

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 10  
ГОРОДА НОВОАЛТАЙСКА АЛТАЙСКОГО КРАЯ»

РАССМОТРЕНО

Руководитель УМО МБОУ «СОШ № 10  
города Новоалтайска Алтайского края»

*Проф. Волочинская Л.В.*  
Протокол от «13» августа 2021 г.  
№ 1

СОГЛАСОВАНО

Педагогический совет  
Протокол от 31.08.2021  
№ 21

УТВЕРЖДЕНО

Приказом директора МБОУ «СОШ  
№ 10 города Новоалтайска  
Алтайского края» С.П. Бажовой

от «31» августа 2021 г.

№ 243-о

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

курса внеурочной деятельности «**Фантазия**»

---

название (учебного предмета, курса, коррекционного курса, курса внеурочной деятельности, с указанием направления развития личности)

---

для обучающихся 2-3 класса (ов)  
Программа дополнительного образования Е.С.Медковой «Утро художника», М.: Просвещение, 2007 г.

---

Авторская программа или примерная программа из УМК

---

СОСТАВИТЕЛЬ:

Нечаева Лариса Геннальевна,

\_\_\_\_\_  
ФИО

\_\_\_\_\_  
учитель изобразительного искусства  
Должность/преподаваемый предмет

НОВОАЛТАЙСК  
2021

## 1. Цели и задачи изучения курса внеурочной деятельности «Фантазия»

Развитие творческой активности детей, создание условий для её пробуждения и реализации, превращение её в потребность.

- развивать умения создавать свои собственные дизайнерские объекты, учить находить новое применение знакомым предметам, по-новому их оформлять и употреблять в быту,
- воспитание усидчивости, терпения, внимательности, старательности, формировать умения и навыки работы с бумагой и картоном, природным материалом, с тканью, бросовым материалом,
- формировать эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру через творчество, восприятие духовного опыта человечества - как основу приобретения личного опыта и самосозидание,
- развивать творческие способности, фантазию и воображение, образное мышление.

Количество учебных часов

Количество учебных часов в год	Количество учебных часов в неделю	Контрольных работ	Лабораторных работ*	Практических работ*	Резервных часов
2 класс- 35	1	0	0	35	0
3 класс-35	1	0	0	35	0

## 2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

В ходе освоения программы «Фантазия» обеспечиваются условия для достижения обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных результатов.

**Личностными** результатами обучающихся являются:

– *в ценностно-эстетической сфере* – эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру (семье, Родине, природе, людям); толерантное принятие разнообразия культурных явлений, национальных ценностей и духовных традиций; художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства, нравственной оценке своих и чужих поступков, явлений, окружающей жизни;

– *в познавательной (когнитивной) сфере* – способность к художественному познанию мира; умение применять полученные знания в собственной художественно-творческой деятельности;

– *в трудовой сфере* – навыки использования различных художественных материалов для работы в разных техниках (живопись, графика, скульптура, декоративно-прикладное искусство, художественное конструирование); стремление использовать художественные умения для создания красивых вещей и их украшения.

**Метапредметными** результатами обучающихся являются:

– *умение* видеть и воспринимать проявления художественной культуры в окружающей жизни (техника, музеи, архитектура, дизайн, скульптура и др.);

– *желание* общаться с искусством, участвовать в обсуждении содержания и выразительных средств произведений искусства;

– *активное использование* языка изобразительного искусства и различных художественных материалов для освоения содержания разных учебных предметов (литература, окружающий мир, родной язык и др.);

– *обогащение* ключевых компетенций (коммуникативных, деятельностных и др.) художественно-эстетическим содержанием;

– *формирование* мотивации и умений организовывать самостоятельную художественно-творческую и предметно-продуктивную деятельность, выбирать средства для реализации художественного замысла;

– *формирование* способности оценивать результаты художественно-творческой деятельности, собственной и одноклассников.

**Предметными** результатами обучающихся являются:

– *в познавательной сфере* – понимание значения искусства в жизни человека и общества; восприятие и характеристика художественных образов, представленных в произведениях искусства; умения различать основные виды и жанры пластических искусств, характеризовать их специфику; сформированность представлений о ведущих музеях России и художественных музеях своего региона;

– *в ценностно-эстетической сфере* – умения различать и передавать в художественно-творческой деятельности характер, эмоциональное состояние и свое отношение к природе, человеку, обществу; осознание общечеловеческих ценностей, выраженных в главных темах искусства, и отражение их в собственной художественной деятельности; умение эмоционально оценивать шедевры русского и мирового искусства (в пределах изученного); проявление устойчивого интереса к художественным традициям своего народа и других народов;

– *в коммуникативной сфере* – способность высказывать суждения о художественных особенностях произведений, изображающих природу и человека в различных эмоциональных состояниях; умение обсуждать коллективные результаты художественно-творческой деятельности;

– *в трудовой сфере* – умение использовать различные материалы и средства художественной выразительности для передачи замысла в собственной художественной деятельности; моделирование новых образов путем трансформации известных (с использованием средств изобразительного искусства и компьютерной графики).

### **3. Содержание курса внеурочной деятельности**

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

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

**3 блок «Чёрное и белое, или бином фантазии»** отражает двойственность системы описания архаического мира, которая включает примерно 10-20 пар противопоставленных друг другу признаков, воспринимаемых соответственно со знаками «плюс» и «минус». С их помощью можно описать пространственные отношения (верх-низ, небо-земля, земля-подземный мир), временные координаты (день-ночь, лето-зима), цветовые характеристики (белое - чёрное, красное-чёрное), оппозиции стихий (огонь-вода), социальные отношения (мужское-женское, старший-младший, близкое-далёкое, внутреннее-внешнее, своё-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 дерево, 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 (объединением диссипированных и изменённых элементов), «комбинация отдельных образов, приведение их в систему, построение сложной картины мира» и кристаллизация новосозданной системы во внешние образы. Л. Выготский подчёркивает, что «образы фантазии...дают внутренний

язык л я нашего чувства. Горе и траур человек знаменует чёрным цветом...» и т. д. В основе этой связки нетрудно заметить функционирование архетипических механизмов. Анализ архетипических представлений, знаковости геометрических фигур, цвета, цветовых соотношений и их перекомбинация на основе личного опыта ребёнка лежат в сфере психологических механизмов творчества и таким образом стимулируют их проявление и реализацию.

**Ближайшей целью занятий** по программе является активизация процессов и их механизмов творческого воображения и деятельности детей, а более отдалённой целью – выработка и закрепление у них потребности в творчестве, представления о творчестве как о глубинном, эмоционально ярком переживании, жизненно важном состоянии. Программа создаёт 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 конечные результаты. Для достижения эффекта эмоционального закрепления навыков творчества необходимо перенести акценты с результатов на сам процесс.

#### **Методическое обеспечение**

В процессе занятий по данной программе роль фиксатора результатов частично берёт 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.

Ребёнку обеспечивается возможность для максимального проявления творческой воли и активности на всех уровнях и в любой временной точке занятия. Основной точкой общения должен стать диалог. В области практической творческой деятельности необходимо охватить как можно больший круг материалов, технологий, приёмов 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 объёмной формы (лепка) к плоскостной форме в разных вариантах (и живопись). Сюда входит превращение плоскости (листа бумаги) в объём (оригами, бумажная пластика), совмещение в одном объёме объёмных и плоскостных форм (коллаж), выявление связи изображения с ритмикой тела с помощью таких упражнений, как рисование двумя руками, рисование заданными графическими приёмами и т. д., выявление связи изображения и осязания (рисунки, созданные с помощью отпечатков пальцев, ладони), а также слова и изображения, перформанса и изображения.

В этом отношении отправной точкой может стать семантика слова, которая даёт невероятные возможности расширения смысла слова на основе обновлённых историй человеческой культуры связей и закономерностей.

#### **4. Тематический поурочный план курса внеурочной деятельности «Фантазия» 2 класс**

№ занят ия	№ п/п	Тема занятия	Всего часов	Формы организации деятельности
<b>1 Раздел. От хаоса к формам, или что мы можем увидеть в геометрической форме 25ч.</b>				
1.	1.	Реальность и фантазия, или как маленькая девочка может превратиться в непослушного зайчонка.	2	Круглый стол
2.	2.	Слушаем и рисуем сказку.		
3.	3.	Фантазия в мире реальности, или как чувствуют себя сказочные существа в реальном мире.	1	проект
4.	4.	Точка (зерно) как символ рождения мира.	2	Интеллектуальн

5.	5.			ая игра
6.	6.	Сказка из цветочного песка ( точка – пятно, динамика и статика множества точек).	1	Творческая мастерская
7.	7.	Линия и изменчивое множество.	2	проект
8.	8.			
9.	9.	Мореплаватели туманного моря, или сказка сплетения линий.	1	Интеллектуальная игра
10.	10.	Суровая музыка прямоугольных очертаний.	1	Творческая мастерская
11.	11.	Острые вершины ломаной линии.	1	проект
12.	12.	Кусты, барашки и облака, или пряничный домик.	2	Интеллектуальная игра
13.	13.			
14.	14.	В лабиринте линий.	1	Творческая мастерская
15.	15.	Круг, треугольник, квадрат (прямоугольник) – что мы можем увидеть в каждой из этих фигур и в их сочетании.	1	проект
16.	16.	«Семейный портрет »из геометрических фигур.	1	Интеллектуальная игра
17.	17.	Следствие ведут знатоки, или как можно улыбаться и хмуриться.	1	Творческая мастерская
18.	18.	Могут ли предметы вести беседу, или говорящие фрукты.	2	проект
19.	19.			
20.	20.	Конечная бесконечность окружности.	2	Интеллектуальная игра
21.	21.			
22.	22.	Ковёр Царевны-лягушки, или целый мир в квадрате.	2	Творческая мастерская
23.	23.			
24.	24.	Треугольник, или мир горы.	2	проект
25.	25.			
<b>2 Раздел. Символика цвета 10ч.</b>				
1.	26.	«Летопись Кляксы».	1	проект
2.	27.	Хеппенинг, или что произойдёт?	2	Интеллектуальная игра
3.	28.			
4.	29.	Цвет и наши ощущения.	1	проект
5.	30.	Какого цвета звуки? Жёлтая сказка.	2	Творческая мастерская
6.	31.			
7.	32.	Цвет и движение. Синяя сказка.	2	проект
8.	33.			
9.	34.	Какого цвета наши чувства? Красная сказка.	2	Выставка-конкурс
10.	35.			
		Всего за год	35	

### Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Фантазия», 3 класс

№ занятия	№ п/п	Тема занятия	Всего часов	Формы организации деятельности
<b>1раздел. Символика цвета. 13ч.</b>				
1.	1	Определи свой цвет. Зелёная сказка.	2	Круглый стол
2.	2.			

3.	3.	Роль ахроматического цвета, или монолог серого.	1	проект
4.	4.	Начало начал, или «Белая сказка».	2	Интеллектуальная игра
5.	5.			
6.	6.	Цвет и слово, или пишем цветные стихи.	1	Творческая мастерская
7.	7.	«Синяя птица» мечты.	3	проект
8.	8.			
9.	9.			
10.	10.	Радуга, или цветные нити жизни.	2	Интеллектуальная игра
11.	11.			
12.	12.	Радужные ступени, или дополнительный цвет.	1	проект
13.	13.	Сказка превращений, или как из трёх цветов сделать шесть.	1	Интеллектуальная игра
<b>2 раздел. Чёрное и белое или бином фантазии. 16ч.</b>				
1.	14.	Играем в «Горячо-холодно».	1	Творческая мастерская
2.	15.	Чёрное и белое, или свет и тьма.	2	проект
3.	16.			
4.	17.	Вверх и низ, или поиграем в игру Алисы из Зазеркалья.	2	Интеллектуальная игра
5.	18.			
6.	19.	Левое и правое, или мир зазеркалья.	3	Творческая мастерская
7.	20.			
8.	21.			
9.	22.	Огонь и вода-бесконечная изменчивость и неизменность.	2	проект
10.	23.			
11.	24.	Зима – лето.	3	Интеллектуальная игра
12.	25.			
13.	26.			
14.	27.	Круговорот жизни и смерти.	2	Творческая мастерская
15.	28.			
16.	29.	Бином фантазии.	1	проект
<b>3 раздел. Первообразы бч.</b>				
1.	30.	Мировое древо (космическое).	2	Интеллектуальная игра
2.	31.			
3.	32.	Дорога, или путь к самому себе.	1	Творческая мастерская
4.	33.	Тень, знай своё место!	1	проект
5.	34.	Мудрый старик ( старуха).	1	Интеллектуальная игра
6.	35.	Богиня-мать.	1	Выставка-конкурс
		Итого за год	35	

*Лист экспертизы рабочей программы внеурочной деятельности*

Наименование курса внеурочной деятельности Форматизация  
 Направления развития личности социально-культурное  
 Классы - 2-3  
 Составитель Нечаева А.Т.

Требование к рабочей программе	Выполнено/не выполнено требование	Примечание
1. Соответствие структуры программы требованиям ФГОС и Положению о рабочей программе Программа содержит компоненты: 1) результаты освоения курса внеурочной деятельности; 2) содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности; 3) тематическое планирование.	<i>выполнено</i>	
2. Ориентация программы на достижение личностных и метапредметных планируемых результатов	<i>выполнено</i>	
3. Наличие деятельностных форм реализации программы (пробы, практикумы, проекты, исследования, культурно-образовательные события, КТД и т.п.)	<i>выполнено</i>	
4. Наличие разнообразных видов учебной деятельности	<i>выполнено</i>	
5. В рабочей программе отсутствуют ошибки, опечатки	<i>выполнено</i>	
6. Рабочая программа оформлена в соответствии с утвержденным Положением	<i>выполнено</i>	

Вывод: рабочая программа рекомендуется (не рекомендуется) к использованию.  
 (нужное подчеркнуть)

Экспертизу провел Алексеева А.В.  
 Подпись Алексеева А.В. ФИО  
 Подпись Томякова Е.А. ФИО  
 Дата 13.08.2021

**Лист внесения изменений и дополнений в рабочую программу № \_\_\_\_\_**

**Учебный год** \_\_\_\_\_

**Предмет, курс** \_\_\_\_\_

**Учитель** \_\_\_\_\_

**Период отсутствия учителя на работе** \_\_\_\_\_

**Класс (ы)** \_\_\_\_\_

№п/п	класс	Дата урока в классном журнале	Характер изменения (объединение уроков с указанием их номеров в поурочном тематическом планировании; использование резервных уроков с указанием номера в поурочном тематическом планировании)	Номер урока в журнале	Тема в классном журнале	Приказ об утверждении изменений в рабочую программу	Контроль

Подпись учителя \_\_\_\_\_

