МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ ШАРЫПОВСКИЙ

РАЙОННЫЙ ДЕТСКО – ЮНОШЕСКИЙ ЦЕНТР № 35.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| РЕКОМЕНДОВАНА:  Методическим Советом  МБОУ ДОД ШР ДЮЦ № 35  Протокол № 1 от 03.09.2018 г. |  | УТВЕРЖДАЮ:  Директор МБОУ ДОД ШР  ДЮЦ № 35  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_Г.Н. Волчкова  «03» сентября 2018 г. |

*Дополнительная общеразвивающая программа*

**Утро художника**

*Тип программы*: модифицированная

*Возраст обучающихся* – 7-12лет

*Срок реализации* – 2 года

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | *Педагог дополнительного образования МБОУ ДОД ШР ДЮЦ 35,* Е.М.Качаева |

2018 г.

**Пояснительная записка**

Программа модифицированная, за основу взята программа рекомендованная Министерством образования РФ, программа по изобразительному искусству автора Е.С. Медкова.

**Направленность программы**: художественная.

**Новизна** программы заключается во внутри и межпредметной интеграции. Интегрированная программа «Утро художника» объединяет области разных видов искусства, художественно-исследовательской деятельности, что особенно важно для всестороннего развития детей.

Занятия рисованием – это один из видов предметно – практической деятельности, является эффективным средством развивающего обучения.

Программа включает в себя разнообразную творческую деятельность, что стимулирует развитие практических интересов у учащихся, задаёт новый смысл их учёбе и самообразованию.

Настоящая программа предназначена для обучения учащихся 7-12 лет.

Программа содержит все знания, необходимые для достижения запланированных в ней целей подготовки.

Программа призвана способствовать развитию творческих способностей детей, желанию трудиться, стремлению реализовывать свой творческий потенциал, знакомит с трудовой деятельностью, с видами творчества, народными традициями и искусством. Развитие мелкой моторики рук способствует выработки каллиграфии письма.

Программа является целостным ориентированным курсом, который включает в себя все основные виды искусства: живопись, графику, дизайн, народное и декоративно-прикладное искусства, соответственно, является комплексным курсом, включающим художественно-творческую деятельность:

- тематическую композицию и иллюстрирование,

- декоративно-прикладную работу;

- рисование с натуры;

- лепка;

- рисунок и живопись;

-беседы об изобразительном искусстве.

**Актуальность** программы заключается в том, что она позволяет уравновесить аспекты интеллектуального, эстетического и художественного воспитания и развития ребенка; способствует развитию у учащихся гуманистических ценностей, ориентаций и понимания возможности и необходимости личного вклада каждого гражданина в духовное и эстетическое начало, обусловленностью необходимостью обращения детей к духовному единению с природой, умению «не просто смотреть, а всматриваться, не просто слушать, но вслушиваться» (С. Рубинштейн). Объекты окружающего мира, постоянно находящиеся перед глазами детей, на которых они порой не сосредоточивают внимание, теперь, увиденные по-иному, в результате обретения возможности неторопливого рассматривания их, предстанут перед детьми как объекты, завораживающие, рождающие множество ассоциаций, интересные по форме, цвету, фактуре, ракурсу.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в воспитании у детей расположенности к эстетическому восприятию мира, воспитывает любовь к природе, желание рассматривать её красоту, замечать детали, радоваться необычному, формировании условий для всестороннего развития личности, самоопределения и социализации в условиях современного общества. Приемы и методы работы направлены на формирование навыков исследовательской деятельности для развития наблюдательности, художественной грамотности, самостоятельности ребенка. Индивидуальные и совместные наблюдения, обмен впечатлениями и художественная деятельность подводят к созданию творческих произведений.

**Адресат программы**. Программа предназначена для учащихся 7-12 лет. В объединение принимаются все желающие учащиеся, увлеченные рисованием, живописью, лепкой, декоративно-прикладным творчеством, любящие природу, интересующиеся искусством и творческими исследованиями. Количество обучающихся до 12 человек, возможно формирование как разновозрастных, так и групп одного возраста. Программа рассчитана на детей разного уровня развития, возможно обучение детей с ограниченными возможностями здоровья.

**Уровень программы, объем и сроки реализации.**

Уровень программы - ознакомительный.

Программа рассчитана на 2 года. На изучение программы отводится 288 часов.

Программа разбита на блоки, в каждом блоке рассматривается один из видов изобразительного искусства.

**Форма обучения**: очная.

**Режим занятий**: занятия проводятся два раза в неделю по 2 часа (144 часа в год)

**Особенности организации образовательного процесса: с**остав группы на протяжении изучения программы постоянный. Возможно зачисление в объединение учащихся в течение учебного года после собеседования.

Форма и виды занятий по программе способствуют формированию навыков самостоятельной творческой исследовательской деятельности и созданию конечного продукта – творческого проекта. Для достижения результата проводятся практические работы, деловые и ролевые игры, экскурсии.

**ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цели:**

- выявлять понимание роли искусства в повседневном бытии каждого человека, в жизни общества;

- показать значение искусства в развитии каждого человека;

-заинтересовать результатами своей работы, воспитывать дальнейший интерес к предмету, своей работе.

**Задачи:**

***Образовательные:***

* формирование творчески думающей, активно действующей и легко адаптирующейся личности в новых социально – экономических условиях;
* создание условий для самореализации личности на основе индивидуального и дифференцированного подхода через включение в активную деятельность;
* ознакомление с историей декоративно – прикладного творчества и профессиями, связанными с художественной обработкой материалов.
* развитие потребности в общении с произведениями изобразитель­ного искусства, освоение практических умений и навыков вос­приятия, интерпретации и оценки произведений искусства; фор­мирование активного отношения к традициям художественной культуры как смысловой, эстетической и личностно-значимой ценности.

***Личностные:***

* развитие исследовательских способностей, коммуникативных умений и навыков межличностного и делового общения;
* формирование осознанного, уважительного и доброжелательного от­ношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культу­ре; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;
* формирование коммуникативной компетентности в общении и со­трудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образователь­ной, творческой деятельности.

***Метапредметные:***

* формирование потребности в саморазвитии, самостоятельности;
* развитие мотивации к исследовательской деятельности;
* умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответ­ствии с изменяющейся ситуацией;
* умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения.

**Программа стро­ится блоками** соответственно тем вехам, по которым следовало развитие символического и эстетического освоения бытия.

**Тема и содержание 1 блока программы «От хаоса к форме, или что мы можем** **увидеть в геометрических формах»** направлена на изучение ре­алий эпохи «геометрического символизма» (верхний палеолит), когда формировались простейшие геометрические символы для описания бытия (времени и пространства).

**2 блок «Символика цвета»,** целью которого является изучение цветовой образности, соответствует следующему этапу исторического развития, который связан с осмыслением символики цвета (период похоронного обряда, в котором появится охра- красный цвет, как цвет жизни).

**3 блок « Черное и белое, или бином фантазии»** отражает двойственность системы описания архаического мира, которая включает примерно 10-20 пар противоположных друг другу знаков, 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- синее), оппозиции стихий (вода- огонь, социальные отношения (мужское- женское, старший- младший, близкое- далекое, внутренне- внешнее, свое- чужое, счастье- несчастье, жизнь- смерть).

**4 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» и кристал­лизация новосозданной системы во внешние образы. 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 связки 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.

**Формы аттестации:**

Система оценки достижения планируемых результатов освоения программы предполагает комплексный подход к оценке результатов образования, позволяющий вести оценку достижения обучающимися результатов образования: личностных, метапредметных и предметных.

Основной процедурой итоговой оценки достижения результатов является выставка или защита итогового творческого проекта.

Промежуточная аттестация проводится в форме:

• стартовой диагностики;

• текущего выполнения творческих проектов;

*Виды контроля:*

Предварительный: собеседование.

*Формы контроля:*

собеседования, индивидуальные консультации, беседа, тестирование и анкетирование, наблюдения, итоговые занятия.

*Виды контроля:*

предварительный (входящий), промежуточный, итоговый.

**Основные формы работы:**

1. *Лекция* – доведение до учащихся основных знаний по программе курса.
2. *Индивидуальные занятия* - обучение самостоятельной работе по выполнению практического проекта, художественно-творческая деятельность.
3. *Проведение мероприятий* (других форм)- выставок.
4. *Воспитательные формы работы*- беседы, посещение различных мероприятий, совместные праздники, встречи с интересными людьми, экскурсии, конкурсы, игры, викторины.
5. *Индивидуальная работа с родителями* – беседы, консультации, приглашения на праздники (мероприятия).

Различные формы работы направлены на сплочение ребят в один дружный, работоспособный коллектив, что предполагает разноуровневое общение в атмосфере творчества.

**Учебный план:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Количество часов | |
| 1 |  | 1 год об. | 2 год об |
|  | От хаоса к форме, или что мы можем увидеть в геометрических формах | 98 |  |
|  | 2. Символика цвета | 44 |  |
|  | 3. Черное и белое, или бином фантазии |  | 100 |
|  | 4. Первообразы |  | 42 |
|  | Промежуточная аттестация | 1 | 1 |
|  | Итоговая аттестация | 1 | 1 |
|  | Итого: | 144 | 144 |

**Календарный учебный график:**

Календарный учебный график МБОУ ДОДШР ДЮЦ №35

разработан с учетом:

* Постановления главного государственного санитарного врача РФ от 29 декабря 2010г., № 189, СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарноэпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях";
* Постановления главного государственного санитарного врача РФ от 04 июля 2014 года № 41 "Об утверждении СанПиН 2.4.4.31172-10» «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию, организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» ;
* Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29 августа 2013 N 1008 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".

Учебный год начинается с 02.09.2019г.

Количество учебных недель – 37.

1полугодие – 17 недель.

2 полугодие – 20 недель.

Установлена 7 – дневная рабочая неделя (с понедельника по воскресенье). График утверждается руководителем МБОУ ДОД ШР ДЮЦ № 35 и размещается на сайте.

|  |  |
| --- | --- |
| Месяц | Количество учебных недель |
| Первое полугодие | |
| Сентябрь | 4 |
| Октябрь | 5 |
| Ноябрь | 4 |
| Декабрь | 4 |
| Промежуточная аттестация | С 15 по 31 декабря 2019г |
| Второе полугодие | |
| Январь | 4 |
| Февраль | 4 |
| Март | 4 |
| Апрель | 4 |
| Май | 4 |
| Итоговая аттестация | С 15-29 мая 2020г |
| *Итого:* | 37 |

**Промежуточная аттестация: творческая работа по изо: «Изображение природы» (приложение 1)**

**«Алиса в зазеркалье»**

**Итоговая аттестация – творческая работа по изо: «Моя семья» (критерии оценки приложение1)**

**«Мир вокруг нас»**

**Учебно-тематический план**

**1 год обучения**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № п/п | | Названия разделов и тем | Коли-чество часов | теория | практика | Формы  аттестации/  контроля |
| 1 | | Вводное занятие. | 2 |  | 2 | Собеседование |
| **1. От хаоса к форме, или что мы можем увидеть в геометрических формах** | | | |  |  |  |
| 1 | | Реальность и фантазия, или как маленькая девочка может превратиться в непослушного зайчонка. Слушаем и рисуем сказку. | 6 | 1 | 5 | Анализ. Знакомство с предметом; понимать учебную задачу  урока и стремиться её выполнить; вступать в диалог с учителем |
| 2 | | Фантазия в мире реальности, или как чувствуют себя сказочные существа в реальном мире. | 4 | 1 | 3 | Наблюдение и анализ,  выставка. Восприятие эмоциональной отзывчивости на явления окружающего мира. |
| 3 | | Точка (зерно) как символ рождения мира | 6 | 2 | 4 | Беседы. Развитие эмоциональной отзывчивости на явления окружающего мира. |
| 4 | | Сказка из цветного песка (точка-пятно, динамика и статика множества точек). | 4 | 1 | 3 | Беседы, наблюдение. Пробуждение интереса к изобразительному творчеству. |
| 5 | | Линия и изменчивое множество. | 8 | 2 | 6 | Беседы. Развитие эмоциональной отзывчивости на явления окружающего мира, способности удивляться и радоваться его красоте. |
| 6 | | Мореплаватели туманного моря, или сказка сплетения линий. | 3 | 1 | 2 | Выставка. Навыки работы в необычных техниках. |
| **7** | | **Промежуточная аттестация** | **1** |  | **1** | **Творческая работа. Изображение природы.** |
| 7 | | Суровая музыка прямоугольных очертаний. | 4 | 1 | 3 | Беседы. Формирование навыков работы с необычными материалами. |
| 8 | | Острые вершины ломаной линии. | 4 | 1 | 3 | Наблюдение и анализ.  Навыки работы в необычных техниках. |
| 9 | | Кусты, барашки и облака, или пряничный. домик | 4 | 1 | 3 | Наблюдение и анализ.  Навыки работы в необычных техниках. |
| 10 | | В лабиринте линий. | 4 |  |  | Опрос. Развитие способности к творческому самовыражению. |
| 11 | | Круг, треугольник, квадрат (прямоугольник) - что мы можем увидеть в каждой из этих фигур и в их сочетании. | 4 | 1 | 3 | Выставка. |
| 12 | | «Семейный портрет» из геометрических фигур | 4 | 1 | 3 | Наблюдение и анализ.  поставить цель предстоящей творческой работы, обдумать замысел, выбрать необходимый художественный материал. |
| 13 | | Следствие ведут знатоки, или как можно одновременно улыбаться и хмуриться | 4 | 1 | 3 | Наблюдение и анализ.  рисунок, использовать выразительные средства художественного материала. |
| 14 | | Могут ли предметы вести беседу, или говорящие фрукты | 4 | 1 | 3 | Наблюдение и анализ.  Развитие эмоциональной отзывчивости на явления окружающего мира, способности удивляться и радоваться его красоте. |
| 15 | | Конечная бесконечность окружности | 8 | 2 | 6 | Выставка. Формирование умений и навыков работы графическими материалами; «Линией можно рассказывать; повествовательные возможности линии». |
| 16 | | Ковер Царевны-лягушки, или целый мир в квадрате | 6 |  | 6 | Выставка. Развивать наблюдательность и аналитические возможности глаза; помочь овладеть умениями, навыками, способами художественной деятельности; познакомить с понятием «форма». |
| 17 | | Треугольник, или мир горы. | 6 | 1 | 5 | Наблюдение и анализ.  Обсуждает индивидуальные результаты творческой деятельности. |
| **2. Символика цвета** | | | |  |  |  |  | | Наблюдение и анализ. Навыки работы в необычных техниках | |
| 18 | | «Летопись Кляксы» | 2 |  | 2 | Опрос. Понимать учебную задачу  урока и стремиться её выполнить; вступать в диалог с учителем Формирование навыков работы краской одного цвета |
| 19 | | Хеппенинг, или что произойдет? | 6 | 1 | 5 | Опрос. Развитие воображения и аналитических возможностей глаза |
| 20 | | Цвет и наши ощущения | 2 | 5 | 2 | Опрос. Развитие способности к творческому самовыражению; умеет обмениваться мнениями, слушать других. |
| 21 | | Какого цвета звуки? Желтая сказка | 2 | 1 | 1 | Наблюдение и анализ,  выставка. Развитие познавательного интереса; в процессе анализа, сравнения, наблюдения происходит понимание многообразия колорита, живописи. |
| 22 | | Цвет и движение. Синяя сказка | 6 | 1 | 5 | Наблюдение и анализ,  выставка. Развитие познавательного интереса; в процессе анализа, сравнения, наблюдения происходит понимание многообразия колорита, живописи. |
| 23 | | Какого цвета наши чувства? Красная сказка | 2 | 1 | 1 | Наблюдение и анализ,  выставка. Развитие познавательного интереса; в процессе анализа, сравнения, наблюдения происходит понимание многообразия колорита, живописи. |
| 24 | | Определи свой цвет. Зеленая сказка | 6 | 1 | 5 | Наблюдение и анализ,  выставка. Проявление познавательной активности: эмоциональное и ассоциативное звучание каждого цвета для ребёнка: что напоминает ему каждая краска? |
| 25 | | Роль ахроматического цвета, или монолог серого | 2 | 1 | 1 | Опрос. Радость общения с красками |
| 26 | | Начало начал, или «Белая сказка» | 6 | 1 | 5 | Наблюдение и анализ,  выставка. Формирование навыков работы с красками, умение использовать цвет для достижения своегозамысла |
| 27 | | Цвет и слово, или пишем цветные стихи | 2 | 1 | 1 | Опрос. Повышение культуры речевого общения, развитие способностей к творческому самовыражению |
| 28 | | «Синяя птица» мечты | 4 | 1 | 2 | Наблюдение и анализ,  выставка. Проверка навыков самостоятельной организации рабочего места |
| 29 | | Радуга, или цветные нити жизни | 4 | 1 | 3 | Опрос. Проба красок; смешивание на палитре; создание «красочного коврика» |
| 30 | | Радужные ступени, или дополнительный цвет | 2 | 1 | 1 | Беседа. Творческая практическая деятельность учащихся; смешивание красок; восхищение полученным результатом |
| 31 | | **Итоговая аттестация** | **2**  **Итого:**  **144** |  |  | **Творческая работа «Моя семья»** |
| **2 год обучения**  **3. Черное и белое, или бином фантазии** | | | |  |  |  |  | Опрос. Навыки работы в живописных техниках | |
| 32 | Играем в «Горячо - холодно» | | 12 | 4 | 8 | Опрос. Выявление умения изображать не только предметный мир, но и мир невидимый |
| 33 | Черное и белое, или свет и тьма | | 12 | 2 | 10 | Опрос. Навыки работы в использовании знаний по цветоведению |
| 34 | Верх и низ, или поиграем в игру Алисы из Зазеркалья | | 12 | 2 | 10 | Опрос. Понимание теплохолодности |
| 35 | Левое и правое, или мир Зазеркалья | | 12 | 2 | 10 | Опрос. Понимание теплохолодности, колорита |
| 36 | Огонь и вода - бесконечная изменчивость и неизменность | | 12 | 2 | 10 | Опрос. Навыки работы в использовании знаний по цветоведению |
| 37 | Зима - лето | | 14 | 2 | 12 | Наблюдение и анализ,  выставка. Навыки работы в использовании знаний по цветоведению |
| 38 | Круговорот жизни и смерти | | 14 | 2 | 12 | Наблюдение и анализ,  выставка. Навыки работы в использовании знаний по цветоведению |
| 39 | Бином фантазии | | 11 | 2 | 9 | Наблюдение и анализ,  выставка. Выявление умения изображать не только предметный мир, но и мир невидимый, мир наших чувств |
|  | **Промежуточная аттестация** | | **1** |  | **1** | **Творческая работа «Алиса в зазеркалье»** |
| **4. Первообразы** | | | |  |  |  |  | Опрос. Навыки работы в использовании знаний по ахроматическим цветам | |
| 40 | Мировое древо (космическое) | | 10 | 3 | 7 | Наблюдение и анализ,  выставка. «Художник и зритель»; заочное путешествие в мировое искусство |
| 41 | Дорога, или путь к самому себе | | 8 | 1 | 7 | Беседа. Понимание значения искусства в жизни человека и общества; сравнение шедевров искусства; творческое самовыражение |
| 42 | Тень, знай свое место! | | 8 | 2 | 6 | Беседа. Расширение навыков общения в игровых ситуациях, предполагающих многопозиционные роли: художника, зрителя, критика, ценителя искусства |
| 43 | Мудрый старик (старуха) | | 8 | 2 | 6 | Беседа. Проявление эмоциональной отзывчивости и культуры восприятия произведений изобразительного искусства, нравственных и эстетических чувств; понимание мудрости старости |
| 44 | Богиня-мать | | 7 | 2 | 5 | Наблюдение и анализ,  выставка. Обсуждение выставленных произведений: «Изображая мир, люди учатся его понимать»; выражает своё отношение к произведениям искусства в высказывании, рассказе, изображении. |
|  | **Итоговая аттестация** | | **1** |  | **1** | **Творческая работа «Мир вокруг нас»** |
|  | Итого | | 144 |  |  |  |

**В ходе реализации программного материала формируются следующие ключевые компетенции учащихся.**

**Учебно-исследовательская:**

**-**умение организовывать процесс изучения, осуществлять информационный поиск по теме, выполнять несложные аналитические наброски и эскизы, смешивать краски, для получения необходимой цветовой гаммы;

-умение связывать воедино и использовать отдельные части знания;

-умение обращаться к различным источникам данных и их использовать.

**Социально-личностная компетенция:**

**-**умение видеть связи между настоящими и прошлыми событиями;

-знание общепризнанных социальных норм и ценностей;

-умение разрешать конфликты ненасильственным путем;

**Коммуникативно-сотрудническая компетенция:**

-умение осуществлять общение в рамках определенной предметной плоскости;

-умение слушать и понимать позицию другого, применять полученные им результаты;

-умение самовыражать себя в изобразительном искусстве;

-умение устанавливать и поддерживать контакты;

-умение сотрудничать и работать в команде, ответственно относясь к своей части работы.

**Личностно-адаптивная компетентность:**

-умение применять полученные знания и умения в повседневной жизни;

-умение придумывать новые решения;

-умение быть упорным и стойким перед трудностями.

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.

**Содержание учебного плана.**

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

**1. Реальность и фантазия, или как маленькая девочка может пре­вратиться в непослушного зайчонка. Слушаем и рисуем сказку. 4 ч**

Задача - показать детям на основе совместного с ними ана­лиза сказки Эллен Нийт «Папа, я и зайчонок» процессы и меха­низмы превращения образов реальности в сказочные за счет дис­социации, ассоциации и перекомбинации: девочка - зайчонок, мама - зайчиха. Сделать упор на точку зрения персонажей, по­стараться увидеть события глазами зайки или маленькой девоч­ки. Анализ сопровождается рисунками, которые непосредствен­но на уроке выполняют педагог, дети (возможна коллективная работа). Демонстрируются фотографии реальных объектов (кро­лик, мышь, капуста, роза, медведь, волк) и их преобразованных средствами искусства изображений. Возможна инсценировка по ходу прочтения сказки.

Материалы: гуашь, фломастеры, мелки, пластилин, большие  
листы бумаги.

**2. Фантазия в мире реальности, или как чувствуют себя ска­зочные существа в реальном мире. 2 ч**

Занятие проходит в форме беседы со всеми детьми, в резуль­тате чего появляются новые варианты сказок или историй на основе перекомбинации традиционных образов и перенесения их в условия обыденной реальности. Педагог выступает в роли «провокатора» развития сюжета (рамки сюжета), «редактора» (от­бор предлагаемого материала) и «летописца» (фиксация основ­ных сюжетных линий). Возможен вариант как проигрывания, так и оформления новой сказки иллюстрациями детей (например, в виде комиксов).

Материалы: любые изобразительные средства - от каранда­шей до гуаши, бумага

формата А 4.

**3. Точка (зерно) как символ рождения мира. 4 ч**

В древности точка символизировала Центр, Первопричину, Место, откуда все происходит и куда все возвращается. В ней, как в зерне, заложен принцип мироздания, она, как зерно, является зародышем бесконечного пространства. Из зерна-точки все начи­нается, в ней же все и кончается. В развернутом виде это описано в «Бесконечной книге» М. Энде. В первой части книги страна Фантазия стремительно сворачивается, поглощаемая всепогло­щающим Ничто обыденного сознания, пока не превращается в одну-единственную песчинку. Именно эта песчинка ляжет на ла­донь главного героя и станет, по его желанию, началом нового мира. Этот отрывок о начале начал страны Фантазии рождает очень богатое смысловое поле для воображения: абстрактный геометрический символ — точка на листе бумаги - превращает в песчинку зерно, в пламя росток, в плод зерно и т. д. После про­чтения и обсуждения отрывка пусть каждый ребенок превратится в героя книги - Бастиана и по собственному желанию создаст из песчинки-зерна и темноты фантастический лес. Ведущей мыслью должна быть идея трансформации.

Материалы: бумага черного цвета в качестве фона, мелки, гу­ашь, цветная бумага, конфетти; возможна техника граттажа.

**4. Сказка из цветного песка (точка-пятно, динамика и статика множества точек). 2 ч**

В точке - протяженность бесконечного пространства, в еди­нице-бесконечный ряд натуральных чисел и т.д. Необходимо попытаться приобщить детей к идее единства микро- и макроми­ра (песчинка - горсть песка - пустыня), к идее подобия малого и большого.

С точки зрения образности лучше всего эта идея раскрывает­ся в технике пуантилизма (живописная манера письма раздель­ными мазками правильной формы в виде точек или квадрати­ков). Возможен вариант картины из песка (предварительно окрашенный акварелью и высушенный песок наносится на по­крытые клеем участки подмалевка). В качестве литературной основы рекомендуется использовать образ сказочной пустыни Гоаб из «Бесконечной книги» М. Энде, который обладает силь­ным эмоциональным воздействием на детей.

Материалы: предпочтительны цветные фоны, которые обес­печат цветовую гармонию, но возможен и вариант с белым лис­том бумаги формата А4 или меньше, гуашь или акварель («песоч­ная» картина требует предварительного графического эскиза).

**5. Линия и изменчивое множество. 4 ч**

Идея динамичного изменчивого множества созвучна миру линий. Определенность и характерность открытой и замкнутой линий - главная идея живописного или графического задания для детей. Отрывок из «Бесконечной книги» М. Энде, в котором изображена битва, можно рекомендовать в виде образной и литературной основы практической работы. Возможны варианты ин­дивидуальной и коллективной работы.

Материалы: тушь или карандаш, гуашь, бумага формата А 4 или цветная бумага.

**6. Мореплаватели туманного моря, или сказка сплетения ли­ний. 2 ч**

Волнистая линия - древний символ воды. Своеобразный ма­гический танец волны, плетение вод соотносятся с мифопоэтическими образами огня, ткачества, плетения, всеобщей связи. Среди народных игр часто встречаются игры, которые своим гра­фическим рисунком воспроизводят плетение как древний ритуал установления связей. Изобразительный ряд занятия может ле­жать и в области реалистического изображения воды, огня, и в области условно-символического мира орнамента, и в области аллегории - Сказочный Плетеный город (Искал) из «Бесконеч­ной книги» М. Энде сплетен из самых древних волнистых линий, символизирующих бег воды. Повторяя плавное движение волн, жители сказочного города двигают силой своего воображения ко­рабли по Туманному морю. Текст «Бесконечной книги» дает пре­красные возможности образно представить себе единство движе­ния (тела, руки) и знака (волнистой линии), их своеобразный магический танец. После прочтения отрывка вполне уместна пантомима: дети рисуют плавные параллельные линии по гори­зонтали двумя руками одновременно (в каждой руке мелок или карандаш разного цвета или несколько карандашей, связанных в «обойму»). Красивый эффект дает смешанная техника восковые мелки для линий, акварель для заполнения промежутков.

Материалы: восковые мелки или акварель, тушь и перо, каран­даши, фломастеры, бумага формата не менее '/4 листа ватмана.

**7. Суровая музыка прямоугольных очертаний. 2 ч**Волнистая линия еще в древности могла приобретать более

регулярные прямоугольные очертания меандра.

Со временем сама форма породила новые смыслы в связи со своей жесткостью (вспомним зубцы крепостной стены). На этом занятии необходимо обыграть идею образной выразительности различных линий. Можно предложить детям работу по трафарету (один и тот же трафарет с прямоугольными очертаниями разной величины может накладываться на разных уровнях и в разных комбинациях, создавая впечатление суровых цепей гор) с после­дующим заполнением промежутков цветом.

В качестве литературной основы рекомендуется отрывок из «Бесконечной книги» М. Энде о стране Сквозных гор.

Материалы: трафарет из картона, гуашь, бумага.

**8. Острые вершины ломаной линии. 2 ч**

Главная цель этого занятия - дать почувствовать ребенку из­начальную образную выразительность линий разной конфигура­ции. В качестве словесного эквивалента может быть использован отрывок «Горы судьбы» из «Бесконечной книги» М. Энде, отры­вок с описанием Огненной горы Ородруина и дворца Снежной королевы из «Властелина колец» Дж. Р. Р. Толкиена. Образности первого произведения соответствует техника работы тушью и пером (острота контраста белого пространства листа и черной линии, острога самого инструмента работы). Для воплощения образов второго произведения можно предложить технику воскографии.

Материалы: тушь, перо и свеча или восковые мелки, аква­рель.

**9. Кусты, барашки и облака, или пряничный домик. 2 ч** Рисование спиралевидной линией. Успокаивающая, баюкаю­щая вязь спиралевидной линии может существовать в исконно мягких предметах (облака, шерсть), а также придавать «мягкость»  
любой конструкции, например схеме дома, где соединяются тре­угольник и прямоугольник. Занятие можно построить, предло­жив детям преобразовать заданные жесткие конструкции (шаб­лон) в нечто прямо противоположное (схему дома преобразовать  
в пряничный домик, полукруги - в лес или морскую пену  
и т.д.). Подходящей техникой является работа восковыми мел­ками с последующей заливкой фона акварелью.

Материалы: восковые мелки, акварель, формат бумаги не бо­лее А 4, карандаши, фломастеры.

**10. В лабиринте линий. 2 ч**

Занятие проходит в форме игры, в ходе которой ребенок мо­жет почувствовать связь слова и линии с траекторией своего дви­жения. Попытаться с завязанными глазами пройти под руководст­вом своего напарника, подчиняясь его словесным указаниям, по лабиринту из кеглей, стульев и т. д.

Объединяем слова и движения руки (линейный диктант по рассказу Л. Кэрролла «Мистер К. и Т.»), звук и линию (музыкальный диктант на высоту звука, ритм с последующим поиском случайно возникающих образов), ритмиче­ские движения тела и линии краски, растекающейся по листу. Ва­рианты творческих заданий: как растечется клякса жидкой краски или туши по листу под действием ритмических движений рук ре­бенка, который держит бумагу; как краска

ляжет на бумагу, пред­варительно закрашенную восковыми мелками.

Материалы: тушь (черная или цветная), восковые мелки, бу­мага большого формата для упражнений на ритмику и маленько­го формата для музыкального и словесного диктантов.

**11. Круг, треугольник, квадрат (прямоугольник) - что мы мо­жем увидеть в каждой из этих фигур и в их сочетании. 2 ч**

Занятие строится по типу игры-угадайки: на что похож красный круг, синий (голубой) треугольник, зеленый квадрат (прямо­угольник)? (Отдельно обсуждается каждая фигура.) Что обозна­чают разные комбинации этих фигур — круга, треугольника, квадрата? Учитель выкладывает на доске ряд картинок-зага­док—дом с солнцем, пейзаж с горой и солнцем, детская пло­щадка с грибком и мячом, фигуры мальчика, девочки, рыба, птица, ракета, пушка, бокал с мороженым и т. д. Затем дети сам придумывают свои варианты, а другие дети отгадывают. В конце занятия каждый изображает на бумаге свой вариант загадки (может быть серия рисунков) или создает коллаж.

Материалы: фломастеры, карандаши, бумага или квадраты, круги и треугольники из цветной бумаги, клей.

**12. «Семейный портрет» из геометрических фигур. 2 ч** Урок можно начать игрой на основе психогеометрического

теста 1: из пяти фигур (квадрат, треугольник, прямоугольник, круг, зигзаг), нарисованных на доске, ребенок должен выбрать одну, по отношению к которой он мог бы сказать: «Это - я!» Осталь­ные формы выстраиваются в порядке предпочтения. Далее мож­но попросить ребенка объяснить свой выбор или дать краткую шутливую характеристику каждой из выбранных фигур. Краткий пересказ рассказа Р. Брэдбери «И все-таки он наш» о рождении в семье ребенка в форме пирамидки и о трудном выборе его роди­телей, которые ради своего ребенка перешли в иное измерение и превратились в шар и призму, создает необходимый мостик меж­ду абстрактными формами и образным представлением ребенка о человеке. Каждому ребенку можно предложить выбрать любую геометрическую фигуру, цвет и композиционное решение для изображения собственной семьи (композиционные варианты проигрываются на доске, выбор цвета индивидуален).

Материалы: карандаши, фломастеры, мелки, альбомные лис­ты бумаги.

**13. Следствие ведут знатоки, или как можно одновременно  
улыбаться и хмуриться. 2 ч**

Занятие проводится в форме игры в сыщиков, которые со­ставляют фоторобот злоумышленника (мячика, разбившего ок­но) по словесному описанию свидетелей. Для четырех портре­тов (круги красного, зеленого, фиолетового и черного цветов) соответственно характеру подбираются нос, глаза, рот, брови. Затем обсуждается полученный результат (веселое, кислое, злое или более сложное выражение лица). Затем следует совме­стный или индивидуальный выбор и зарисовка двух противо­положных по характеру портретов (возможна работа в технике аппликации).

Подробнее см.: Рогов Е. И. Настольная книга психолога в образовании. - М., 1995.

Материалы: цветные карандаши, фломастеры, мелки или цветная бумага, клей и набор шаблонов.

**14. Могут ли предметы вести беседу, или говорящие фрукты. 2 ч**

Близкие по форме базовым геометрическим фигурам фрукты (апельсин - круг, лимон - эллипс, груша - треугольник) рассматриваются сначала по отдельности. Затем в различных ком­позиционных сочетаниях, которые соответствуют состоянию диалога, ссоры, примирения, отчуждения. В соответствии с ха­рактером взаимоотношений в натюрморте можно изменять цвет фруктов и фона. Приветствуется «оживление» предметов (чаще всего эта идея возникает у самих детей).

Материалы: любые - гуашь или цветные карандаши, флома­стеры, цветная бумага.

**15. Конечная бесконечность окружности. 4 ч** Парадоксальные свойства окружности, ограниченность той

части плоскости, которую она отрезает от окружающего, и одно­временно ее бесконечность, отсутствие у нее начала и конца лучше всего усваиваются, если дать детям ощутить их руками: подержать круглый предмет (диск, обруч и т. п.) и поводить паль­цами по его кромке. Можно поставить перед детьми задачу, кото­рую должна была решить в Стране чудес Алиса из сказки Л. Кэр­ролла: где у круглого гриба одна сторона, а где другая?

Описание сказочного талисмана «Аурина» из «Бесконечной книги» М. Энде очень наглядно и эмоционально вводит ребенка в древнюю символику круга и окружности. Круг как опора мира, как внешнее и внутреннее, как свет и тьма, как день и ночь, как источник, который «бьет сам из себя» и «наполняется, оттого что его пьют».

Дополнить разговор можно личными впечатлениями и ассо­циациями на тему круга и его «жизни» в быту (кольцо, ожерелье, круг костра, очага, хоровод, круг друзей, каравай, кулич, обозна­чение территории - округ, область и т. д.). Сыграть в любую на­родную игру на основе круга-хоровода («Заря-заряница», «Кара­вай»). Можно предложить нарисовать «Аурин» или сделать его макет.

Материалы: бумага, гуашь или нетрадиционные материалы (шнуры, целлофан, елочный дождь и т. п.), пластилин для ма­кета.

**16. Ковер Царевны-лягушки, или целый мир в квадрате. 4 ч** «Изукрашен ковер златом-серебром, вышито на нем все цар­ство с городами и деревнями, с горами и лесами, с реками и озе­рами». Через знакомый с детства образ из русской народной сказки «Царевна-лягушка» дети легко приобщаются к символи­ческим понятиям, связанным с квадратом.

Квадрат – это, прежде всего символ земли: от конкретного поля квадратной формы до образа мироздания с центром, обо­значенным мировым древом, и ориентацией по четырем сторо­нам света, где живут ветра, стихии (огонь, вода, земля, воздух),

Божества времен года, частей суток. Квадрат (прямоугольник) ле­жит в основе как обычного дома, так и священного, сакрального (дом, храм, пирамида, пагода), а также множества предметов, первоначально связанных с землей (стол, постель - от корня тло (дно), ,otъlе (слав, «бездонный»), telles (лат. «земля»), тлен, тлеть, т. е. превращаться в прах земной).

Можно предложить детям создать свой фантастический ковер с древней картиной мира или сложить мозаику из отдельных ку­сочков (коллективная работа).

Материалы: гуашь, кисть, белая бумага большого формата или кусочки цветной бумаги.

**17. Треугольник, или мир горы. 4 ч**

Из всех символических значений, связанных с треугольни­ком, детям ближе всего символ мировой горы. Лики именно это­го образа знакомы им с раннего детства из сказок. Взобравшись на гору, можно попасть в гости к Кощею Бессмертному, который держит в плену прекрасную девицу (сказка «Кощей Бессмерт­ный»). На крутых горах стоят медное, серебряное и золотое цар­ства (сказка «Три царства»). Горы растут из щетки (сказка «Ведь­ма и Солнцева сестра»); в горах живут Змеи Горынычи, драконы, гномы, тролли. По горам ходит и в гору обращается великий рус­ский богатырь Святогор. «Из печальной тьмы горы» королевич Елисей выносит свою суженую. Как гора посреди моря, высится волшебный остров Буян.

Обо всем этом дети могут рассказать сами, а затем нарисовать мир горы, где на вершине, среди облаков, будет шуметь густой непроходимый лес, а в глубоких пещерах будут трудиться гномы, спать огнедышащие драконы, покоиться сокровища, мечи - кла­денцы, лампы Аладдина и т. д. Работа может быть индивидуаль­ной или коллективной. Рисование может сопровождаться сочи­нением сказки. Сказку дети могут сочинить и на основе нескольких рисунков.

Материалы: карандаши, мелки, фломастеры и другие сухие красящие материалы.

**II. Символика цвета.**

**18. «Летопись Кляксы». 2 ч**

«Вначале было большое черное перо. И это большое черное перо посадило большую черную кляксу. А поскольку мир возник из большой черной кляксы, люди, населявшие его, были только черными. Но стоило им однажды пораниться, и кровь их тотчас покраснела. Тогда они ужасно испугались. Некоторые с перепугу даже побледнели. А, побледнев, они стали белыми и сразу же пе­реселились в другие края...»

Забавная сказка чешского поэта В. Незвала очень точно вос­производит древние представления наших предков о цветовой символике мира, где белый цвет был символом неба, крас­ный — жизни, черный — земли и подземного мира. В результате смешных приключений часть человечков поселится на Рыбе-ки­те - корабле, который подобен Земле (вспомним сказку П. Ер­шова «Конек-Горбунок»), а часть - улетит на воздушных шарах в небо.

Материалы: тушь или акварель, кисть, фломастеры, каранда­ши, бумага.

**19. Хеппенинг, или что произойдет? 4 ч**

Предлагается выполнить ряд заданий в технике пятнографии (кляксографии) разными способами:

* монотипия: на половину листа в случайном порядке нано­сятся пятна жидкой гуаши (кляксы), затем лист сгибается по средней линии, в результате чего на другой половине листа по­является симметричное изображение. Затем на листе ищутся те или иные образы, которые дорабатываются до какого-то конк­ретного рисунка. Пятна также можно нанести на керамическую плитку, затем прижать ее к листу бумаги или размазать по его поверхности.
* на лист восковыми мелками или свечой наносятся узоры в виде лабиринта или «марсианских каналов», затем путем рит­мических потряхиваний пузырька на лист разбрызгивается цвет­ная тушь таким образом, чтобы ее ручейки растекались по повер­хности листа в разные стороны. Этот же эффект случайного растекания может быть достигнут иначе, когда клякса сажается в каком-либо месте листа, который затем покачивается из сторо­ны в сторону. Когда тушь подсохнет, получившийся образ можно доработать;
* на кляксу из черной или цветной туши осторожно дуют в разные стороны, дорабатывая затем то, что получилось.
* нитки разной длины окрашиваются жидкой гуашью и укла­дываются на лист бумаги (веером, клубком и т. п.) так, чтобы их концы оставались вне листа. Затем нитки прижимаются другим листом и поочередно вытягиваются. После чего заготовка дора­батывается до определенного образа путем добавления деталей.
* делаются случайные заливки по мокрому листу, которые после высыхания оформляются с помощью мелков, фломастеров и т. п.

Материалы: гуашь, тушь, акварель, восковые мелки или све­чи, фломастеры, карандаши, бумага.

**20. Цвет и наши ощущения. 2 ч**

Цвет может вызывать самые разные ощущения: температур­ные (теплое и холодное), пространственные (выступают вперед, отдаляются, создают чувство глубины), весовые (легкое, тяжелое, воздушное, давящее), акустические (тихое, громкое, кричащее, глухое). Цвет может вызывать также разные эмоциональные со­стояния (веселое, грустное, бодрое, радостное, печальное, спо­койное, безразличное), рождать эстетические чувства (красивое, безобразное, отвратительное).

Разговор об этом можно провести в виде:

* игры с заранее заготовленными цветными карточками, ко­торые различным образом комбинируются между собой;
* опытно-экспериментальной работы по смешиванию гуаши разного цвета на маленьких эскизах;
* поиска соответствующих ощущений в произведениях ху­дожников с последующей фиксацией этих ощущений;
* анализа цветовой гаммы одежды или окружающих предметов.

Главное, чтобы дети обратились к своему опыту, проанализи­ровали свои чувства. Затем можно закрепить эти чувства, создав свой вариант теплой или холодной, громкой (кричащей) или ти­хой (шепчущей), легкой или тяжелой картины.

Материалы: большую маневренность дает гуашь, но возмож­но и манипулирование с цветной бумагой (необходим широкий спектр расцветок).

**21. Какого цвета звуки? Желтая сказка. 2 ч**

В начале урока проводится забавная игра-эксперимент: детям раздается набор из шести квадратиков бумаги разного цвета (красный, белый, голубой, желтый, зеленый, черный) и предла­гается написать на каждом из них одну из шести гласных (а, о, ы, у, э, и) и объяснить свой выбор.

После этого детям можно предложить пофантазировать на те­му желтого цвета.

Здесь возможны два пути:

* воспользоваться сказкой латышского поэта И. Зиедониса «Желтая сказка» и работать с желтым цветом в заданном этой сказкой поэтически ассоциативном поле, т. е. просто обсудить и проиллюстрировать ее;
* попытаться создать свое поэтически-ассоциативное поле, попросив детей вспомнить все предметы желтого цвета, свои ощущения и чувства, связанные с ними (фиксируя все предложе­ния на доске). Затем можно объединить все в некое подобие кар­тины, рассказа или сказки, проиллюстрировав результаты кол­лективного творчества.

Материалы: карандаши, фломастеры, восковые мелки или су­хая пастель всех оттенков желтого цвета с редкими вкрапления­ми оранжевого, красного и коричневого цветов, бумага.

**22. Цвет и движение. Синяя сказка. 4 ч**

Древняя символика цвета рождалась в ритуале, молитве, где все было взаимосвязано. Прежде всего, цвет (одежда, раскраска тела) и движение (танец, пантомима). Можно предложить услов­но воспроизвести древний ритуал, сыграв в игру, в которой груп­па детей загадывает какой-либо цвет и придумывает некое подо­бие танца-пантомимы, а водящий пытается отгадать, какой цвет зашифрован в движениях.

Древние представления лучше всего сохранились в отноше­нии синего цвета, который у древних был символом Мировой (божественной) Вертикали, соединяющей высоту неба и глубин моря-океана, символом неземного мира, символом исчезновения, прекращения жизнедеятельности. Отсюда поня­тия: голубые (т. е. неземные) мечты, синий чулок (женщина, за­нимающаяся неземными делами), голубая (т. е. божественная) кровь, синяя птица (неземная мечта) и т. д.. Синий (голубой) цвет однозначно определяется как успокаивающий, замедляющий движение.

Можно предложить детям импровизационно изобразить та­нец-фантазию с голубыми лентами. Общая картина прекрасно дополнится насыщенным поэтическим текстом «Синей сказки» И. Зиедониса, которую после прочтения и разбора можно проил­люстрировать.

Материалы: карандаши, фломастеры, восковые мелки или су­хая пастель всех оттенков сине-голубого и фиолетового цветов.

**23. Какого цвета наши чувства? Красная сказка. 2 ч**

Тоска бывает зеленой, скука -серой. А какого цвета любовь, счастье, покой, ревность, гнев, доброта, горе, печаль, восторг, ра­дость, удивление, сострадание, злость, зависть? Чтобы пораз­мышлять имеете со всеми детьми над этим, сперва можно запол­нить небольшую анкету (любовь- ?, гнев -? и т.п.), а затем сравнить результаты и выявить общность и различия в ассоциа­циях, попросив каждого ребенка аргументировать свой выбор. Можно сделан, и наоборот, т. е. пойти от цвета к чувству (крас­ный - ?, зеленый - ?), и также попытаться аргументировать. И в первом и во втором варианте в оценке некоторых цветов мо­гут обнаружиться даже прямо противоположные мнения, что связано не только с субъективностью ощущений, но и с более глубинными и древними представлениями. Так, например, крас­ный цвет в древности символизировал божество, жизнь, оберег, силу, очищение, мужское начало, действие, здоровье, любовь, владычество, солнце, с одной стороны, и войну, гнев, охоту, мол­нию, кровь, жертву, огонь подземного мира, смерть - с другой. Связующим звеном здесь была фигура древнего бога Земли. Бо­лее доступные детям ассоциации дает «Красная сказка» И. Зие­дониса, где образ огня дан в его двух противоположных ипоста­сях: как свет, тепло, жизнь и как смертоносная стихия (пожар). После знакомства и обсуждения текста дети могут сами выбрать, что им рисовать. Кстати, на импровизационном уровне хорошо получается танец огня с кусками материи желто-красно-оранже­вого цвета.

Материалы: карандаши, фломастеры, мелки красно-жел­то-оранжевых и коричневых оттенков, бумага.

**24. Определи свой цвет. Зеленая сказка. 4 ч**

Дети получают карточки с названиями цветов (голубой, ко­ричневый, зеленый, красный, желтый, фиолетовый), которые они должны ранжировать (поставить на первое, второе и так да­лее места) в зависимости от своих предпочтений. Расшифровку (психологическую характеристику ученику по этому тесту) можно дать сразу же в двух-трех фразах (учитель дает характеристику цвета, ученики отгадывают, о ком идет речь).

По контрасту с бурными эмоциями первой части урока во второй части предлагается погрузиться в царство зеленого цвета. Зеленый цвет издревле связывался с миром растений, наземным миром. Так, в одной из скандинавских саг мировое дерево имело красные корни (корень как символ подземного огня), зеленый ствол (средиземье) и белые ветви (небесная сфера). Этимологи­чески слово «зеленый» связано с желтым, золотым, белым, т. е. со светоносными светлыми цветами, а также с ностратическим корнем е1а, что означает «жизнь». В современной доступной и за­бавной форме те же идеи -жизнь - зеленый цвет - изложены в «Зеленой сказке» И. Зиедониса. В ней же очень органично про­ведена идея одушевленности природы.

Занятие может быть окончено рисованием иллюстраций к сказке или свободной импровизацией на тему жизни леса, трав, зеленого ветра равнин.

Материалы: карандаши, фломастеры, мелки, пастель всех от­тенков зеленого цвета, бумага.

**25.Роль ахроматического цвета, или монолог серого. 2 ч**  
 «Серая сказка» И.Зиедониса, построенная в виде монолога

серого цвета, в высокопоэтической образной форме раскрывает роль серого цвета как необходимой паузы, тишины в многоцве­тий мира, необходимой для того, чтобы обостреннее услышать голос каждого цвета. Сказка - это и раскрытие темы, и зритель­ный ряд образов, и букет тем для творческих заданий, из которых дети могут выбрать что-то близкое себе: серая верба, серый рас­свет с белыми простынями тумана, серый восход (алый шар на сером) или вечер - золотой плод луны все на том же сером небе. Техника исполнения может быть самой разной - от эскизов гуа­шью до коллажа.

Материалы: гуашь, кисть, бумага или цветная бумага, клей, ножницы.

**26.Начало начал, или «Белая сказка». 4 ч**

Белый цвет - цвет начала, символ абсолютной тишины, аб­солютного ничто - предвестника рождения нового. В Китае есть древняя игра, в которой дети через белое полотно' на ощупь уга­дывают спрятанные за ним предметы, лица знакомых людей. Эта игра, как любая древняя игра, видимо, когда-то была частью древнего ритуала, наглядной метафорой мифа о сотворении мира из материи (пространства), в которой были заключены первооб­разы всех вещей и явлений.

Сохранившееся в русском языке выражение «весь Белый Свет» раскрывает суть мифа о сотворении мира из белого света, белого, в котором в потенции содержится все богатство многоцветия мира. Каждый год мы, как и древние люди, можем воо­чию увидеть возврат мира к своему началу - это происходит, когда зима в одно мгновение преображает землю, укрывая ее белым снегом, стирая грани предметов и пространства цвета, бумага. Это чудо преображения есть в «Белой сказке» И. Зиедониса, которую про­читайте вместе с детьми. Затем пусть сказка родится из белого листа, лежащего перед каждым ребенком. В этом белом листе есть все - и белый дом, и замерзшая река, сосульки и дым, даже белая песня петуха, надо только все это увидеть и проявить (об­вести). Обводить можно сине-голубыми карандашами, чтобы снег не растаял, или розово-желтыми - тогда снег заискрится под лучами солнца. А можно нарисовать картину белым воском, который проявится, когда по нему пройдет кисточка с голубой акварельной краской. Белый мир может возникнуть и из простой белой бумаги, стоит ее разрезать и по-особому склеить: ленты бе­лой бумаги превратятся в волны холмов, укрытых снегом, или в рябь водоема, а завитки белой бумаги образуют облака-барашки и т.д.

Материалы: бумага и карандаши пастельных тонов (голубой, розовый, желтый); белый восковой мелок и акварель, клей.

**27.Цвет и слово, или пишем цветные стихи. 2 ч** Сочинение стихов требует, прежде всего, сосредоточения, по­  
этому в начале урока можно поиграть в упражнения, предложен­ные ПСИХОЛОГОМ В. Леви - закрыть глаза и представить себе (по  
выбору): белые-белые белила, синюю-синюю синьку, жел­тый-желтый желток, красивую красную краску, черные-черные  
чернила, зеленая-зеленая зелень.

У каждого слова есть свой цвет. Можно спросить каждого ре­бенка: « Какого цвета твое имя? Каким цветом, и на каком фоне ты его напишешь?» Дети делают маленькие зарисовки цветными карандашами.

Чтобы написать цветные стихи, надо, прежде всего, выбрать цвет (обсуждаются предложения), затем назвать три предмета этого цвета, но лак, чтобы этот цвет был исконно присущ этому предмету, а имена предметов по возможности были бы окрашены этим цветом. Учитель записывает предложения детей и осущест­вляет отбор наиболее подходящих вариантов. Затем дети закры­вают глаза, представляют себе только что созданный образ трех предметов данного цвета и сосредоточиваются на чувствах, кото­рые возникают у них (чувства тоже имеют цвет), называют три слова, обозначающие наши чувства, а затем вновь возвращаются к цвету и проверяют созданный образ.

Схема стихотворения: цвет, три предмета этого цвета, наши чувства (три слова), цвет.

Чтобы закрепить созданный образ и еще лучше его прочувст­вовать, необходимо создать зрительный эквивалент и проиллю­стрировать стихи.

Материалы: карандаши, фломастеры, пастель, бумага.

**28.«Синяя птица» мечты. 6 ч**

Интегрирующим, заключительным занятием по теме могла бы стать постановка мини-спектакля по мотивам «Синей птицы»

М. Метерлинка (музыка И. Саца). В этом произведении за обра­зами, близкими детям (вода, огонь, молоко, хлеб, черная кошка, пес, Синяя птица), четко закреплена как символика цвета, так и весьма определенная пластическая и музыкальная тема. Спек­такль можно поставить в виде импровизации под музыку И. Са­ца. Дети заранее знакомятся с адаптированным текстом. Цвето­вая, музыкальная, пластическая, образная характеристика героев обсуждается и обговаривается. Костюмы создаются импровиза­циями из кусков материи и подготовленных деталей. Выбор ро­ли - свободный, по желанию детей. Ребенок может менять роль даже во время импровизации.

«Главным режиссером» выступает заранее подготовленная фонограмма, которая выстраивается как путешествие с выдвиже­нием на первый план то одного, то другого героя и с общим апо­феозом.

**29. Радуга, или цветные нити жизни. 4 ч**

Появление в небе радуги всегда и всеми (взрослыми и деть­ми) воспринимается с радостным изумлением. Завораживают гармония переливающихся цветов спектра, эфемерность и одно­временно реальность радуги. В мифологии радуга совмещает в себе функции оружия бога-громовика (лук Перуна); небесного моста, соединяющего землю и небо (скандинавская мифология); небесного змея, пьющего воды земли, небесной реки, которая питается водой небесных озер и колодцев, а затем изливает ее в виде дождя на землю; коромысла, на котором царица небесная (она же жена бога-громовика) носит ведра с небесной водой; драгоценного убора (кольца, головной повязки, пояса) все той же богини неба, проливающей небесную влагу на земные поля. Обобщая эти образы, можно сказать, что радуга является симво­лом плодородия, самой жизни (радуга, посланная Ною после по­топа), ее многоцветия. Такое многоцветие присуще раю, идеаль­ному образу природы.

В отрывке из книги финской писательницы Л.-Л. Миккола «Анни Маннинен» девочка Анни попадает в разоренную войной страну, где истоптанная земля не плодоносит, где не ткут ярких свадебных нарядов, поскольку Маари, которая одна умеет кра­сить нити жизни, оплакивая погибшего жениха, забыла песню радуги. Ее песня-радуга начинается с коричневого цвета и конча­ется серым и черным. Можно предложить детям нарисовать сна­чала мир так, как поет о нем Маари (коричневый, желтый, бо­лотный, красный, серый, черный), а затем помочь ей вспомнить радугу и сочинить новую радужную песню, но с реальным поряд­ком спектра. Затем дети рисуют свою песню или семицветный хоровод, или радужный наряд женщины, всей земли и т. п. Все вышеперечисленные образы могут стать предметом для изобра­жения.

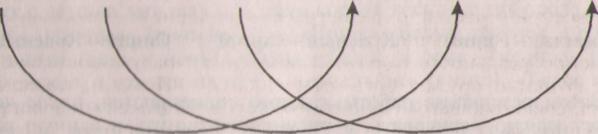
Очень красиво смотрится лист, целиком закрашенный «раду­гой» (акварелью по мокрому), на который позднее сухой или восковой пастелью наносятся пейзаж, цветы, бабочки и т.п. Не менее эффектны рисунки, сделанные в смешанной технике: вос­ковые мелки, а затем акварельная заливка.

Материалы: бумага, акварель, восковые мелки, пастель.

**30. Радужные ступени, или дополнительный цвет. 2** ч

На основеконтрастных пар дополнительных цветов в живопи­си выстраиваются интересные гармонии и возникают образные ре­шения (например, «Купание красного коня» К. Петрова-Водкина, картины М. Сарьяна и т. д.). Это дает простор для вольной, сво­бодной игры образных ассоциаций, в большей степени учитываю­щих индивидуальный опыт. Интересно при этом отметить некото­рую графическую закономерность соотношения дополнительных цветов в спектре: они соединяются друг с другом через два цвета, образуя подобие музыкальных ступеней (кварту)'.

Красный Желтый Оранжевый Зеленый Синий Фиолетовый



Детям можно предложить творческие задания такого типа: нарисовать фантастический мир, используя только две краски, например, красно зеленый мир. Что будет красным, а что - зе­леным?

Материалы: гуашь, кисть, бумага.

**31. Сказка превращений, или как из трех цветов сделать шесть. 2ч**

Триада основных цветов (красный - желтый - синий) имеет очень древнюю символику. В опыте детей она присутствует в виде устойчивых цветовых формул, которые встречаются в сказ­ках, загадках и других формах устного народного творчества. Синий цвет, как говорилось выше, связан с вертикалью «не­бо - море», с ночью, покоем, сном. Красный - с огнем, цветом спелых плодов, крови; он выражает полноту жизненных сил. Желтый (золотой) - с солнцем, зарей, пробуждением, надеж­дой, активностью.

Комбинация трех основных цветов дает еще три цвета: зеле­ный (желтый + синий), фиолетовый (красный + синий), оранже­вый (красный + желтый).

Детьми сочиняется сказка, можно группой из5-8 человек или парами (при этом каждый тянет карточку с указанием основного цвета для себя и цвета, с которым необходимо «слиться», для своего партнера).

Желтый-синий

Красный-синий

Синий-красный

Затем результаты работы каждого совмещаются, после чего сказку можно нарисовать, а рисунки соединить в единую раскладную панораму (по типу книжки-раскладушки).

Материалы: гуашь, акварель, пастель, кисть, бумага.

**3. Черное и белое, или бином фантазии.**

**32.Играем в «Горячо – холодно». 2 ч.**

Архаический мир структурирован на основе бинарий системы противоположных понятий. В классификации цвета также существует подобная полярность: это холодные и теплые цвета. Символическая пара тепло-холодно совпадает с понятиями жизнь-смерть, огонь-вода, лето-зима, хорошо-плохо, истина-ложь и т.п. В русской народной игре «Холодно - горячо» воспроизводиться миф о сотворении мира, когда в бездне холодных вод возникает луч света (огонь, несущий тепло и жизнь). После такой игры дети сами смогут ориентироваться и назвать явления природы, связанные с понятиями тепла (Солнце, огонь, свет, день и т.п.) и холода (Луна, вода, море, ночь, тьма и т.т.п.). Задание нарисовать композицию теплыми или холодными красками тематически очень разнообразно. Вот несколько вариантов: нарисовать парные картинки «День» и «Ночь» по фольклорным мотивам колыбельных или детских песенок нарисовать Огневушку - Поскакушку из одноименной сказки П.Бажева. Саламандру в огне и ряд сказочных персонажей по выбору учителя.

Материалы: гуашь, карандаши, пастель, мелки, фломастеры, бумага.

**33. Черное и белое, свет и тьма. 4 ч.**

Черное и белое, свет и тьма, день и ночь, бытие и небытие, белый свет и черная земля - взаимоисключающие и взаимодополняющие понятия, неразрывно связанные в круге бытия. Они - в чередовании бусинок в ожерелье, в пиктограмме североамериканских индейцев, обозначающей течение времени.

Они - в древнем китайском знаке инь-ян , обозначаю­щем единство Земли и Неба, Луны и Солнца, смерти и жизни, севера и юга, женскою и мужского начал. Они - в столь знако­мых с детства загадках («Черная корова весь мир поборола, а бе­лая - подняла» (ночь и день), «Пришел белый теленок, прогнал черного» (день и ночь), «Поле - белое, а семя - черное, земля беленькая, а птички на ней - черненькие» (книга), «Белое ест, а черное роняет» (лучина). Один из наиболее древних видов искус­ства, с которым мы сталкиваемся с самого раннего детст­ва, - графика основан на контрасте белого и черного.

Задания па осмысление отношения белое - черное могут быть самыми разными. Можно предложить детям выполнить кол­лективную композицию на тему «Единый мир» на основе древне­китайскою символа инь-ян. В результате получится своеобразная мозаика, фрагментами которой станут индивидуальные компози­ции детей на темы белого-дневного-светлого и черного-ночно - темиого мира (черным по белому или белым по черному).

Материалы: гуашь или акварель белого и черного цветов, бумага.

**34. Верх и низ, или поиграем в игру Алисы из Зазеркалья. 2 ч**

Пара верх - низ в мифологии задавала одно из главных на­правлений структуры Космоса и олицетворяла Мировую ось. В мифологии в наиболее наглядном виде эта диада предстает в образе Мирового древа, по которому снует белка, осуществляя связь верхнего и нижнего мира, Неба и Земли.

Понятие верха и низа усваивается с детства и становится привычным. Привычное, обыденное не может стать толчком к творчеству, тем более что на занятиях изобразительным ис­кусством по традиции, сложившейся еще со времен эпохи Ре­нессанса, детей приучают к средней точке зрения (на уровне глаз), к усредненному положению линии горизонта, что не дает зрительной деформации предметов. Смена точки зрения на бо­лее высокую, или более низкую (для чего можно залезть на стол или под него) сразу создает необычный ракурс знакомых предметов.

Можно попробовать поиграть в Алису из Страны чудес, которая, выпив из заколдованного пузырька, уменьшилась, чуть не утонув в море собственных слез. А, съев пирожок, наоборот, выросла, так что ей пришлось общаться с собственными ногами посредством писем и посылок. Если смотреть на вещи сверху или с очень близкого расстояния, они необыкновенно преобра­жаются. Это заметил еще М. Врубель. Его зарисовки воды и камней в прибое, увиденные сверху, фантастичны. Об этом сви­детельствуют фотографии моря, пустыни, гор и т. д., сделанные с высоты птичьего полета, или фотографии цветов сверху и с большим приближением. Этот же прием используется и в дет­ской субкультуре. Вспомним загадку о мексиканце в сомбреро, идущем по железной дороге.

После того как дети поиграли в одну из игр или во все сразу, можно предложить им сочинить (индивидуально или по груп­пам) свою графическую загадку и представить ее всем. Можно также сочинить свою историю (индивидуально или в паре с кем-то) о том, что произойдет с тобой, когда ты вдруг очень уменьшишься или вырастешь, и проиллюстрировать ее.

Можно также попросить детей нарисовать мир с высоты пти­чьего полета, мир в чашке чая (отражение комнаты, самого себя), мир облаков, потолка (он особенно интересен в деревенской из­бе) или волшебный потолок в Школе волшебства и чародейства из романов Дж. Роулинг про Гарри Поттера. Возможно создание в рисунке и мифологической картины мира.

Материалы: любые, в зависимости от задания.

**35. Левое и правое, или мир Зазеркалья. 6 ч**

«Идет направо - песнь заводит, налево - сказку гово­рит» -многие поколения детей выросли с этими строками А. Пушкина из «Руслана и Людмилы». В народных сказках выбор между правым и левым оборачивается выбором судьбы: «Кто по­едет в правую сторону, будет здрав и жив... а кто поедет в левую сторону, сам убит будет...»

Для большинства мифологий характерно использование лево­го как синонима чего-то отрицательного: встать с левой ноги, плюнь через левое плечо, левые (т. е. неправедные) деньги и т.п.), а правого - в значении положительного (правый как праведный). Мифологический мир нередко представляется как зеркальный по отношению к обычному, реальному миру.

На этом приеме построены литературные сказки многих писателей, например «Необыкновенные приключения Карика и Вали» Я. Ларри, «Городок в табакерке» В. Одоевского, «Удивительное путешествие Нильса Хольгерссона с дикими гусями» С. Лагерлёф и др.

Наглядно эта зеркальность воспроизводится в детской игре «Ладушки», построенной на перекрестных и параллельных хлоп­ках играющих. Более сложной является игра в зеркало, в которой один из играющих должен повторять все движения другого в зер­кальном отражении. Вариантом этой игры является задание на­писать одно и то же слово правой рукой и одновременно левой, зеркально копируя все движения правой руки так, чтобы руки двигались друг от друга к краям листа. Очень сложно, но тем бо­лее интересно и полезно для развития мышления, творческого воображения и фантазии произносить слова наоборот, т.е. от конца к началу. В результате получаются странные, фантастиче­ские слова.

В «Алисе в Зазеркалье» Л. Кэрролла много примеров, кото­рые можно использовать как интересные игры-задания:

Белая Королева объясняет преимущества жизни назад. Дети тоже могут попробовать «прожить» день (или лето, или ка­кое-нибудь событие) наоборот;

* перевертывание вопросов по типу: Едят ли кошки мошек? Едят ли мошки кошек? Из этого могла бы получиться интересная история;
* попробовать нарисовать картинку, которая превратится во что-то иное, когда перевертываешь ее вверх ногами;
* попытаться найти в русском языке зеркальные слова, как это сделал Л. Кэрролл с английскими словами (еvil - зло; live - жить). В качестве примера: топор - ропот.

Любой из текстов, приведенный в виде примера или сочи­ненный в результате игры детьми, может быть воплощен средст­вами изобразительного искусства в виде серии небольших графи­ческих работ

Материалы: карандаши и фломастеры, гуашь, бумага.

**36. Огонь и вода - бесконечная изменчивость и неизменность. 4 ч**

В основе значения слов «огонь» и «вода» лежат понятия все­ленной, гармонии, рождения, жизни и смерти.

Воду и огонь объединяет непрерывная изменчивость (в кото­рой рождаются и умирают образы всего живого), а также нераз­рывные отношения взаимного оплодотворения и уничтожения: вода является источником жизни (хаос первозданных вод), но та же вода, оплодотворенная огнем, всегда тушит огонь (жизнь), служит источником гибели жизни (потоп).

В скандинавской мифологии жизнь зарождается в результате сближения двух миров: мира огня и мира туманов и холода. Иск­ры смешались с растаявшим льдом и вдохнули в него жизнь, отчего на свет появился великан Имир, первое живое существо в мире, из которого позже боги сотворили Землю, небо, море, Солнце и Луну. Во многих мифологических системах встречается мотив наказания, гибели человечества в результате потопа (Шу­мер, Древняя Греция, Ветхий Завет).

Оппозиция вода - огонь сама по себе очень продуктивна в плане образности, но не менее продуктивны и метафорические пары огонь-трава, рука-огонь, человек-огонь, огненная борода, корень-огонь и т. д.

На этом могут быть построены интересные пластические миниатюры, инсценировки, эссе-рассказы, сказки, метафорические и символические композиции в красках и плас­тике (бумага, природные и нетрадиционные материалы).

Интересный материал дают загадки. В загадках об огне пре­обладают образы птицы (петуха или сокола), столба, быка, кото­рые стремятся к небу (улетают, поднимаются, тянутся): «В камне спал, по железу встал, по дереву пошел, как сокол, пролетел», «Красный кочеток по нашестке бежит», «Из голубого колодца зо­лотые пташки вылетают и в воздухе пропадают».

В загадках же о воде преобладают образы непрерывного дви­жения без начала и конца («Течет, течет - не вытечет, бе­жит - не выбежит») и столь же беспрерывного гомона волн («Что без умолку?», «Без языка, а говорит, без ног, а бежит», «Иван бежит, а сам кричит и всех на себе носит», «Красный бык на земле лежит, голубой бык к небу тянется»).

Встреча воды и огня кончается по законам мифологии: «Все ест - не наестся, а попьет - умирает». Дети изображают образы огня и воды.

Материалы: любые, по выбору.

**37. Зима - лето. 6 ч**

Оппозиции, связанные с календарем (день - ночь, зи­ма - лето) являются частным случаем диады свет - тьма, но в то же время обладают и своей образной энергетикой. Время, как и пространство, в мифологической системе описывается кругом с зафиксированным центром (он же - змея, кусающая свой хвост) или любой другой геометрической фигурой, похожей на круг, стремящейся стать им. Наиболее древним символом была вось­миконечная звезда, вписанная в окружность.

Круговая структура присутствует и в загадках, описывающих год: «Двенадцать братьев друг за другом бродят», «В саду царском, на дереве райском, с боку малина, с другого - калина, с третье­го - вишенье, с четвертого - нет ничего, одно зябелье». А также в русской народной сказке «Двенадцать месяцев» (двенадцать брать­ев вокруг центра-костра) и в детских играх с календарным содержа­нием (в игре «Маки-маковички» хоровод и вода в центре изобража­ют весь годовой цикл сельскохозяйственных работ).

Солярно-суточный (день — ночь) и сезонно-аграрный циклы могут быть описаны через четыре возраста человека.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| утро | | день | | | вечер | ночь |
| весна | | лето | | | осень | зима |
| рождение | | зрелость | | | старость | смерть |
| Расцвет растительного мира | | | | | Увядание растительного мира | |
| Возврат божества | | | | | Уход божества | |
| Жизнь | | | | | Смерть | |
| Высокие звуки, которые пронзают Вселенную по вертикали и напрямую осуществляют связь с Солнцем | | | | | Низкие звуки, нисходящие мелодии | |
| Дудочки, свистульки, колокольчики | | | | | Гусли | |
| Заклички по типу веснянок и игр: «Гори, гори ясно…» | | | | | Эпические жанры, сказки (ученый кот из Лукоморья» | |
| Красно-зелено, весна- красна, лето красное и др. | | | | | Белый (белое покрывало, белая скатерть, белая рубашка, беляна) | |
| Верба (райское дерево) | Береза (Троица) | | | Яблоня (Яблоневый Спас) | Новогодняя елка | |
| Чучело из соломы, увитое зеленью | | | Последний сноп | | Снеговик | |

Эта схема может быть построена самими детьми с помощью наводящих вопросов педагога. Занятие может проводиться в форме игры-представления. Детям предлагается нарисовать иллюстрации к загадкам, сказке «Двенадцать месяцев», создать коллективное панно «Чудо-дерево», соединяющие все времена года, и т.д.

Изучение темы можно закончить творческим конкурсом «Защита времен года», в котором четыре команды (лето, осень, весна, зима) должны доказать, что выбранное ими время года интереснее, увлекательнее других, привлекая для этого песни, стихи, частушки, загадки, сезонные игры, танцы, инсценировки, иллюстрации, костюмы и т.д.

Материалы: любые в зависимости от темы.

**38. Круговорот жизни и смерти. 4 часа.**

В ряде художественных произведений, в том числе и в сказках, детской литературе, проблема жизни и смерти чаще всего разрешается на основе древних мифологических представлений. По мысли древних, жизнь и смерть связанны между собой: жизнь порождает смерть, а смерть – жизнь, жизнь черпает свои силы в смерти и смертью очищается. При всей своей антагоничности эти понятия лишь разные стороны единого круговорота бытия. Умереть – значит родиться вновь, рождение – это начало, которое ведет к концу, и т. д. Наиболее парадоксальный при­мер в фольклоре — это смерть Кощея Бессмертного в яйце (сим­воле жизни). Гибель Кощея является залогом освобождения невесты главного героя (Марьи Моревны, Елены Прекрасной, Василисы Премудрой). В схеме сказки о Кощее Бессмертном представлены такие оппозиции: смерть - жизнь, Кощей - Ма­рья Моревна, Елена Прекрасная, Василиса Премудрая, ста­рость - молодость, мужское - женское, жених - невеста.

Темой урока может стать обсуждение литературного произве­дения и создание серии иллюстраций к нему или единой симво­лической композиции.

Материалы: любые по выбору детей.

**39 Бином фантазии. 2 ч**

«Бином фантазии» - так определяет Джанни Родари свой ме­тод творческого первотолчка, который возникает из пары слов, которые разделены известной дистанцией, достаточной для того, чтобы создать контекст необычности. Только тогда, по мысли писателя, «воображение будет вынуждено активизироваться, стремясь установить между... словами родство, создать единое... фантастическое целое, в котором оба чужеродных элемента мог­ли бы сосуществовать» (Дж. Родари. Грамматика фантазии). «Би­ном фантазии» определяется волей случая (два ребенка одновре­менно пишут свои слова на разных сторонах доски или выбирают страницу словаря, или страницу, строчку и номер сло­ва любой книги), а затем идет обыгрывание возникших слов в виде рассказа, сказки, стихов и т. д.

На этих же принципах стро­ится игра, в которой ведущий загадывает слово (существитель­ное), а все остальные участники должны доказать связь этого слова со своими, тоже заранее загаданными (и зафиксированны­ми) словами. Вариантом этой игры является вписывание случай­но выбранных прилагательных в заранее заготовленный текст с пробелами или игра в «свое слово», когда на все вопросы надо отвечать одним и тем же словом, присвоенным тебе в начале иг­ры («Кто ты? - Метла. Что ты ел на обед? -Метлу» и т. д.). Ре­зультатом такого урока может стать схема рассказа или сказки (с последующей литературной обработкой) и серия рисунков по ти­пу комиксов.

Материалы: гуашь, кисть или пастель, бумага.

**IV. Первообразы**

**40. Мировое древо (космическое). 6 ч**

Мировое древо (Древо жизни, Древо познания, Древо плодо­родия) воплощает универсальную концепцию мира. Древо явля­ется центром мира, его вертикальной осью, которая связывает три основные пространственные зоны:

небо (ветви), землю (ствол) и подземный мир (корни). По этим зонам распределяется весь животный мир. Наверху - птицы, в середине - олени, ко­ровы, лошади, антилопы, пчелы, белки и т. д., внизу - змеи, ля-

ушки, мыши, бобры, рыбы, медведи, чудовища. Через Мировое древо описывается горизонтальная структура мира с деревом в центре, двумя направлениями (левое - правое, спереди - сза­ди) и четырьмя сторонами света (четырьмя ветрами).

С Мировым древом соотносятся и три первоэлемента мира: ветви - огонь, ствол - земля, корни - вода. Во многих языках слово «дерево» обнаруживает связь с огнем в целом (например, немецкое garian - дерево и русское «гореть», английское - ель и Пге - огонь).

В художественной литературе часто используется образ Ми­рового древа, Мировым древом является знаменитый дуб у Луко­морья к поэме Л. Пушкина «Руслан и Людмила», ель во дворце князя Гвидона из «Сказки о царе Салтане...», Чудо-Дерево из од­ноименной сказки К. Чуковского.

Творческим заданием по этой теме может стать изображение любого мифологического или литературного образа: Дере­во - мир, Дерево время, Дерево - стихия, Дерево - человек и т. д. Чтобы охватить и все темы, дети могут работать по группам.

Материалы: гуашь, кисть, бумага большого формата.

**41. Дорога, или пучь к самому себе. 6 ч**

Дорога является горизонтальной проекцией Мирового древа. Она связывает между собой все объекты, которые обозначали мифологическое пространство, является главным способом его освоения. На мотиве дороги (пути) строятся все волшебные сказ­ки (герои отправляются в путь за чем-то, в изгнание и т. д.), эпос (герои совершают подвиги во время странствия), многие произ­ведения художественной литературы (от «Божественной коме­дии» Дате до «Властелина колец» Толкиена). Дорога становится испытанием героя, его судьбой («жизненный путь»). Загадка типа «Тянется шика, а в клубок не смотать» связана с понятием нити судьбы. И загадке «А что такое, что в узелок не свяжешь?» узел - знак судьбы, жизни и смерти.

Дорога имеет начало и конец. Она начинается у порога Дома, который мыслился как центр мира, внутреннее пространство, оберегающее и защищающее человека от внешнего мира.

Дорога как поиск самого себя, своей сущности по этому древнему принципу строятся многие детские книги. В «Волшеб­нике Изумрудного города» А. Волкова дорога из желтых кирпи­чей ведет каждого из героев к его сущностному предназначению: льва - к смелости, Дровосека - к любви, страшилу - к мудро­сти, а Элли - к родительскому дому. Путешествие Алисы по За­зеркалью («Алиса в Зазеркалье» Л. Кэрролла) - это путешествие по причудливому лабиринту детских фантазий к взрослению. Странствие Бастиана Балтазара Букса («Бесконечная книга» М. Энде) по стране Фантазии - это странствие в мире желаний, от желания быть самым красивым, сильным, умным к единст­венному достойному человека желанию - любить других, прежде всего своих близких, и быть самим собой. Та же идея в «Маленьком принце» А. де Сент-Экзюпери. Каждое из этих произведе­ний может стать предметом рассмотрения в качестве иллюстра­ции того, как реализуется древний архетип пути в литературе. Разговор о пути героев может быть дополнен играми на прохож­дение испытаний, играми, в которых дети сами в парах придумы­вают испытания для своего товарища в роли героя-путешествен­ника. В качестве иллюстрации лучше всего составить карту путешествия на большом листе (коллективная или индивидуаль­ная работа).

Материалы: карандаши, фломастеры, ватман.

**42. Тень, знай свое место! 4 ч**

В древности тень человека считалась его душой, двойником (у В. Даля приводится пример тени как сени, отсутствия прямого солнечного света, и как души умершего, привидения). Потеря те­ни была равносильна утрате жизни, наступить на тень означало нанести вред человеку (до сих пор дети так дразнят друг друга). Слово «тень» соотносится с английским диалектным словом 1е-еп - вред, порча, гибель, с именем греческого бога смерти Тана-тоса. В загадках зафиксирована, с одной стороны, пугающая по­хожесть тени на человека («Ходит без ног, рукава - без рук, уста без речи»), а с другой - фантастические нечеловеческие возмож­ности тени («Идет по соломе - не шуршит, идет по воде - не тонет, идет по огню - не горит», «Черного ворона не могу до­гнать, если, и догоню - не могу поймать», «Куда ни пой­дешь - она везде с тобою», «Что ты ни делаешь - и она то же, но помощи от нее не жди - никогда не поможет») и ее относи­тельная самостоятельность («Мету, мету - не вымету, несу, не­су - не вынесу, пора придет - сама уйдет»).

Во многих культур­ных традициях существует театр теней, игры с тенями. Большой интерес у детей вызывает игра «Зрячие жмурки», в которой водя­щий должен по тени на экране (стене, простыне) узнать играю­щих (водящий сидит лицом к экрану и спиной к играющим, ко­торые идут вереницей между ним и источником света). Чтобы затруднить задачу, можно использовать различные детали одежды и любые движения — хромать, горбиться, пятиться и т. д. Образ тени как темной стороны человеческой души очень интересно интерпретирован в ряде литературных произведений. В сказке Г.-Х. Андерсена «Тень» герой Ученый гибнет от того, что в силу своей доброты и недальновидности постепенно уступает Тени прерогативы Человека - добровольно отпускает Тень, обраща­ется к ней на «вы», соглашается на роль тени при своей же Тени и т. д.

В сказочной пьесе Е. Шварца «Тень», чтобы побе­дить тень, необходимо не только вспомнить магическую фор­мулу: «Тень, знай, свое место», но и понять свои заблуждения и слабости.

На занятиях можно использовать как фольклор (загадки очень интересно рассказываются в этюдах-пантомимах), так и литературные произведения (в зависимости от возраста, например, сказка Андерсена для младших, пьеса для более старших или в пересказе учителя для младших в качестве опережающего знакомства).

Перед тем как перейти к фиксации впечатлений в виде изображения, очень интересно поэкспериментировать с тенью от одного и двух источников света. Самым простым заданием может быть серия зарисовок деревьев (леса) с пересекающимися тенями, а более сложным - иллюстрации у сказке Г.Х. Андерсена «Тень».

Материалы: карандаши, тушь, свечи, граттаж.

**44. Богиня мать. 6 ч.**

Тема материнства присутствует почти в каждой программе по изобразительному искусству и довольно трудно реализуется детьми из-за их психологической незрелости и неумения (технического) передать чувства людей через их изображение, мимику.

Истолкование этой темы с позиций мифологии дает куда больше пищи для фантазии и творчества.

Богиня-мать присутствует во всех культурах мира. Прежде всего, соотносится с творческим созидательным началом в природе. На ранних стадиях истории человечества, видимо, вся природа представлялась в виде женского божества: отсюда ее вез­десущность - она и Мать сыра земля, она же и богиня неба.

Одним из первых заданий может стать задание изобразить Мать сыру землю именно как Землю-женщину, которая дает жизнь всему сущему. С помощью образа матери наши предки описывали не только макрокосм, но и микрокосм, т. е. дом. Две главные вещи в доме - печь и матица (балка поперек всей избы, на которой держится потолок) - в загадках уподобляются мате­ри: «Мать черна, дочь красна, сын голенаст, выгибаться горазд» (печь, огонь, дым), «Мать в избе, рукава на дворе» (матица), при­чем если печь связана с землей, то матица - с небом. И небо и земля смотрят одним и тем же лицом женщины-матери (этот образ не менее интересен для изображения). Небесное и земное соединяются в символике цвета одежды Богоматери: красный плащ (цвет земли) и синее платье (цвет неба).

Богиня-мать связана с водой как первозданной стихией, из которой возник космос. Индоевропейское слово matег (мать) связано со словами mad (влага) и аг (вода). Из пены морской рождается Афродита, славянская Макошь покровительствует ко­лодцам и источникам, волосы женщины уподобляются дождю, ряд сказочных женских персонажей связаны с водой - Царев­на-лягушка, Царевна-Лебедь и т. д.

Женский (материнский) персонаж замещает Древо жизни (стоит под ним или рядом с ним), владея плодами жизни (бес­смертия), например золотые яблоки Гесперид, яблоки Идун в скандинавской мифологии, райские яблоки. Имя ветхозаветной Евы, которая сорвала яблоко с Древа познания, обозначает «жизнь». Молоко богини жизни приравнивается к соку Древа жиз­ни (Ромула и Рема волчица кормила молоком под смоковницей богини Румины, которая в Риме надзирала за вскармливанием младенцев. Этимология имени богини Румины связана с понятием «кормящая грудь» - гита, а сок смоковницы белого цвета и напо­минает молоко, отсюда само название города Рима может перево­диться как «кормящая грудь», а все его граждане являются молоч­ными братьями и сестрами у единой богини-кормилицы).

Это же молоко, дарующее бессмертие, разлито по ночному небу («Млечный путь» - молоко богини Геры, которое разлилось по небу, когда она резко отпрянула от подносимого к ней мла­денца Геракла), оно же падает с небес в виде дождя. Великая Мать поит землю своим молоком-дождем сама, в виде дождевой тучи, в виде небесной коровы или оленихи (лосихи) (см. подроб­нее в книге Б. Рыбакова «Язычество древних славян»). Старосла­вянское «груды» - капли дождя. Молоко течет «молочной рекой среди кисельных берегов» в сказках (обратите внимание, что этим молоком нельзя пренебрегать).

Поэтическая картина-метафора о молоке - звездах, дожде и молочной реке тоже может стать предметом очень интересного изображения.

Как подательница благ, Богиня-мать кормила, поила, одева­ла. Интересно в этом отношении обещание сестер в «Сказке о царе Салтане...» А. Пушкина «родить богатыря», «наткать полот­на» и «приготовить пир на весь крещеный мир». Некогда единый образ богини распался на три персонажа, и выбор одного из них приводит к мести двух других и весьма крупных масштабах (кста­ти, «баба Бабариха» - одно из имен все той же богини), так что иллюстрации к этой скажс тоже могут отражать по-своему эту тему. В русской народной сказке, которая послужила источником для А. Пушкина, царица рожает 34 ребенка: 33 мальчика и чу­до-ребенка: «ножки по колено серебряные; ручки по локотки зо­лотые». ЧуДО- ребенок спасает своих братьев из вод морских, на­кормив лепешками, замешанными на материнском молоке.

В ведении Богини матери было плодородие земли, в резуль­тате чего ее лики менялись в связи со сменой сезонов. Много­численные богини плодородия (Деметра, Церера, Иштар, Исида) позднее сменяются женскими образами аллегорий сезонов (инте­ресный мотив для символической композиции).

В связи со сме­ной сезонов менялся лик Богини-матери: весной ее лицо дышало девичьей нежностью, летом - зрелостью молодой женщины, осенью мудростью заката человеческой жизни, зимой - холо­дом увядания старости. Она одновременно была и девушкой, и зрелой женщиной, и старухой. В кельтской мифологии богиня Зимы, злая одноглазая богиня Кайблеах (в переводе «старая жен­щина»), которая все замораживает своим жезлом, 1 февраля от­правляется на остров Юности и, искупавшись на рассвете в ис­точнике молодости, становится богиней весны - юной Бригиттой (жезл ее зацветает белыми и желтыми цветами). В сказке Андерсена «Снежная королева» Герда побывала и в царстве Зимы у Снежной королевы, и в царстве вечного Лета, в заколдованном саду Старушки-колдуньи, где цвели «цветы всех родов и всех времен года» (правда, здесь молодость со старо­стью поменялись местами).

Лик БОГИНИ- матери менялся, но сама она оставалась прежней в круговороте времени, в круговороте вечного возрождения и об­новления. Обновление жизни, по логике мифа, было возможно только в смерти, поэтому та, которая давала жизнь, ее же и отни­мала («лег в мать сыру землю» - значит умер). Многочисленные имена БОГИНИ - матери в сказках связаны как с жизнью — Елена, Анастасия, так и со смертью — Мария, Марина, Марья Моревна. В руках Богини- матери была нить жизни, нить судьбы, она со­здавала ее, она же ее и прерывала (три мойры, одна из которых пряла, другая отмеряла, третья отрезала; богиня Макошь - бо­жественная пряха и т. д.). Предметы, связанные с прядением (ве­ретено), в сказках прямо влияют на жизнь персонажей («Спящая царевна», «Морозко», «Бабушка метелица» и т.д.).

Образ Богини-матери с ребенком на руках как символ мате­ринства встречается реже и является порождением более поздних эпох. Для европейской культуры это образ Богоматери. Глубин­ное философско-религиозное истолкование этого образа в духе христианства как материнство- дитя- жертва- спасение человечест­ва вряд ли доступно детскому сознанию. В этом отношении луч­ше следовать мудрости народной традиции, которая сфокусиро­валась на светлой идее Рождения-Рождества. Превратив Рождество в сказку со всеми ее атрибутами: здесь и музыка не­бесных сфер (ангелы), рождественская звезда, экзотические ко­роли мира (волхвы), представители животного и растительного мира (корова, осел, солома), соединение сезонов (тепло библей­ского Вифлеема и мороз Рождества европейских стран).

На игровом уровне идею материнства как взаимоотношений матери и ребенка можно прожить через детский фольклор. Это и многочисленные колыбельные, присказки по типу «потягунчи-ки-порастунчики», «качки», «ладушки», игры по типу «Коза», «Сорока» и т. д. Детям можно предложить посоревноваться в том, кто вспомнит больше подобных стишков. Очень интересны ко­лыбельные для инсценировок в виде пантомим-загадок. Дети мо­гут группами готовить свою пантомиму, а потом представлять ее на суд зрителей, которые должны идентифицировать сценку с текстом (набор текстов готовится заранее). Игра может закон­читься иллюстрированием колыбельных.

В детской литературе (так же как и в сказках) взаимоотношения «мать - ребенок» редко становятся предметом прямого рассмотре­ния, чаще эта тема существует в потенции (как нечто утраченное или в свете отчуждения между миром взрослых и миром детей).

Дух материнства как общая атмосфера наиболее всеобъемлю­ще воплощен в серии повестей Т. Янссон о Муми-Тролле. При желании можно использовать ряд сценок из этого произведения для постановки и иллюстрирования.

Материалы: любые (живописные или графические), по выбо­ру ребенка с обоснованием этого выбора.

**Методическое обеспечение**

В процессе занятий по данной программе роль фиксатора ре­зультатов частично берет на себя взрослый. При этом педагог становится, с одной стороны, соавтором, а с другой - главным организатором ситуации творчества, помогающим детям найти пути и методы реализации творческого замысла.

Ребенку обеспечивается возможность для максимального проявления творческой воли и активности на всех уровнях и в любой временной точке занятия. Основной формой общения должен стать диалог. В области практической творческой дея­тельности необходимо охватить как можно больший круг матери­алов, технологий, приемов для воплощения замыслов, так как формальная сторона, в свою очередь, способствует активизации творческого процесса.

В работе должны быть задействованы по возможности все органы чувств. Для этого необходимо работать в так называемых пограничных зонах, на грани различных видов искусства: от объемной формы (лепка) к плоскостной форме разных вариантах (графика и живопись). Сюда входит превращение плоскости (листа бумаги) в объем (оригами, бумажная пластика), совмещение в одном объекте объемных плоскостных форм (коллаж). Выявление связи изображения с ритмикой тела с помощью таких упражнений, как рисование двумя руками, рисование заданными графическими приемами и т. д., выявление связи изображения и осязания (рисунки, созданные при помощи отпечатков пальцев, ладони), а так же слова и изображения, перформанса изображения.

В этом отношении отправной точкой может стать семантика слова, которая дает невероятные возможности расширения смысла слова на основе обусловленных историей человеческой культуры связей и закономерностей. Например, рассмотрим такое простое слово «рука». В древности рука символизировала языки священного огня. Смысловая пара «рука-огонь»- это уже интересный бином фантазии, на основе которого можно сочинить стихотворение, рассказ, сказку. Этот образ легко переводится на язык пантомимы, театра теней, танца. Изображение огня предпочтительней сделать пальцами, повторяя танцующие движения пантомимы, полностью погружаясь в стихию красок и огня.

**Кадровые условия**: руководитель ИЗО студии «Утро художника» - педагог дополнительного образования Андреева Н.В. Образование высшее.

**Материально-технические условия**:

* 1. Парты и стулья по росту учащихся, мольберт – 4 шт.
  2. Альбомы, краски, кисти и другие материалы приносят с собой. **Психолого-педагогические условия** реализации программы обеспечивают: преемственность содержания и форм организации образовательной деятельности на разных уровнях общего образования (что выражается в преемственности программ, используемых образовательных технологий, форм и методов организации образовательной деятельности); учёт специфики возрастного и психофизического развития обучающихся; дифференциацию и индивидуализацию обучения; мониторинг возможностей и способностей обучающихся; выявление и поддержку одарённых детей, детей с особыми образовательными потребностями.

**Учебно-методические условия:** Методические рекомендации по проведению занятий: Использование на занятиях личностно ориентированных подходов в воспитании позволяет не отступать от рамок государственного образовательного стандарта, варьировать содержание занятий исходя из интересов детей и пожеланий родителей, учитывать психолого-возрастные особенности детей. Творческая деятельность в игровой форме позволяет учащимся легко усваивать серьезные понятия, что развивает воображение и творческие способности, которые являются основными качествами для формирования гармоничного и высокоразвитого человека, способного принести пользу обществу, укрепить и продолжить культурные традиции многонациональной России. В работе должны быть задействованы по возможности все органы чувств. Для этого необходимо работать в так называемых пограничных зонах, на грани различных видов искусства: от объемной формы (лепка) к плоскостной форме в разных вариантах (графика и живопись). Сюда входит превращение плоскости (листа бумаги) в объем (оригами, бумажная пластика). Совмещение в одном объекте объемных и плоскостных форм (коллаж). Выявление связи изображения с ритмикой тела с помощью таких упражнений, как рисование двумя руками, рисование заданными графическими приемами и т.д. Выявление связи изображения и осязания (рисунки, созданные с помощью отпечатков пальцев, ладони), а также слова и изображения, перформасса и изображения. В этом отношении отправной точкой может стать семантика слова, которая дает невероятные возможности расширения смысла слова на основе обусловленных историей человеческой культуры связей и закономерностей.

**Литература**

1. Афанасьев СП., Коморин СВ., Тимонин А. И. Что делать с детьми в загородном лагере. — М., 1994.
2. Барри Дж. Питер Пэн (любое издание).
3. Брэдбери Р. И все-таки он наш...//Время — вот твой полет: Рас­сказы. — М., 1991 (см. также любой другой сборник рассказов Р. Брэдбери).
4. Зиедонис И. Разные и проказные сказки. — Рига, 1988.
5. Кастерман Ж. Живопись. Рисуй и самовыражайся. — М., 2002.
6. Кэрролл Л. Логическая игра. — М., 1991.
7. Л е Гу и н У. Волшебник Земноморья: Фантастическая трилогия (лю­бое издание).
8. Линдгрен А. Братья Львиное Сердце. Калле Блумквист и Расмус (любое издание).
9. Линдгрен А. Мио, мой Мио (любое издание).
10. Лучшие психологические тесты для профотбора и профориента­ции. — Петрозаводск, 1992.
11. Любимова Т. Т. Учить не только мыслить, но и чувствовать. — Че­боксары, 1994.
12. Маковский М.М. Сравнительный словарь мифологической символики в индоевропейских странах: Образ мира и миры обра­зов.- М., 1996.
13. Маковский М.М. Феномен табу в традициях и в языке индоевро­пейцев: Сущность — Формы — Развитие. — М., 2000.
14. Мифы народов мира: Энциклопедический словарь. — М., 1980.
15. Мудрость народная: Жизнь человека в русском фольклоре. Детство. Отрочество. — М., 1994.
16. Нийт Э. Папа, я и зайчонок. — Таллин, 1982.
17. Никитин Б. Развивающие игры. — М., 1995.
18. Петров В. М., Гришина Г. Н., Короткова Л. Д. Зимние празд­ники, игры и забавы для детей. — М., 1999.
19. Петров В. М., Гришина Г. Н., Короткова Л. Д. Летние празд­ники, игры и забавы для детей. — М., 1998.
20. Претте М.-К, Капальдо А. Творчество и выражение: Курс худо­жественного воспитания. — М., 1981.
21. Пропп В. Я. Исторические корни волшебной сказки. — СПб., 1996.
22. Русские народные подвижные игры. — М., 1986.
23. Русский фольклор. — М., 1985.

**Приложение1**

**Оценочные материалы.**

Образовательные результаты данной программы могут быть выявлены через**критерии оценки** выполнения творческой работы.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Ф.И.О. ребёнка | Название работы | Техника исполнения | Аккуратность | Самостоятельность | Завершенность |
|  |  |  |  |  |  |  |

«5» - работа аккуратна, завершена, выполнена самостоятельно.

«4» - работа аккуратна, завершена, выполнена с помощью педагога.

«3» - работа не аккуратна, завершена, выполнена с помощью педагога.

В последующем работа может строиться на основе методики коллективных творческих дел:

—   определение задачи;

—   ее обсуждение;

—   воплощение в материале;

—   анализ работы.

Итоговый контроль в форме выставки детского творчества.