

Аннотация к рабочей программе «Изобразительное искусство» (1-4 класс)

(утверждена приказом директора от 31.08.2023 года № 154/2)

Цель преподавания предмета «Изобразительное искусство» состоит в формировании художественной культуры учащихся, развитии художественно-образного мышления и эстетического отношения к явлениям действительности путём освоения начальных основ художественных знаний, умений, навыков и развития творческого потенциала учащихся. Преподавание предмета направлено на развитие духовной культуры учащихся, формирование активной эстетической позиции по отношению к действительности и произведениям искусства, понимание роли и значения художественной деятельности в жизни людей.

Важнейшей задачей является формирование активного, ценностного отношения к истории отечественной культуры, выраженной в её архитектуре, изобразительном искусстве, в национальных образах предметно-материальной и пространственной среды, в понимании красоты человека.

Место предмета в учебном плане. В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования учебный предмет «Изобразительное искусство» входит в предметную область «Искусство» и является обязательным для изучения. Содержание предмета «Изобразительное искусство» структурировано как система тематических модулей и входит в учебный план 1—4 классов программы начального общего образования в объёме 1 ч одного учебного часа в неделю. Изучение содержания всех модулей в 1—4 классах обязательно. Общее число часов, отведённых на изучение учебного предмета «Изобразительное искусство», — 135 ч (один час в неделю в каждом классе): 1 класс — 33 ч, 2-4 класс — по 34 ч.

Содержание учебного предмета «Изобразительное искусство»

1 класс

Модуль «Графика»

Расположение изображения на листе.

Разные виды линий. Графические материалы для линейного рисунка и их особенности.

Представление о пропорциях.

Модуль «Живопись»

Цвет как одно из главных средств выражения в изобразительном искусстве. Три основных цвета.

Эмоциональная выразительность цвета. Живопись (гуашь), аппликация или смешанная техника.

Техника монотипии.

Модуль «Скульптура»

Изображение в объёме.

Приёмы вытягивания, вдавливания, сгибания, скручивания. Лепка игрушки. Бумажная пластика.

Объёмная аппликация из бумаги и картона.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Узоры в природе. Узоры и орнаменты, создаваемые людьми, и разнообразие их видов.

Дизайн предмета. Оригами.

Модуль «Архитектура»

Освоение приёмов конструирования из бумаги. Макетирование.

Модуль «Восприятие произведений искусства»

Восприятие произведений детского творчества. Художественное наблюдение окружающего мира.

Рассматривание иллюстраций детской книги на основе содержательных установок учителя в соответствии с изучаемой темой. Знакомство с картиной. Художник и зритель.

Модуль «Азбука цифровой графики»

Фотографирование мелких деталей природы, выражение ярких зрительных впечатлений.

2 класс

Модуль «Графика»

Ритм линий. Пастель и мелки. Ритм пятен. Пропорции. Рисунок с натуры простого предмета.

Графический рисунок животного с активным выражением его характера.

Модуль «Живопись»

Цвета основные и составные. Акварель и её свойства. Цвет тёплый и холодный, тёмный и светлый, звонкий и приглушённый, тихий. Изображение сказочного персонажа с ярко выраженным характером (образ мужской или женский).

Модуль «Скульптура»

Лепка из пластилина или глины игрушки, животных с передачей характерной пластики движения.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Наблюдение узоров в природе. Рисунок геометрического орнамента кружева или вышивки. Декоративная композиция. Декоративные изображения животных в игрушках народных промыслов. Декор одежды человека.

Модуль «Архитектура»

Конструирование из бумаги. Макетирование пространства детской площадки. Построение игрового сказочного города из бумаги. Образ здания.

Модуль «Восприятие произведений искусства»

Восприятие произведений детского творчества. Художественное наблюдение природы. Восприятие орнаментальных произведений прикладного искусства. Восприятие произведений живописи. Восприятие произведений анималистического жанра в графике.

Модуль «Азбука цифровой графики»

Компьютерные средства изображения. Трансформация и копирование геометрических фигур в программе Paint. Художественная фотография.

3 класс

Модуль «Графика»

Эскизы обложки и иллюстраций к детской книге сказок (сказка по выбору).

Поздравительная открытка. Эскиз плаката или афиши. Графические зарисовки карандашами по памяти или на основе наблюдений и фотографий. Транспорт в городе.

Изображение лица человека. Эскиз маски для маскарада.

Модуль «Живопись»

Художник в цирке и театре. Тематическая композиция «Праздник в городе».

Натюрморт из простых предметов с натуры или по представлению. Пейзаж в живописи.

Портрет человека по памяти и представлению с опорой на натуру.

Модуль «Скульптура»

Создание игрушки из подручного нехудожественного материала.

Лепка сказочного персонажа на основе сюжета известной сказки или создание этого персонажа путём бумагопластики.

Освоение знаний о видах скульптуры и жанрах скульптуры

Лепка эскиза парковой скульптуры.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Эскизы орнаментов для росписи тканей, посуды, платка. Проектирование декоративных украшений в городе.

Модуль «Архитектура»

Зарисовки исторических памятников и архитектурных достопримечательностей города или села.

Проектирование садово-паркового пространства.

Графический рисунок «Образ моего города».

Модуль «Восприятие произведений искусства»

Иллюстрации в детских книгах и дизайн детской книги. Восприятие объектов окружающего мира — архитектура, улицы города или села. Виртуальное путешествие: памятники архитектуры в Москве и Санкт-Петербурге. Художественные музеи. Жанры в изобразительном искусстве. Представления о произведениях крупнейших отечественных художников-пейзажистов и портретистов.

Модуль «Азбука цифровой графики»

Построение в графическом редакторе различных по эмоциональному восприятию ритмов расположения пятен на плоскости. В графическом редакторе создание рисунка элемента. Изображение и изучение мимики лица в программе Paint. Редактирование фотографий в программе Picture Manager. Виртуальные путешествия в художественные музеи.

4 класс

Модуль «Графика»

Правила линейной и воздушной перспективы.

Рисунок фигуры человека. Графическое изображение героев былин, древних легенд, сказок и сказаний разных народов. Изображение города.

Модуль «Живопись»

Красота природы разных климатических зон. Портретные изображения человека по представлению и наблюдению. Тематические многофигурные композиции.

Модуль «Скульптура»

Знакомство со скульптурными памятниками героям и мемориальными комплексами. Создание эскиза памятника народному герою.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Орнаменты разных народов. Мотивы и назначение русских народных орнаментов. Народный костюм.

Модуль «Архитектура»

Конструкция традиционных народных жилищ. Деревянная изба, её конструкция и декор. Конструкция и изображение здания каменного собора. Освоение образа и структуры архитектурного пространства древнерусского города.

Модуль «Восприятие произведений искусства»

Произведения В. М. Васнецова, Б. М. Кустодиева, А. М. Васнецова, В. И. Сурикова, К. А. Коровина, А. Г. Венецианова, А. П. Рябушкина, И. Я. Билибина на темы истории и традиций русской отечественной культуры. Примеры произведений великих европейских художников. Памятники древнерусского каменного и деревянного зодчества. Художественная культура разных эпох и народов. Памятники национальным героям.

Модуль «Азбука цифровой графики»

Изображение и освоение в программе Paint правил линейной и воздушной перспективы: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональных изменений. Моделирование и построение в графическом редакторе.

Анимация простого движения нарисованной фигурки. Создание компьютерной презентации в программе PowerPoint.