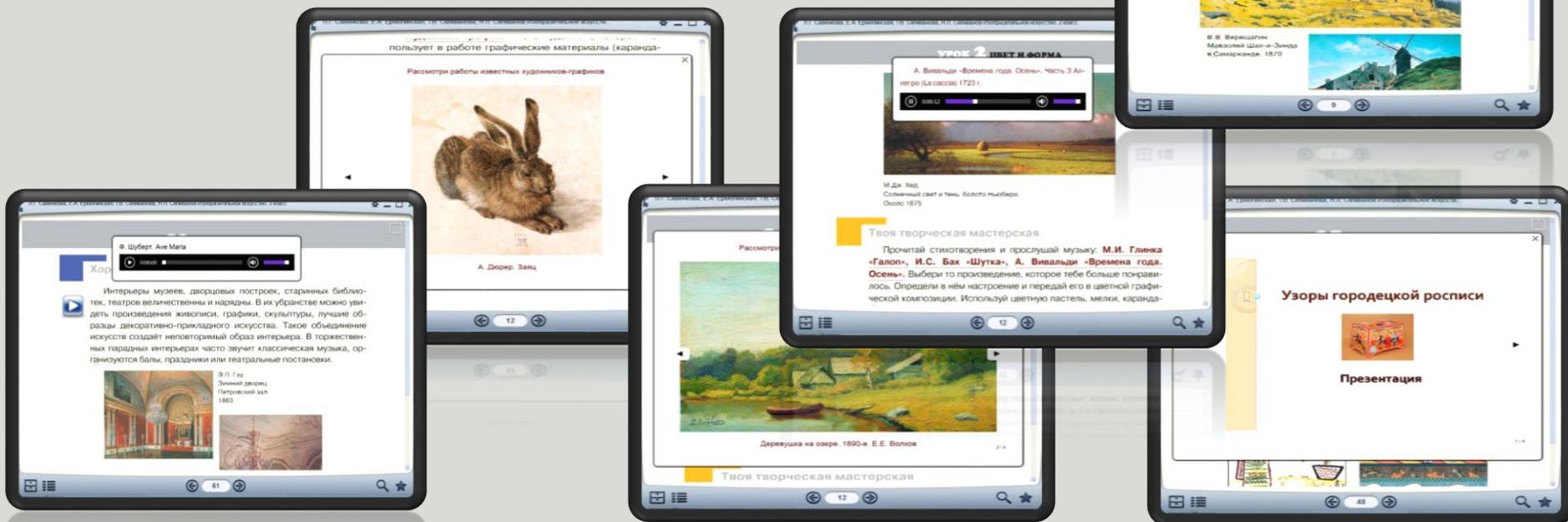


Тренажёры
и контрольные
задания





- **содержит педагогически целесообразное**
- **количество мультимедийных объектов для усвоения материала учебника:**
 - ✓ галереи изображений (иллюстрации);
 - ✓ объекты динамического визуального ряда (анимационные и видеоролики, аудиофрагменты, интерактивные карты);
 - ✓ тесты, тренажёры, лабораторные работы, эксперименты;
 - ✓ презентации;
- **содержит средства контроля и самоконтроля ;**
- **предусматривает создание закладок и заметок**





ИЗДАТЕЛЬСТВО «РУССКОЕ СЛОВО»

ИЗДАТЕЛЬСТВО «РУССКОЕ СЛОВО»

125009, Москва, ул. Тверская, д. 9, стр. 5
Тел./факс: (495) 969-2454 (многоканальный)
E-mail: russlo@mail.ru

КОММЕРЧЕСКИЙ ОТДЕЛ

125009, Москва, ул. Тверская, д. 9, стр. 5
Тел./факс: (499) 689-0165 (многоканальный)
E-mail: info@russlo.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ

125009, Москва, ул. Тверская, д. 9, стр. 7
Тел./факс: (499) 689-0265 (многоканальный)
E-mail: rus.slovo@gmail.com

РУССКОЕ-СЛОВО.РФ

