

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя образовательная школа имени учёного-слависта, академика А.М.Селищева
с. Волово Воловского муниципального района Липецкой области

Рассмотрена
на Педагогическом совете.
Протокол №1 от 30.08.2023г.

Утверждена
приказом №182 от 30.08.2023г.
Директор МБОУ СОШ
им. М.А. Селищева с. Волово
_____Т.А. Подоприхина

Рабочая программа учебного предмета
«Изобразительное искусство»
1-4 классы
2023-2024 – 2026-2027 уч. г.г.

Разработана
школьным методическим объединением
учителей начальных классов.
Руководитель: Жукова Мария Петровна,
учитель первой квалификационной категории

I. Пояснительная записка

Рабочая программа по изобразительному искусству для обучающихся 1-4 классов на уровне начального общего образования составлена на основе «Требований к результатам освоения основной образовательной программы», представленных в Федеральном государственном образовательном стандарте начального общего образования.

Пояснительная записка отражает общие цели и задачи изучения изобразительного искусства, место в структуре учебного плана, а также подходы к отбору содержания и определению планируемых результатов.

Содержание программы распределено по модулям с учётом проверяемых требований к результатам освоения учебного предмета, выносимым на промежуточную аттестацию.

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.

Учебные темы, связанные с восприятием, могут быть реализованы как отдельные уроки, но чаще всего следует объединять задачи восприятия с задачами практической творческой работы (при сохранении учебного времени на восприятие произведений искусства и эстетического наблюдения окружающей действительности).

1.1. Связь рабочей программы учебного предмета «Изобразительное искусство» с программой воспитания на уровне НОО

Рабочая программа учебного предмета «Изобразительное искусство» ориентирована на целевые приоритеты, сформулированные в рабочей программе воспитания МБОУ СОШ им. А.М.Селищева с.Волово. Изобразительное искусство способствует созданию благоприятных условий для развития социально значимых отношений школьников и прежде всего ценностных отношений:

- к знаниям как интеллектуальному ресурсу, обеспечивающему будущее человека, как результату кропотливого, но увлекательного учебного труда
- к культуре как духовному богатству общества и важному условию ощущения человеком полноты проживаемой жизни, которое дают ему чтение, музыка, искусство, театр, творческое самовыражение.

1.2. Общая характеристика учебного предмета «Изобразительное искусство»

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.

Содержание предмета охватывает все основные виды визуально-пространственных искусств (собственно изобразительных): начальные основы графики, живописи и скульптуры, декоративно-прикладные и народные виды искусства, архитектуру и дизайн. Особое внимание уделено развитию эстетического восприятия природы, восприятию произведений искусства и формированию зрительских навыков, художественному восприятию предметно-бытовой культуры. Для учащихся начальной школы большое значение также имеет восприятие произведений детского творчества, умение обсуждать и анализировать детские рисунки с позиций выраженного в них содержания, художественных средств выразительности,

соответствия учебной задачи, поставленной учителем. Такая рефлексия детского творчества имеет позитивный обучающий характер.

1.2. Цели изучения учебного предмета «Изобразительного искусства»

Цель преподавания предмета «Изобразительное искусство» состоит в формировании художественной культуры учащихся, развитии художественно-образного мышления и эстетического отношения к явлениям действительности путем 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.

На занятиях учащиеся знакомятся с многообразием видов художественной деятельности и технически доступным разнообразием художественных материалов. Практическая художественно-творческая деятельность занимает приоритетное пространство учебного времени. При опоре на восприятие произведений искусства художественно-эстетическое отношение к миру формируется прежде всего в собственной художественной деятельности, в процессе практического решения художественно-творческих задач.

1.3. Место учебного предмета «Изобразительное искусство» 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 классе обязательно.

При этом предусматривается возможность реализации этого курса при выделении на его изучение двух учебных часов в неделю за счёт вариативной части учебного плана, определяемой участниками образовательного процесса. При этом предполагается не увеличение количества тем для изучения, а увеличение времени на практическую художественную деятельность. Это способствует качеству обучения и достижению более высокого уровня как предметных, так и личностных и метапредметных результатов обучения.

Общее число часов, отведённых на изучение учебного предмета «Изобразительное искусство», — 135 ч (один час в неделю в каждом классе).

1 класс — 33 ч, 2 класс — 34 ч, 3 класс — 34 ч, 4 класс — 34

Для реализации программы используется учебник (Изобразительное искусство.

Б.М.Неменский.), допущенный к использованию [приказом Минпросвещения от 21.09.2022 № 858](#)

II. Содержание учебного предмета «Изобразительное искусство»

1-Й КЛАСС

Модуль «Графика»

Расположение изображения на листе. Выбор вертикального или горизонтального формата листа в зависимости от содержания изображения.

Разные виды линий. Линейный рисунок. Графические материалы для линейного рисунка и их особенности. Приемы рисования линией.

Рисование с натуры: разные листья и их форма.

Представление о пропорциях: короткое — длинное. Развитие навыка видения соотношения частей целого (на основе рисунков животных).

Графическое пятно (ахроматическое) и представление о силуэте. Формирование навыка видения целостности. Цельная форма и ее части.

Модуль «Живопись»

Цвет как одно из главных средств выражения в изобразительном искусстве. Навыки работы гуашью в условиях урока. Краски «гуашь», кисти, бумага цветная и белая.

Три основных цвета. Ассоциативные представления, связанные с каждым цветом. Навыки смешения красок и получение нового цвета.

Эмоциональная выразительность цвета, способы выражение настроения в изображаемом сюжете.

Живописное изображение разных цветков по представлению и восприятию. Развитие навыков работы гуашью. Эмоциональная выразительность цвета.

Тематическая композиция «Времена года». Контрастные цветовые состояния времен года. Живопись (гуашь), аппликация или смешанная техника.

Техника монотипии. Представления о симметрии. Развитие воображения.

Модуль «Скульптура»

Изображение в объеме. Приемы работы с пластилином; дощечка, стек, тряпочка.

Лепка зверушек из цельной формы (черепашки, ежика, зайчика, птички и др.). Приемы вытягивания, вдавливания, сгибания, скручивания.

Лепка игрушки, характерной для одного из наиболее известных народных художественных промыслов (дымковская или каргопольская игрушка или по выбору учителя с учетом местных промыслов).

Бумажная пластика. Овладение первичными приемами надрезания, закручивания, складывания.

Объемная аппликация из бумаги и картона.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Узоры в природе. Наблюдение узоров в живой природе (в условиях урока на основе фотографий). Эмоционально-эстетическое восприятие объектов действительности. Ассоциативное сопоставление с орнаментами в предметах декоративно-прикладного искусства.

Узоры и орнаменты, создаваемые людьми, и разнообразие их видов. Орнаменты геометрические и растительные. Декоративная композиция в круге или в полосе.

Представления о симметрии и наблюдение ее в природе. Последовательное ведение работы над изображением бабочки по представлению, использование линии симметрии при составлении узора крыльев.

Орнамент, характерный для игрушек одного из наиболее известных народных художественных промыслов: дымковская или каргопольская игрушка (или по выбору учителя с учетом местных промыслов).

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

Дизайн предмета: изготовление нарядной упаковки путем складывания бумаги и аппликации.

Оригами — создание игрушки для новогодней елки. Приемы складывания бумаги.

Модуль «Архитектура»

Наблюдение разнообразных архитектурных зданий в окружающем мире (по фотографиям), обсуждение особенностей и составных частей зданий.

Освоение приемов конструирования из бумаги. Складывание объемных простых геометрических тел. Овладение приемами склеивания, надрезания и вырезания деталей; использование приема симметрии.

Макетирование (или аппликация) пространственной среды сказочного города из бумаги, картона или пластилина.

Модуль «Восприятие произведений искусства»

Восприятие произведений детского творчества. Обсуждение сюжетного и эмоционального содержания детских работ.

Художественное наблюдение окружающего мира природы и предметной среды жизни человека в зависимости от поставленной аналитической и эстетической задачи наблюдения (установки).

Рассматривание иллюстраций детской книги на основе содержательных установок учителя в соответствии с изучаемой темой.

Знакомство с картиной, в которой ярко выражено эмоциональное состояние, или с картиной, написанной на сказочный сюжет (произведения В.М. Васнецова, М.А. Врубеля и других по выбору учителя).

Художник и зритель. Освоение зрительских умений на основе получаемых знаний и творческих практических задач — установок наблюдения. Ассоциации из личного опыта учащихся и оценка эмоционального содержания произведений.

Модуль «Азбука цифровой графики»

Фотографирование мелких деталей природы, выражение ярких зрительных впечатлений.

Обсуждение в условиях урока ученических фотографий, соответствующих изучаемой теме.

2-Й КЛАСС

Модуль «Графика»

Ритм линий. Выразительность линии. Художественные материалы для линейного рисунка и их свойства. Развитие навыков линейного рисунка.

Пастель и мелки — особенности и выразительные свойства графических материалов, приемы работы.

Ритм пятен: освоение основ композиции. Расположение пятна на плоскости листа: сгущение, разброс, доминанта, равновесие, спокойствие и движение.

Пропорции — соотношение частей и целого. Развитие аналитических навыков видения пропорций. Выразительные свойства пропорций (на основе рисунков птиц).

Рисунок с натуры простого предмета. Расположение предмета на листе бумаги. Определение формы предмета. Соотношение частей предмета. Светлые и темные части предмета, тень под предметом. Штриховка. Умение внимательно рассматривать и анализировать форму натурального предмета.

Графический рисунок животного с активным выражением его характера. Аналитическое рассматривание графических произведений анималистического жанра.

Модуль «Живопись»

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

Цвета основные и составные. Развитие навыков смешивания красок и получения нового цвета. Приемы работы гуашью. Разный характер мазков и движений кистью. Пастозное, плотное и прозрачное нанесение краски.

Акварель и ее свойства. Акварельные кисти. Приемы работы акварелью.

Цвет теплый и холодный — цветовой контраст.

Цвет темный и светлый (тональные отношения). Затемнение цвета с помощью темной краски и осветление цвета. Эмоциональная выразительность цветовых состояний и отношений.

Цвет открытый — звонкий и приглушенный, тихий. Эмоциональная выразительность цвета.

Изображение природы (моря) в разных контрастных состояниях погоды и соответствующих цветовых состояниях (туман, нежное утро, гроза, буря, ветер — по выбору учителя). Произведения И.К. Айвазовского.

Изображение сказочного персонажа с ярко выраженным характером (образ мужской или женский).

Модуль «Скульптура»

Лепка из пластилина или глины игрушки — сказочного животного по мотивам выбранного художественного народного промысла (филимоновская игрушка, дымковский петух, каргопольский Полкан и другие по выбору учителя с учетом местных промыслов). Способ лепки в соответствии с традициями промысла.

Лепка животных (кошка, собака, медвежонок и др.) с передачей характерной пластики движения. Соблюдение цельности формы, ее преобразование и добавление деталей.

Изображение движения и статики в скульптуре: лепка из пластилина тяжелой, неповоротливой и легкой, стремительной формы.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Наблюдение узоров в природе (на основе фотографий в условиях урока): снежинки, паутинки, роса на листьях и др. Ассоциативное сопоставление с орнаментами в предметах декоративно-прикладного искусства (кружево, вышивка, ювелирные изделия и др.).

Рисунок геометрического орнамента кружева или вышивки.

Декоративная композиция. Ритм пятен в декоративной аппликации.

Поделки из подручных нехудожественных материалов.

Декоративные изображения животных в игрушках народных промыслов; филимоновские, дымковские, каргопольские игрушки (и другие по выбору учителя с учетом местных художественных промыслов).

Декор одежды человека. Разнообразие украшений. Традиционные народные женские и мужские украшения. Назначение украшений и их роль в жизни людей.

Модуль «Архитектура»

Конструирование из бумаги. Приемы работы с полосой бумаги, разные варианты складывания, закручивания, надрезания. Макетирование пространства детской площадки.

Построение игрового сказочного города из бумаги (на основе сворачивания геометрических тел — параллелепипедов разной высоты, цилиндров с прорезями и наклейками); заворачивание, скручивание и складывание полосы бумаги (например, гармошкой).

Образ здания. Памятники отечественной или западноевропейской архитектуры с ярко выраженным характером здания. Рисунок дома для доброго или злого сказочного персонажа (иллюстрация сказки по выбору учителя).

Модуль «Восприятие произведений искусства»

Восприятие произведений детского творчества. Обсуждение сюжетного и эмоционального содержания детских работ.

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

Художественное наблюдение природы и красивых природных деталей, анализ их конструкции и эмоционального воздействия. Сопоставление их с рукотворными произведениями.

Восприятие орнаментальных произведений прикладного искусства (кружево, шитье, резьба и роспись и др.).

Восприятие произведений живописи с активным выражением цветового состояния в природе. Произведения И.И. Левитана, А.И. Куинджи, Н.П. Крымова.

Восприятие произведений анималистического жанра в графике (произведения В.В. Ватагина, Е.И. Чарушина и др.) и в скульптуре (произведения В.В. Ватагина). Наблюдение животных с точки зрения их пропорций, характера движения, пластики.

Модуль «Азбука цифровой графики»

Компьютерные средства изображения. Виды линий (в программе Paint или другом графическом редакторе).

Компьютерные средства изображения. Работа с геометрическими фигурами. Трансформация и копирование геометрических фигур в программе Paint.

Освоение инструментов традиционного рисования (карандаш, кисточка, ластик, заливка и др.) в программе Paint на основе простых сюжетов (например, образ дерева).

Освоение инструментов традиционного рисования в программе Paint на основе темы «Теплый и холодный цвета» (например, «Горящий костер в синей ночи», «Перо жар-птицы» и др.).

Художественная фотография. Расположение объекта в кадре. Масштаб. Доминанта. Обсуждение в условиях урока ученических фотографий, соответствующих изучаемой теме.

3-Й КЛАСС

Модуль «Графика»

Эскизы обложки и иллюстраций к детской книге сказок (сказка по выбору). Рисунок буквы. Макет книги-игрушки. Совмещение изображения и текста. Расположение иллюстраций и текста на развороте книги.

Поздравительная открытка. Открытка-пожелание. Композиция открытки: совмещение текста (шрифта) и изображения. Рисунок открытки или аппликация.

Эскиз плаката или афиши. Совмещение шрифта и изображения. Особенности композиции плаката.

Графические зарисовки карандашами по памяти или на основе наблюдений и фотографий архитектурных достопримечательностей своего города.

Транспорт в городе. Рисунки реальных или фантастических машин.

Изображение лица человека. Строение, пропорции, взаиморасположение частей лица.

Эскиз маски для маскарада: изображение лица — маски персонажа с ярко выраженным характером. Аппликация из цветной бумаги.

Модуль «Живопись»

Создание сюжетной композиции «В цирке», использование гуаши или карандаша и акварели (по памяти и представлению).

Художник в театре: эскиз занавеса (или декораций сцены) для спектакля со сказочным сюжетом (сказка по выбору).

Тематическая композиция «Праздник в городе». Гуашь по цветной бумаге, возможно совмещение с наклейками в виде коллажа или аппликации.

Натюрморт из простых предметов с натуры или по представлению. «Натюрморт-авторпортрет» из предметов, характеризующих личность ученика.

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

Пейзаж в живописи. Передача в пейзаже состояний в природе. Выбор для изображения времени года, времени дня, характера погоды и особенностей ландшафта (лес или поле, река или озеро); количество и состояние неба в изображении.

Портрет человека по памяти и представлению с опорой на натуру. Выражение в портрете (автопортрете) характера человека, особенностей его личности с использованием выразительных возможностей композиционного размещения в плоскости листа, особенностей пропорций и мимики лица, характера цветового решения, сильного или мягкого контраста, включения в композицию дополнительных предметов.

Модуль «Скульптура»

Создание игрушки из подручного нехудожественного материала, придание ей одушевленного образа (добавления деталей лепных или из бумаги, ниток или других материалов).

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

Освоение знаний о видах скульптуры (по назначению) и жанрах скульптуры (по сюжету изображения).

Лепка эскиза парковой скульптуры. Выражение пластики движения в скульптуре. Работа с пластилином или глиной.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Приемы исполнения орнаментов и выполнение эскизов украшения посуды из дерева и глины в традициях народных художественных промыслов Хохломы и Гжели (или в традициях других промыслов по выбору учителя).

Эскизы орнаментов для росписи тканей. Раппорт. Трафарет и создание орнамента при помощи печаток или штампов.

Эскизы орнамента для росписи платка: симметрия или асимметрия построения композиции, статика и динамика узора, ритмические чередования мотивов, наличие композиционного центра, роспись по канве. Рассматривание павловопосадских платков.

Проектирование (эскизы) декоративных украшений в городе: ажурные ограды, украшения фонарей, скамеек, киосков, подставок для цветов и др.

Модуль «Архитектура»

Зарисовки исторических памятников и архитектурных достопримечательностей города или села. Работа по наблюдению и по памяти, на основе использования фотографий и образных представлений.

Проектирование садово-паркового пространства на плоскости (аппликация, коллаж) или в виде макета с использованием бумаги, картона, пенопласта и других подручных материалов.

Графический рисунок (индивидуально) или тематическое панно «Образ моего города» (села) в виде коллективной работы (композиционная склейка-аппликация рисунков зданий и других элементов городского пространства, выполненных индивидуально).

Модуль «Восприятие произведений искусства»

Иллюстрации в детских книгах и дизайн детской книги. Рассматривание и обсуждение иллюстраций известных российских иллюстраторов детских книг.

Восприятие объектов окружающего мира — архитектура, улицы города или села. Памятники архитектуры и архитектурные достопримечательности (по выбору учителя), их значение в современном мире.

Виртуальное путешествие: памятники архитектуры в Москве и Санкт-Петербурге (обзор памятников по выбору учителя).

Художественные музеи. Виртуальные путешествия в художественные музеи: Государственная Третьяковская галерея, Государственный Эрмитаж, Государственный Русский музей, Государственный музей изобразительных искусств имени А.С. Пушкина.

Экскурсии в местные художественные музеи и галереи. Виртуальные экскурсии в знаменитые зарубежные художественные музеи (выбор музеев — за учителем). Осознание значимости и увлекательности посещения музеев; посещение знаменитого музея как событие; интерес к коллекции музея и искусству в целом.

Знания о видах пространственных искусств: виды определяются по назначению произведений в жизни людей.

Жанры в изобразительном искусстве — в живописи, графике, скульптуре — определяются предметом изображения; классификация и сравнение содержания произведений сходного сюжета (портреты, пейзажи и др.).

Представления о произведениях крупнейших отечественных художников-пейзажистов: И.И. Шишкина, И.И. Левитана, А.К. Саврасова, В.Д. Поленова, А.И. Куинджи, И.К. Айвазовского и др.

Представления о произведениях крупнейших отечественных портретистов: В.И. Сурикова, И.Е. Репина, В.А. Серова и др.

Модуль «Азбука цифровой графики»

Построение в графическом редакторе различных по эмоциональному восприятию ритмов расположения пятен на плоскости: покой (статика), разные направления и ритмы движения (собрались, разбежались, догоняют, улетают и т. д.). Вместо пятен (геометрических фигур) могут быть простые силуэты машинок, птичек, облаков и др.

В графическом редакторе создание рисунка элемента орнамента (паттерна), его копирование, многократное повторение, в том числе с поворотами вокруг оси рисунка, и создание орнамента, в основе которого — раппорт. Вариативное создание орнаментов на основе одного и того же элемента.

Изображение и изучение мимики лица в программе Paint (или другом графическом редакторе).

Совмещение с помощью графического редактора векторного изображения, фотографии и шрифта для создания плаката или поздравительной открытки.

Редактирование фотографий в программе Picture Manager: изменение яркости, контраста, насыщенности цвета; обрезка, поворот, отражение.

Виртуальные путешествия в главные художественные музеи и музеи местные (по выбору учителя).

4-Й КЛАСС

Модуль «Графика»

Правила линейной и воздушной перспективы: уменьшение размера изображения по мере удаления от первого плана, смягчения цветового и тонального контрастов.

Рисунок фигуры человека: основные пропорции и взаимоотношение частей фигуры, передача движения фигуры на плоскости листа: бег, ходьба, сидящая и стоящая фигуры.

Графическое изображение героев былин, древних легенд, сказок и сказаний разных народов.

Изображение города — тематическая графическая композиция; использование карандаша, мелков, фломастеров (смешанная техника).

Модуль «Живопись»

Красота природы разных климатических зон, создание пейзажных композиций (горный, степной, среднерусский ландшафт).

Портретные изображения человека по представлению и наблюдению с разным содержанием: женский или мужской портрет, двойной портрет матери и ребенка, портрет пожилого человека, детский портрет или автопортрет, портрет персонажа по представлению (из выбранной культурной эпохи).

Тематические многофигурные композиции: коллективно созданные панно-аппликации из индивидуальных рисунков и вырезанных персонажей на темы праздников народов мира или в качестве иллюстраций к сказкам и легендам.

Модуль «Скульптура»

Знакомство со скульптурными памятниками героям и мемориальными комплексами.

Создание эскиза памятника народному герою. Работа с пластилином или глиной. Выражение значительности, трагизма и победительной силы.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»

Орнаменты разных народов. Подчиненность орнамента форме и назначению предмета, в художественной обработке которого он применяется. Особенности символов и изобразительных мотивов в орнаментах разных народов. Орнаменты в архитектуре, на тканях, одежде, предметах быта и др.

Мотивы и назначение русских народных орнаментов. Деревянная резьба и роспись, украшение наличников и других элементов избы, вышивка, декор головных уборов и др.

Орнаментальное украшение каменной архитектуры в памятниках русской культуры, каменная резьба, росписи стен, изразцы.

Народный костюм. Русский народный праздничный костюм, символы и обереги в его декоре. Головные уборы. Особенности мужской одежды разных сословий, связь украшения костюма мужчины с родом его занятий.

Женский и мужской костюмы в традициях разных народов. Своеобразие одежды разных эпох и культур.

Модуль «Архитектура»

Конструкция традиционных народных жилищ, их связь с окружающей природой: дома из дерева, глины, камня; юрта и ее устройство (каркасный дом); изображение традиционных жилищ.

Деревянная изба, ее конструкция и декор. Моделирование избы из бумаги или изображение на плоскости в технике аппликации ее фасада и традиционного декора. Понимание тесной связи красоты и пользы, функционального и декоративного в архитектуре традиционного жилого деревянного дома. Разные виды изб и надворных построек.

Конструкция и изображение здания каменного собора: свод, нефы, закомары, глава, купол. Роль собора в организации жизни древнего города, собор как архитектурная доминанта.

Традиции архитектурной конструкции храмовых построек разных народов. Изображение типичной конструкции зданий: древнегреческий храм, готический или романский собор, мечеть, пагода.

Освоение образа и структуры архитектурного пространства древнерусского города. Крепостные стены и башни, торг, посад, главный собор. Красота и мудрость в организации города, жизнь в городе.

Понимание значения для современных людей сохранения культурного наследия.

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: Леонардо да Винчи, Рафаэля, Рембрандта, Пикассо (и других по выбору учителя).

Памятники древнерусского каменного зодчества: Московский Кремль, Новгородский детинец, Псковский кремль, Казанский кремль (и другие с учетом местных архитектурных комплексов, в том числе монастырских). Памятники русского деревянного зодчества. Архитектурный комплекс на острове Кижи.

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

Художественная культура разных эпох и народов. Представления об архитектурных, декоративных и изобразительных произведениях в культуре Древней Греции, других культурах Древнего мира. Архитектурные памятники Западной Европы Средних веков и эпохи Возрождения. Произведения предметно-пространственной культуры, составляющие истоки, основания национальных культур в современном мире.

Памятники национальным героям. Памятник К. Минину и Д. Пожарскому скульптора И.П. Мартоса в Москве. Мемориальные ансамбли: Могила Неизвестного Солдата в Москве; памятник-ансамбль «Героям Сталинградской битвы» на Мамаевом кургане (и другие по выбору учителя).

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 в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкции традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различных вариантов его устройства. Моделирование конструкции разных видов традиционных жилищ разных народов (юрта, каркасный дом и др., в том числе с учетом местных традиций).

Моделирование в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкций храмовых зданий разных культур: каменный православный собор, готический или романский собор, пагода, мечеть.

Построение в графическом редакторе с помощью геометрических фигур или на линейной основе пропорций фигуры человека, изображение различных фаз движения. Создание анимации схематического движения человека (при соответствующих технических условиях).

Анимация простого движения нарисованной фигурки: загрузить две фазы движения фигурки в виртуальный редактор GIF-анимации и сохранить простое повторяющееся движение своего рисунка.

Создание компьютерной презентации в программе PowerPoint на тему архитектуры, декоративного и изобразительного искусства выбранной эпохи или национальной культуры. Виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира.

III. Планируемые результаты учебного предмета «Изобразительное искусство»

Личностные результаты

В центре программы по изобразительному искусству в соответствии с ФГОС начального образования находится личностное развитие обучающихся, приобщение их к российским традиционным духовным ценностям, а также социализация личности.

Программа призвана обеспечить достижение обучающимися личностных результатов:

- уважения и ценностного отношения к своей Родине — России;
- ценностно-смысловые ориентации и установки, отражающие индивидуально-личностные позиции и социально значимые личностные качества;
- духовно-нравственное развитие обучающихся;
- мотивацию к познанию и обучению, готовность к саморазвитию и активному участию в социально-значимой деятельности;
- позитивный опыт участия в творческой деятельности;
- интерес к произведениям искусства и литературы, построенным на принципах нравственности и гуманизма, уважительного отношения и интереса к культурным традициям и творчеству своего и других народов.

Патриотическое воспитание осуществляется через освоение школьниками содержания традиций отечественной культуры, выраженной в ее архитектуре, народном, декоративно-прикладном и изобразительном искусстве. Урок искусства воспитывает патриотизм не в декларативной форме, а в процессе восприятия и освоения в личной художественной деятельности конкретных знаний о красоте и мудрости, заложенных в культурных традициях.

Гражданское воспитание формируется через развитие чувства личной причастности к жизни общества и созидających качеств личности, приобщение обучающихся к ценностям отечественной и мировой культуры. Учебный предмет способствует пониманию особенностей жизни разных народов и красоты национальных эстетических идеалов. Коллективные творческие работы создают условия для разных форм художественно-творческой деятельности, способствуют пониманию другого человека, становлению чувства личной ответственности.

Духовно-нравственное воспитание является стержнем художественного развития обучающегося, приобщения его к искусству как сфере, концентрирующей в себе духовно-нравственный поиск человечества. Учебные задания направлены на развитие внутреннего мира обучающегося и воспитание его эмоционально-образной, чувственной сферы. Занятия искусством помогают школьнику обрести социально значимые знания. Развитие творческих способностей способствует росту самосознания, осознания себя как личности и члена общества.

Эстетическое воспитание — важнейший компонент и условие развития социально значимых отношений обучающихся, формирования представлений о прекрасном и безобразном, о высоком и низком. Эстетическое воспитание способствует формированию ценностных ориентаций школьников в отношении к окружающим людям, в стремлении к их пониманию, а также в отношении к семье, природе, труду, искусству, культурному наследию.

Ценности познавательной деятельности воспитываются как эмоционально окрашенный интерес к жизни людей и природы. Происходит это в процессе развития навыков

восприятия и художественной рефлексии своих наблюдений в художественно-творческой деятельности. Навыки исследовательской деятельности развиваются при выполнении заданий культурно-исторической направленности.

Экологическое воспитание происходит в процессе художественно-эстетического наблюдения природы и ее образа в произведениях искусства. Формирование эстетических чувств способствует активному неприятию действий, приносящих вред окружающей среде.

Трудовое воспитание осуществляется в процессе личной художественно-творческой работы по освоению художественных материалов и удовлетворения от создания реального, практического продукта. Воспитываются стремление достичь результат, упорство, творческая инициатива, понимание эстетики трудовой деятельности. Важны также умения сотрудничать с одноклассниками, работать в команде, выполнять коллективную работу — обязательные требования к определенным заданиям по программе.

Метапредметные результаты

1. Овладение универсальными познавательными действиями

Пространственные представления и сенсорные способности:

- характеризовать форму предмета, конструкции;
- выявлять доминантные черты (характерные особенности) в визуальном образе;
- сравнивать плоскостные и пространственные объекты по заданным основаниям;
- находить ассоциативные связи между визуальными образами разных форм и предметов;
- сопоставлять части и целое в видимом образе, предмете, конструкции;
- анализировать пропорциональные отношения частей внутри целого и предметов между собой;
- обобщать форму составной конструкции;
- выявлять и анализировать ритмические отношения в пространстве и в изображении (визуальном образе) на установленных основаниях;
- абстрагировать образ реальности при построении плоской композиции;
- соотносить тональные отношения (темное — светлое) в пространственных и плоскостных объектах;
- выявлять и анализировать эмоциональное воздействие цветовых отношений в пространственной среде и плоскостном изображении.

Базовые логические и исследовательские действия:

- проявлять исследовательские, экспериментальные действия в процессе освоения выразительных свойств различных художественных материалов;
- проявлять творческие экспериментальные действия в процессе самостоятельного выполнения художественных заданий;
- проявлять исследовательские и аналитические действия на основе определенных учебных установок в процессе восприятия произведений изобразительного искусства, архитектуры и продуктов детского художественного творчества;
- использовать наблюдения для получения информации об особенностях объектов и состояния природы, предметного мира человека, городской среды;
- анализировать и оценивать с позиций эстетических категорий явления природы и предметно-пространственную среду жизни человека;
- формулировать выводы, соответствующие эстетическим, аналитическим и другим учебным установкам по результатам проведенного наблюдения;

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

- использовать знаково-символические средства для составления орнаментов и декоративных композиций;
- классифицировать произведения искусства по видам и, соответственно, по назначению в жизни людей;
- классифицировать произведения изобразительного искусства по жанрам в качестве инструмента анализа содержания произведений;
- ставить и использовать вопросы как исследовательский инструмент познания.

Работа с информацией:

- использовать электронные образовательные ресурсы;
- уметь работать с электронными учебниками и учебными пособиями;
- выбирать источник для получения информации: поисковые системы интернета, цифровые электронные средства, справочники, художественные альбомы и детские книги;
- анализировать, интерпретировать, обобщать и систематизировать информацию, представленную в произведениях искусства, текстах, таблицах и схемах;
- самостоятельно готовить информацию на заданную или выбранную тему и представлять ее в различных видах: рисунках и эскизах, электронных презентациях;
- осуществлять виртуальные путешествия по архитектурным памятникам, в отечественные художественные музеи и зарубежные художественные музеи (галереи) на основе установок и квестов, предложенных учителем;
- соблюдать правила информационной безопасности при работе в интернете.

2. Овладение универсальными коммуникативными действиями

Обучающиеся должны овладеть следующими действиями:

- понимать искусство в качестве особого языка общения — межличностного (автор — зритель), между поколениями, между народами;
- вести диалог и участвовать в дискуссии, проявляя уважительное отношение к оппонентам, сопоставлять свои суждения с суждениями участников общения, выявляя и корректно отстаивая свои позиции в оценке и понимании обсуждаемого явления;
- находить общее решение и разрешать конфликты на основе общих позиций и учета интересов в процессе совместной художественной деятельности;
- демонстрировать и объяснять результаты своего творческого, художественного или исследовательского опыта;
- анализировать произведения детского художественного творчества с позиций их содержания и в соответствии с учебной задачей, поставленной учителем;
- признавать свое и чужое право на ошибку, развивать свои способности сопереживать, понимать намерения и переживания свои и других людей;
- взаимодействовать, сотрудничать в процессе коллективной работы, принимать цель совместной деятельности и строить действия по ее достижению, договариваться, выполнять поручения, подчиняться, ответственно относиться к своей задаче по достижению общего результата.

3. Овладение универсальными регулятивными действиями

Обучающиеся должны овладеть следующими действиями:

- внимательно относиться и выполнять учебные задачи, поставленные учителем;
- соблюдать последовательность учебных действий при выполнении задания;
- уметь организовывать свое рабочее место для практической работы, сохраняя порядок в окружающем пространстве и бережно относясь к используемым материалам;

- соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата.

Предметные результаты

1-Й КЛАСС

Модуль «Графика»:

- осваивать навыки применения свойств простых графических материалов в самостоятельной творческой работе в условиях урока;
- приобретать первичный опыт в создании графического рисунка на основе знакомства со средствами изобразительного языка;
- приобретать опыт аналитического наблюдения формы предмета, опыт обобщения и геометризации наблюдаемой формы как основы обучения рисунку;
- приобретать опыт создания рисунка простого (плоского) предмета с натуры;
- учиться анализировать соотношения пропорций, визуально сравнивать пространственные величины;
- приобретать первичные знания и навыки композиционного расположения изображения на листе;
- уметь выбирать вертикальный или горизонтальный формат листа для выполнения соответствующих задач рисунка;
- воспринимать учебную задачу, поставленную учителем, и решать ее в своей практической художественной деятельности;
- уметь обсуждать результаты своей практической работы и работы товарищей с позиций соответствия их поставленной учебной задаче, с позиций выраженного в рисунке содержания и графических средств его выражения (в рамках программного материала).

Модуль «Живопись»:

- осваивать навыки работы красками «гуашь» в условиях урока;
- знать три основных цвета; обсуждать и называть ассоциативные представления, которые рождает каждый цвет;
- осознавать эмоциональное звучание цвета и уметь формулировать свое мнение с опорой на опыт жизненных ассоциаций;
- приобретать опыт экспериментирования, исследования результатов смешения красок и получения нового цвета;
- вести творческую работу на заданную тему с опорой на зрительные впечатления, организованные педагогом.

Модуль «Скульптура»:

- приобретать опыт аналитического наблюдения, поиска выразительных образных объемных форм в природе (облака, камни, коряги, формы плодов и др.);
- осваивать первичные приемы лепки из пластилина, приобретать представления о целостной форме в объемном изображении;
- овладевать первичными навыками бумагопластики — создания объемных форм из бумаги путем ее складывания, надрезания, закручивания и др.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»:

- уметь рассматривать и эстетически характеризовать различные примеры узоров в природе (в условиях урока на основе фотографий); приводить примеры, сопоставлять и искать ассоциации с орнаментами в произведениях декоративно-прикладного искусства;
- различать виды орнаментов по изобразительным мотивам: растительные, геометрические, анималистические;

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

- учиться использовать правила симметрии в своей художественной деятельности;
- приобретать опыт создания орнаментальной декоративной композиции (стилизованной: декоративный цветок или птица);
- приобретать знания о значении и назначении украшений в жизни людей;
- приобретать представления о глиняных игрушках отечественных народных художественных промыслов (дымковская, каргопольская игрушки или по выбору учителя с учетом местных промыслов) и опыт практической художественной деятельности по мотивам игрушки выбранного промысла;
- иметь опыт и соответствующие возрасту навыки подготовки и оформления общего праздника.

Модуль «Архитектура»:

- рассматривать различные произведения архитектуры в окружающем мире (по фотографиям в условиях урока); анализировать и характеризовать особенности и составные части рассматриваемых зданий;
- осваивать приемы конструирования из бумаги, складывания объемных простых геометрических тел;
- приобретать опыт пространственного макетирования (сказочный город) в форме коллективной игровой деятельности;
- приобретать представления о конструктивной основе любого предмета и первичные навыки анализа его строения.

Модуль «Восприятие произведений искусства»:

- приобретать умения рассматривать, анализировать детские рисунки с позиций их содержания и сюжета, настроения, композиции (расположения на листе), цвета, а также соответствия учебной задаче, поставленной учителем;
- приобретать опыт эстетического наблюдения природы на основе эмоциональных впечатлений с учетом учебных задач и визуальной установки учителя;
- приобретать опыт художественного наблюдения предметной среды жизни человека в зависимости от поставленной аналитической и эстетической задачи (установки);
- осваивать опыт эстетического восприятия и аналитического наблюдения архитектурных построек;
- осваивать опыт эстетического, эмоционального общения со станковой картиной, понимать значение зрительских умений и специальных знаний; приобретать опыт восприятия картин со сказочным сюжетом (В.М. Васнецова, М.А. Врубеля и других художников по выбору учителя), а также произведений с ярко выраженным эмоциональным настроением (например, натюрморты В. Ван Гога или А. Матисса);
- осваивать новый опыт восприятия художественных иллюстраций в детских книгах и отношения к ним в соответствии с учебной установкой.

Модуль «Азбука цифровой графики»:

- приобретать опыт создания фотографий с целью эстетического и целенаправленного наблюдения природы;
- приобретать опыт обсуждения фотографий с точки зрения того, с какой целью сделан снимок, насколько значимо его содержание и какова композиция в кадре

2-Й КЛАСС

Модуль «Графика»:

- осваивать особенности и приемы работы с новыми графическими художественными материалами; осваивать выразительные свойства твердых, сухих, мягких и жидких графических материалов;
- приобретать навыки изображения на основе разной по характеру и способу наложения линии;

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

- овладевать понятием «ритм» и навыками ритмической организации изображения как необходимой композиционной основы выражения содержания;
- осваивать навык визуального сравнения пространственных величин, приобретать умения соотносить пропорции в рисунках птиц и животных (с опорой на зрительские впечатления и анализ);
- приобретать умение вести рисунок с натуры, видеть пропорции объекта, расположение его в пространстве; располагать изображение на листе, соблюдая этапы ведения рисунка, осваивая навык штриховки.

Модуль «Живопись»:

- осваивать навыки работы с цветом, навыки смешения красок, пастозное плотное и прозрачное нанесение краски; осваивать разный характер мазков и движений кистью, навыки создания выразительной фактуры и кроющие качества гуаши;
- приобретать опыт работы акварельной краской и понимать особенности работы прозрачной краской;
- знать названия основных и составных цветов и способы получения разных оттенков составного цвета;
- различать и сравнивать темные и светлые оттенки цвета; осваивать смешение цветных красок с белой и черной (для изменения их тона);
- знать о делении цветов на теплые и холодные; уметь различать и сравнивать теплые и холодные оттенки цвета;
- осваивать эмоциональную выразительность цвета: цвет звонкий и яркий, радостный; цвет мягкий, «глухой» и мрачный и др.;
- приобретать опыт создания пейзажей, передающих разные состояния погоды (туман, грозу и др.) на основе изменения тонального звучания цвета; приобретать опыт передачи разного цветового состояния моря;
- уметь в изображении сказочных персонажей выразить их характер (герои сказок добрые и злые, нежные и грозные); обсуждать, объяснять, какими художественными средствами удалось показать характер сказочных персонажей.

Модуль «Скульптура»:

- познакомиться с традиционными игрушками одного из народных художественных промыслов; освоить приемы и последовательность лепки игрушки в традициях выбранного промысла; выполнить в технике лепки фигурку сказочного зверя по мотивам традиций выбранного промысла (по выбору: филимоновская, абашевская, каргопольская, дымковская игрушки или с учетом местных промыслов);
- знать об изменениях скульптурного образа при осмотре произведения с разных сторон;
- приобретать в процессе лепки из пластилина опыт передачи движения цельной лепной формы и разного характера движения этой формы (изображения зверушки).

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»:

- рассматривать, анализировать и эстетически оценивать разнообразие форм в природе, воспринимаемых как узоры;
- сравнивать, сопоставлять природные явления — узоры (капли, снежинки, паутинки, роса на листьях, сережки во время цветения деревьев и др.) — с рукотворными произведениями декоративного искусства (кружево, шитье, ювелирные изделия и др.);
- приобретать опыт выполнения эскиза геометрического орнамента кружева или вышивки на основе природных мотивов;
- осваивать приемы орнаментального оформления сказочных глиняных зверушек, созданных по мотивам народного художественного промысла (по выбору:

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

филимоновская, абашевская, каргопольская, дымковская игрушки или с учетом местных промыслов);

- приобретать опыт преобразования бытовых подручных нехудожественных материалов в художественные изображения и поделки;
- рассматривать, анализировать, сравнивать украшения человека на примерах иллюстраций к народным сказкам лучших художников-иллюстраторов (например, И.Я. Билибина), когда украшения не только соответствуют народным традициям, но и выражают характер персонажа; учиться понимать, что украшения человека рассказывают о нем, выявляют особенности его характера, его представления о красоте;
- приобретать опыт выполнения красками рисунков украшений народных былинных персонажей.

Модуль «Архитектура»:

- осваивать приемы создания объемных предметов из бумаги и объемного декорирования предметов из бумаги;
- участвовать в коллективной работе по построению из бумаги пространственного макета сказочного города или детской площадки;
- рассматривать, характеризовать конструкцию архитектурных строений (по фотографиям в условиях урока), указывая составные части и их пропорциональные соотношения;
- осваивать понимание образа здания, то есть его эмоционального воздействия;
- рассматривать, приводить примеры и обсуждать вид разных жилищ, домиков сказочных героев в иллюстрациях известных художников детской книги, развивая фантазию и внимание к архитектурным постройкам;
- приобретать опыт сочинения и изображения жилья для разных по своему характеру героев литературных и народных сказок.

Модуль «Восприятие произведений искусства»:

- обсуждать примеры детского художественного творчества с точки зрения выражения в них содержания, настроения, расположения изображения в листе, цвета и других средств художественной выразительности, а также ответа на поставленную учебную задачу;
- осваивать и развивать умения вести эстетическое наблюдение явлений природы, а также потребность в таком наблюдении;
- приобретать опыт эстетического наблюдения и художественного анализа произведений декоративного искусства и их орнаментальной организации (кружево, шитье, резьба и роспись по дереву и ткани, чеканка и др.);
- приобретать опыт восприятия, эстетического анализа произведений отечественных художников-пейзажистов (И.И. Левитана, И.И. Шишкина, И.К. Айвазовского, А.И. Куинджи, Н.П. Крымова и других по выбору учителя), а также художников-анималистов (В.В. Ватагина, Е.И. Чарушина и других по выбору учителя);
- приобретать опыт восприятия, эстетического анализа произведений живописи западноевропейских художников с активным, ярким выражением настроения (В. Ван Гог, К. Моне, А. Матисс и других по выбору учителя);
- знать имена и узнавать наиболее известные произведения художников И.И. Левитана, И.И. Шишкина, И.К. Айвазовского, В.М. Васнецова, В.В. Ватагина, Е.И. Чарушина (и других по выбору учителя).

Модуль «Азбука цифровой графики»:

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

- осваивать возможности изображения с помощью разных видов линий в программе Paint (или другом графическом редакторе);
- осваивать приемы трансформации и копирования геометрических фигур в программе Paint, а также построения из них простых рисунков или орнаментов;
- осваивать в компьютерном редакторе (например, Paint) инструменты и техники — карандаш, кисточка, ластик, заливка и др. — и создавать простые рисунки или композиции (например, образ дерева);
- осваивать композиционное построение кадра при фотографировании: расположение объекта в кадре, масштаб, доминанта;
- участвовать в обсуждении композиционного построения кадра в фотографии.

3-Й КЛАСС

Модуль «Графика»:

- приобретать представление о художественном оформлении книги, о дизайне книги, многообразии форм детских книг, о работе художников-иллюстраторов;
- получать опыт создания эскиза книжки-игрушки на выбранный сюжет: рисунок обложки с соединением шрифта (текста) и изображения, рисунок заглавной буквы, создание иллюстраций, размещение текста и иллюстраций на развороте;
- узнавать об искусстве шрифта и образных (изобразительных) возможностях надписи, о работе художника над шрифтовой композицией;
- создавать практическую творческую работу — поздравительную открытку, совмещающую в ней шрифт и изображение;
- узнавать о работе художников над плакатами и афишами;
- выполнять творческую композицию — эскиз афиши к выбранному спектаклю или фильму;
- узнавать основные пропорции лица человека, взаимное расположение частей лица;
- приобретать опыт рисования портрета (лица) человека;
- создавать маску сказочного персонажа с ярко выраженным характером лица (для карнавала или спектакля).

Модуль «Живопись»:

- осваивать приемы создания живописной композиции (натюрморта) по наблюдению натуры или по представлению;
- рассматривать, эстетически анализировать сюжет и композицию, эмоциональное настроение в натюрмортах известных отечественных художников;
- приобретать опыт создания творческой живописной работы — натюрморта с ярко выраженным настроением или «натюрморта-автопортрета»;
- изображать красками портрет человека с опорой на натуру или по представлению;
- создавать пейзаж, передавая в нем активное состояние природы;
- приобрести представление о деятельности художника в театре;
- создать красками эскиз занавеса или эскиз декораций к выбранному сюжету;
- познакомиться с работой художников по оформлению праздников;
- выполнить тематическую композицию «Праздник в городе» на основе наблюдений, по памяти и по представлению.

Модуль «Скульптура»:

- приобрести опыт творческой работы: лепка сказочного персонажа на основе сюжета известной сказки (или создание этого персонажа в технике бумагопластики – по выбору учителя);
- учиться создавать игрушку из подручного нехудожественного материала путем добавления к ней необходимых деталей и тем самым «одушевления образа»;

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

- узнавать о видах скульптуры: скульптурные памятники, парковая скульптура, мелкая пластика, рельеф (виды рельефа);
- приобретать опыт лепки эскиза парковой скульптуры.

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»:

- узнавать о создании глиняной и деревянной посуды: народные художественные промыслы Гжель и Хохлома;
- знакомиться с приемами исполнения традиционных орнаментов, украшающих посуду Гжели и Хохломы; осваивать простые кистевые приемы, свойственные этим промыслам; выполнить эскизы орнаментов, украшающих посуду (по мотивам выбранного художественного промысла);
- узнать о сетчатых видах орнаментов и их применении в росписи тканей, стен и др.; уметь рассуждать с опорой на зрительный материал о видах симметрии в сетчатом орнаменте;
- осваивать навыки создания орнаментов при помощи штампов и трафаретов;
- получить опыт создания композиции орнамента в квадрате (в качестве эскиза росписи женского платка).

Модуль «Архитектура»:

- выполнить зарисовки или творческие рисунки по памяти и по представлению на тему исторических памятников или архитектурных достопримечательностей своего города;
- создать эскиз макета паркового пространства или участвовать в коллективной работе по созданию такого макета;
- создать в виде рисунков или объемных аппликаций из цветной бумаги эскизы разнообразных малых архитектурных форм, наполняющих городское пространство;
- придумать и нарисовать (или выполнить в технике бумагопластики) транспортное средство;
- выполнить творческий рисунок — создать образ своего города или села или участвовать в коллективной работе по созданию образа своего города или села (в виде коллажа).

Модуль «Восприятие произведений искусства»:

- рассматривать и обсуждать содержание работы художника, ценностно и эстетически относиться к иллюстрациям известных отечественных художников детских книг, получая различную визуально-образную информацию; знать имена нескольких художников детской книги;
- рассматривать и анализировать архитектурные постройки своего города (села), характерные особенности улиц и площадей, выделять центральные по архитектуре здания и обсуждать их архитектурные особенности; приобретать представления, аналитический и эмоциональный опыт восприятия наиболее известных памятников архитектуры Москвы и Санкт-Петербурга (для жителей регионов на основе фотографий, телепередач и виртуальных путешествий), уметь обсуждать увиденные памятники;
- знать и уметь объяснять назначение основных видов пространственных искусств: изобразительных видов искусства — живописи, графики, скульптуры; архитектуры, дизайна, декоративно-прикладных видов искусства, а также деятельности художника в кино, в театре, на празднике;
- знать и уметь называть основные жанры живописи, графики и скульптуры, определяемые предметом изображения;

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

- знать имена крупнейших отечественных художников-пейзажистов: И.И. Шишкина, И.И. Левитана, А.К. Саврасова, В.Д. Поленова, А.И. Куинджи, И.К. Айвазовского и других (по выбору учителя), приобретать представления об их произведениях;
- осуществлять виртуальные интерактивные путешествия в художественные музеи, участвовать в исследовательских квестах, в обсуждении впечатлений от виртуальных путешествий;
- знать имена крупнейших отечественных портретистов: В.И. Сурикова, И.Е. Репина, В.А. Серова и других (по выбору учителя), приобретать представления об их произведениях;
- понимать значение музеев и называть, указывать, где находятся и чему посвящены их коллекции: Государственная Третьяковская галерея, Государственный Эрмитаж, Государственный Русский музей, Государственный музей изобразительных искусств имени А.С. Пушкина;
- знать, что в России много замечательных художественных музеев, иметь представление о коллекциях своих региональных музеев.

Модуль «Азбука цифровой графики»:

- осваивать приемы работы в графическом редакторе с линиями, геометрическими фигурами, инструментами традиционного рисования;
- применять получаемые навыки для усвоения определенных учебных тем, например: исследования свойств ритма и построения ритмических композиций, составления орнаментов путем различных повторений рисунка узора, простого повторения (раппорт), экспериментирова на свойствах симметрии; создание паттернов;
- осваивать с помощью создания схемы лица человека его конструкцию и пропорции; осваивать с помощью графического редактора схематическое изменение мимики лица;
- осваивать приемы соединения шрифта и векторного изображения при создании поздравительных открыток, афиши и др.;
- осваивать приемы редактирования цифровых фотографий с помощью компьютерной программы Picture Manager (или другой): изменение яркости, контраста и насыщенности цвета; обрезка изображения, поворот, отражение;
- осуществлять виртуальные путешествия в отечественные художественные музеи и, возможно, знаменитые зарубежные художественные музеи на основе установок и квестов, предложенных учителем.

4-Й КЛАСС

Модуль «Графика»:

- осваивать правила линейной и воздушной перспективы и применять их в своей практической творческой деятельности;
- изучать основные пропорции фигуры человека, пропорциональные отношения отдельных частей фигуры и учиться применять эти знания в своих рисунках;
- приобретать представление о традиционных одеждах разных народов и представление о красоте человека в разных культурах; применять эти знания в изображении персонажей сказаний и легенд или просто представителей народов разных культур;
- создавать зарисовки памятников отечественной и мировой архитектуры.

Модуль «Живопись»:

- выполнять живописное изображение пейзажей разных климатических зон (пейзаж гор, пейзаж степной или пустынной зоны, пейзаж, типичный для среднерусской природы);
- передавать в изображении народные представления о красоте человека, создавать образ женщины в русском народном костюме и образ мужчины в народном костюме;

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

- приобретать опыт создания портретов женских и мужских, портрета пожилого человека, детского портрета или автопортрета, портрета персонажа (по представлению из выбранной культурной эпохи);
- создавать двойной портрет (например, портрет матери и ребенка);
- приобретать опыт создания композиции на тему «Древнерусский город»;
- участвовать в коллективной творческой работе по созданию композиционного панно (аппликации из индивидуальных рисунков) на темы народных праздников (русского народного праздника и традиционных праздников у разных народов), в которых выражается обобщенный образ национальной культуры.

Модуль «Скульптура»:

- лепка из пластилина эскиза памятника выбранному герою или участие в коллективной разработке проекта макета мемориального комплекса (работа выполняется после освоения собранного материала о мемориальных комплексах, существующих в нашей стране).

Модуль «Декоративно-прикладное искусство»:

- исследовать и делать зарисовки особенностей, характерных для орнаментов разных народов или исторических эпох (особенности символов и стилизованных мотивов); показать в рисунках традиции использования орнаментов в архитектуре, одежде, оформлении предметов быта у разных народов, в разные эпохи;
- изучить и показать в практической творческой работе орнаменты, традиционные мотивы и символы русской народной культуры (в деревянной резьбе и росписи по дереву, вышивке, декоре головных уборов, орнаментах, которые характерны для предметов быта);
- получить представления о красоте русского народного костюма и головных женских уборов, особенностях мужской одежды разных сословий, а также о связи украшения костюма мужчины с родом его занятий и положением в обществе;
- познакомиться с женским и мужским костюмами в традициях разных народов, со своеобразием одежды в разных культурах и в разные эпохи.

Модуль «Архитектура»:

- получить представление о конструкции традиционных жилищ у разных народов, об их связи с окружающей природой;
- познакомиться с конструкцией избы — традиционного деревянного жилого дома — и надворных построек; уметь строить из бумаги или изображать конструкцию избы; понимать и уметь объяснять тесную связь декора (украшений) избы с функциональным значением тех же деталей: единство красоты и пользы;
- иметь представления о конструктивных особенностях переносного жилища — юрты;
- иметь знания, уметь объяснять и изображать традиционную конструкцию здания каменного древнерусского храма; знать примеры наиболее значительных древнерусских соборов и где они находятся; иметь представление о красоте и конструктивных особенностях памятников русского деревянного зодчества;
- иметь представления об устройстве и красоте древнерусского города, его архитектурном устройстве и жизни в нем людей;
- знать основные конструктивные черты древнегреческого храма, уметь его изобразить; иметь общее, целостное образное представление о древнегреческой культуре;
- иметь представление об основных характерных чертах храмовых сооружений, характерных для разных культур: готический (романский) собор в европейских городах, буддийская пагода, мусульманская мечеть; уметь изображать их;

- понимать и уметь объяснять, в чем заключается значимость для современных людей сохранения архитектурных памятников и исторического образа своей и мировой культуры.

Модуль «Восприятие произведений искусства»:

- формировать восприятие произведений искусства на темы истории и традиций русской отечественной культуры (произведения В.М. Васнецова, А.М. Васнецова, Б.М. Кустодиева, В.И. Сурикова, К.А. Коровина, А.Г. Венецианова, А.П. Рябушкина, И.Я. Билибина и других по выбору учителя);
- иметь образные представления о каменном древнерусском зодчестве (Московский Кремль, Новгородский детинец, Псковский кремль, Казанский кремль и другие с учетом местных архитектурных комплексов, в том числе монастырских), о памятниках русского деревянного зодчества (архитектурный комплекс на острове Кижи);
- узнавать соборы Московского Кремля, Софийский собор в Великом Новгороде, храм Покрова на Нерли;
- уметь называть и объяснять содержание памятника К. Минину и Д. Пожарскому скульптора И.П. Мартоса в Москве;
- знать и узнавать основные памятники наиболее значимых мемориальных ансамблей и уметь объяснять их особое значение в жизни людей (мемориальные ансамбли: Могила Неизвестного Солдата в Москве; памятник-ансамбль «Героям Сталинградской битвы» на Мамаевом кургане; «Воин-освободитель» в берлинском Трептов-парке; Пискаревский мемориал в Санкт-Петербурге и другие по выбору учителя); знать о правилах поведения при посещении мемориальных памятников;
- иметь представления об архитектурных, декоративных и изобразительных произведениях в культуре Древней Греции, других культурах Древнего мира, в том числе Древнего Востока; уметь обсуждать эти произведения;
- узнавать, различать общий вид и представлять основные компоненты конструкции готических (романских) соборов; знать особенности архитектурного устройства мусульманских мечетей; иметь представление об архитектурном своеобразии здания буддийской пагоды;
- приводить примеры произведений великих европейских художников: Леонардо да Винчи, Рафаэля, Рембрандта, Пикассо и других (по выбору учителя).

Модуль «Азбука цифровой графики»:

- осваивать правила линейной и воздушной перспективы с помощью графических изображений и их варьирования в компьютерной программе Paint: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональных изменений;
- моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкцию традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различные варианты его устройства;
- использовать поисковую систему для знакомства с разными видами деревянного дома на основе избы и традициями ее украшений;
- осваивать строение юрты, моделируя ее конструкцию в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур, находить в поисковой системе разнообразные модели юрты, ее украшения, внешний и внутренний вид юрты;
- моделировать в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкции храмовых зданий разных культур (каменный православный собор с закомарами, со сводами-нефами, главой, куполом; готический или романский собор; пагода; мечеть);

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

- построить пропорции фигуры человека в графическом редакторе с помощью геометрических фигур или на линейной основе; изобразить различные фазы движения, двигая части фигуры (при соответствующих технических условиях создать анимацию схематического движения человека);
- освоить анимацию простого повторяющегося движения изображения в виртуальном редакторе GIF-анимации;
- освоить и проводить компьютерные презентации в программе PowerPoint по темам изучаемого материала, собирая в поисковых системах нужный материал или на основе собственных фотографий и фотографий своих рисунков; делать шрифтовые надписи наиболее важных определений, названий, положений, которые надо помнить и знать;
- совершать виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира.

IV. Тематическое планирование**1 класс**

№ п\п	Наименование раздела/темы	Кол-во часов	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Модуль 1. «Восприятие произведений искусства»	1		
1.1	Восприятие детских рисунков. Навыки восприятия произведений детского творчества и формирование зрительских умений. Первые представления о композиции: на уровне образного восприятия. Представление о различных художественных материалах. Обсуждение содержания рисунка	1	Наблюдать, рассматривать, анализировать детские рисунки с позиций их содержания и сюжета, Рисовать; выполнить рисунок на простую; всем доступную тему.	Урок «Изображения всюду вокруг нас» https://youtu.be/NmtvY Художественные материалы (интерактивное задание) (МЭШ) https://uchebnik.mos.ru/material/app/328575 ?
2	Модуль 2. «Графика»	5		
2.1	Линейный рисунок. Разные виды линий. Линии в природе. Ветки (по фотографиям): тонкие — толстые, порывистые, угловатые, плавные и др. Графические материалы и их особенности. Приемы рисования линией	1	Создавать линейный рисунок	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4051/start/189928/
2.2	Рисунок с натуры: рисунок листьев разной формы (треугольный, круглый, овальный, длинный)	1	Наблюдать и анализировать	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
2.3	Последовательность рисунка. Первичные навыки определения пропорций и понимания их значения. От одного пятна — «тела», меняя пропорции «лап» и «шеи», получаем	1	Создавать линейный рисунок.	https://resh.edu.ru/subject/7/1/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	рисунки разных животных. Линейный тематический рисунок (линия-рассказчица) на сюжет стихотворения или сюжет из жизни детей (игры во дворе, в походе и др.) с простым и веселым повествовательным сюжетом			
2.4	Пятно-силуэт. Превращение случайного пятна в изображение зверушки или фантастического зверя. Развитие образного видения и способности целостного, обобщенного видения. Пятно как основа графического изображения. Тень как пример пятна. Теневой театр. Силуэт	1	Соотносить форму пятна сопытом зрительных впечатлений	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
2.5	Навыки работы на уроке с жидкой краской и кистью, уход за своим рабочим местом. Рассмотрение и анализ средств выражения — пятна и линии — в иллюстрациях художников к детским книгам		Учиться работать на уроке жидкой краской; использовать графическое пятно как основу	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
3	Модуль 3. «Живопись»	4		
3.1	Цвет как одно из главных средств выражения в изобразительном искусстве. Навыки работы гуашью в условиях урока. Три основных цвета. Ассоциативные представления, связанные с каждым из цветов. Навыки смешения красок и получения нового цвета. Эмоциональная	1	Обсуждать ассоциативные представления, связанные с каждым цветом; Осваивать навыки работы Экспериментировать; исследовать возможности смешения красок; наложения цвета на	https://urok.1sept.ru/articles/657094

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	выразительность цвета. Цвет как выражение настроения, душевного состояния		цвет	
3.2	Наш мир украшают цветы. Живописное изображение по представлению и восприятию разных по цвету и формам цветков. Развитие навыков работы гуашью и навыков наблюдения. Техника монотипии. Представления о симметрии. Развитие ассоциативного воображения	2	Экспериментировать, исследовать возможности смешения красок, наложения	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
3.3	Тематическая композиция «Времена года». Контрастные цветовые состояния времен года. Работа гуашью, в технике аппликации или в смешанной технике	1	Выполнить изображения разных времён года	https://resh.edu.ru/subject/7/1/ https://nsportal.ru/shkola/izobrazitelnoe
4	Модуль 4. «Скульптура»	4		
4.1	Изображение в объеме. Приемы работы с пластилином; дощечка, стек, тряпочка. Лепка зверушек из цельной формы (черепашки, ежика, зайчика и т. д.). Приемы вытягивания, вдавливания, сгибания, скручивания	1	Наблюдать, воспринимать выразительные образные объёмы; Осваивать первичные навыки лепки — изображения в объёме.	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
4.2	Бумажная пластика. Овладение первичными приемами надрезания, закручивания, складывания в работе над объемной аппликацией	1	Осваивать навыки объемной аппликации.	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
4.3	Лепка игрушки по мотивам одного из наиболее известных народных художественных	1	Выполнить лепку игрушки по мотивам выбранного народного промысла	https://resh.edu.ru/subject/7/1/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	промыслов (дымковская, каргопольская игрушки или по выбору учителя с учетом местных промыслов)			
4.4	Объемная аппликация из бумаги и картона	1	Осваивать приёмы создания аппликации	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
5	Модуль 5. «Декоративно-прикладное искусство»	6		
5.1	Узоры в природе. Наблюдение узоров в живой природе (в условиях урока на основе фотографий). Эмоционально-эстетическое восприятие объектов действительности. Ассоциативное сопоставление с орнаментами в предметах декоративно-прикладного искусства	1	Рассматривать эстетически характеризовать. Приводить примеры и делать ассоциативные сопоставления с орнаментами.	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomic_objects/8552438?menuReferrer=catalogue https://resh.edu.ru/subject/7/1/
5.2	Представления о симметрии и наблюдение ее в природе. Последовательное ведение работы над изображением бабочки по представлению, использование линии симметрии при составлении узора крыльев	1	Приобретать опыт использования правил симметрии при выполнении рисунка	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
5.3	Узоры и орнаменты, создаваемые людьми, и разнообразие их видов. Орнаменты геометрические и растительные. Декоративная композиция в круге или полосе	1	Определять в предложенных орнаментах мотивы Рассматривать орнаменты в круге, полосе, квадрате.	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
5.4	Орнамент, характерный для игрушек одного из наиболее известных народных художественных промыслов.	1	Определять в предложенных орнаментах мотивы изображения.	https://resh.edu.ru/subject/7/1/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	Дымковская, каргопольская игрушка или по выбору учителя с учетом местных промыслов			
5.5	Определять в предложенных орнаментах мотивы изображения	1	Осваивать технику оригами,	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
5.6	Форма и украшение бытовых предметов. Приемы бумагопластики. Сумка или упаковка и ее декор	1	Осваивать навыки работы с бумагой	https://resh.edu.ru/subject/7/1/
6	Модуль 6. «Архитектура»	4		
6.1	Наблюдение разнообразия архитектурных построек в окружающем мире по фотографиям, обсуждение их особенностей и составных частей зданий	1	Рассматривать и сравнивать различные здания в окружающем мире	https://www.youtube.com/watch?v=VEM6a_kFGxtE
6.2	Освоение приемов конструирования из бумаги. Складывание объемных простых геометрических тел. Овладение приемами склеивания деталей, надрезания, вырезания деталей, использование приемов симметрии	2	Осваивать приёмы складывания объёмных простых геометрических тел из бумаги	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomics_objects/10588791?menuReferrer=catalogue
6.3	Макетирование (или создание аппликации) пространственной среды сказочного города из бумаги, картона или пластилина	1	Выполнить рисунок придуманного дома на основе полученных знаний	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomics_objects/10588791?menuReferrer=catalogue
7	Модуль 7.	7		

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	«Восприятие произведений искусства»			
7.1	Восприятие произведений детского творчества. Обсуждение сюжетного и эмоционального содержания детских работ	1	Наблюдать, разглядывать, анализировать детские работы с позиций их содержания и сюжета	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4213/start/169267/
7.2	Художественное наблюдение окружающего мира (мира природы) и предметной среды жизни человека в зависимости от поставленной аналитической и эстетической задачи наблюдения (установки). Рассматривание иллюстраций к детским книгам на основе содержательных установок учителя в соответствии с изучаемой темой	1	Приобретать опыт художественного наблюдения предметной среды	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atom_objects/9745448?menuReferrer=catalogue
7.3	Знакомство с живописной картиной. Обсуждение произведений с ярко выраженным эмоциональным настроением или со сказочным сюжетом. Произведения В.М. Васнецова, М.А. Врубеля и других художников (по выбору учителя)	2	Приобретать опыт специально организованного общения со сверстниками	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atom_objects/9745448?menuReferrer=catalogue
7.4	Художник и зритель. Освоение зрительских умений на основе получаемых знаний	1	Приобретать опыт зрительских умений, включающих необходимые знания	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atom_objects/9745448?menuReferrer=catalogue

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	и творческих установок наблюдения. Ассоциации из личного опыта учащихся и оценка эмоционального содержания произведений			
7.5	Произведения И.И. Левитана, А.Г. Венецианова И.И. Шишкина, А.А. Пластова, К. Моне, В. Ван Гога и других художников (по выбору учителя) по теме «Времена года»	2	Наблюдать, разглядывать, анализировать детские работы с позиций их содержания и сюжета	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomics_objects/9655709? https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomics_objects/6067061?
8	Модуль 8. «Азбука цифровой графики»	2		
8.1	Фотографирование мелких деталей природы, запечатление на фотографиях ярких зрительных впечатлений	1	Приобретать опыт фотографирования с эстетической точки зрения	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomics_objects/9511342? https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomics_objects/9511342?
8.2	Обсуждение в условиях урока ученических фотографий, соответствующих изучаемой теме	1	Приобретать опыт обсуждения фотографий	https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomics_objects/9511342? https://uchebnik.mos.ru/material_view/atomics_objects/9511342?
Итого		33		

2 класс

№п/п	Наименование раздела/темы	Кол-во часов	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Модуль 1. Графика (6 часов)			
1.1	Ритм линий. Выразительность линии. Художественные материалы для линейного	1	Учиться понимать свойства линейного ритма и ритмическую	РЭШ https://resh.urf.edu.ru/ Инфоурок https://infourok.ru/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	рисунка и их свойства. Развитие навыков линейного рисунка		организацию изображения.	
1.2	Пастель и мелки — особенности и выразительные свойства графических материалов, приемы работы	1	Осваивать приёмы работы графическими материалами и учиться понимать особенности художественных материалов –пастели и мелков.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
1.3	Ритм пятен: знакомство с основами композиции. Расположение пятна на плоскости листа: сгущение, разброс, доминанта, равновесие, спокойствие и движение	1	Исследовать (в игровой форме) изменение содержания	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
1.4	Пропорции — соотношение частей и целого. Развитие аналитических навыков сравнения пропорций. Выразительные свойства пропорций. Рисунки различных птиц. Рисунок с натуры простого предмета	1	Осваивать навык внимательного разглядывания объекта. Осваивать последовательность этапов ведения рисунка с натуры.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
1.5	Расположение предмета на листе бумаги. Определение формы предмета. Соотношение частей предмета. Светлые и темные части предмета, тень под предметом. Штриховка. Умение внимательно рассматривать и анализировать форму натурального предмета	1	Осваивать последовательность этапов ведения рисунка с натуры. Приобретать и тренировать навык штриховки	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
1.6	Рисунок животного с активным выражением его характера. Аналитическое рассматривание графики, произведений, созданных в анималистическом жанре	1	Осваивать приёмы работы графическими материалами и навыки линейного рисунка.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
2	Модуль 2. Живопись (9 часов)			
2.1	Цвета основные и составные. Развитие навыков смешивания красок и получения нового цвета	1	Осваивать навыки работы с цветом: смешение красок и их наложения. Узнавать названия основных и составных цветов.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

2.2	Приемы работы гуашью. Разный характер мазков и движений кистью	1	Осваивать особенности и выразительные возможности работы кроющей краской «гуашь»	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
2.3	Пастозное, плотное и прозрачное нанесение краски	1	Приобретать опыт работы акварелью и понимать особенности работы прозрачной краской.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
2.4	Акварель и ее свойства. Акварельные кисти. Приемы работы акварелью	1	Приобретать опыт работы акварелью и понимать особенности работы прозрачной краской.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
2.5	Цвета теплый и холодный (цветовой контраст). Цвета темный и светлый (тональные отношения)	1	Узнавать и различать тёплый и холодный цвета. Узнавать о делении цвета на тёплый и холодный.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
2.6	Затемнение цвета с помощью темной краски и разбеление цвета. Эмоциональная выразительность цветовых состояний и отношений	1	Осваивать смешение цветных красок с белой и чёрной для изменения их тона. Выполнить пейзажи передающие разные состояния погоды(туман, гроза, солнце и др.)	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
2.7	Цвет открытый — звонкий и цвет приглушенный — тихий. Эмоциональная выразительность цвета	1	Осваивать эмоциональное звучание цвета: цвет звонкий – яркий, цвет тихий – приглушённый. Приобретать навыки работы с цветом.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
2.8	Изображение природы (моря) в разных контрастных состояниях погоды и соответствующих цветовых состояниях (туман, нежное утро, гроза, буря, ветер – по выбору учителя). Произведения художника-мариниста И.К. Айвазовского	1	Выполнить пейзажи; передающие разные состояния погоды. Запоминать и узнавать известные картины художника И.К.Айвазовского.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
2.9	Изображение сказочного персонажа с ярко выраженным характером. Образ мужской или женский	1	Выполнить красками рисунки контрастных сказочных персонажей показывая в изображении их	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

			характер (добрый или злой, нежный или грозный и т.п.	
3	Модуль 3. Скульптура (2 часа)			
3.1	Лепка из пластилина или глины игрушки — сказочного животного по мотивам выбранного народного художественного промысла: филимоновская, дымковская, каргопольская игрушки (и другие по выбору учителя с учетом местных промыслов). Способ лепки в соответствии с традициями промысла	1	Выполнить задание: лепка фигурки сказочного зверя мотивам традиционно выбранного промысла.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
3.2	Лепка из пластилина или глины животных с передачей характерной пластики движения. Соблюдение цельности формы, ее преобразование и добавление деталей	1	Освоить приёмы передачи движения и разного характера движения в лепке из пластилина.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
4	Модуль 4. Декоративно-прикладное искусство (5 часов)			
4.1	Наблюдение узоров в природе (на основе фотографий в условиях урока): снежинки, паутинки, роса на листьях и др. Сопоставление с орнаментами в произведениях декоративно-прикладного искусства (кружево, вышивка, ювелирные изделия и т. д.)	1	Сравнивать, сопоставлять природные явления – узоры (капли, снежинки, паутинки, роса на листьях и др.) с рукотворными произведениями декоративно-прикладного искусства (кружево).	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
4.2	Рисунок геометрического орнамента кружева или вышивки	1	Выполнить эскиз геометрического орнамента кружева или вышивки на основе природных мотивов.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
4.3	Декоративная композиция. Ритм пятен в декоративной аппликации	1	Знакомиться и рассматривать традиционные народные украшения.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
4.4	Декоративные изображения животных в игрушках народных промыслов: филимоновский олень,	1	Рассматривать, анализировать, сравнивать украшения человека на примерах иллюстраций к	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	дымковский петух, каргопольский Полкан (по выбору учителя с учетом местных промыслов). Поделки из подручных нехудожественных материалов		народным сказкам, когда украшения не только соответствуют народным традициям, но и выражают характер персонажа. Выполнять красками рисунки украшений народных былинных персонажей.	
4.5	Декор одежды человека. Разнообразие украшений. Традиционные (исторические, народные) женские и мужские украшения. Назначение украшений и их значение в жизни людей	1	Знакомиться и рассматривать традиционные народные украшения. Выполнять красками рисунки украшений народных былинных персонажей.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
5	Модуль 5. Архитектура (3 часа)			
5.1	Конструирование из бумаги. Приемы работы с полосой бумаги, разные варианты складывания, закручивания, надрезания. Макетирование пространства детской площадки	1	Осваивать приёмы создания объёмных предметов из бумаги. Осваивать приёмы объёмного декорирования предметов из бумаги.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
5.2	Построение игрового сказочного города из бумаги на основе сворачивания геометрических тел — параллелепипедов разной высоты, цилиндров с прорезями и наклейками; приемы завивания, скручивания и складывания полосы бумаги (например, гармошкой)	1	Макетировать из бумаги пространство сказочного игрушечного города или детскую площадку.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
5.3	Образ здания. Памятники отечественной и западноевропейской архитектуры с ярко выраженным характером здания. Рисунок дома для доброго и злого сказочных персонажей (иллюстрация сказки по выбору учителя)	1	Развивать эмоциональное восприятие архитектурных построек. Рассуждать, объяснять связь образа здания с его конструкцией и декором. Рассматривать, исследовать конструкцию архитектурных	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

			построек.	
6	Модуль 6. Восприятие произведений искусства (5 часов)			
6.1	Восприятие произведений детского творчества. Обсуждение сюжетного и эмоционального содержания детских работ	1	Наблюдать, разглядывать, анализировать детские работы с позиций их содержания и сюжета.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
6.2	Художественное наблюдение окружающей природы и красивых природных деталей; анализ их конструкции и эмоционального воздействия. Сопоставление их с рукотворными произведениями	1	Восприятие орнаментальных произведений декоративно-прикладного искусства (кружево, шитье, резьба по дереву, чеканка и др.)	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
6.3	Восприятие орнаментальных произведений декоративно-прикладного искусства (кружево, шитье, резьба по дереву, чеканка и др.)	1	Приобретать опыт эстетического наблюдения; и художественного анализа произведений декоративно-прикладного искусства (кружево; шитьё).	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
6.4	Произведения живописи с активным выражением цветового состояния в погоде. Произведения пейзажистов И.И. Левитана, И.И. Шишкина, А.И. Куинджи, Н.П. Крымова	1	Анализировать структуру, цветовое состояние, ритмическую организацию наблюдаемого природного явления.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
6.5	Произведения анималистического жанра в графике: В.В. Ватагин, Е.И. Чарушин; в скульптуре: В.В. Ватагин. Наблюдение за животными с точки зрения их пропорций, характера движений, пластики	1	Приобретать опыт восприятия эстетического анализа произведений отечественных художников-пейзажистов: И.И.Левитана, И.И.Шишкина, И.К.Айвазовского и др.	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/
7	Модуль 7. Азбука цифровой графики (4 часа)			
7.1	Компьютерные средства изображения. Виды линий (в программе Paint или в другом графическом редакторе)	1	Осваивать возможности изображения с помощью разных видов линий в программе Paint или в другом графическом редакторе	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

7.2	Компьютерные средства изображения. Работа с геометрическими фигурами. Трансформация и копирование геометрических фигур в программе Paint	1	Осваивать возможности работы на компьютере с геометрическим материалом. Учиться трансформации и копированию в программе Paint	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/ Инфоурок https://infourok.ru/
7.3	Освоение инструментов традиционного рисования (карандаш, кисточка, ластик и др.) в программе Paint на основе простых сюжетов (например, «Образ дерева»). Освоение инструментов традиционного рисования в программе Paint на основе темы «Теплые и холодные цвета»	1	Осваивать инструменты традиционного рисования в программе Paint	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/ Инфоурок https://infourok.ru/
7.4	Художественная фотография. Расположение объекта в кадре. Масштаб. Доминанта. Обсуждение в условиях урока ученических фотографий, соответствующих изучаемой теме	1	Приобретать опыт фотографирования с эстетической точки зрения Приобретать опыт обсуждения фотографий	РЭШ https://resh.https://infourok.ru/ Инфоурок https://infourok.ru/
Итого		34		

3 класс

№п\п	Наименование раздела/темы	Кол-во часов	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Модуль 1. Графика (5 часов)			
1.1	Поздравительная открытка. Открытка-пожелание. Композиция открытки: совмещение текста (шрифта) и изображения. Рисунок открытки или аппликация	1	Начать осваивать выразительные средства	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
1.2	Натюрморт из простых предметов с натуры или по представлению. Композиционный натюрморт. Знакомство с жанром натюрморта в творчестве отечественных художников (например,	1	Рассматривать, эстетически анализировать сюжет натюрморта в творчестве отечественных и западноевропейск	https://resh.edu.ru/subject/7/3/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	И.И. Машков, К.С. Петров-Водкин, К.А. Коровин, П.П. Кончаловский, М. С. Сарьян, В.Ф. Стожаров) и западноевропейских художников (например, В. Ван Гог, А. Матисс, П. Сезанн)		их художников Выполнить творческую работу на тему «Натюрморт»	
1.3	Эскиз плаката или афиши. Совмещение шрифта и изображения. Особенности композиции плаката	1	Наблюдать и исследовать композицию на плакате или афише	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
1.4	Изображение лица человека. Строение: пропорции, взаиморасположение частей лица	1	Осваивать строение и пропорциональные части лица	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5007/start/273393
1.5	Эскиз маски для маскарада: изображение лица-маски персонажа с ярко выраженным характером	1	Выполнить в технике аппликации маску для маскарада	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3858/start/207855/
2	Модуль 2. Живопись (7 часов)			
2.1	Натюрморт из простых предметов с натуры или по представлению. Композиционный натюрморт. Знакомство с жанром натюрморта в творчестве отечественных художников (например, И.И. Машков, К.С. Петров-Водкин, К.А. Коровин, П.П. Кончаловский, М. С. Сарьян, В.Ф. Стожаров) и западноевропейских художников (например, В. Ван Гог, А. Матисс, П. Сезанн)	1	Рассматривать, эстетически анализировать сюжет натюрморта в творчестве отечественных и западноевропейских художников Выполнить творческую работу на тему «Натюрморт»	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5117/start/273365/
2.2	«Натюрморт-автопортрет» из предметов, характеризующих личность ученика	1	Осваивать приёмы композиции натюрморта	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3868/start/228487/
2.3	Пейзаж в живописи. Пейзаж, передающий состояния в природе. Выбрать для изображения время года, время дня, характер погоды и характер ландшафта (лес или поле, река или озеро). Показать в изображении состояние	1	Создать творческую композицию	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5006/start/207830/

	неба			
2.4	Портрет человека (по памяти и по представлению, с опорой на натуру). Выражение в портрете (автопортрете) характера человека, особенностей его личности; использование выразительных возможностей композиционного размещения изображения в плоскости листа. Передача особенностей пропорций и мимики лица, характера цветового решения, сильного или мягкого контраста; включение в композицию дополнительных предметов	1	Рассматривать, эстетически анализировать образ человека и средства его выражения в портретах известных художников.; Обсуждать характер, душевный строй изображённого на портрете человека, отношение к нему	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5007/start/273393/
2.5	Сюжетная композиция «В цирке» (по памяти и по представлению)	1	Выполнить творческую композицию по памяти и по представлению	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
2.6	Художник в театре: эскиз занавеса (или декораций) для спектакля со сказочным сюжетом (сказка по выбору)	1	Знакомиться с деятельностью и ролью художника в театре	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
2.7	Тематическая композиция «Праздник в городе» (гуашь по цветной бумаге, возможно совмещение с наклейками в виде коллажа или аппликации)	1	Узнавать и объяснять работу гуашью	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
3	Модуль 3. Скульптура (3 часа)			
3.1	Лепка сказочного персонажа на основе сюжета известной сказки или создание этого персонажа в технике бумагопластики	1	Выполнить творческую работу — лепку образа персонажа.	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5005/start/284403/
3.2	Создание игрушки из подручного нехудожественного материала, придание ей одушевленного образа путем добавления деталей лепных или из бумаги, ниток или других материалов. Освоение	1	Учиться осознавать, что художественный образ (игрушка, кукла) может быть создан	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5117/start/273365/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	знаний о видах скульптуры (по назначению) и жанрах скульптуры (по сюжету изображения)			
3.3	Лепка эскиза парковой скульптуры (пластилин или глина). Выражение пластики движения в скульптуре	1	Выполнить лепку эскиза	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4495/start/273315/
4	Модуль 4. Декоративно-прикладное искусство (2 часа)			
4.1	Приемы исполнения орнаментов и эскизы украшения посуды из дерева и глины в традициях народных художественных промыслов (Хохлома, Гжель) или в традициях промыслов других регионов (по выбору учителя). Эскизы орнаментов для росписи тканей. Раппорт. Трафарет и создание орнамента при помощи печаток или штампов	1	Узнать о создании глиняной и деревянной посуды, о Гжели, Хохломе — народных промыслах.	https://resh.edu.ru/subject/lesson/3845/start/273290/
4.2	Эскизы орнамента для росписи платка: симметрия или асимметрия построения композиции, статика и динамика узора, ритмические чередования мотивов, наличие композиционного центра, роспись по канве и др. Рассмотрение павловопосадских платков	1	Выполнять эскизы орнамента, украшающего посуду (по мотивам выбранного художественного промысла). Рассуждать о проявлениях симметрии и её видах в сетчатом орнаменте.; Осваивать техники печатных штампов	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4496/start/273444/
5	Модуль 5. Архитектура (6 часов)			
5.1	Графические зарисовки карандашами архитектурных достопримечательностей своего города или села (по памяти или на основе наблюдений и фотографий)	1	Выполнить зарисовки или творческие рисунки по памяти и по представлению	https://resh.edu.ru/subject/lesson/5002/start/207777/
5.2	Проектирование садово-	1	Познакомиться с	https://resh.edu.ru/su

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	паркового пространства на плоскости (аппликация, коллаж) или в пространственном макете (использование бумаги, картона, пенопласта и других подручных материалов)		особенностями творческой работы над проектом парка	bject/7/3/
5.3	Дизайн в городе. Проектирование (эскизы) малых архитектурных форм в городе (ажурные ограды, фонари, остановки транспорта, скамейки, киоски, беседки и др.)	1	Создать проект образа парка в городе. Создать эскизы разнообразных малых архитектурных форм.	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4495/start/273315/
5.4	Дизайн транспортных средств	1	Узнать о работе художника - дизайнера	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
5.5	Транспорт в городе. Рисунки реальных или фантастических машин	1	Придумать и нарисовать реальных или фантастических машин	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
5.6	Графический рисунок (индивидуально) или тематическое панно «Образ моего города» (села) в виде коллективной работы (композиционная склейка-аппликация рисунков зданий и других элементов городского пространства, выполненных индивидуально)	1	Выполнить творческий рисунок — создать графический образ	https://resh.edu.ru/subject/lesson/4495/start/273315/
6	Модуль 6. Восприятие произведений искусства (7 часов)			
6.1	Иллюстрации в детских книгах и дизайн детской книги	1	Рассматривать и обсуждать иллюстрации	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
6.2	Наблюдение окружающего мира по теме «Архитектура, улицы моего города». Памятники архитектуры и архитектурные достопримечательности (по выбору учителя), их значение в современном мире. Виртуальное путешествие: памятники архитектуры Москвы и Санкт-Петербурга (обзор памятников по выбору	1	Рассматривать и анализировать архитектурные постройки своего города (села). Рассматривать и обсуждать памятники архитектуры Москвы и Санкт-Петербурга.	https://resh.edu.ru/subject/7/3/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	учителя)			
6.3	Знания о видах пространственных искусств: виды определяются по назначению произведений в жизни людей. Жанры в изобразительном искусстве — живописи, графике, скульптуре — определяются предметом изображения и служат для классификации и сравнения содержания произведений сходного сюжета (портреты, пейзажи и др.)	1	Уметь перечислять виды изобразительных искусств	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
6.4	Представления о произведениях крупнейших отечественных художников-пейзажистов: И.И. Шишкина, И.И. Левитана, А.К. Саврасова, В.Д. Поленова, А.И. Куинджи, И.К. Айвазовского (и других по выбору учителя)	1	Уметь объяснять смысл термина «жанр» в изобразительном искусстве	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
6.5	Представления о произведениях крупнейших отечественных портретистов: В.И. Сурикова, И.Е. Репина, В.А. Серова (и других по выбору учителя)	1	Получать представления о наиболее знаменитых картинах и знать имена художников	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
6.6	Художественные музеи. Виртуальные (интерактивные) путешествия в художественные музеи: Государственную Третьяковскую галерею, Государственный Эрмитаж, Государственный Русский музей, Государственный музей изобразительных искусств имени А.С. Пушкина. Экскурсии в местные художественные музеи и галереи. Виртуальные экскурсии в знаменитые зарубежные художественные музеи (выбор музеев — за учителем)	1	Осуществлять виртуальные (интерактивные) путешествия в художественные музеи (по выбору)	https://resh.edu.ru/subject/7/3/

6.7	Осознание значимости и увлекательности посещения музеев; посещение знаменитого музея как событие; интерес к коллекции музея и искусству в целом	1	Узнавать названия ведущих отечественных художественных музеев, а также где они находятся.	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
7	Модуль 7. Азбука цифровой графики (4 часа)			
7.1	Построение в графическом редакторе различных по эмоциональному восприятию ритмов расположения пятен на плоскости: покой (статика), разные направления и ритмы движения (собрались, разбежались, догоняют, улетают и т. д.). Вместо пятен (геометрических фигур) могут быть простые силуэты машинок, птичек, облаков и др.	1	Осваивать приёмы работы в графическом редакторе.	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
7.2	В графическом редакторе создание рисунка элемента орнамента (паттерна), его копирование, многократное повторение, в том числе с поворотами вокруг оси рисунка, и создание орнамента, в основе которого – раппорт. Вариативное создание орнаментов на основе одного и того же элемента. Изображение и изучение мимики лица в программе Paint (или в другом графическом редакторе)	1	Построить и передать ритм движения машинок на улице города: машинки едут быстро, догоняют друг друга.	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
7.3	Совмещение с помощью графического редактора векторного изображения, фотографии и шрифта для создания плаката или поздравительной открытки. Редактирование фотографий в программе Picture Manager: изменение яркости, контраста, насыщенности цвета;	1	Осваивать с помощью графического редактора строение лица человека и пропорции (соотношения) частей.	https://resh.edu.ru/subject/7/3/

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	обрезка, поворот, отражение			
7.4	Виртуальные путешествия в главные художественные музеи и музеи местные (по выбору учителя)	1	Осуществлять виртуальные путешествия в отечественные художественные музеи .	https://resh.edu.ru/subject/7/3/
Итого		34		

4 класс

№ п/п	Наименование раздела/темы	Кол-во часов	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Модуль 1. Графика (4 часа)			
1.1	Освоение правил линейной и воздушной перспективы: уменьшение размера изображения по мере удаления от первого плана, смягчение цветового и тонального контрастов	1	Осваивать правила линейной и воздушной перспективы и применять их в своей практической творческой деятельности.	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http://multiurok.ru/blog/polieznyie-ssylki-dlia...izo...
1.2	Рисунок фигуры человека: основные пропорции и взаимоотношение частей фигуры, передача движения фигуры в плоскости листа: бег, ходьба, сидящая и стоящая фигура	1	Изучать и осваивать основные пропорции фигуры человека. Осваивать пропорциональные отношения отдельных частей фигуры человека и учиться применять эти знания в своих рисунках	Российская электронная школа http://resh.edu.ru
1.3	Графическое изображение героев былин, древних легенд, сказок и сказаний разных народов	1	Получать представления о традиционных одеждах разных народов и о красоте человека в разных культурах.	Учительский портал http://www.ucportal.ru
1.4	Изображение города — тематическая графическая композиция; использование карандаша, мелков, фломастеров (смешанная	1	Учиться передавать в рисунках характерные особенности архитектурных построек разных	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http://multiurok.ru/blog/p

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	техника)		народов и культурных эпох.	olieznyie-ssylki-dlia...izo...
2	Модуль 2. Живопись (5 часов)			
2.1	Красота природы разных климатических зон, создание пейзажных композиций (горный, степной, среднерусский ландшафт)	1	Выполнить живописное изображение пейзажей разных климатических зон.	Российская электронная школа http://resh.edu.ru
2.2	Изображение красоты человека в традициях русской культуры	1	Приобретать опыт создания образа женщины в русском народном костюме и мужского традиционного народного образа.	Учительский портал http://www.ucportal.ru
2.3	Изображение национального образа человека и его одежды в разных культурах	1	Исследовать проявление культурно-исторических и возрастных особенностей в изображении человека	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http://multiurok.ru/blog/polieznyie-ssylki-dlia...izo...
2.4	Портретные изображения человека по представлению и наблюдению с разным содержанием: женский или мужской портрет, двойной портрет матери и ребенка, портрет пожилого человека, детский портрет или автопортрет, портрет персонажа по представлению (из выбранной культурной эпохи)	1	Выполнить несколько портретных изображений женский, мужской, портрет матери и ребёнка, портрет пожилого человека, детский портрет или автопортрет.	Российская электронная школа http://resh.edu.ru
2.5	Тематические многофигурные композиции: коллективно созданные панно-аппликации из индивидуальных рисунков и вырезанных персонажей на темы праздников народов мира или в качестве иллюстраций к сказкам и легендам	1	Выполнить самостоятельно или участвовать в коллективной работе по созданию тематической композиции на темы праздников разных народов	Учительский портал http://www.ucportal.ru
3	Модуль 3. Скульптура (2 часа)			
3.1	Знакомство со скульптурными	1	Собрать	Образовательные

	памятниками героям и мемориальными комплексами		необходимый материал, исследовать, совершить виртуальное путешествие к наиболее значительным мемориальным комплексам нашей страны.	ресурсы в помощь учителю ИЗО http: // multiurok.ru»blog/p olieznyie-ssylki- dlia...izo...
3.2	Создание эскиза памятника народному герою. Работа с пластилином или глиной. Выражение значительности, трагизма и победительной силы	1	Создать из пластилина свой эскиз памятника выбранному герою	Российская электронная школа http: // resh.edu.ru
4	Модуль 4. Декоративно-прикладное искусство (5 часов)			
4.1	Орнаменты разных народов. Подчиненность орнамента форме и назначению предмета, в художественной обработке которого он применяется. Особенности символов и изобразительных мотивов в орнаментах разных народов. Орнаменты в архитектуре, на тканях, одежде, предметах быта и др.	1	Исследовать и сделать зарисовки особенностей, характерных для орнаментов разных народов. Показать в рисунках традиции использования орнаментов в архитектуре, одежде, оформлении предметов быта выбранной народной культуры	Учительский портал http://www. ucportal.ru
4.2	Мотивы и назначение русских народных орнаментов. Деревянная резьба и роспись, украшение наличников и других элементов избы, вышивка, декор головных уборов и др.	1	Исследовать и показать в своей творческой работе традиционные мотивы и символы русской народной культуры (деревянная резьба и роспись по дереву, вышивка, декор головных уборов, орнаменты)	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http: // multiurok.ru»blog/p olieznyie-ssylki- dlia...izo...
4.3	Орнаментальное украшение каменной архитектуры в памятниках русской культуры, каменная резьба, роспись стен, изразцы	1	Исследовать и показать в практической творческой работе орнаменты, характерные для традиций отечественной культуры.	Российская электронная школа http: // resh.edu.ru
4.4	Народный костюм. Русский народный праздничный костюм, символы и обереги	1	Изобразить особенности мужской одежды	Учительский портал http://www.

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	в его декоре. Головные уборы. Особенности мужской одежды разных сословий, связь украшения костюма мужчины с родом его занятий		разных сословий, демонстрируя связь украшения костюма мужчины с родом его занятий.	ucportal.ru
4.5	Женский и мужской костюмы в традициях разных народов. Своеобразие одежды разных эпох и культур	1	Создать изображение русской красавицы в народном костюме. Исследовать и показать в изображениях своеобразие представлений окрасоте женских образов у разных народов.	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http: // multiurok.ru/blog/polieznyie-ssylki-dlia...izo...
5	Модуль 5. Архитектура (6 часов)			
5.1	Конструкция традиционных народных жилищ, их связь с окружающей природой: дома из дерева, глины, камня; юрта и ее устройство (каркасный дом); изображение традиционных жилищ	1	Провести анализ архитектурных особенностей традиционных жилых построек разных народов. Понимать связь архитектуры жилого дома с природным строительным материалом, характером труда и быта.	Российская электронная школа http: // resh.edu.ru
5.2	Деревянная изба, ее конструкция и декор. Моделирование избы из бумаги или изображение на плоскости в технике аппликации ее фасада и традиционного декора. Понимание тесной связи красоты и пользы, функционального и декоративного в архитектуре традиционного жилого деревянного дома. Разные виды изб и надворных построек	1	Получать представление об устройстве деревянной избы, а также иметь представление о жилых постройках других народов. Узнавать о конструктивных особенностях переносного жилища — юрты.; Уметь объяснять и показывать конструкцию избы, народную мудрость устройства деревянных построек, единство красоты и пользы в каждой	Учительский портал http://www. ucportal.ru

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

			детали.	
5.3	Конструкция и изображение здания каменного собора: свод, нефы, закомары, глава, купол. Роль собора в организации жизни древнего города, собор как архитектурная доминанта	1	Учиться объяснять и изображать традиционную конструкцию здания каменного древнерусского храма.; Приводить примеры наиболее значительных древнерусских соборов.	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http: // multiurok.ru»blog/p olieznyie-ssylki- dlia...izo...
5.4	Традиции архитектурной конструкции храмовых построек разных народов. Изображение типичной конструкции зданий: древнегреческий храм, готический или романский собор, мечеть, пагода	1	Называть конструктивные черты древнегреческого храма, уметь его изобразить. Уметь изобразить характерные черты храмовых сооружений разных культур.	Российская электронная школа http: // resh.edu.ru
5.5	Освоение образа и структуры архитектурного пространства древнерусского города. Крепостные стены и башни, торг, посад, главный собор. Красота и мудрость в организации города, жизнь в городе	1	Получать образное представление о древнерусском городе, его архитектурном устройстве и жизни людей.	Учительский портал http://www. ucportal.ru
5.6	Понимание значения для современных людей сохранения культурного наследия	1	Учиться понимать и объяснять значимость сохранения архитектурных памятников и исторического образа своей культуры для современных людей.	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http: // multiurok.ru»blog/p olieznyie-ssylki- dlia...izo...
6	Модуль 6. Восприятие произведений искусства (5 часов)			
6.1	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	1	Воспринимать и обсуждать произведения на темы истории традиций русской отечественной культуры: образ русского средневекового города в произведениях А. М. Васнецова, И. Я.	Российская электронная школа http: // resh.edu.ru

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

			Билибина, А. П. Рябушкина, К. А. Коровина; образ русского народного праздника в произведениях Б. М. Кустодиева.	
6.2	Примеры произведений великих европейских художников: Леонардо да Винчи, Рафаэля, Рембрандта, Пикассо (и других по выбору учителя)	1	Воспринимать и обсуждать произведения на темы истории и традиций европейской культуры.	Учительский портал http://www.usportal.ru
6.3	Памятники древнерусского каменного зодчества: Московский Кремль, Новгородский детинец, Псковский кремль, Казанский кремль (и другие с учетом местных архитектурных комплексов, в том числе монастырских). Памятники русского деревянного зодчества. Архитектурный комплекс на острове Кижи	1	Получать образные представления о каменном древнерусском зодчестве, смотреть Московский Кремль, Новгородский детинец, Псковский кремль, Казанский кремль и др.	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http://multiurok.ru/blog/polieznyie-ssylki-dlia...izo...
6.4	Художественная культура разных эпох и народов. Представления об архитектурных, декоративных и изобразительных произведениях в культуре Древней Греции, других культурах Древнего мира. Архитектурные памятники Западной Европы Средних веков и эпохи Возрождения. Произведения предметно- пространственной культуры, составляющие истоки, основания национальных культур в современном мире	1	Узнавать древнегреческий храм Парфенон, вид древнегреческого Акрополя.; Узнавать и различать общий вид готических соборов.; Получать знания об архитектуре мусульманских мечетей. Получать представления об архитектурном своеобразии буддийских пагод. Уметь рассуждать о разнообразии, красоте и значимости пространственной культуры разных народов.	Российская электронная школа http://resh.edu.ru
6.5	Памятники национальным героям. Памятник К. Минину и Д. Пожарскому	1	Узнавать основные памятники наиболее значимых	Учительский портал

	скульптора И.П. Мартоса в Москве. Мемориальные ансамбли: Могила Неизвестного Солдата в Москве; памятник-ансамбль героям Сталинградской битвы «Мамаев курган» (и другие по выбору учителя)		мемориальных ансамблей и уметь объяснять их особое значение в жизни людей. Узнавать о правилах поведения при посещении мемориальных памятников.	http://www.ucportal.ru
7	Модуль 7. Азбука цифровой графики (7 часов)			
7.1	Изображение и освоение в программе Paint правил линейной и воздушной перспективы: изображение линии горизонта и точки схода, перспективных сокращений, цветовых и тональных изменений	1	Осваивать правила линейной и воздушной перспективы с помощью графических изображений и их варьирования в компьютерной программе Paint.	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http: // multiurok.ru/blog/polieznyie-ssylki-dlia...izo...
7.2	Моделирование в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкции традиционного крестьянского деревянного дома (избы) и различных вариантов его устройства. Моделирование конструкции разных видов традиционных жилищ разных народов (юрты, каркасный дом и др., в том числе с учетом местных традиций)	1	Осваивать знания о конструкции крестьянской деревянной избы и её разных видах, моделируя строение избы в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур.; Использовать поисковую систему для знакомства с разными видами избы и её украшений. Осваивать строение юрты, моделируя её конструкцию.	Российская электронная школа http: // resh.edu.ru
7.3	Моделирование в графическом редакторе с помощью инструментов геометрических фигур конструкций храмовых зданий разных культур: каменный православный собор, готический или	1	Осваивать моделирование с помощью инструментов графического редактора, копирования и трансформации геометрических фигур	Учительский портал http://www.ucportal.ru

Рабочая программа по изобразительному искусству 1-4 классы

	романский собор, пагода, мечеть		строения храмовых зданий разных культур.	
7.4	Построение в графическом редакторе с помощью геометрических фигур или на линейной основе пропорций фигуры человека, изображение различных фаз движения. Создание анимации схематического движения человека (при соответствующих технических условиях)	1	Осваивать строение фигуры человека и её пропорции с помощью инструментов графического редактора (фигура человека строится из геометрических фигур или с помощью только линий, исследуются пропорции частей и способы движения фигуры человека при ходьбе и беге).	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http: // multiurok.ru»blog/p olieznyie-ssylki- dlia...izo...
7.5	Анимация простого движения нарисованной фигурки: загрузить две фазы движения фигурки в виртуальный редактор GIF-анимации и сохранить простое повторяющееся движение своего рисунка	1	Осваивать анимацию простого повторяющегося движения(в виртуальном редакторе GIF-анимации).	Российская электронная школа http: // resh.edu.ru
7.6	Создание компьютерной презентации в программе PowerPoint на тему архитектуры, декоративного и изобразительного искусства выбранной эпохи или национальной культуры	1	Осваивать и создавать компьютерные презентации в программе PowerPoint по темам изучаемого материала, собирая в поисковых системах нужный материал или используя собственные фотографии.	Учительский портал http://www. ucportal.ru
7.7	Виртуальные тематические путешествия по художественным музеям мира	1	Собрать свою коллекцию презентаций по изучаемым темам;	Образовательные ресурсы в помощь учителю ИЗО http: // multiurok.ru»blog/p olieznyie-ssylki- dlia...izo...
Итого		34		

Список КТП по классам на 2023-2024 учебный год

1. КТП для 1А класса (учитель Алымова И.В.)
2. КТП для 1Б класса (учитель Бахтиарова О.В.)
3. КТП для 1В класса (учитель Мильцева В.В.)
4. КТП для 1Г класса (учитель Дорофеева Е.М.)
5. КТП для 1Д класса (учитель Терехов И.Н.)
6. КТП для 1Е класса (учитель Тарасова Л.Н.)
7. КТП для 2А класса (учитель Типунова А.Н.)
8. КТП для 2Б класса (учитель Истомова О.Д.)
9. КТП для 2В класса (учитель Мильцева В.В.)
10. КТП для 2Г класса (учитель Комарова А.М.)
11. КТП для 2Д класса (учитель Косарева С.И.)
12. КТП для 3А класса (учитель Гаврилова Л.В.)
13. КТП для 3Б класса (учитель Селищева Г.И.)
14. КТП для 3В класса (учитель Гулевская Н.В.)
15. КТП для 3Г класса (учитель Дорофеева Е.М.)
16. КТП для 3Д класса (учитель Терехов И.Н.)
17. КТП для 4А класса (учитель Жукова М.П.)
18. КТП для 4Б класса (учитель Бакурова Т.В.)
19. КТП для 4В класса (учитель Глазкова Н.Н.)
20. КТП для 4Г класса (учитель Комарова А.М.)
21. КТП для 4Д класса (учитель Косарева С.И.)