

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**

Администрация Великого Новгорода

Комитет по образованию

МАОУ "Средняя общеобразовательная школа №22"

РАССМОТРЕНО

На методическом совете

Протокол № 5 от «31» мая 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО

педагогическим советом

Протокол № 12 от «15» июня
2023 г.

***Рабочая программа внеурочной деятельности
«Утро художника»***

Автор программы: Е.С.Медкова

Составитель: Шкрябина Е.В.

Возраст обучающихся: 11-13 лет

Срок реализации программы: 2 года

Великий Новгород
2023

Пояснительная записка

Программа «Утро художника» имеет художественно-эстетическую направленность и составлена на основе программы дополнительного художественного образования детей (создана научными сотрудниками Института художественного образования РАО рекомендованы Ученым советом ИХО РАО), с учётом требований Положения о порядке оформления программ дополнительного образования детей в образовательных учреждениях Великого Новгорода.

Актуальность:

Эта программа может рассматриваться как база для изучения специализированных областей искусства и закономерностей в целом на занятиях по мировой художественной культуре.

ЦЕЛЬ:

- Развитие творческой активности детей, создание условий для её пробуждения и реализации, превращение её в потребность творчества;

Задачи:

- Демонстрация всеобъемлющего единства способов выразительности (речь, жест, танец, музыка, цвет, запах и т.д.);
- Выстроить деятельность по трем направлениям: словесность, изображение и перформанс
- Привить интерес к живописи;
- Пробудить у ребят потребность к самостоятельной творческой работе.

Возраст детей: Данная программа ориентирована на учащихся 5,6 классов (11-13) лет.

Формы и режим занятий: Содержание программы ориентировано на добровольные одновозрастные группы:

- 2 года обучения
- Наполняемость- 15 человек

Наполняемость учебных групп выдержана в пределах требований СанПиН и информированного письма Департамента молодёжной политики, воспитания и

социальной защиты детей Минобрнауки РФ от 19.10.06 № 06-1616 «О методических рекомендациях»

« Примерная наполняемость групп».

В целом состав групп остается постоянным. Однако состав групп может изменяться по следующим причинам:

- Учащиеся могут быть отчислены при условии систематического непосещения учебных занятий.
- Смена места жительства, противопоказания по здоровью и в других случаях.
- Формой организации обучения является **групповая**.

Сроки реализации: программа рассчитана на 2 года обучения. Занятия проводятся 1 раза в неделю, теоретические занятия чередуются с практическими.

2 год обучения – 1 час в неделю- 34 часов в год.

В объединение принимаются дети, допущенные школьным врачом к занятиям.

Отличительной особенностью данной программы является то, что она модифицирована и адаптирована к условиям образовательного процесса в школе. В рамках модификации уменьшено количество часов.

ПРОГНОЗИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Учащиеся разовьют навыки свободного творческого воображения
- Создание детских рисунков

Учебно-тематический план

Первый год обучения

№	Название разделов тем	Количество часов	Теория	Практика
<i>От хаоса к форме, ИЛИ ЧТО МЫ МОЖЕМ УВИДЕТЬ В ГЕОМЕТРИЧЕСКИХ ФОРМАХ</i>				
1	Реальность и фантазия, или как маленькая девочка может превратиться в непослушного зайчонка. Слушаем и рисуем сказку	2	1	1
2	Фантазия в мире реальности, или как чувствуют себя сказочные существа в реальном мире	1	1	
3	Точка (зерно) как символ рождения мира	1	1	
4	Сказка из цветного песка (точка-пятно, динамика и статика множества точек)	1		1
5	Линия и изменчивое множество	2	1	1
6	Мореплаватели туманного моря, или сказка сплетения линий	2	1	1
7	Суровая музыка прямоугольных очертаний	2	1	1
8	Острые вершины ломаной линии	1	1	
9	Кусты, барашки и облака, или пряничный домик	1	1	1
10	В лабиринте линий	1		1
11	Круг, треугольник, квадрат (прямоугольник) — что мы можем увидеть в каждой из этих фигур и в их сочетании	1	1	
12	«Семейный портрет» из геометрических фигур	1		1
13	Следствие ведут знатоки, или как можно одновременно улыбаться и хмуриться	1	1	
14	Могут ли предметы вести беседу, или говорящие фрукты	2	1	1
15	Конечная бесконечность окружности	2	1	1
16	Ковер Царевны-лягушки, или целый мир в квадрате	1		1
17	Треугольник, или мир горы	1	1	
<i>II. Символика цвета</i>				
18	«Летопись Кляксы»	1		1
19	Хешпининг, или что произойдет?	1	1	
20	Цвет и наши ощущения	1	1	
21	Какого цвета звуки? Желтая сказка	2	1	1
22	Цвет и движение. Синяя сказка	1	1	

23	Какого цвета наши чувства? Красная сказка	2	1	1
24	Определи свой цвет. Зеленая сказка	2	1	1
25	Роль ахроматического цвета, или монолог серого	2	1	1
	Итого:	34	19	15

Содержание учебных тем

1. Реальность и фантазия, или как маленькая девочка может превратиться в непослушного зайчонка.

Слушаем и рисуем сказку. 2 ч

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

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

2. Фантазия в мире реальности, или как чувствуют себя сказочные существа в реальном мире. 1 ч

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

Материалы: любые изобразительные средства — от карандашей до гуаши, бумага формата А4.

3 Точка (зерно) как символ рождения мира. 1 ч

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

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

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

1 ч

В точке — протяженность бесконечного пространства, **в** единице — бесконечный ряд натуральных чисел и т. д. Необходимо попытаться приобщить детей к идее единства микро- и макромира (песчинка — горсть песка — пустыня), к идее подобия малого и большого. С точки зрения образности лучше всего эта идея раскрывается в технике пуантилизма (живописная манера письма, отдельными мазками правильной формы в виде точек или квадратиков). Возможен вариант картины из песка (предварительно окрашенный акварелью и высушенный песок наносится на помытые клеем участки подмалевка). В качестве литературной основы рекомендуется использовать образ сказочной пустыни Гоаб из «Бесконечной книги» М. Энде, который обладает сильным эмоциональным воздействием на детей.

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

5. Линия и изменчивое множество. 2 ч

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

Материалы: тушь или карандаш, гуашь, бумага формата А4 или цветная бумага.

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

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

Материалы: восковые мелки или акварель, тушь и перо, карандаши, фломастеры, бумага формата не менее ¼ листа ватмана

7. Суровая музыка прямоугольных очертаний. 1 ч

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

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

Материалы: трафарет из картона, гуашь, бумага.

8. Острые вершины ломаной линии. 1 ч

Главная цель этого занятия — дать почувствовать ребенку изначальную образную выразительность линий разной конфигурации. В качестве словесного эквивалента может быть использован отрывок «Горы судьбы» из «Бесконечной книги» М. Энде, отрывок с описанием Огненной горы Ородруина и дворца Снежной королевы из «Властелина колец» Дж. Р. Р. Толкиена. Образности первого произведения

соответствует техника работы тушью и пером (острота контраста белого пространства листа и черной линии, острота самого инструмента работы). Для воплощения образов второго произведения можно предложить технику воскографии.

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

9. Кусты, барашки и облака, или пряничный домик. 1 ч
Рисование спиралевидной линией. Успокаивающая, баюкающая связь спиралевидной линии может существовать в исконно мягких предметах (облака, шерсть), а также придавать «мягкость» любой конструкции, например схеме дома, где соединяются треугольник и прямоугольник. Занятие можно построить, предложив детям преобразовать заданные жесткие конструкции (шаблон) в нечто прямо противоположное (схему дома преобразовать пряничный домик, полукруги — в лес или морскую пену т. д.). Подходящей техникой является работа восковыми мелками с последующей заливкой фона акварелью.

Материалы: восковые мелки, акварель, формат бумаги не более альбомного листа, карандаши, фломастеры.

10. В лабиринте линий. 1 ч

Занятие проходит в форме игры, в ходе которой ребенок может почувствовать связь слова и линии с траекторией своего движения. Попытаться с завязанными глазами пройти под руководством своего напарника, подчиняясь его словесным указаниям, по лабиринту из кеглей, стульев и т. д. Объединяем слова и движения (линейный диктант по рассказу Л. Кэрролла «Мистер К. и Т.»), звук и линию (музыкальный диктант на высоту звука, ритм с последующим поиском случайно возникающих образов), ритмические движения тела и линии краски, растекающейся по листу. Варианты творческих заданий: как растечется клякса жидкой краски и туши по листу под действием ритмических движений рук ребенка, который держит бумагу; как краска ляжет на бумагу, предварительно закрашенную восковыми мелками.

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

11. Круг, треугольник, квадрат (прямоугольник) — что мы можем увидеть в каждой из этих фигур и в их сочетании. 1 ч

Занятие строится по типу игры-угадайки: на что похожи 'разные комбинации этих фигур — круга, треугольника, квадрата? Учитель, выкладывает на доске ряд картинок (а; и док — дом с солнцем, пейзаж с горой и солнцем, детская площадка с грибком и мячом, фигуры мальчика, девочки, рыба, птица, ракета, пушка, бокал с мороженым и т.д. Затем дети сами придумывают свои варианты, а другие дети отгадывают. В конце занятия каждый изображает на бумаге свой вариант загадки (может быть серия рисунков) или создает коллаж.

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

12. «Семейный портрет» из геометрических фигур. 1 ч

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

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

13. Следствие ведут знатоки, или как можно одновременно улыбаться и хмуриться. 1 ч

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

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

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

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

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

15. Конечная бесконечность окружности. 2 ч

Парадоксальные свойства окружности (ограниченность той части плоскости, которую она отрезает от окружающего, и одновременно ее бесконечность, отсутствие у неё начала и конца) лучше всего усваиваются, если дать детям-ощутить их руками: Подержать круглый предмет (диск, обруч и т. п.) и поводить пальцами по его кромке. Можно поставить перед детьми задачу, которую должна была решить в Стране чудес Алиса из сказки Л. Кэрролла: где у круглого гриба одна сторона, а где другая? Описание сказочного талисмана «Аурина» из «Бесконечной книги» М. Энде очень наглядно и эмоционально вводит ребенка в древнюю символику круга и окружности. Круг как опора мира, как внешнее и внутреннее, как свет и тьма, как день и ночь, как источник, который «бьет сам из себя» и «наполняется, оттого что его пьют».

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

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

16. Ковер Царевны-лягушки, или целый мир в квадрате. 1 ч

«Изукрашен ковер золотом-серебром, вышито на нем все царство с городами и деревнями, с горами и лесами, с реками и озерами». Через знакомый с детства образ из русской народной сказки «Царевна-лягушка» дети легко приобщаются к символическим понятиям, связанным с квадратом.

Квадрат — это прежде всего символ земли: от конкретного образа квадратной формы до образа мироздания с центром, обозначенным мировым деревом, и ориентацией по четырем сторонам света. где живут ветра, стихии (огонь, вода, земля, воздух), божества времен года, частей суток. Квадрат (прямоугольник) лежит в основе как обычного дома, так и священного, сакрального (дом, храм, пирамида, пагода), а также множества предметов, первоначально связанных с землей (стол, постель—от корня тло (дно), oтыле (слав, «бездонный»), tellees (лат. «земля»), тлен, тлеть, т. е. превращаться в прах земной).

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

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

17. Треугольник, или мир горы. 1 ч

Из всех символических значений, связанных с треугольником, детям ближе всего символ мировой горы. Лики именно этого образа знакомы им с раннего детства из сказок. Взобравшись на гору, можно попасть в гости к Кощею Бессмертному, который держит в плену прекрасную девицу (сказка «Кощей Бессмертный»); На крутых горах стоят медное, серебряное и золотое царства (сказка «Три царства»). Горы растут из

щетки (сказка «Ведьма и Солнцева сестра»); в горах живут Змеи Горынычи, драконы, гномы, тролли. По горам ходит и в гору обращается великий русский богатырь Святогор. «Из печальной тьмы горы» королевич Елисей выносит свою суженую. Как гора посреди моря, высится волшебный остров Буян.

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

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

//. Символика цвета

18. «Летопись Кляксы». 1 ч

«Вначале было большое черное перо. И это большое черное перо посадило большую черную кляксу. А поскольку мир возник из большой черной кляксы, люди, населявшие его, были только черными. Но стоило им однажды пораниться, и кровь их тотчас покраснела. Тогда они ужасно испугались. Некоторые с перепугу даже побледнели. А побледнев, они стали белыми и сразу же переселились в другие края...»
Забавная сказка чешского поэта В. Незвала очень точно воспроизводит древние представления наших предков о цветовой символике мира, где белый цвет был символом неба, красный — жизни, черный — земли и подземного мира. В результате смешных приключений часть человечков поселится на Рыбе-ките /корабле, который подобен Земле (вспомним сказку П. Ершова «Конек-Горбунук»), а часть — улетит на воздушных шарах в небо.

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

19. Хеппенинг, или что произойдет? 1 ч

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

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

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

20. Цвет и наши ощущения. 1 ч

Цвет может вызывать самые разные ощущения: температурные (теплое и холодное), пространственные (выступают вперед, отдаляются, создают чувство

глубины), весовые (легкое, тяжелое, воздушное, давящее), акустические (тихое, громкое, кричащее, глухое). Цвет может вызывать также разные эмоциональные состояния (веселое, грустное, бодрое, радостное, печальное, спокойное, безразличное), рождать эстетические чувства (красивое, безобразное, отвратительное).

Разговор об этом можно провести в виде:

- игры с заранее подготовленными цветными карточками, которые различным образом комбинируются между собой;
 - опытно-экспериментальной работы по смешиванию гуаши разного цвета на маленьких эскизах;
 - поиска соответствующих ощущений в произведениях художников с последующей фиксацией этих ощущений;
 - анализа цветовой гаммы одежды или окружающих предметов
- Главное, чтобы дети обратились к своему опыту, проанализировали свои чувства. Затем можно закрепить эти чувства, создав свой вариант теплой или холодной, громкой (кричащей) или тихой (шепчущей), легкой или тяжелой картины.
- Материалы:* большую маневренность дает гуашь, но возможно и манипулирование с цветной бумагой (необходим широкий спектр расцветок).

21. Какого цвета звуки? Желтая сказка. 1 ч

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

После этого детям можно предложить пофантазировать на тему желтого цвета. Здесь возможны два пути:

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

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

22. Цвет и движение. Синяя сказка. 2 ч

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

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

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

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

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

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

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

24. Определи свой цвет. Зеленая сказка. 2 ч

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

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

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

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

25. Роль ахроматического цвета, или монолог серого. 2 ч

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

Материалы: гуашь, кисть, бумага или цветная бумага!, клеи, ножницы.

Учебно-тематический план

Второй год обучения, 6 класс

№	Название разделов тем	Количество часов	Теория	Практика
<i>/. Символика цвета</i>				
1	Начало начал, или «Белая сказка»	2	1	1
2	Цвет и слово, или пишем цветные стихи	2	1	1
3	«Синяя птица» мечты	2	1	1
4	Радуга, или цветные нити жизни	4	1	3
5	Радужные ступени, или дополнительный цвет	2	1	1
6	Сказка превращений, или как из трех цветов сделать шесть	2	1	1
<i>//. Черное и белое, или бином фантазии</i>				
7	Играем в «Горячо — холодно»	1	1	
8	Черное и белое, или свет и тьма	2	1	1
9	Верх и низ, или поиграем в игру Алисы из Зазеркалья	1		1
10	Левое и правое, или мир Зазеркалья	2	1	1
11	Огонь и вода — бесконечная изменчивость и неизменность	2	1	1
12	Зима — лето	2	1	1
13	Круговорот жизни и смерти	2	1	1
14	Бином фантазии	1		1
<i>/// Первообразы</i>				
15	Мировое древо (космическое)	2	1	1
16	Дорога, или путь к самому себе	2	1	1
18	Тень, знай свое место!	2	1	1
19	Мудрый старик (старуха)	2	1	1
20	Богиня-мать	1	1	
	Итого:	34	16	18

Содержание учебных тем

/. Символика цвета

1. Начало начал, или «Белая сказка». 2 ч

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

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

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

2. Цвет и слово, или пишем цветные стихи. 2 ч

Сочинение стихов требует прежде всего сосредоточения, поэтому в начале урока можно поиграть в упражнения, предложенные психологом В. Леви, — закрыть глаза и представить себе (по-выбору): белые-белые белила, синюю-синюю синьку, желтый-желтый желток, красивую красную краску, черные-черные чернила, зеленую-зеленую зелень.

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

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

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

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

Материалы: карандаши, фломастеры, пастель, бумага.

3. «Синяя птица» мечты. 2 ч

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

М. Метерлинка (музыка И. Саца). В этом произведении за образами, близкими детям (вода, огонь, молоко, хлеб, черная кошка, пес, Синяя птица), четко закреплена как символика цвета, так и весьма определенная пластическая и музыкальная тема. Спектакль можно поставить в виде импровизации под музыку И. Саца. Дети заранее знакомятся с адаптированным текстом: Цветовая, музыкальная, пластическая, образная характеристика героем обсуждается и обговаривается. Костюмы создаются импровизационно из кусков материи и подготовленных деталей. Выбор роли — свободный, по желанию детей. Ребенок может менять роль даже во время импровизации. «Главным режиссером» выступает заранее подготовленная фонограмма, которая выстраивается как путешествие с выдвиганием на первый план то одного, то другого героя и с общим апофеозом.

4. Радуга, или цветные нити жизни. 2 ч

Появление в небе радуги всегда и всеми (взрослыми и детьми) воспринимается с радостным изумлением; Завораживают гармония переливающихся цветов спектра, эфемерность и одновременно реальность радуги. В мифологии радуга совмещает в себе функции оружия бога-громовика (лук Перуна); небесного моста, соединяющего землю и небо (скандинавская мифология): небесного змея, пьющего воды земли, небесной

реки, которая питается водой небесных озер и колодцев, а затем изливает её в виде дождя на землю; коромысла, на котором царица небесная (она же жена бога-громовика) носит ведра с небесной водой, драгоценного убора (кольца, головной повязки, пояса) все той же богини неба, проливающей небесную влагу на земные поля. Обобщая эти образы, можно сказать, что радуга является символом плодородия, самой жизни (радуга, посланная Ною после потопа), ее многоцветия. Такое многоцветие присуще раю, идеальному образу природы.

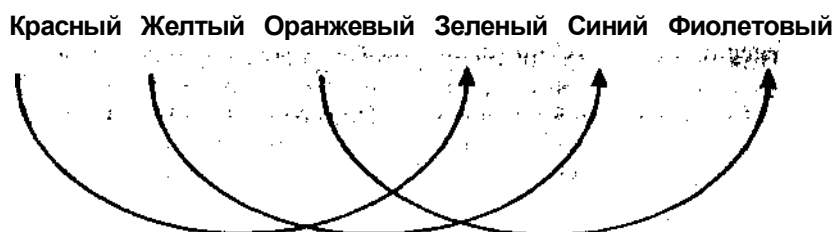
В отрывке из книги финской писательницы Л.-Л. Миккола «Анни Маннинен» девочка Анни попадает в разоренную войной страну, где истоптанная земля не плодоносит, где не ткнут ярких свадебных нарядов, поскольку Маари, которая одна умеет красить нити жизни, оплакивая погибшего жениха, забыла песню радуги. Ее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

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

Материалы: бумага, акварель, восковые мелки, пастель.

5. Радужные ступени, или дополнительный цвет! 2 ч

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



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

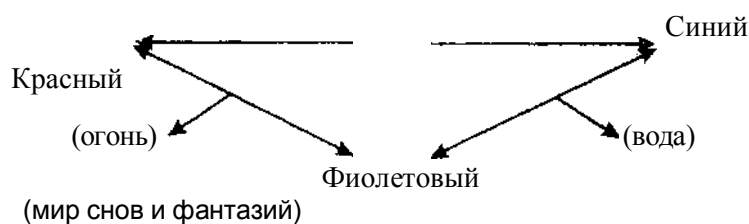
Материалы: гуашь, кисть, бумага.

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

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

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

На основе приведенной ниже схемы дети могут строить сказку превращений или мир творения. Все зависит от направляющей фантазии учителя.



Сочинять сказку можно группой из 5—7 человек или парами (при этом каждый тянет карточку с указанием основного цвета для себя и цвета, с которым необходимо «слиться», для своего партнера)

Желтый-Синий

Красный -Синий

Синий -Красный

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

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

II. Черное и белое, или бином фантазии

7. Играем в «Горячо — холодно». 1 ч

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

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

8. Черное и белое, или свет и тьма. 2 ч

Чтобы сеет свечи казался ярким, нужно чтобы вокруг было темно.

Ле Гуин У. На последнем берегу Черное и белое, свет и тьма, день и ночь, бытие и небытие, белый свет и черная земля — взаимоисключающие и взаимодополняющие понятия, неразрывно связанные в круге бытия. Они — в чередовании бусинок в ожерелье, в пиктограмме североамериканских индейцев, обозначающей течение времени. Они — в древнем китайском знаке инь-ян, обозначающем единство Земли и Неба, Луны и Солнца, смерти и жизни, Севера и юга, женского и мужского начал. Они — в столь знакомых с детства загадках («Черная королева весь мир поборолла, а белая — подняла» (ночь и день), «Пришел белый теленок, прогнал черного» (день и ночь), «Поле — белое, а семя — черное, Земля беленькая, а птички на ней — черненькие» (книга), «Белое ест, а черное роняет» (лучина). Один из наиболее древних видов искусства, с которым мы сталкиваемся с самого раннего детства, — графика — основан на контрасте белого и черного.

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

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

9. Верх и низ, или поиграем в игру Алисы из Зазеркалья. 1 ч

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

Понятие верха и низа усваивается с детства и становится привычным, а привычное, обыденное не может стать толчком к творчеству, тем более что на занятиях изобразительным искусством по традиции, сложившейся еще со времен эпохи Ренессанса, детей приучают к средней точке зрения (на уровне глаз), к усредненному положению линии горизонта, что не дает зрительной деформации предметов. Смена точки зрения на более высокую или более низкую (для чего можно залезть на стол или под него) сразу создает необычный ракурс знакомых предметов. Можно попробовать поиграть в Алису из Страны чудес, которая, выпив из заколдованного пузырька, уменьшилась, чуть не утонув в море собственных слез, а съев пирожок, наоборот, выросла, так что ей пришлось общаться с собственными ногами посредством писем и посылок. Если смотреть на вещи сверху или с очень близкого расстояния, они необыкновенно преобразуются. Это заметил еще М. Врубель. Его зарисовки воды и камней в прибое, увиденные сверху, фантастичны. Об этом свидетельствуют фотографии моря, пустыни, гор и т.д., сделанные с высоты птичьего полета, или фотографии цветов сверху и о большом приближении. Этот же прием используется, и в детской субкультуре. Вспомним загадку о мексиканце в сомбреро, идущем по железной дороге.



После того как дети поиграли в одну из игр или во все сразу, **можно** предложить им сочинить (индивидуально или по группам) свою графическую загадку и представить ее всем. Можно также сочинить свою историю (индивидуально или в паре с кем-то) о том, что произойдет с тобой, когда ты вдруг очень уменьшишься или вырастешь, и проиллюстрировать ее¹.

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

Материалы: любые, в зависимости от задания.

10. Левое и правое, или мир Зазеркалья. 2 ч

«Идет направо — песнь заводит, налево — сказку говорит» — многие поколения детей выросли с этими строками А. Пушкина из «Руслана и Людмилы». В народных сказках выбор между правым и левым оборачивается выбором судьбы: «Кто поедет в правую сторону, будет здоров и жив... а кто поедет в левую сторону, сам убит будет...» Для большинства мифологий характерно использование левого как синонима чего-то отрицательного (встать с левой ноги, плюнь через левое плечо, левые (т. е. неправедные) деньги и т.п.), а правого в значении положительного (правый как; праведный). Мифологический мир нередко представляется как зеркальный по

отношению к обычному, реальному миру. На этом же приеме строятся многие литературные произведения.

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

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

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

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

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

Материалы: карандаши и фломастеры, гуашь, бумага

11 Огонь и вода — бесконечная изменчивость и неизменность. 2 ч

В основе значения слов «огонь» и «вода» лежат понятия вселенной, гармонии, рождения, жизни и смерти.) Воду и огонь объединяет непрерывная изменчивость (в которой рождаются и умирают образы всего живого), а также неразрывные отношения взаимного оплодотворения и уничтожения: да является источником жизни (хаос первозданных вод), но та же вода, оплодотворенная огнем, всегда тушит огонь (жизнь), служит источником гибели жизни (потоп). В скандинавской мифологии жизнь зарождается в результате сближения двух миров: мира огня и мира туманов и холода. Искры смешались с растаявшим льдом и вдохнули в него жизнь, отчего на свет появился великан Имир, первое живое существо в мире, из которого позже боги сотворили Землю, небо, море. Солнце и Луну. Во многих мифологических системах встречается мотив наказания, гибели человечества в результате потопа (Шумер, Древняя Греция, Ветхий Завет).

Оппозиция вода — огонь сама по себе очень продуктивна в плане образности, но не менее продуктивны и метафорические пары огонь-трава, рука-огонь, человек-огонь, огненная борода, корень-огонь и т. д. На этом могут быть построены интересные пластические миниатюры, инсценировки, эссе-рассказы, сказки, метафорические и символические композиции в красках и пластике (бумага, природные и нетрадиционные материалы).

Интересный материал дают загадки. В загадках об огне преобладают образы птицы (петуха или сокола), столба, быка, которые стремятся к небу (улетают, поднимаются, тянутся): «В камне спал, по железу встал, по дереву пошел, как сокол, пролетел».

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

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

Материалы: любые, по выбору.

12 Зима — лето. 2 ч

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

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

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

Утро	День	Вечер	Ночь
Весна	Лето	Осень	Зима
Рождение	Зрелость	Старость	Смерть
Расцвет растительного мира		Увядание растительного мира	
Возврат божества		Уход божества	
Жизнь		Смерть	
Высокие звуки, которые пронзают Вселенную по вертикали и напрямую осуществляют связь с Солнцем		Низкие звуки, нисходящие мелодии	
Дудочки, свистульки, колокольчики			
Заклички по типу веснянок и игр «Гори-гори ясно»			

Эта схема может быть выстроена самими детьми с помощью наводящих вопросов педагога. Занятие может превратиться (в увлекательную игру-представление (надо заранее приготовить музыкальные инструменты, фольклорные тексты, материал для чучела и т. п.). Детям предлагается нарисовать иллюстрации к загадкам, сказке «Двенадцать месяцев», создать коллективное панно «Чудо-дерево», соединяющее все времена года, и т.д. Изучение темы можно закончить творческим конкурсом «Защита времен года», в котором четыре команды («Лето», «Осень», «Зима», «Весна») должны доказать, что выбранное ими время года (в которое, например, они родились) лучше, интереснее, увлекательнее других, привлекая для этого песни, стихи, частушки, загадки, сезонные игры, танцы, инсценировки, иллюстрации, костюмы и т.д.

Материалы: любые, в зависимости от темы

13. Круговорот жизни и смерти. 2 ч

В ряде художественных произведений, в том числе в сказках, в детской литературе (особенно XX в.), проблема жизни и смерти чаще всего разрешается на основе древних мифологических представлений. По мысли древних, жизнь и смерть связаны между собой: жизнь порождает смерть, а смерть — жизнь, жизнь черпает свои силы в

смерти и смертью очищается. При всей своей антагоничности эти понятия лишь разные стороны единого круговорота бытия. Умереть — значит родиться вновь, рождение — это начало, которое ведет к концу, и т. д. Наиболее парадоксальный пример в фольклоре — это смерть Кощея Бессмертного в яйце (символе жизни). Гибель Кощея является залогом освобождения невесты главного героя (Марьи Моревны, Елены Прекрасной, Василисы Премудрой). В схеме сказки о Кошее Бессмертном представлены такие оппозиции: смерть — жизнь, Кощей — Марья Моревна, Елена Прекрасная, Василиса Премудрая, старость — молодость, мужское — женское, жених — невеста.

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

Материалы: любые по выбору детей.

14. Бином фантазии. 1 ч

«Бином фантазии» — так определяет Джанни Родари свой метод творческого первотолчка, который возникает из пары слов, которые разделены известной дистанцией, достаточной для того, чтобы создать контекст необычности. Только тогда, по мысли писателя, «воображение *будет* вынуждено активизироваться, стремясь установить между... словами родство, создать единое... фантастическое целое, в котором оба чужеродных элемента могли бы сосуществовать» (Дж. Родари. Грамматика фантазии). «Бином фантазии» определяется волей случая (два ребенка одновременно пишут свои слова на разных сторонах доски или выбирают страницу словаря, или страницу, строчку и номер слова любой книги), а затем идет обыгрывание возникших слов и виде рассказа, сказки, стихов и т. д. На этих же принципах строится игра, в которой ведущий загадывает слово (существительное), а все остальные участники должны доказать связь этого слова со своими, тоже заранее загаданными (и зафиксированными) словами. Вариантом этой игры является вписывание случайно выбранных прилагательных в заранее заготовленный текст с пробелами или игра в «свое слово», когда на все вопросы надо отвечать одним и тем же словом, присвоенным тебе в начале игры («Кто ты? — Метла. Что ты ел на обед? — Метлу» и т. д.). Результатом такого урока может стать схема рассказа или сказки (с последующей литературной обработкой) и серия рисунков по типу комиксов.

Материалы: гуашь, кисть или пастель, бумага.

III. Первообразы

15. Мировое древо (космическое). 2 ч

Мировое древо (Древо жизни, Древо познания, Древо плодородия) воплощает универсальную концепцию мира. Древо является центром мира, его вертикальной осью, которая связывает три основных пространственных зоны: небо (ветви), землю (ствол) и подземный мир (корни). По этим зонам рас предел я си. и весь животный мир. Наверху — птицы, в середине — олени, коровы, лошади, антилопы, пчелы, белки и г. д., внизу — змеи, лягушки, мыши, бобры, рыбы, медведи, чудовища. Через Мировое древо описывается горизонтальная структура мира с деревом в центре, двумя направлениями (левое — правое, спереди — сзади) и четырьмя сторонами света (четырьмя ветрами).

С Мировым деревом соотносятся и три первоэлемента мир ветви — огонь, ствол — земля, корни — вода. Во многих языках слово «дерево» обнаруживает связь с огнем в целом (например немецкое *garian* — дерево и русское «гореть», английское *fir* — ель и *fire* — огонь).

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

Творческим заданием по этой теме может стать изображение любого мифологического или литературного образа.

Материалы: гуашь, кисть, бумага большого формата.

16. Дорога, или путь ж самому себе. 2 ч

Дорога является горизонтальной проекцией Мирового древа. Она связывает между собой все объекты, которые обозначали мифологическое пространство, является

главным способом его освоения. На мотиве дороги (пути) строятся все волшебные сказки (герои отправляются в путь за чем-то, в изгнание и т. д.), эпос (герои совершают подвиги во время странствия), многие произведения художественной литературы (от «Божественной комедии» Данте до «Властелина колец» Толкиена). Дорога становится испытанием героя, его судьбой («жизненный путь»). Загадка типа «Тянется нитка, а в клубок не смотать» связана с понятием нити судьбы. В загадке «А что такое, что в узелок не свяжешь?» узел — знак судьбы, жизни и смерти.

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

Материалы: карандаши, фломастеры, ватман.

17. Тень, знай свое место! 2 ч

В древности тень человека считалась его душой, двойником (у В. Даля приводится пример тени как сени, отсутствия прямого солнечного света, и как души умершего, привидения). Потеря тени была равносильна утрате жизни, наступить на тень означало нанести вред человеку (до сих пор дети так дразнят друг друга). **Слово, «тень соотносится с английским диалектным словом teea – вред, порча, гибель, с именем греческого бога смерти Танатоса. В загадках зафиксирована, с одной стороны» путающая похожесть тени на человека («Ходит без ног, рукава.- без рук, уста без речи»)» а с другой — фантастические нечеловеческие возможности тени («Идет по соломе — не шуршит, идет по воде — не тонет, идет по огню — не горит», «Черного ворона не могу догнать, если и догону — не могу поймать», «Куда ни пойдешь — она везде с тобою», «Что ты ни делаешь — и она то же, но помощи от нее не жди — никогда не поможет») и ее относительная самостоятельность («Мету, мету — не вымету, несу, не ' су — не вынесу, пора придет — сама уйдет»).** Во многих культурных традициях существует театр теней, игры с тенями. Большой интерес у детей вызывает игра «Зрячие жмурки», в которой воля щий должен по тени на экране (стене, простыне) узнать играющих (водящий сидит лицом к экрану и спиной к играющим, которые идут вереницей между ним и источником света). Чтобы затруднить задачу, можно использовать различные детали одежды и любые движения — хромать, горбиться, пятиться и т.д. Образ тени как темной стороны человеческой души очень интересно интерпретирован в ряде литературных произведений. В сказке Г.-Х. Андерсена «Тень» герой Ученый гибнет от того, что в силу своей доброты и недалекости постепенно уступает Тени прерогативы Человека — добровольно отпускает Тень, обращается к ней на «вы», соглашается на роль тени при своей же Тени и т. д. В сказочной пьесе Е. Шварца «Тень», чтобы победить тень, необходимо не только вспомнить магическую формулу «Тень, знай свое место», но и понять свои заблуждения и слабости.

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

Перед тем как перейти к фиксации впечатлений в виде изображения, очень интересно поэкспериментировать с тенью от одного и двух источников света. Самым

простым заданием может быть серия зарисовок деревьев (леса) с пересекающимися тенями, а более сложным — иллюстрации к сказке Г.-Х. Андерсена «Гень».

Материалы: карандаши, тушь, литографюра, граттаж.

18. Мудрый старик (старуха). 2 ч

Старец — «из стариков старик». «...Старцы нередко ходят с рылями (лирами. — *Е. М.*) и поют думы ... они же слепцы, хотя бы и не были ни стары, ни слепы» (Даль В. Толковый словарь живого великорусского языка. В 4 т. — М., 1994. — Т. IV. — С. 507). Это и знакомые нам с детства по русским народным сказкам старые старички с их добрыми советами и наукой (в той числе Баба-яга, указывающая путь), и добрый Доктор Айболит из сказки К. Чуковского, и Дед Мороз, исполняющий желания и приносящий подарки, и даже Старый Олень (Старый Король среди оленей) из книги Ф.Зальтена «Бэмби». Этот ряд можно продолжать до бесконечности: Вещий баян («Слово о полку Игореве»), Старый финн («Руслан и Людмила» А. Пушкина) и т. д. Продолжение поиска само по себе может стать интересной творческой задачей.

Занятие лучше всего строить не на одном произведении, а на сравнении одного и того же образа во многих произведениях (соответственно возрасту детей). Возможен просмотр отрывков из фильмов «Властелин колец» (игрового или анимационного) и «Гарри Поттер и философский камень».

Нужно предложить детям вспомнить и подобрать живописные произведения, в которых запечатлен образ мудрого старца. Возможно, наиболее близки к этому образу «Автопортрет» Леонардо да Винчи и «Автопортрет» Рембрандта. Затем дети создают собственные творческие работы.

Материалы: любые по выбору детей.

19. Богиня-мать. 1 ч

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

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

Богиня-мать присутствует во всех культурах мира (кстати, почти на всех языках мира слово «мать» звучит похоже). Прежде всего она соотносится с творческим созидательным началом в природе. На ранних стадиях истории человечества, видимо, вся природа представлялась в виде женского божества: отсюда ее вездесущность — она и Мать сыра земля, она же и богиня неба.

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

Богиня-мать связана с водой как первоэманацией стихией.

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

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

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

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

В ведении Богини-матери было плодородие земли, в результате чего ее лики менялись в связи со сменой сезонов. Многочисленные богини плодородия (Деметра, Церера, Иштар, Исида) позднее сменяются женскими образами аллегорий сезонов (интересный мотив для символической композиции). В связи со сменой сезонов менялся лик Богини-матери: весной ее лицо дышало девичьей нежностью, летом — зрелостью молодой женщины, осенью — мудростью заката человеческой жизни, зимой — холодом увядания старости. Она одновременно была и девушкой, и зрелой женщиной, и старухой. В кельтской мифологии богиня Зимы, злая одноглазая богиня Кайблеах (в переводе «старая женщина»), которая все замораживает своим жезлом, 1 февраля отправляется на остров Юности и, искупавшись на рассвете в источнике молодости, становится богиней весны — юной Бригиттой (жезл ее зацветает белыми и желтыми цветами). В сказке Г.-Х. Андерсена «Снежная королева» Герда побывала и в царстве Зимы у Снежной королевы, и в царстве вечного Лета, в заколдованном саду Старушки-колдуньи, где цвели «цветы всех родов и всех времен года» (правда, здесь молодость со старостью поменялись местами).

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

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

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

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

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

Методическое обеспечение

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

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

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

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

Проблема критериев оценки успешности деятельности детей в рамках предлагаемой программы может быть решена в двух аспектах: качественном и количественном.

С точки зрения качественного аспекта проводится анализ динамики развития качества творческих работ от первой до последней. Результаты бесед и наблюдений по каждому уроку педагог заносит в дневник наблюдений.

С точки зрения количественного аспекта результативность может быть зафиксирована (весьма приблизительно, разумеется) с помощью тестов. Наиболее распространены и эффективны в этом отношении две тестовые методики: форма А «Теста творческого мышления» П. Торренса, имеющая целью измерение так называемого коэффициента творчества, и «Методика изучения детской креативности» Е. Туник.

Замеры проводятся специалистом-психологом по П. Торренсу в начале и конце курса, а по Е. Туник в конце курса.

Занятия наиболее эффективно проходят в группе численностью 7—8 человек (максимально 12). Помещение должно иметь свободное пространство для игр и перформанса. Рабочее место ребенка должно быть просторным — гораздо большим, чем традиционные полпарты, поскольку возможна работа с бумагой большого формата.

Методическая литература:

1.Алехин А.Д. Изобразительное искусство: Художник. Педагог. Школа. Кн. для учителя. -М.: Просвещение, 1984. -160 с., ил.

- 2.Алексеева В.В. Что такое искусство? - М.
- 3.Баженова Л.М. Наш друг экран. Выпуск 1. - М.: Пассим, 1995. - 80 с.
- 4.Баженова Л.М. Наш друг экран. Выпуск 2. - М.: Пассим, 1995. - 80 с.
- 5.Барышникова З.Н. Зарубежное искусство в кроссвордах. - Тольятти: Развитие через образование, 1995. - 120 с.
- 6.Власов В.Г. Стили в искусстве. Словарь. - С. -Петербург: Кольна, 1995. - 371 с.
- 7.Волков Н.Н. Композиция в живописи. - М.: Искусство, 1977. - 263 с.
- 8.Ганкина Э.З. Художник в современной детской книге: Очерки. - М.: Сов. художник, 1977. - 215 с.: ил.
- 9.Гудилина С.И. Чудеса своими руками. - М.: Аквариум, 1998. - 264 с., ил.
- 10.Гудилина С.И. Игровая азбука / Изучаем буквы, учимся рисовать, лепить, делать объемные фигурки из бумаги. - М.: Аквариум, 256 с., ил.
- 11.Дайн Г.Л. Игрушечных дел мастера. - М.: Просвещение, 1993. - 124 с.
- 12.Жердев Е.В. Художественное осмысление объекта дизайна. - М.: АУТОПАН, 1993. - 132 с.
- 13.Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем: Кн. для учителей и родителей. -М.: Просвещение, 1996. -64 с.
- 14.Кабалевский Д.Б. Воспитание ума и сердца: Кн. для учителя. 2-е изд. Испр. и доп.- М.: Просвещение, 1984. - 206 с., ил.
- 15.Киреева Е.В. История костюма. - М.: Просвещение, 1976. - 173 с.
- 16.Кузин В.С. Психология. Учебник. 3-е изд., перераб. и доп. - М.: АГАР, 1997. - 304 с., ил.