

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа № 16

Принят
на заседании педагогического
совета МАОУ СОШ № 16
Протокол № 1 от 30.08.2022



Утверждаю
Директор МАОУ СОШ № 16
А.С. Тимошкина
приказ № 643-д
от 31.08. 2022 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

художественной направленности

Художественная студия «Академия мифа Аваллон»

возраст обучающихся: 6-11 лет

срок реализации: 2 года

Автор-разработчик:
Авдеева Татьяна Васильевна
педагог дополнительного образования

г. Екатеринбург, 2022 год

Комплекс основных характеристик

1.1. Пояснительная записка.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **художественной направленности** Художественная студия «Академия мифа Аваллон» (далее - программа) составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

- Федеральным Законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утв. приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196);
- Санитарными правилами (утв. Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»);
- Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Письмо Минобрнауки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации»);
- Методическими рекомендациями по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей-инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей (Письмо Минобрнауки РФ от 29.03.2016 № ВК-641/09 «О направлении методических рекомендаций»);
- Примерными требованиями к программам дополнительного образования детей (Письмо Минобрнауки РФ департамент молодежной политики, воспитания и социальной защиты детей от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»);
- Порядком применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ (утв. Приказом Минобрнауки РФ от 09.01.2014 № 2 «Об утверждении Порядка»);
- Правилами оказания платных образовательных услуг (утв. Постановлением Правительства РФ от 15 сентября 2020 г. N 1441 "Об утверждении Правил");
- Уставом МАОУ СОШ № 16;
- Локальными актами МАОУ СОШ № 16

Актуальность программы. Мир искусства способствует развитию и становлению человеческой личности, нравственном и социокультурном воспитании. Создавая условия, побуждающие ребенка к занятиям искусством, можно раскрыть и развить его творческие способности. Как правило, ребенку недостаточно привычных, традиционных способов и средств. На занятиях в студии по данной программе используется разнообразие художественных материалов и техник— это огромная возможность для детей думать, пробовать, искать, экспериментировать, а самое главное, самовыражаться. Данная программа дает возможность через обучение детей, формировать их духовный, нравственный и эстетический мир.

Отличительной особенностью программы является интеграция изобразительного творчества с элементами музыкальной, художественно - речевой, театрализованной деятельности. Объединение происходит вокруг основного стержневого вида деятельности – изобразительной. В обучение изобразительной деятельности включены различные игровые сюжеты, драматизации, игровые задачи и действия. В таких играх-занятиях целенаправленное действие достигается благодаря переходу в иную, «волшебную» реальность, где действиями ребенка руководит логика заданного сюжета, нацеленная именно на выполнение определенного произвольного действия. В результате у обучающихся происходит широкое, глубокое осмысление образов и их создание разными выразительными средствами.

Адресат программы. Ребенок в возрасте с 6 до 11 лет (1-5 классы) проходит по исторической дороге развития мировой культуры, начиная с Древнего Египта, Греции, Рима и Европы. Во время «путешествия» дети не только знакомятся с мифами и легендами, но одновременно учатся и рисовать, и творчески мыслить, и развивать свою фантазию и воображение на примере тех древних классических сюжетов, которые на протяжении веков вдохновляли многих великих художников, поэтов и музыкантов.

Язык мифов и легенд оказался самым верным и точным для эстетического общения с дошкольниками и младшими школьниками, он стал для нас именно тем художественным языком, на котором можно начинать серьезный разговор с ребенком о большой культуре и вводить его в мир искусства. Мифология явилась для нас своеобразным кладом первичных художественных образов и акмеологических ориентиров, а её сюжетный строй и сказочный язык оказались максимально адекватными восприятию детей.

В своей работе мы используем принципы личностно-ориентированной педагогики и педагогики сотрудничества. Основу данного проекта составляют психологические идеи К.Г. Юнга (теория коллективного бессознательного, как главного накопителя национальных и общечеловеческих архетипов), Л.С. Выготского (проблема социокультурной детерминации психики, теория актуального и потенциального развития личности), Э. Эриксона (теория социально-эмоционального развития).

Режим занятий. Занятия проводятся один раз в неделю по 3 академических часа (120 мин) с переменами между каждым академическим часом.

Объем и срок освоения программы. Настоящая программа рассчитана на 2 года обучения. Общий объём программы - 174 часа:

- 1 год обучения Древний Египет (39 часов) - Древняя Греция (48 часов)
- 2 год обучения Древний Рим (39 часов) - Средневековье. Кельты (48 часов)

Уровни программы. «Стартовый уровень» – 1 год обучения.

«Базовый уровень» – 2 год обучения.

Формы обучения - очная, фронтальная, групповая, парная, индивидуальная, заочная с применением ЭО и ДОТ, дистанционная.

Виды занятий – беседа, лекция, практические занятия, мастер-класс, открытое занятие.

Формы подведения результатов: выполнение живописных и графических работ, представление результатов практической деятельности на школьных и виртуальных выставках, итоговая игра-экзамен в конце учебного года.

1.2. Цель и задачи общеразвивающей программы

В программе каждый курс даётся цельно: сначала учебно-тематический план и содержание курса по мифологии, затем – учебно-тематический план и содержание курса по ИЗО.

Основная учебная **задача** - повлиять на становление творческой личности, осознание и развитие индивидуальности посредством изучения основополагающих мифов мира и глубокого погружения в восточную и западную культуру.

Конечная **цель** - создать гармоничное учебно-воспитательное пространство, формирующее многокультурную личность (термин Д. Мацумото) с развитыми структурами семантической памяти, межкультурной сенситивности и социальной энергичности.

Курс *мифологии* можно также назвать «мифотерапией», поскольку в каждом мифе скрыт глубинный психологический пласт, и общение с ним посредством психологических игр, арт-терапевтических приёмов способствует внутреннему духовному развитию личности, опосредованным образом влияет на многие психические процессы, являясь, по сути, и психокоррекцией и психопрофилактикой.

Задача педагога - проследить цепочку образов и героев мифов, наиболее совпадающих с каждым из учеников, и дать детям возможность психологически прожить эти образы, осознать свои индивидуальные архетипы.

Поэтому в конце каждого мифологического цикла академия превращается в своеобразный интеллектуально - мифологический театр. В финальной игре используются элементы психодрамы, но это и учебный экзамен по пройденному материалу. Помимо литературных источников и текстов в процессе занятий широко используется музыка, в основном классическая. В конце каждого цикла издаётся сборник мифотворчества детей, где некоторые мифы излагаются в их своеобразном пересказе, а некоторые сюжетные линии – «белые пятна» мифологии создаются ими самостоятельно.

Вторая часть программы - программа по *ИЗО*, отражает тесное взаимодействие с программой по *мифологии*. Обе части программы имеют одинаковое деление на курсы. Так, в программе по *ИЗО*, как и в программе по *мифологии*, первый год обучения делится на два курса: первое полугодие - Древний Египет, второе полугодие – Древняя Греция.

Часть задач программы по *ИЗО* совпадает с **основными задачами** программы по *мифологии*. Это:

1. Раскрытие личности ребёнка, повышение его самооценки путём участия в творческой деятельности.
2. Знакомство учащихся с памятниками изобразительного искусства, костюмом, архитектурой, произведениями декоративно-прикладного искусства, стилем изучаемой культуры.
3. Переживание детьми «духа эпохи» данной культуры путём образного представления сюжетов и героев мифологии.

Программа по *ИЗО* также ставит **задачи** связанные конкретно с детским изобразительным творчеством и предлагает свой подход к их решению. Педагогическая работа, с точки зрения программы *ИЗО*, строится на двух основополагающих принципах:

1. Учёт физиологического и психологического когнитивного развития детей при формировании заданий и ведении учебного процесса (начало обучения – с 5 лет). Здесь мы ориентируемся на концепцию когнитивного развития Жана Пиаже и теорию развития детского рисунка Р. Арнхейма.
2. Восприятие природы человека с точки зрения гуманистической психологии и других теорий “Я”. Гуманистический подход основан на уважении к уникальности каждого ребёнка.

Для теоретического обоснования практики мы привлекаем современное психологическое понятие о когнитивных репрезентативных структурах и ортогенетический закон развития.

В голове человека любая система знаний представлена (репрезентирована) в специфической психологической форме. Для того, чтобы овладеть изобразительной грамотой, ребенок должен выработать, сформировать собственные соответствующие психологические структуры (когнитивные репрезентативные структуры). Наша задача – помочь ему в этом. Именно такое обучение будет развивающим.

Ортогенетический (от orthos – прямой правильный) принцип или закон развития гласит, что развитие идёт не от частей к целому, а от целого к частям, от общего – к частному.

Развитие психологических репрезентативных структур человека также должно идти от целого к частям, от общего – к частному, подчиняясь ортогенетическому принципу развития.

В отношении практики из вышесказанного следует, что цель нашей педагогической работы на занятиях ИЗО – не просто дать маленьким ученикам набор умений и знаний. Этот период обучения рассматривается нами как первая ступень всей системы художественного образования. **Наша цель** – заложить у детей основы собственных когнитивных психологических структур для дальнейшего освоения ими всего массива того, что называется системой изобразительной грамоты. Именно поэтому наша программа не предусматривает деления на самостоятельные дисциплины: рисунок, живопись, композицию. Эти дисциплины в недифференцированном виде присутствуют во всех заданиях. Чтобы дать возможность маленькому ученику охватить и пережить весь художественный процесс в целом и увидеть результат своей работы, мы начинаем обучение не с отдельных упражнений, а сразу с работы над целой композицией.

1.3. Содержание программы

1 год обучения
Мифология. Древний Египет
Учебный (тематический) план

№	Наименование темы	Кол-во часов			Формат аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Путешествие по реке Нил.	1	1	-	Беседа
2	«Красная» и «черная» земля Египта.	1	1	-	Беседа, устный опрос
3	Миф о богине Хатхор (Хатор	1	1	-	Беседа, устный опрос
4	Гелиопольский миф о создании мира.	1	1	-	Беседа, устный опрос
5	Амулеты Древнего Египта.	1	1	-	Беседа, устный опрос
6	Легенда об Осирисе (в 2-х частях): * Осирис - бог природы; * Осирис - бог царства мертвых.	2	2	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками

7	Гор - сын Исиды и Осириса.	1	1	-	Беседа, устный опрос
8	Богиня Маат в зале Двух Истин.	1	1	-	Беседа, устный опрос
9	Сакральные знания Исиды и Тота. «Книга Тота».	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
10	Фараоны и пирамиды Египта.	1	1	-	Беседа, устный опрос
11	«Археологические раскопки» - практическое занятие-игра с песком.	1		1	Игра с песком
12	«Праздник Опет» в храмах Луксора и Карнака – заключительное занятие.	1	1	-	Игра - экзамен.
	ИТОГО:	13	12	1	

Содержание учебного (тематического) плана Мифология Древний Египет

1. Путешествие по реке Нил.

Теория:

Учебные задачи:

- ассоциативное знакомство с основными понятиями курса: миф, художник, живописец;
- знакомство с географическим расположением страны Египет, изучение карты Древнего Египта

Психологические задачи:

- знакомство новых учеников с педагогами, школой, друг другом и экскурсия по зданию Биты знаний: 1) Миф. 2) Образ. 3) Художник. 4) Живописец. 5) Египет. 8) Африка. 7) Нил.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство друг с другом.
- Знакомство с Академией мифа «Аваллон»
- Игра «Сказка и миф».
- Игра «Путешествие по реке Нил».

Учебно-методическое обеспечение: карта мира и отдельная карта Египта; театральные атрибуты путешествия, ладья.

2. «Красная» и «черная» земля Египта.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с основными географическими особенностями Египта, пирамидами и жизнью древних египтян;
- обучение навыкам работы с картами и навыкам закрепления пройденного материала через графические образы.

Биты знаний: 1) Пирамида. 2) Лестница в небо. 3) Фараон. 4) Семь чудес света. 5) Геб. 6) Нут. 7) Шу. 8) Тефнут.

Последовательность этапов работы:

- Игра « Красное и черное» с песком и землей.
- Знакомство с египетскими богами неба и земли, воды и ветра.
- Индивидуальная работа с мифологической картой, нанесение на карту пирамид, обозначение пустынь и плодородных зон.

Учебно-методическое обеспечение: географические и мифологические карты, песок и земля для игры.

3. Миф о богине Хатхор-Тефнут.

Теория:

Учебная задача:

- знакомство с мифом о богине Хатхор-Тефнут, богом солнца Ра и богом Тотом.

Психологическая задача:

- создание в новой группе сплоченности и психологического комфорта через игровые приемы

Биты знаний: 1) Небесная ладья. 2) Ра. 3) Тот. 4) Хатхор-Тефнут 5) Солнечное око. 6) Нубийская пустыня.

Последовательность этапов работы:

- Игра-разминка «На что похоже слово «Ра».
- Психологическая игра «Если я обиделся...»
- Знакомство с мифом о превращении богини в дикую кошку.
- Сочинение стихотворных загадок о богах и Египте.

Учебно-методическое обеспечение: иллюстрации с изображением египетских богов, ватман, маркеры, цветные карандаши.

4. Гелиопольский миф создания мира.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с космогоническим мифом египтян;
- закрепление понятий «сказка» и «миф» относительно друг друга на примере
- темы урока.

Биты знаний: 1) Бен-бен. 2) Ра=Атум=Хепри. 3) Гелиополь. 4) Нун. 5) Энеада.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с мифом создания египетского мира.
- Индивидуальная работа с мифологической картой, врисовывание в нее первого холмика земли бен-бен и солнечного бога в его различных обликах.

Учебно-методическое обеспечение: мифологические карты, песок для холмика бен-бен, корона фараона.

5. Амулеты Древнего Египта.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с графическими и декоративными символами;
- знакомство с понятиями «амулет», «оберег», «талисман», нахождение в них общего и различного.

Биты знаний: 1) Амулет. 2) Талисман. 3) Оберег. 4) Скарабей. 5) Летящий скарабей. 6) Тау. 7) Анх. 8) Око уджат.

Последовательность этапов работы:

- Игра «Дарю тебе на память» - о предметах, обладающих символическим ореолом.
- Знакомство с египетскими амулетами: скарабеем, анхом, оком уджат.
- Просмотр отрывков из фильма «Древний Египет» (снятого «Новым Акрополем»).

Учебно-методическое обеспечение: фильм «Древний Египет», фигурки скарабеев, египетских и не египетских амулетов.

6. Легенда об Осирисе.

Теория:

Часть 1. Осирис- бог природы

Часть 2. Осирис-бог царства мертвых

Учебные задачи:

- знакомство с мифом о рождении второго поколения египетских богов;

- знакомство с мифами о борьбе Сета и Осириса.

Биты знаний: 1) Осирис. 2) Исида. 3) Нефтида. 4) Сет. 5) Саркофаг. 6) Мумия. 7) Город Библ. 8) Гор.

Последовательность этапов работы:

- Закрепление пройденного материала о первом поколении египетских богов.
- Знакомство с мифом о рождении детей Геба и Нут.
- Игра-фантазия «Для кого же саркофаг»?
- Посадка «Клумбы Осириса»

Учебно-методическое обеспечение: иллюстрации к изучаемым мифам, земля и зерна для Клумбы Осириса.

7. Гор – сын Исиды и Осириса.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с мифом о победе Гора над Сетом;
- развитие творческой фантазии в игровой форме.

Биты знаний: 1) Лотос. 2) Папирус. 3) Скорпион. 4) Устье Нила. 5) Сандалии Гора.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с мифом, повествующем о детстве Гора на маленьком острове.
- Игра-фантазия «Почему у Сета на голове сандалия»
- Просмотр отрывков из фильма Дискавери «Древний Египет».

Учебно-методическое обеспечение: ватман, маркеры, мифологические карты, фильм о Древнем Египте.

8. Богиня Маат в Зале Двух Истин.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с царством мертвых древних египтян;
- знакомство с ритуалом мумифицирования.

Биты знаний: 1) Маат. 2) Анубис. 3) Амт. 4) Дуат. 5) Страна Запада.

6) «Книга мертвых». 7) Зал Двух Истин. 8) Исповедь отрицания. 9) Поля Иару.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с богами царства мертвых.
- Игра «Я читаю книгу... мертвых»
- Индивидуальная работа с мифологической картой.
- Просмотр отрывков фильма «Древний Египет» о мумификации.

Учебно-методическое обеспечение: мифологические карты, Перо богини Маат, фильм о Древнем Египте.

9. Сакральные знания Исиды и Тота. «Книга Тота».

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с системой записи сакральных знаний;
- знакомство с «Книгой Тота» в современном варианте - картами Таро.

Биты знаний: 1) Сакральные знания. 2) «Таблички Исиды» 3) «Книга Тота» 4) Система Таро.

Последовательность этапов работы:

- Игра-фантазия «Мы рисуем книгу»
- Знакомство с системой древних знаний Таро.
- Просмотр отрывков из фильма Дискавери о Древнем Египте.

Учебно-методическое обеспечение: карты Таро, фильм о Древнем Египте, ватман, маркеры, цветные карандаши.

10. Фараоны и пирамиды Египта.

Теория:

Учебная задача:

- знакомство с личностью фараона Эхнатона, сравнение его образа с образами других известных египетских фараонов.
- знакомство с главными египетскими пирамидами;
- закрепление пройденного в курсе материала;
- выбор образов богов для заключительной игры-экзамена.

Биты знаний: 1) Тутанхамон. 2) Эхнатон. 3) Нефертити. 4) Клафт. 5) Фивы. 6) Амарна. 7) Пирамида Хеопса.

8) Пирамиды Гизы. 9) Пирамида Джосера. 10) Сфинкс.

Последовательность этапов работы:

- Просмотр отрывков из фильмов о Тутанхамоне и Эхнатоне, сравнение этих образов.
- Игра «Примерю-ка я одежду фараона».

Учебно-методическое обеспечение: фильмы о фараонах, головные уборы фараонов – корона и клафт, макеты пирамид, элементы греческих костюмов, корон и головных уборов богов.

11. «Археологические раскопки» - практическое занятие – игра с песком.

Практика:

Учебная задача:

- закрепление в игровой форме пройденного курса.

Методическое обеспечение: песок, мелкие египетские предметы, игрушки, фигурки фараонов, макеты пирамид.

12. Заключительная игра-экзамен

Практика:

«Праздник Опет в храмах Луксора и Карнака». Обучающиеся представляют, выбранного ими мифологического персонажа; отвечают на вопросы по каточкам.

ИЗО Древний Египет Учебный (тематический) план

№	Наименование темы	Кол-во часов			Формат аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Дом египтянина	8	1	7	Выполнение живописного рисунка на формате А2
2	Египетский натюрморт	8	1	7	Выполнение живописного рисунка на формате А2

3	Ладья бога Ра	8	1	7	Выполнение живописного рисунка на формате А2
4	“Праздник Опет”. Выставка – просмотр	2	-	2	Выставка - просмотр работ
	ИТОГО:	26	3	23	

Содержание учебного (тематического) плана ИЗО Древний Египет

1. Дом египтянина.

Цели задания: знакомство детей с архитектурой домов знати Древнего Египта, поэтапное выполнение композиции, знакомство с работой гуашевыми красками, первой и второй пропиской.

Ход работы:

Теория:

преподаватель рассказывает об особенностях домов древних египтян, показывает репродукции росписей с изображением домов. Детям предлагается нарисовать свой древнеегипетский дом, себя около дома и сад возле него.

Практика:

Работа выполняется по методу “Ведущий – ведомый”, вслед за преподавателем. Выполненный рисунок ребенок дополняет собственными деталями. Готовый рисунок обводится чёрным маркером. Совместно с преподавателем ученики выбирают баночки гуаши, цвета и смеси цветов которой определяют цветовую гамму. Преподаватель рассказывает и показывает детям, как работать с гуашевыми красками, как пользоваться кистью и палитрой. Выполнение работы в цвете идёт под контролем преподавателя. В цвете работа выполняется в два этапа: первая прописка, потом вторая прописка (нанесение узоров). По окончании работы там, где это необходимо дети обновляют обводку чёрным маркером

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра, цветная бумага формата примерно А2, чёрный маркер.

2. “Египетский” натюрморт.

Цели задания: знакомство детей с понятием “натюрморт”, поэтапное выполнение композиции, отработка умения смешивать краски на палитре.

Ход работы:

Теория:

преподаватель объясняет учащимся значение понятия “натюрморт”, демонстрирует репродукции древнеегипетских росписей с изображением различных сакральных и бытовых предметов. Детям предлагается нарисовать натюрморт – подарок для какого–либо древнеегипетского божества.

Практика:

В начале работы дети вслед за преподавателем выполняют рисунок по заданной композиционной схеме. Готовый, дополненный своими элементами рисунок, они обводят чёрным маркером. Выбирается совместно с преподавателем цветовая гамма. Выполненная в цвете в две прописки работа вновь обводится чёрным маркером.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра, цветная бумага примерно формата А2, чёрный маркер.

3. Ладья бога Ра.

Цели задания: продолжение знакомства детей с орнаментикой Древнего Египта, особенностями изображения древнеегипетских судов; поэтапное выполнение композиции.

Ход работы:

Теория:

преподаватель рассказывает детям о значении Нила в жизни древних египтян, показывает репродукции с изображением древнеегипетских судов.

Практика:

Под руководством преподавателя по заданной композиционной схеме дети выполняют рисунок, самостоятельно дополняют его. Готовый рисунок обводится чёрным маркером. Детям предлагается на выбор два варианта заданной цветовой гаммы. Дети выполняют первую и вторую прописки. Сделанную в цвете работу дети вновь обводят чёрным маркером. Возможно применение бронзового или серебряного маркера.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра, чёрный маркер, бронзовый или серебряный маркеры (по - возможности).

4. “Праздник Опет”. Выставка – просмотр.

Практика:

К празднику преподаватели разбирают работы и прикрепляют их на полотнах. Выставка – просмотр является фоном, дополнением к декорациям для проведения праздника. В качестве декораций хорошо использовать работы “Цветок лотоса” и “Нильский крокодил”, прикрепляя их в различных положениях на чёрном полотне.

Мифология. Древняя Греция

Учебный (тематический) план

№	Наименование темы	Кол-во часов			Формат аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Путешествие из Египта в Грецию.	1	1	-	Беседа
2	Детство богов.	1	1	-	Беседа, устный опрос
3	Титаномахия.	1	1	-	Беседа, устный опрос
4	Три брата: Зевс, Аид и Посейдон.	1	1	-	Беседа, устный опрос
5	Три сестры: Гера, Деметра и Гестия	1	1	-	Беседа, устный опрос
6	Афина Паллада.	1	2	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
7	Гера и ее сыновья: Арес и Гефест.	1	1	-	Беседа, устный опрос
8	Афродита- Киприда.	1	1	-	Беседа, устный опрос
9	Троянский конь.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
10	Аполлон и Артемида.	1	1	-	Беседа, устный опрос
11	Аполлон и Орфей.	1	1	-	Беседа, устный опрос
12	Музы Парнаса.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
13	Проделки Гермеса.	1	1	-	Беседа, устный опрос
14	Деметра и ее дочь.	1	1	-	Беседа, устный опрос
15	Прометей и Пандора.	1	1	-	Беседа, устный опрос

16	Праздник на Олимпе. Заключительная игра	1		1	Игра - экзамен.
	ИТОГО:	16	16		

Содержание учебного (тематического) плана Мифология. Древняя Греция

1. Путешествие из Египта в Грецию.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с географическим расположением и основными природными особенностями Древней Греции;
- закрепление пространственной ориентации в битах знаний «Египет» - «Греция» относительно друг друга;
- активизация групповых процессов, способствующих сплочённости учебной группы
- развитие гибкости мышления и поведения.

Биты знаний: 1) Греция. 2) Олимп. 3) Парнас. 4) Геликон. 5) Крит. 6) Кипр.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап - игра «Путешествие»:

- выработка общих правил «умных путешественников»;
- работа с географической картой, выбор пути и средств передвижения;
- путешествие в трёх группах тремя способами: по морю (1), по воздуху (2), по суше (3) и приземление в трёх местах: на острове Крит (1), на острове Кипр (2), на горе Олимп (3);
- изучение местности, сочинение и исполнение песни путешественников;
- закрепление битов знаний в подвижной игре «Гора или остров».
- Индивидуальный этап - рисование по памяти карты Греции с этапами путешествия.

Учебно-методическое обеспечение: аудиокассета с медитационной и греческой музыкой (сиртаки), картонные модели гор и островов, ладья, чистые листы бумаги А4, мелки, цветные карандаши, географические карты Древнего Египта и Древней Греции.

2. Детство богов.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с греческим мифом создания мира;

- закрепление смысловой ориентации в понятиях «греческий миф создания мира» и «египетский миф создания мира (космогонические мифы);
- развитие творческой фантазии и воображения.

Биты знаний: 1) Хаос. 2) Тартар. 3) Гея. 4) Уран. 5) Титаны (титаниды). 6) Циклопы (киклопы). 7) Сторукие. 8) Кронос. 9) Рея. 10) Зевс. 11) Амалфея.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с мифом;
- расположение мифологических персонажей на карте Греции;
- игра в командах «Если б я помог...(Урану, Кроносу, рею, Зевсу и т.д.);
- игра «Как спасти маленького Зевса».

Индивидуальный этап - работа с иллюстративным материалом (Илл. «Рея вручает Кроноу камень», «Младенец Зевс и Амалфея»):

- рисование фона;
- придумывание своего названия рисункам;
- пересказ сюжета по иллюстрации.

Учебно-методическое обеспечение: картонные модели персонажей, карта Греции, иллюстративный материал.

3. Титаномахия.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с главным греческим богом Зевсом-Громовержцем;
- развитие гибкости мышления и творческого воображения.

Биты знаний: 1) Кронида. 2) Ураниды. 3) Олимпийцы. 4) Громовержец. 5) Титаномахия. 6) Тифон.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с событиями титаномахии;
- игра «Уранид или Кронид?».

Индивидуальный этап - работа с иллюстративным материалом («Илл. «Зевс-Громовержец»):

- дорисовывание к изображению Зевса предметов, которые выковали для него киклопы во время титаномахии;
- рассказ о Зевсе с использованием рисунка Зевса с молниями и орлом.

Учебно-методическое обеспечение: таблички с именами изученных богов для игры «Уранид или Кронид?», игровое сопровождение: молнии, трезубец, шлем Аида.

4. Три брата: Зевс, Аид и Посейдон.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с греческим разделением мира на подземное царство Аида, морское царство Посейдона и земное царство Зевса;
- развитие творческого мышления и закрепление полученных битов знаний через упражнения-загадки.

Биты знаний: 1) Кронион. 2) Оры (Горы). 3) Аид. 4) Плутон. 5) Посейдон. 6) Стикс. 7) Лета. 8) Цербер. 9) Гипнос.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с царствами Аида и Посейдона;
- разгадывание кроссворда «Детство Зевса».

Индивидуальный этап - работа с иллюстративным материалом (Илл. «Посейдон» и «Аид»):

- дорисовывание вокруг братьев их среды обитания;
- придумывание названий рисункам и рассказ о богах с использованием иллюстраций;
- придумывание загадок о тех богах, с которыми уже познакомились.

Учебно-методическое обеспечение: кроссворд «Детство Зевса», иллюстрации с изображением Посейдона и Аида, игровое сопровождение: молнии, трезубец, шлем Аида.

5. Три сестры: Гера, Деметра и Гестия.

Теория:

Учебные задачи:

- завершающий этап знакомства с плеядой богов, объединённых общим названием «Кронида»;
- закрепление пройденного материала в игровой форме.

Биты знаний: 1) Гера. 2) Деметра. 3) Гестия. 4) Ирида. 5) Аргус. 6) Ио.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с сёстрами Зевса-Громовержца и их функциями на Олимпе;
- игра-фантазия с элементами психодрамы «Как спасти нимфу Ио?».

Индивидуальный этап - работа с иллюстративным материалом:

- дорисовывание символов и атрибутов в рисунках с изображением Геры, Деметры и Гестиис;
- придумывание названия-загадки для каждого рисунка.

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал, элементы декораций для игры-фантазии: ткань-«облако» и т.д.

6. Афина Паллада.

Теория:

Учебные задачи:

- начало знакомства с третьим поколением греческих богов - детьми Зевса;
- закрепление истории рождения Афины Паллады в игровой форме.

Биты знаний: 1) Метида. 2) Метис. 3) Афина Паллада. 4) Эгида. 5) Арахна. 6) Город Афины. 7) Акрополь. 8) Парфенон. 9) Оливковое дерево.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- игра-импровизация «Что делать Зевсу?»;
- знакомство с мифом о рождении Афины Паллады;
- игра «Как назвать город?»;
- знакомство с мифом о появлении города Афины;
- игра «Лучшая мастерица»;
- знакомство с мифом о девушке Арахне.

Индивидуальный этап: работа с иллюстративным материалом - дорисовывание изображения Афины Паллады с использованием её атрибутов и символов.

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал, элементы декораций для игр-фантазий.

7. Гера и её сыновья Арес и Гефест.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с главной женой Зевса - Герой и её сыновьями Аресом и Гефестом;
- закрепление материала в игровой форме.

Биты знаний: 1) Арес. 2) Деймос. 3) Фобос. 4) Гефест.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с историей рождения Гефеста и Ареса;
- игра «Арес и Афина»;
- игра «Мастерство Гефеста».

Индивидуальный этап:

- работа с иллюстративным материалом - рисунками с изображением двух сыновей Геры;
- придумывание загадок о Гефесте и Аресе;
- работа с кроссвордом «Жизнь на Олимпе».

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал, бланки кроссворда.

8. Афродита - Киприда.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с греческой богиней красоты;
- закрепление материала в игровой форме.

Биты знаний: 1) Афродита. 2) Киприда. 3) Эрот (Эрос). 4) «Поле красоты».

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с мифом о рождении Афродиты;
- игра «Кипр или Крит?»;
- игра «Волшебный пояс Афродиты».

Индивидуальный этап - работа с иллюстративным материалом, дорисовывание Афродите её атрибутов и символов.

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал, элементы декораций и макеты островов для игры.

9. Троянский конь.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с историей Троянской войны;
- закрепление материала в игровой форме.

Биты знаний: 1) Троя. 2) Елена Прекрасная. 3) Парис. 4) Менелай. 5) Одиссей. 6) Аякс. 7) Кассандра. 8) Леда. 9) Троянский конь.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- игра «Читаем Гомера»;
- игра «Кто самая красивая?»;
- знакомство с мифом об Елене Прекрасной и с мифом о споре трёх богинь;
- игра «Кто такой герой?»;
- игра «Афина-помощница»;
- просмотр фрагмента художественного фильма «Одиссей».

Индивидуальный этап - работа с иллюстративным материалом, дорисовывание Троянского коня и греческих воинов, спрятанных в нём.

Учебно-методическое обеспечение: фильм А. Кончаловского «Одиссей», таблички с фразами Гомера, иллюстративный материал.

10. Аполлон и Артемида.

Теория:

Учебные задачи:

- продолжение знакомства с третьим поколением богов - детьми Зевса;
- закрепление материала в игровой форме.

Биты знаний: 1) Лето. 2) Латона. 3) Остров Делос. 4) Город Дельфы. 5) Аполлон. 6) Артемида. 7) Лавр.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с мифом о рождении Аполлона и Артемиды;
- игра «Кто носил лук и стрелы?»;
- знакомство с мифом о нимфе Дафне.

Индивидуальный этап:

- работа с иллюстративным материалом - дорисовывание атрибутов и символов к изображению Аполлона;
- придумывание стихов с рифмами «Пегас - Парнас», «Аполлон - Геликон».

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал, элементы декораций, макеты гор, лук и стрелы («золотые», «серебряные», «свинцовые»).

11. Аполлон и Орфей.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с мифом об Орфее и Эвридике;
- закрепление материала в игровой форме.

Биты знаний: 1) Орфей. 2) Эвридика. 3) Лира. 4) Кифара.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с мифом об Орфее;
- игра «Как помочь Орфею»;
- игра «Не оглядывайся!» - групповое путешествие в царство Аида.

Индивидуальный этап:

- дорисовывание рисунка с изображением Орфея;
- самостоятельное создание рисунка на тему «В царстве Аида».

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал, макет кифары и другие игровые атрибуты для путешествия в царство Аида.

12. Музы Парнаса.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с музами Олимпа (Парнаса);
- закрепление материала в игровой форме.

Биты знаний: 1) Мусагет. 2) Мнемосина. 3) Музы. 4) Эрато. 5) Каллиопа. 6) Музейон (музей). 7) Нимфы. 8) Пиэриды. 9) Сирена.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- чтение стихотворения Ю.Мориц «Муза» и его обсуждение;
- игра «Поцелуй Музы»;
- знакомство с историей рождения муз, их состязаниями, с пиэридами и сиренами.

Индивидуальный этап:

- работа с иллюстративным материалом - в рисунке с изображением 9 муз дорисовать выбранной музе-художнице её атрибуты и символы;
- придумывание рассказа о своей встрече с музой.

Учебно-методическое обеспечение: стихотворение Ю.Мориц, иллюстративный материал - рисунок с изображением 9 муз Парнаса.

13. Прodelки Гермеса.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с посланником богов Гермесом;
- закрепление материала в игровой форме.

Биты знаний: 1) Майя. 2) Гермес. 3) Кадуцей. 4) Фригийский колпак. 5) Свирель. 6) Гермы.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с историей рождения Гермеса и его первой проделкой;
- игра «Что похитил Гермес?».

Индивидуальный этап: - работа с иллюстративным материалом, дорисовывание

Гермесу его атрибутов и символов.

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал, рисунки с изображением богов, кадуцей, фригийский колпачок и предметы, которые похитил Гермес (трезубец, скипетр, копьё, пояс и т.д.)

14. Деметра и её дочь.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с представлениями греков о временах года и дочерью греческой богини Деметры - Персефой;
- закрепление пройденного материала в игровой форме.

Биты знаний: 1) Персефона. 2) Кора. 3) Нектар. 4) Амброзия. 5) Город Элевсин. 6) Триптолем. 7) Эрисихтон.

8) Ниссейская долина.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с мифом о похищении Аидом Персефоны;
- знакомство с мифом о Триптоleme;
- игра «Пища богов»;
- игра «Цветы Ниссейской долины».

Индивидуальный этап:

- работа с иллюстративным материалом, дорисовывание подземного царства в рисунке с изображением Персефоны.

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал, листы ватмана, фломастеры для игр.

15. Прометей и Пандора.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с представлениями древних греков о создании людей и их жизни в мире богов и героев;
- развитие приемов ассоциативного фантазирования на почве мифологических сюжетов посредством психодраматических этюдов;
- систематизация представлений об изученных богах и их функциях на Олимпе и в мифологическом мире.

Биты знаний: 1) Прометей. 2) Эпименей. 3) Пандора. 4.) Сила. 5) Власть. 6) Психея. 7) Геракл. 8) Смертные. 9) Бессмертные.

Последовательность этапов работы:

Групповой этап:

- знакомство с титанами – братьями Эпименеем и Прометеем;
- игра в командах «Сотворение мира людей и животных»;
- знакомство с мифом о наказании Прометея;
- мозговой штурм «Как помочь титану?»;
- игра «Ящик Пандоры».

Индивидуальный этап:

- работа с иллюстративным материалом: иллюстрация «Мойры, Гермес и Психея помогают Прометею в создании людей» (рисование фона, придумывание имен созданным людям, пересказ сюжета по иллюстрации);
- работа с иллюстративным материалом «Афина и Гермес «одаряют» Пандору» (заполнение «ящика Пандоры» своим содержанием, написание сочинения - миниатюры «Ящик не откроется, если...»)

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал, атрибуты и короны богов, глина, вода и т.п. для сотворения человека и животных.

16. Праздник на Олимпе. Заключительная игра «Древняя Греция».

Практика:

1 этап – представление детьми своих персонажей (3 – 5 минут).

2 этап – загадки про богов, героев праздника:

Зевс

Деметра

Дионис

Аид
Посейдон
Гера

Афина
Афродита
Гермес

Аид
Аполлон
Гефест

3 этап – «Помочь богам совершить подвиги»:

1. Помочь Персею победить Медузу Горгону.
2. Помочь Афине Палладе в споре с Посейдоном.
3. Помочь Мойрагету и Мусагету найти своих спутниц.
4. Развеселить богов вместе с Гермесом.
5. Помочь Зевсу, Аполлону, Гелиосу и Афродите найти свои острова.
6. Помочь Зевсу, Аполлону и Пегасу отыскать свои горы.
7. Помочь богам создать мужчину и женщину.
8. Спасти Диониса и помочь родиться Афине Палладе
9. Помочь богам найти забвение и произнести священную клятву.
10. Устроить пир для богов, накормить и напоить их.
11. Помочь богам создать музыкальные инструменты для людей.
12. Помочь Зевсу победить Тифона во время Титаномахии.
13. Помочь богам отыскать свои луки и стрелы.
14. Помочь героям проплыть мимо острова Сирен.
15. Помочь богам создать Золотой Век для людей.
16. Помочь Парису найти прекраснейшую из богинь и вручить ей яблоко.

ИЗО. Древняя Греция

Учебный (тематический) план

№	Наименование темы	Кол-во часов			Формат аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Древнегреческая вазопись	8	1	7	Выполнение живописного

					рисунка на формате А2
2	Сфинкс. Графическая работа	6	1	5	Выполнение графического рисунка на формате А3
3	Похищение Европы	8	1	7	Выполнение живописного рисунка на формате А2
4	Посейдон и Амфитрита	8	1	7	Выполнение живописного рисунка на формате А2
5	Праздник на Олимпе. Выставка – просмотр	2	1	1	Выставка - просмотр работ
	ИТОГО:	32	5	27	

Содержание учебного (тематического) плана ИЗО. Древняя Греция

1. Древнегреческая вазапись.

Цели задания: познакомить детей с древнегреческой вазаписью, её композиционными особенностями, видами древнегреческих сосудов, основными видами древнегреческой орнаментики.

Ход работы:

Теория: преподаватель рассказывает детям о видах древнегреческих ваз, композиционных особенностях их декора, демонстрирует фотографии.

Практика: По шаблону на середину листа дети обводят карандашом силуэт вазы. Под руководством преподавателя на горлышке и по основанию проводятся “линеечки” для размещения орнамента. Преподаватель знакомит детей с основными видами древнегреческого орнамента, выдаёт каждому ребенку в файле ксерокопии видов орнаментов. Под руководством преподавателя дети намечают карандашом орнаменты. На тулове вазы дети изображают либо орнамент “цветок”, либо сценку, взятую с какой – либо другой древнегреческой вазы. Готовый рисунок дети обводят чёрным маркером. Совместно с преподавателем определяется цветовая гамма. Выполненная в цвете работа обводится чёрным маркером.

Инструменты и материалы: шаблоны силуэтов различных древнегреческих ваз, простой карандаш, ластик, цветная или чёрная бумага примерно формата А2, гуашь, кисти, палитра, чёрный маркер.

2. Сфинкс.

Цели задания: выполнение кратковременной графической работы, графическая характеристика персонажа – таинственного мифологического существа.

Ход работы:

Теория: преподаватель рассказывает детям миф об Эдипе и сфинксе, задаёт загадку сфинкса, знакомит детей с изображениями сфинкса в древнегреческой и других культурах.

Практика: Под руководством преподавателя дети выполняют изображение сфинкса. Далее дети самостоятельно дополняют изображение сфинкса графическими узорами, окаймляют рисунок декоративной рамкой, фризowymi орнаментами. Выполненный карандашом рисунок обводится и дополняется чёрным маркером и чёрным фломастером. Преподаватель обращает внимание детей на особенности чёрно – белого изображения.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, белая бумага формата А3, чёрный маркер, чёрный фломастер.

3. Похищение Европы.

Цели задания: углубление познаний детей в древнегреческой мифологии, наполнение древнегреческого мифа собственным эмоциональным содержанием, знакомство детей с техникой письма гуашью мазками.

Ход работы:

Теория: преподаватель рассказывает детям о судьбе героини древнегреческого мифа – царевны Европы. Детям даётся простая композиционная схема расположения персонажей в формате и способы изображения персонажей. Дети “помогают” Европе преодолеть трудное путешествие по морю на быке – Зевсе.

Практика: Им предлагается дополнить композицию, украсив Европу и быка, нарисовав берег Греции вдали за персонажами, дав в провозатые Европе дельфинов, рыбок, птиц. Готовый рисунок дети обводят чёрным маркером. Совместно с преподавателем выбирается цветовая гамма. Преподаватель знакомит детей с техникой письма гуашью мазками. Мазками разных оттенков дети пишут море и небо. Выполненная в цвете композиция при необходимости вновь обводится чёрным маркером или тонкой кистью гуашью.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра, цветная бумага примерно формата А2, чёрный маркер.

4. Посейдон и Амфитрита.

Цель задания: живописная характеристика персонажа древнегреческой мифологии.

Ход работы:

Теория: преподаватель рассказывает детям о мифологической семье владык моря: Посейдоне и Амфитрите, их атрибутах.

Практика: Под руководством преподавателя дети выполняют изображение Посейдона либо Амфитриты. Рядом с этим изображением они самостоятельно придумывают и рисуют дворец владык моря, сказочных рыб, морские камешки, ракушки, морские водоросли и т.п. Готовый рисунок обводится чёрным маркером. В цвете работа выполняется в заданной жёлто – сине – зелёной гамме. Выполненная в цвете работа при необходимости обводится чёрным маркером. Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра, охристая либо коричневая бумага вытянутого по горизонтали формата, чёрный маркер.

5. “Праздник на Олимпе”. Выставка – просмотр.

Практика: К празднику преподаватели разбирают работы и прикрепляют их на полотнах. Выставка – просмотр является фоном, дополнением к декорациям для проведения праздника. В качестве декораций хорошо использовать работу “Древнегреческая вазопись”.

2 год обучения

Мифология. Древний Рим Учебный (тематический план)

№	Наименование темы	Кол-во часов			Формат аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Путешествие из Греции в Италию.	1	1	-	Беседа
2	Братья Ромул и Рем.	1	1	-	Беседа, устный опрос
3	Римляне - «сыновья Марса».	1	1	-	Беседа, устный опрос
4	Юнона и Юпитер.	1	1	-	Беседа, устный опрос
5	Минерва - работница.	1	1	-	Беседа, устный опрос
6	Венера и Амур. Амур и Психея.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
7	Диана, нимфы, амазонки.	1	1	-	Беседа, устный опрос
8	Двуликий Янус (Патер).	1	1	-	Беседа, устный опрос

9	Гении и юноны древних римлян.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
10	Флора, Вертумн и Помона.	1	1	-	Беседа, устный опрос
11	Вулкан, Веста и домашние божества.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
12	Телура, Церера, Прозерпина.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
13	«Триумфальная арка знаний» - заключительная игра	1	-	1	Игра - экзамен.
	ИТОГО:	13	12	1	

Содержание учебного (тематического) плана
Мифология. Древний Рим

1. Путешествие из Греции в Италию

Теория:

Учебные задачи:

- повторение пройденного материала в курсе «Древняя Греция»;
- закрепление понятий «Древняя Греция» и «Древний Рим» относительно друг друга;
- знакомство с основными географическими особенностями Древнего Рима.

Биты знаний: 1) Италия. 2) Древний Рим. 3) Город на семи холмах.

Последовательность этапов работы

- Повторение пройденного материала – имен богов греческого пантеона.
- Просмотр фильма Дискавери «Древний Рим».
- Работа с картой Древнего Рима.

Учебно-методическое обеспечение: фильм «Древний Рим», географические карты.

2. Братья Ромул и Рем.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с мифом о римских близнецах – сыновья бога Марса

Биты знаний: 1) Эней. 2) Марс. 3) Марсово поле. 4) Марс. 5) Веста. 6) Весталки. 7) Рея Сильвия. 8) Ромул. 9) Рем.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с мифом о рождении братьев-близнецов.
- Создание двусторонней карточки по греко-римской мифологии Марс-Арес.

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал к мифу, карточки, маркеры, карандаши.

3. Римляне – сыновья Марса.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с бытом и жизнью римских воинов, их главными обрядами и ритуалами;
- закрепление методов работы с мифологическими и географическими картами.

Биты знаний: 1) Марс Градивус. 2) Марс Квириус. 3) Квириды. 4) Беллона. 5) Арвальские братья. 6) Триумф. 7) Триумфальная арка.

Последовательность этапов работы:

- Просмотр отрывков фильма Дискавери «Римляне-завоеватели».
- Знакомство с римским богом войны Марсом и сравнение его с греческим богом войны Аресом.

Методическое обеспечение: фильм «Римляне- завоеватели», иллюстрации с изображением бога Марса.

4. Юпитер и Юнона.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с главными римскими богами Юноной и Юпитером;
- знакомство с мифом о том, как гуси спасли Рим.

Биты знаний: 1) Юпитер Луцетий. 2) Юпитер Консерватор Орби. 3) Капитолийский холм. 4) Иды. 5) Юнона Монета. 6) Юнона Регина. 7) Юнона Луцина. 8) Матроналии. 9) Фламинка.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с римской парой богов Юпитер-Юнона и сравнение их с греческими богами Зевсом и Герой.
- Создание карточек Юпитер-Зевс, Юнона-Гера.
- Знакомство с легендой о нападении на Рим галлов.

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал к мифам, картон, маркеры.

5. Минерва-работница и Меркурий-торговец.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с римскими богами ремесел и торговли;
- знакомство с мифом о флейтисте Марсии.

Биты знаний: 1) Минерва. 2) Эргана. 3) Минерва Медика. 4) Марсий. 5) Квадрига. 6) Квинкватрии. 7) Меркурий.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с римским Меркурием и сравнение его с греческим Гермесом
- Знакомство с Минервой-работницей и сравнение ее с Афиной Палладой
- Игра-фантазия «Сова Минервы вылетает по ночам».
- Создание карточек Минерва- Афина Паллада, Меркурий –Гермес.

Учебно-методический материал аналогичен предыдущему уроку.

6. Венера и Амур.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с мифами о Психее и Амуре, о Пигмалионе и Галатее;
- развитие творческого воображения.

Биты знаний: 1) Венера. 2) Амур. Купидон 3) Аполлон. 4) Психея. 5) Пигмалион 6) Галатя. 7) Либитина.

Последовательность этапов работы:

- Игра фантазия «Кто он, горько-сладкий мальчик»?
- Просмотр мультфильма студии Дисней «Амур и Психея»
- Сравнение римских и греческих богов любви.
- Создание карточек: Амур, Купидон-Эрот, Афродита-Венера, Аполлон-Аполлон.

Учебно-методическое обеспечение: мультфильм «Психея и Амур», иллюстративный материал к мифам

7. Диана, нимфы, амазонки.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с римскими младшими богинями и богиней охоты Дианой;
- повторение пройденного материала в курсе Древней Греции о стране Аркадии.

Биты знаний: 1) Диана Аркадская. 2) Диана Луцина. 3) Нимфы. 4) Нимфеи. 5) Наяды. 6) Дриады. 7) Орестиада.

8) Аркадия. 9) Амазонки.

Последовательность этапов работы:

- Игра фантазия «Я тоже был в Аркадии»
- Знакомство римской Дианой и сравнение ее с Артемидой.
- Создание карточки Артемиды-Диана.

Учебно-методическое обеспечение: атрибуты богини охоты, иллюстративный материал с изображением амазонок и Дианы.

8. Двуликий Янус.

Теория:

Учебная задача:

- знакомство с римским богом Янусом Патером, не имеющим аналогов в Древней Греции

Биты знаний: 1) Янус Патер. 2) Януарий. 3) Храм Врат. 4) Ютурна. 5) Фонс.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с богом Янусом, его женой и сыном.
- Просмотр отрывков фильма Дискавери «Двуликий Янус».
- Создание односторонней карточки Янус Патер.

Учебно-методическое обеспечение: фильм «Двуликий Янус», иллюстрации с изображением бога Януса.

9. Гении и юноны древних римлян.

Теория:

Учебные задачи:

- повторение материала из курсов Древнего Египта и Древней Греции о духах-покровителях и богах домашнего очага;
- знакомство с мужскими и женскими ангелами-хранителями римлян.

Биты знаний: 1) Гений. 2) Юнона. 3) Станин. 4) Статина. 5) Сталилин.

Последовательность этапов работы:

- Игра-фантазия «Мой добрый гений».
- Знакомство с римскими божествами-покровителями человека.
- Сочинение собственной истории о своих ангелах хранителях.

Учебно-методическое обеспечение: иллюстративный материал с изображением доброго и злого гения.

10. Вулкан, Веста и домашние божества.

Теория:

Учебная задача:

- знакомство с римскими богами и божествами домашнего очага и сравнение их с греческими аналогами.

Биты знаний: 1) Веста. 2) Вулкан. 3) Мультибер. 4) Вулканал. 5) Лары. 6) Пенаты.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с римским богом кузнецов и плавильщиков вулканом и обрядами, совершаемыми в его честь.
- Знакомство с Вестой и домашними римскими божествами.
- Создание карточек Веста-Гестия, Вулкан-Гефест.

Учебно-методическое обеспечение аналогично предыдущему уроку.

11. Флора, Вертумн и Помона.

Теория:

Учебная задачи:

- знакомство с римскими богами природы, которым нет аналогов в греческой мифологии;
- знакомство с понятиями «флора» и «фауна». Биты знаний: 1) Флора. 2) Хлорида. 3) Флореалии. 4) Помона. 5) Помональ. 6) Вертумн. 7) Фламин

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с мифом о сватовстве Вертумна к Помоне.
- Игра –фантазия «Я рисую как Арчимбольдо».
- Создание односторонних карточек Помона, Вертумн.
- Игра «Цветок, подаренный Флорой».

Учебно-методическое обеспечение: иллюстрации художника Арчимбольдо.

12. Теллура, Церера, Прозерпина.

Теория:

Учебная задачи:

- повторение греческого мифа о похищении Аидом Персефоны;
- знакомство с римскими богинями плодородия.

Биты знаний: 1) Теллура. 2) Церера. 3) Прозерпина. 4) Патриции. 5) Плебеи.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с римскими богинями плодородия.

- Игра-фантазия «Кто патриций, кто плебей».
- Просмотр отрывков фильма Дискавери «Повседневная жизнь Древнего Рима»

Учебно-методическое обеспечение: фильм о Древнем Риме, иллюстрации с изображением римских богинь плодородия.

13. Заключительная игра «Триумфальная арка знаний».

Практика: Обучающиеся представляют выбранного ими мифологического персонажа, отвечают на вопросы по карточкам.

ИЗО. Древний Рим Учебный (тематический) план

№	Наименование темы	Кол-во часов			Формат аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Атриум	10	1	9	Выполнение живописного рисунка на формате А2
2	Триумфальная арка	10	1	9	Выполнение графического рисунка на формате А3
3	Портрет древнеримского бога	4	1	3	Выполнение графического рисунка на формате А3
4	Праздник “Триумфальная арка знаний” Выставка – просмотр.	2	1	1	Выставка - просмотр работ
	ИТОГО:	26	4	22	

Содержание учебного (тематического) плана ИЗО. Древний Рим

1. Атриум.

Цели задания: введение детей в мир Древнего Рима, поэтапное выполнение композиции.

Ход работы:

Теория:

преподаватель кратко рассказывает детям о величии Древнего Рима, его богатой архитектуре, показывает репродукции и фотографии видов древнего города. Детям предлагается “погостить” у древнего римлянина. Преподаватель показывает фотографии римского дворика – атриума.

Практика:

Под руководством преподавателя дети выполняют рисунок по заданной композиционной схеме. В центре композиции им предлагается придумать – нарисовать свой фонтан. Рядом с фонтаном можно нарисовать себя и своих близких в одеянии древних римлян. Готовый рисунок дети обводят чёрным маркером. Совместно с преподавателем выбирается цветовая гамма. Выполненная в цвете работа вновь обводится чёрным маркером.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра, цветная бумага примерно формата А2, чёрный маркер.

2. Триумфальная арка.

Цели задания: знакомство с шедевром древнеримской архитектуры, его назначением; поэтапное выполнение рисунка сложной архитектурной формы, выполнение композиции.

Ход работы:

Теория:

преподаватель показывает детям фотографии древнеримских триумфальных арок, объясняет их назначение.

Практика:

Под руководством преподавателя дети выполняют на листе компоновку и построение арки. Детям предлагается по – своему украсить арку к празднику, нарисовать рядом с ней древнеримского полководца, себя, придумать органичное окружение. Готовый карандашный рисунок обводится чёрным маркером. Выбирается цветовая гамма. Выполненный в цвете рисунок при необходимости вновь обводится чёрным маркером.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра, чёрный маркер.

3. Портрет древнеримского бога.

Цели задания: знакомство с выразительными возможностями мягкого простого карандаша и ластика. Создание графического образа древнеримского бога или богини. Получение навыков штриховки.

Ход работы:

Теория:

каждый ребенок выбирает для изображения древнеримского бога или богиню, их атрибуты.

Практика:

Преподаватель даёт детям примерную композиционную схему портрета по плечи. Намеченный рисунок ярко обводится мягким простым карандашом. Этим же карандашом лист заштриховывается широкими поперечными штрихами до серого тона. Изображение выделяется при помощи ластика (высветление) и простого карандаша (утемнение). Рисунок дополняется фактурами и орнаментикой.

Инструменты и материалы: простые карандаши ТМ и 4М – 8М, ластик, белая бумага формата А3.

4. Праздник “Триумфальная арка знаний”. Выставка – просмотр.

Практика:

К празднику преподаватель разбирает работы и прикрепляет их на полотнах.

Выставка – просмотр является фоном, дополнением к декорациям для проведения праздника

Мифология. Средневековье. Кельты

Учебный (тематический) план

№	Наименование темы	Кол-во часов			Формат аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Путешествие из Рима в Туманный Альбион.	1	1	-	Беседа
2	Мифы континентальных кельтов (галлов). Кельтская триада богов.	1	1	-	Беседа, устный опрос
3	Мифы ирландских кельтов. «Герои из Сидов»: племена богини Дану и Фоморы.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
4	Предки короля Артура.	1	1	-	Беседа, устный опрос
5	Морриган - суровая богиня войны и железный век средневековья.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
6	Виды средневековых Драконов.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
7	Белый и Красный Драконы Британии.	1	1	-	Беседа, устный опрос
8	Король Утер Пендрагон Британский.	1	1	-	Беседа, устный опрос
9	Мечи короля Артура: Экскалибурн и «меч в камне».	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
10	«Лилия Запада» - леди Гиневра.	1	1	-	Беседа, устный опрос
11	Камелот - замок короля Артура. Устройство средневекового замка.	1	1	-	Беседа, устный опрос
12	Рыцари Круглого стола. Начало «золотого» века рыцарства.	1	1	-	Беседа, устный опрос Работа с рисунками
13	Чаша святого Грааля. Фея Моргана и три её сына.	1	1	-	Беседа, устный опрос

14	Сэр Ланселот Озерный - «первый» рыцарь.	1	1	-	Беседа, устный опрос
15	Воздушный замок чародея Мерлина.	1	1	-	Беседа, устный опрос
16	Праздник в Камелоте. Заключительная игра	1	-	1	Игра - экзамен.
	ИТОГО:	16	16		

Содержание учебного (тематического) плана
Мифология. Средневековье. Мифология кельтов

1. Путешествие из Древнего Рима в Туманный Альбион.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с географическим положением и основными природными условиями Средневековой Англии;
- закрепление пространственной ориентации в битах знаний «Рим»-«Англия» относительно друг друга;
- повторение пройденного материала в курсе «Древний Рим».

Биты знаний: 1) Англия. 2) Британия. 3) Туманный Альбион. 4) Ирландия.

Последовательность этапов работы:

- Групповой этап-игра «Путешествие»: работа с картой «Завоевания Римской империи».
- Индивидуальный этап-рисование карты Англии, Ирландии и сочинение своей истории путешествия.

Учебно-методическое обеспечение: аудиокассета «Кельтская гитара», карты географические, маркеры, ватман, цветные карандаши.

2. Мифы континентальных кельтов-галлов. Кельтская триада богов.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с кельтской триадой богов;

- знакомство с образом жизни кельтов, их бытом и одеждой воинов.

Биты знаний: 1) Галлия. 2) Галлы. 3) Варвары. 4) Бритты. 5) Езус. 6) Тевтат 7) Таранис. 8) Цернунн. 9) Торквес.

Последовательность этапов работы:

- Просмотр отрывков фильма «Кельты» (Дискавери).
- Работа с изображением бога природы Цернунна.
- Знакомство с кельтской триадой богов.

Учебно-методическое обеспечение: научно-популярный фильм «Кельты», рисунки с изображением Цернунна, иллюстрации с формой одежды воинов.

3. Мифы ирландских кельтов. Герои из сидов: племена богини Дану и фоморы.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с Древней Ирландией и её языческими божествами.

Биты знаний: 1) Сиды. 2) Племена богини Дану. 3) Фомориане. 4) Балор Могучий Ветер. 5) Лаф Длинная Рука. 6) Нуаду Серебряная Рука. 7) Копьё Луга. 8) Меч Нуаду. 9) Камень Фал. 10) Котёл Дагды.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с историей войны фоморов и туатов.
- Знакомство с магическими предметами племён богини Дану.
- Просмотр отрывков из фильма «Великий Мерлин» режиссёра С.Баррона.

Учебно-методическое обеспечение: фильм «Великий Мерлин», макеты магических предметов, иллюстрации.

4. Предки короля Артура - боги племени туатов.

Теория:

Учебная задача:

- составление генеалогического древа короля Артура.

Биты знаний: 1) Лер. 2) Ллир. 3) Мананнан. 4) Острова Мананнана. 5) Бран Благословенный. 6) Лухта. 7) Кредне. 8) Гоибну. 9) Аваллон. 10) Король Артур.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с богами моря Мананнаном и Ллиром, прослеживание родословной короля Артура.
- Знакомство с триадой богов ремесла.
- Придумывание загадок о богах племён Дану и их магических предметах.

Учебно-методическое обеспечение: географические карты, макеты магических предметов.

5. Морриган – суровая богиня войны. Прообраз богини в ирландских сагах о сивах.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с сагами «Проклятие Махи» и «Бык из Куальнге»
- знакомство с различными образами богини войны Морриган.

Биты знаний: 1) Морриган. 2) Маха. 3) Неман. 4) Бадб. 5) Дон Куальнге. 6) Финденнах. 7) Фер Диад. 8) Барды. 9) Пилигримы.

Последовательность этапов работы:

- Просмотр отрывков фильма «Кельты»
- Прослушивание саги «Проклятие Махи»
- Игра «Поможем Кухулину»
- Индивидуальная работа с картой, нанесение границ пяти королевств Ирландии.

Учебно-методическое обеспечение: фильм «Кельты», атрибуты оружия ирландских воинов, театральная антураж для игры.

6. Виды средневековых драконов.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с классификацией драконов и их видами;
- сравнение «драконов Востока» с «драконами Запада».

Биты знаний: 1) Геральдический дракон. 2) Линдворм. 3) Гивр. 4) Виверн. 5) Амфиптер. 6) Драконоборцы. 7) Королева Медб. 8) Принцесса Финдабайр 9) Принц Фрех. 10) Драконоборцы. 11) «Восток и Запад».

Последовательность этапов работы

- Знакомство с легендой о рябиновом дереве, принцессе Финдабайр и королеве Медб.
- Работа с индивидуальными мифологическими картами, врисовывание в них истории о рябиновом драконе.
- Знакомство с культурологическими понятиями «Восток» и «Запад» и сравнение средневековых драконов Европы с драконами Китая и Японии по их поведению и отношению к людям.
- Просмотр мультфильма «Принц Валеант. Сражение с драконом».

Учебно-методическое обеспечение: мифологические карты, изображения драконов, мультфильм о драконе.

7. Белый и Красный Драконы Британии.

Теория:

Учебная задача:

- продолжение знакомства с классификацией и разновидностями сказочных и мифологических образов драконов.

Биты знаний: 1) Бельтейн. 2) Брайд. 3) Бригита. 4) Бригантия. 5) Король Ллуд. 6) Король Вортигерн. 7) Оксфорд. 8) Уэльс. 9) Саксы 10) Мерлин.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с легендой о битве драконов в день праздника Бельтейн.
- Индивидуальная работа с мифологической картой, врисовывание в нее центра Англии, места битвы драконов, крепости Вортигерна.
- Просмотр отрывков фильма «Великий Мерлин».

Учебно-методическое обеспечение: художественный фильм «Великий Мерлин», мифологические карты, иллюстрации к легенде о Белом и Красном драконе Британии.

8. Король Утер Пендрагон Британский.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с родителями короля Артура и историей его рождения,
- знакомство с мифами о происхождении Стоунхенджа.

Биты знаний: 1) Аврелий. 2) Игрейна, герцогиня Горлуа. 3) Утер Пендрагон Британский. 4) Корнуэлл. 5) Солсбери 6) Пантеон «Каменная гряда». 7) Гора Килариус. 8) Скалы Гигантов. 9) Стоунхендж. 10) Мегалиты.

Последовательность этапов работы:

- Просмотр отрывков художественного фильма «Туманы Авалона» режиссера Ули Идел.
- Знакомство с легендами об отце короля Артура и появлении пантеона «Каменная гряда»
- Индивидуальная работа с мифологической картой – врисовывание в нее крепости, в которой родился будущий король Артур, эпизодов путешествия Аврелия с Мерлином в Ирландию за волшебными камнями, Стоунхенджа.
- Просмотр фильма Дискавери «Заново открытый Стоунхендж».
- Учебно-методическое обеспечение: фильмы «Заново открытый Стоунхендж» и «Туманы Авалона», мифологические карты, иллюстрации к легендам.

9. «Меч в камне» и меч Эксалибур.

Теория:

Учебная задача:

- знакомство с легендами о том, как сын Утера Пендрагона Британского стал законным королем Англии.

Биты знаний: 1) Лондон. 2) Винчестер. 3) Камелот. 4) Меч в камне. 5) Меч Эксалибур (Калибкрн). 6) Знамение. 7) Фея Озера. 8) Знамение. 9) Эльфы.

Последовательность этапов работы:

- Знакомство с легендой о смерти короля Утера и борьбой герцогов и лордов за престол.
- Просмотр отрывков мультфильма «Меч в камне» компании «Уолт Дисней».
- Работа с мифологической картой – врисовывание Лондонской часовни с таинственно появившимся мечом в камне, Винчестера и замка Камелот.

Учебно-методическое обеспечение: мультфильм «Меч в камне», иллюстрации с изображением замка Камелот, мифологические карты

10. Лилия Запада – леди Гиневра.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с легендой о женитьбе короля Артура;

- сравнение образа средневековой «Лилии Запада» Леди Гиневры и древнегреческим образом Елены Прекрасной.

Биты знаний: 1) Гиневра (Гиньевра, Гвиневера). 2) Круглый стол. 3) Камерленд. 4) Лодегранс. 5) Лилия Запада. 6) Мелвас. 7) Королева Мая. 8) Правздник костров.

Последовательность этапов работы:

- Просмотр отрывков фильма «Туманы Авалона», «Великий Мерлин» с эпизодами о леди Гиневре и их сравнение.
- Игра-импровизация «Грустный Мерлин».
- Игра –фантазия «И я там был» о свадебном средневековом пиршестве в замке Камелот.

Методическое обеспечение: театральная атрибутика для игр, фильмы «Туманы Авалона» и «Великий Мерлин».

11. Устройство средневекового замка. Камелот – замок короля Артура.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с архитектурой средневекового замка;

- знакомство с повседневной жизнью обитателей средневекового замка, их привычками и обязанностями.

Биты знаний: 1) Донжон. 2) Капелла. 3) Талус. 4) Барбакан. 5) Цитадель. 6) Ров. 7) Солярий. 8) Входная башня. 9) Замковый подъемный мост. 10) Башенный строж. 11) Бойницы. 12) Трубящий воду. 13) «Рог единорога». 14) «Змеиные зубы».

Последовательность этапов работы:

- Командная игра «Строим замок».
- Знакомство с устройством средневекового замка.
- Игра-фантазия «К нам едет гость».
- Просмотр мультфильма «Принц Валеант. Поющий меч».

Учебно-методическое обеспечение: театральная антураж для игр, мультфильм «Принц Валеант», макет средневекового замка.

12. Начало «золотого века» рыцарства. Воспитание рыцаря. Посвящение в рыцари.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с рыцарскими традициями;
- этапами обучения будущих рыцарей и обрядом посвящения в рыцари.

Биты знаний: 1) Дамуазо. 2) Паж. 3) Оруженосец. 4) Валет. 5) Алапа. 6) Рыцарь. 8) Ночная стража. 8) Школа куртуазии.

Последовательность этапов работы:

- Рассказ о том, как король Артур впервые собрал рыцарей за Круглым Столом и какую речь произнес.
- Игра «Если бы я был рыцарем»
- Знакомство с этапами и особенностями обучения рыцарей.
- Создание рисунка загадки об одном из этапов обучения маленького рыцаря.

Учебно-методическое обеспечение: Кодекс средневекового рыцаря, атрибуты для игр

13. Фея Моргана.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с образом средневековой волшебницы;
- знакомство с островом волшебных знаний Аваллоном - Аннуфном;
- знакомство с кельтскими мудрецами – друидами.

Биты знаний: 1) Фея Моргана. 2) Бретань. 3) Броселиандский лес. 4) Элейн. 5) Моргауза. 6) Уриен. 7) Ивейн. 8) Аннуфн. 9) Кореолева страны Горры.

Последовательность этапов работы:

- Просмотр отрывков из фильма «Туманы Авалона».
- Знакомство с образом средневековой волшебницы вообще и с образом конкретной – Морганы в частности.
- Индивидуальная работа с мифологической картой: обозначение на ней острова Аннуфн с котлом Духов, Волшебного озера феи Озера- Вивианы, Броселиандского леса.

Учебно-методическое обеспечение: фильм «Туманы Авалона», мифологические карты, атрибуты средневековой волшебницы.

14. Ланселот Озерный.

Теория:

Учебные задачи:

- знакомство с историей рождения, скитаний, воспитания и посвящения в рыцари Первого рыцаря Круглого стола – Ланселота дю Лака, Кроткого Вершителя Великих дел;
- сравнение мифологических персонажей Артур-Гиневра-Ланселот с их современными прототипами из книг о Гарри Поттере.

Биты знаний:

Часть 1: 1) Ланселот. 2) Галахад. 3) Красавчик Найденыш. 4) Вивиана. 5) Нортумберленд. 6) Чаша Святого Грааля.

Часть 2: 1) Борс. 2) Гавейн. 3) Гахерис. 4) Гарет. 5) Оливковая ветвь. 6) Булла.

Последовательность этапов работы:

- Просмотр отрывков из фильмов «Великий Мерлин» и «Туманы Авалона» с эпизодами, посвященными Ланселоту и их сравнение.
- Знакомство с историей рождения и воспитания Ланселота у феи Озера.
- Игра-фантазия «Спасаем леди Гиневру»
- Игра-фантазия «Мирим Артура и Ланселота».
- Индивидуальная работа с мифологической картой: отмечаем места странствий Ланселота.

Учебно-методическое обеспечение: фильмы «Великий Мерлин», «Туманы Авалона», атрибуты для игр, мифологические карты.

15. Воздушный замок чародея Мерлина.

Теория:

Учебная задача:

- знакомство с историей любви Мерлина к прекрасной Ниниане;
- обобщение полученных знаний о кельтских волшебниках и колунах друидов.

Биты знаний: 1) Инкуб. 2) Нининана. 3) Нинева.

Последовательность этапов работы:

- Просмотр отрывков из фильма «Великий Мерлин» с эпизодами, посвященными ему и Ниниане.

- Знакомство с легендой о таинственном исчезновении Мерлина и сравнение легенды с фильмом.
- Игра - фантазия «Я – менестрель». Сочинение стихов, посвященных героям легенд «Артуровского цикла» с данными на уроке рифмами.

Учебно-методическое обеспечение: фильм «Великий Мерлин», таблички с рифмами, например «Камелот - Ланселот».

16. Заключительная игра «Праздник в Камелоте»

Практика: Обучающиеся представляют, выбранного ими мифологического персонажа; отвечают на вопросы по каточкам.

ИЗО. Средневековье. Кельты

Учебный (тематический) план

№	Наименование темы	Кол-во часов			Формат аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Олень – солнце	6	1	5	Выполнение живописного рисунка на формате А2
2	Средневековый собор	8	1	7	Выполнение графического рисунка на формате А3
3	Единорог в сказочном лесу	8	1	7	Выполнение живописного рисунка на формате А2
4	Дракон	8	1	7	Выполнение живописного рисунка на формате А2
5	“Праздник в Камелоте”. Выставка – просмотр	2	1	1	Выставка - просмотр работ
	ИТОГО:	32	5	27	

Содержание учебного (тематического) плана

ИЗО. Средневековье. Кельты

1. Олень – солнце.

Цель задания: создание собственного живописного образа в рамках заданной композиционной схемы. Освоение приёма письма гуашью в три цвета разного тона.

Ход работы:

Теория:

преподаватель рассказывает детям о мифическом толковании кельтами образа оленя.

Практика:

Дети выполняют рисунок, пользуясь предложенной схемой изображения фигуры оленя, дополняют свой рисунок узорами, фризowymi орнаментами. Совместно с преподавателем выбираются три цвета: один светлый, второй темнее, третий тёмный. Цвета могут быть намешаны. Перед началом работы в цвете преподаватель показывает способ письма. Начало работы – прописка светлым цветом, далее – прописка цветом среднего тона, далее – прописка цветом тёмного тона. Работа выполняется декоративно. Окончание работы – доработка узоров с использованием всех выбранных цветов, обводка гуашью.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра, белая бумага формата А3.

2. Средневековый собор.

Цель задания: знакомство детей со средневековой готической архитектурой, её характерными особенностями. Создание собственного образа средневекового собора.

Ход работы:

Теория:

преподаватель знакомит детей со средневековой готической архитектурой, обращает внимание на её характерные особенности, демонстрирует фотографии и репродукции.

Практика:

Под руководством преподавателя на листах белой бумаги формата А4 дети поэтапно выполняют рисунок фасада собора Нотр-Дам. Далее детям предлагается придумать свой готический собор. Задаётся композиционная схема. На больших листах бумаги дети выполняют рисунок. Совместно с преподавателем подбирается цветовая гамма, подчёркивающая образ собора. Выполненная в цвете работа обводится гуашью.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, белая бумага формата А4, гуашь, кисти, палитра, чёрная бумага вытянутого формата.

3. Единорог в сказочном лесу.

Цели задания: знакомство с образом мифического существа, создание многоплановой композиции, отработка техники письма гуашью мазками.

Ход работы:

Теория:

преподаватель рассказывает детям о единороге, демонстрирует репродукции с изображением мифического животного. В начале работы над композицией детям предлагается придумать сказочные деревья.

Практика:

Эскизы выполняются на белой бумаге формата А4 карандашом. Работа карандашом на большом формате начинается с изображения единорога под руководством преподавателя. На дальнем плане дети могут изобразить замок. Подбирается цветовая гамма. Дальний план пишется более мягко, не контрастно. Первый план выделяется цветом и тоном.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, белая бумага формата А4, гуашь, кисти, палитра, цветная бумага примерно формата А2.

4. Дракон.

Цели задания: живописная характеристика мифического существа. Знакомство с приёмами работы пастелью.

Ход работы:

Теория:

преподаватель и дети обсуждают мифический образ драконов, какими их представляли люди средневековья.

Практика:

Детям предлагается создать свой образ дракона, похожий или отличающийся от общепринятого, показать нрав своего дракона, подбирая органичный фон, используя цветовую гамму. Для облегчения работы преподаватель предлагает схему изображения дракона. В конце работы поверх гуаши дети вводят пастель.

Инструменты и материалы: простой карандаш, ластик, гуашь, кисти, палитра, пастель, цветная бумага примерно формата А2.

5. “Праздник в Камелоте”. Выставка – просмотр.

Практика: К празднику преподаватель разбирает работы и прикрепляет их на полотнах. Выставка – просмотр является фоном, дополнением к декорациям для проведения праздника.

1.4. Планируемые результаты освоения программы.

Предметные результаты:

- владеть теоретическими знаниями по пройденным курсам мифологии (в рамках экзаменационных вопросов).
- свободно владеть форматом, стремиться к чёткости проведения вертикальных и горизонтальных линий.

- уметь передавать пространственную глубину, используя линию горизонта, наличие 2-3 планов, уменьшение размера изображения на дальних планах и перекрытие одного изображения другим.
- иметь представление о колорите, уметь смешивать краски на палитре.
- свободно работать гуашевыми красками в технике декоративного письма (плоскостное окрашивание с последующей пропиской фактурами и узорами) и письма гуашью мазками.
- иметь представление о языке формы и цвета. Чувствовать эмоциональное содержание живописного и графического образа.
- иметь представление об особенностях чёрно-белой графики. Владеть элементарными навыками штриховки.

Метапредметные результаты:

- иметь понятие о языке образов и символов и использовать его в вербальном общении и изобразительной деятельности.
- хорошо ориентироваться в стиле изученных культур. Определять, к какой из изученных культур относится произведение искусства.

Личностные результаты:

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей младшего школьного возраста;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- создавать творческую атмосферу для развития любознательности.

Форма подведения итогов: Оформление выставки по итогам мифологического цикла. Подведение итогов работы за год в формате игры-экзамена. Поощрение лучших обучающихся.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

Условия реализации программы:

- **материально-техническое обеспечение.** Занятия проводятся в специализированном кабинете, оснащённом оборудованием, позволяющим учащимся работать на форматах А2, демонстрировать учащимся видеofilмы, мультфильмы и презентации

- ПК – 1 шт.
- МФУ – 1 шт.
- Проектор – 1 шт.
- Парты-трансформеры (мольберты) – 15 шт.

- Учебно-методические пособия: плакаты с изображением композиционных схем к заданиям выполняются преподавателем.
- Репродукции и фотографии из книг и журналов (см. список литературы). Раздаточный материал в виде ксерокопий изображений, относящихся к заданию.
- Фондовые детские работы.

- **информационное обеспечение** - видео, фото, презентации, интернет источники;

- **кадровое обеспечение** - программа реализуется педагогом дополнительного образования Авдеевой Татьяной

Васильевной Образование: высшее. Квалификационная категория первая.

- **методические материалы** – видеоматериалы, интернет-ресурсы по изобразительному искусству.

Дидактические материалы:

1. Комплект наглядных материалов;
2. Репродукции картин художников;
3. Изделия декоративно-прикладного искусства.

На первоначальных этапах обучения по программе мы используем метод “Ведущий – ведомый”.

Этот метод подразумевает:

1. Использование заданных схем – изображений к теме.
2. Ограничение цветовой гаммы (открываются 4–5 баночек краски выбранных совместно с преподавателем).
3. Постоянную коррекционную поддержку преподавателем ученика.

Выбранный метод даёт педагогу возможность:

- Вести работу со всем классом одновременно, контролировать ход урока.
- Сосредоточить внимание ученика на овладении форматом, размещении в формате изображений, качестве проводимых линий и т.д.
- Обеспечить ребёнка композиционной конструкцией, “началом”, которое он разовьёт в соответствии с собственным видением темы, наполнит его своим эмоциональным содержанием.
- Вселить в ребёнка психологическую уверенность, что является немаловажным фактором в положительной оценке своих возможностей.
- Демонстрировать ученикам системный подход к рисунку: от общего – к деталям. В дальнейшем это поможет им самостоятельно анализировать объект изображения и правильно выстраивать этапы рисования.
- Подспудно расширить изобразительные возможности ученика, давая ему арсенал новых форм и их модификаций.

- Облегчить вхождение детей в мир цветовой гармонии.

Мы видим путь начального обучения изобразительному искусству как процесс, идущий к основе основ изобразительного творчества - созданию цельной готовой композиции, листа, имеющего шанс быть представленным как готовое детское произведение искусства. А это значит, что работа над этим листом с первого дня обучения включает в себя и базисное чувство (пафос) и обучение работе с форматом и развитие навыков рисунка, и рождение чувства колорита. Задачей такого обучения является возможность дать ученику *ощутить себя в «потоке» художественного творчества* и параллельно получить *стимул* для развития у себя навыков рисунка, живописи, композиции. Именно поэтому мы и привлекаем метод «Ведущий-ведомый».

На дальнейших этапах обучения педагоги совмещают метод “Ведущий – ведомый” со стимулированием у учащихся формирования навыков самостоятельной работы. Большое значение в программе придаётся также развитию у детей умения чувствовать язык форм и цвета, их выразительные возможности.

Важной особенностью содержания практической части программы является опора на богатый материал мифологии, археологии и произведений искусства. Исходный материал является “сырьём”, основой для формирования заданий. Преподаватель продумывает возможность воплощения его в том или ином материале, в той или иной технике. Задания формируются в соответствии с возрастом учеников, для которых они предназначены.

В течение первых двух лет обучения оценки за выполнение заданий не ставятся. Форма отчёта обучающихся это выставка – просмотр в конце каждого учебного курса. Такой подход к контролю учебной деятельности оправдывает себя ввиду маленького возраста детей и гуманистической направленностью обучения. Оценки выставляются преподавателями ИЗО и Мифологии в конце семестра, после проведения экзаменационных игр и сопровождающих их выставок обучающихся.

Подход к обучению детей изобразительному искусству, начиная с 6 – летнего возраста, предложенный практической частью программы, позволяет сформировать у учеников первоначальные представления о композиции, рисунке и живописи в их органичном единстве. Продуктом такого подхода является детская работа, в которую ученик вложил частичку своей души, свой труд. Осознание обучающимися собственных творческих созидательных возможностей, развитие у них положительной самооценки рассматриваются нами как значимые задачи в русле гуманистического подхода к обучению.

2.2. Формы аттестации/контроля и оценочные материалы.

В процессе обучения отслеживаются три вида результатов:

- текущие - выявление ошибок и успехов в работах обучающихся;
- промежуточные - проверяется уровень освоения детьми программы за полугодие;
- итоговые - определяется уровень знаний, умений, навыков по освоению программы за весь учебный год.

Выявление достигнутых результатов осуществляется:

- через механизм отслеживания практической деятельности по темам;
- через отчётные просмотры законченных работ.

Отслеживание личностного развития детей осуществляется методом наблюдения.

Изучение курса завершается:

- праздничной игрой-экзаменом (см. Приложение).
- анализом приобретенных знаний, умений и навыков.

Оценочные материалы:

Карточки-вопросы по каждому мифологическому курсу (см. Приложение).

3.Список литературы.

Мифология

1. Андреев Ю.В. Поэзия мифа и проза истории. Лениздат, 1990
2. Беовульф. Старшая Эдда. Песнь о Нибелунгах. Библиотека Всемирной литературы. М., 2005
3. Волшебная справедливость, (сер. "Зачарованный мир"). М., Терра, 2006
4. Волшебные животные (сер. "Зачарованный мир"). Под ред Шурыгиной И . М. Терра, 2006
5. Голосовкер Я.Э. Логика мифа М., 1987
6. Гомер. Илиада (пер. Гнедича Н.). М., Правда, 1984
7. Гомер. Одиссея. (Пер. Жуковского В.). М., 1986
8. Драхелер А.Б. Сборник кроссвордов по истории древнего мира. М., Новая школа, 1996
9. Иванов Н.Н. 300 вопросов и ответов о мифологии. Ярославль, "Академия развития", 1997
- 10.Иллюстрированный мифологический словарь. Под ред. Ботвинника М.Н. и др. Калининград, тарный сказ", 2001
- 11.Корни Иггдрасиля. Эдда. Саги. Скальды. Приложения. Составитель О.А. Смирницкая. М., 2007
- 12.Кун Н.А. Легенды и мифы Древней Греции. СПб, Юрист, 2000
- 13.Макаревич В. Мифы. Энциклопедия. М., ООО РОСМЭН, 2001
- 14.Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М., 1976
- 15.Мифология. Детская энциклопедия. Сост. Могила О.А., Чумаков СВ. (сер. "Я познаю мир"). М., Олимп, 2000
- 16.Мифы в искусстве старом и новом. Под ред. Рене Менара. СПб, Лениздат, 1993
- 17.Мифы народов мира. Энциклопедия. Под ред Токарева. М., Российская энциклопедия, т. 1, 2.
- 18.Муравьева Т.В., Баландин Р.К. 100 великих богов. М., Вече, 2002
- 19.О происхождении богов. Сост. Шталь Н.В. М., Советская Россия, 1990
- 20.Парандовский Я. Эрос на Олимпе. М., Профихдат, 1991
- 21.Петрухин В. Мифы Древней Скандинавии. М. Астрель, АСТ. 2001
- 22.Старая Эдда. Под редакцией М.И. Стеблин-Каминского М.Л., 1963
- 23.Сто великих мифов и легенд. М., Вече, 2002
- 24.Сьюзен Пич и др. Греки. М., РОСМЭН, 1998
- 25.Шарман - Бюрк. Мифологическое Таро. М., Изд-во "КСП +", 1999
- 26.Штоль Г.А. Мифы классической древности. Т. 1, 2. М., 2003

ИЗО

1. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие. – М.: Прогресс, 2004
2. Бидерманн Ганс. Энциклопедия символов. – “Республика”, М.:2006
3. Бингхэм Джейн. Средневековый мир. – М.: ООО “Росмэн – Издат”, 1999
4. Блисс Х. Бумага / Пер. с англ. Л.Ю. Бриловой. – СПб.: Норинт, 2000
5. Герои Эллады: Мифы Древней Греции / Сост. Яворская И.С. – Екатеринбург: Средне – Уральское кн. изд-во, 1992
6. Голосовкер Я.Э. Сказания о титанах. – М.: Нива России, 2003
7. Дилео Д. Детский рисунок: диагностика и интерпретация. – М.:Апрель Пресс, Изд-во ЭКСМО – Пресс, 2001
8. Древние цивилизации. От континента к континенту. / Сборник. – М.: ТЕРРА,1995
9. Замаровский В. Боги и герои античных сказаний: Словарь: Пер. с чеш. – М.: Республика, 1994
10. Крайг Г. Психология развития. – СПб.: Питер, 2000
11. Макарова Е.Г. В начале было детство: Записки педагога. – М.: Педагогика, 1990
12. Мифы в искусстве старом и новом. Историко – художественная монография (по Рене Менару). – СПб.: Лениздат, 1993
13. Мифы народов мира. Энциклопедия: в 2х т. / Гл. ред. С.А. Токарев.- М.: НИ “Большая Российская Энциклопедия”, 2000
14. Муравьёва Т.В. Сто великих мифов и легенд. – М.: Вече, 2002
15. Муратова К.М. Мастера французской готики XII – XIII веков. – М.: Искусство, 1988
16. Огнева О., Рыцари: Энциклопедия – М.: ООО”Росмэн – Издат”, 2000
17. Орнаменты народов мира: Практическое пособие. / Сост., сопроводит. текст С.Ю. Афонькина, Е.Ю.Афонькиной. – СПб.: Кристалл, 1998
18. От Эллады к Риму / пересказы мифов классической древности / - Саратов: Надежда, 2014
19. Редис Бетти. Кто есть кто в античном мире. – М.: РИО ПО “Детская книга” и ТЦ МАДПР, 1993
20. Салариа Д., Макдональд Ф. Города, горожане и цивилизации. – М.: Росмэн, 2004
21. Салариа Давид, Морли Жаклин. Одежда для работы и отдыха. – М.: Росмэн, 2004
22. Флейвелл Джон Х. Генетическая психология Жана Пиаже. (Пер. с англ.) – М.: 1967
23. Харт Джордж. Древний Египет. – М.: Дорлинг Киндерсли, 1996
24. Шоттенлоэр Г. Рисунок и образ в гештальттерапии. Пер. с нем. / СПб.: Издательство Пирожкова. (Серия “Новый импульс”) 2001
25. Эдвардс Б. Художник внутри вас / Пер. с англ. – Мн.: ООО ”Попурри”, 2000

26. Я познаю мир. Мифология. Скандинавские и германские страны, славянские страны, Индия, Китай, Япония: Детская энциклопедия. – М.: “Олимп”: ООО “Издательство АСТ”, 2001
27. Я познаю мир. Мифология: Двуречье, Древний Египет, Древняя Греция, Древний Рим: Детская Энциклопедия. – М.: ООО “Издательство АСТ”: ООО “Агенство “КРПА Олимп”, 2002
28. Я познаю мир: Энциклопедия: Мифы народов мира. – М.: ООО “Издательство АСТ”; ООО “Издательство Астрель”, 2001

Заключительная игра-экзамен.

Древний Египет.

«Праздник Опет в храмах Луксора и Карнака».

1 этап – представление детьми своих персонажей (3 – 5 минут).

2 этап – загадки про богов, героев праздника:

Амон=Ра Шу Осирис

Тефнут Хатхор Тот

Тутанхамон Анубис Маат

Нифертити Сет Исида

3 этап – «Карточки-вопросы»:

1) Древнеегипетский бог воды и разлива Нила, изображался в виде человека с головой крокодила?

2) Бог погребальных ритуалов и мумификации, изображался с головой шакала?

3) Бог, который каждую ночь выходил на битву с Апопом — гигантским змеем, пытающимся проглотить солнце и навсегда лишить мир солнечного света?

4) Самая могущественная и популярная богиня в египетской истории, возведенная в ранг высшего божества, древнеегипетский идеал женственности и материнства?

5) Как звали умирающего и воскресающего бога в древнеегипетской мифологии? Согласно легенде, именно он создал цивилизацию, обучил людей религии и земледелию.

- 6) Как в египетской мифологии называлась часть души человека, которая после его смерти покидает телесную оболочку, бродит по земле или живет в скульптурном изображении в гробнице и питается подношениями?
- 7) Богиня истины и справедливости, символизировала порядок, согласно которому сменяют друг друга времена года, движутся звезды и планеты, существуют и взаимодействуют боги и люди?
- 8) Как звали древнеегипетского солнечного бога?
- 9) Какое женское божество изображалось с головой львицы?
- 10) Как звали древнеегипетского бога знаний?
- 11) Кто из богов был первым царем Египта?
- 12) Втайне вскормленный и выращенный матерью в болотах Дельты, он идет на поединок с Сетом, требуя возвращения наследства Осириса ему, единственному сыну умершего царя. Кто он?
- 13) Как называется древнеегипетский символ, левый соколиный глаз бога Гора, который был выбит в его схватке с Сетом и символизировал Луну?
- 14) Богиня влаги и жары, любимая дочь бога Ра. Это о ней писали в древних папирусах «Когда Ра утром всходит над горизонтом, она огненным оком сияет у него во лбу и сжигает врагов великого бога».
- 15) Это чудовище совмещает черты крокодила, льва и гиппопотам. Считалось, что он обитает в подземном царстве в качестве «пожирателя душ», пожирающего сердца грешников.

**Заключительная игра-экзамен.
«Древняя Греция».**

1 этап – представление детьми своих персонажей (3 – 5 минут).

2 этап – загадки про богов, героев праздника:

Зевс Деметра Дионис

Аид Афина Аид

Посейдон Афродита Аполлон

Гера Гермес Гефест

3 этап – «Помочь богам совершить подвиги»:

1. Помочь Персею победить Медузу Горгону.
2. Помочь Афине Палладе в споре с Посейдоном.
3. Помочь Мойрагету и Мусагету найти своих спутниц.
4. Развеселить богов вместе с Гермесом.
5. Помочь Зевсу, Аполлону, Гелиосу и Афродите найти свои острова.
6. Помочь Зевсу, Аполлону и Пегасу отыскать свои горы.
7. Помочь богам создать мужчину и женщину.
8. Спасти Диониса и помочь родиться Афине Палладе

9. Помочь богам найти забвение и произнести священную клятву
10. Устроить пир для богов, накормить и напоить их
11. Помочь богам создать музыкальные инструменты для людей.
12. Помочь Зевсу победить Тифона во время Титаномахии.
13. Помочь богам отыскать свои луки и стрелы.
14. Помочь героям проплыть мимо острова Сирен.
15. Помочь богам создать Золотой Век для людей.
16. Помочь Парису найти прекраснейшую из богинь и вручить ей яблоко.

Заключительная игра «Триумфальная арка знаний».

Обучающиеся представляют, выбранного ими мифологического персонажа; отвечают на вопросы по карточкам.

1 этап – представление детьми своих персонажей (3 – 5 минут).

2 этап – загадки про богов, героев праздника:

Юпитер Церера Вакх

Плутон Минерва Нептун

Янус Венера Флора

Юнона Меркурий Вулкан

3 этап – «Карточки-вопросы»:

- 1) В честь кого назван месяц январь?
- 2) Римская богиня домашнего очага и священного нерукотворного огня
- 3) Жрицы богини Весты назывались
- 4) Выражение "вернуться в родные пенаты" означает
- 5) Непогребенные духи, которые вредили людям назывались
- 6) Добрые духи, обитавшие в загробном мире
- 7) Какие божества оказали влияние на формирование христианских представлений о том, что за плечом каждого человека находятся ангел и демон?

- 8) Какой бог был богом грома и молнии?
- 9) Какой из римских богов самый старший?
- 10) Под кроной какого дерева волчица вскормила Ромула и Рема?
- 11) Как звали бога земледелия?
- 12) Как звали богиню судьбы?
- 13) Какой бог создал молнии для Юпитера?
- 14) Богом чего был двуликий Янус?
- 15) Из какой мифологии заимствования некоторые мифические повествования Древнего Рима?

Заключительная игра «Праздник в Камелоте»

Обучающиеся представляют, выбранного ими мифологического персонажа; отвечают на вопросы по каточкам.

1 этап – представление детьми своих персонажей (3 – 5 минут).

2 этап – загадки про богов, героев праздника:

Езус Морриган Артур

Ланселот Утер Пендрагон Фея Моргана

Гиневра Мерлин Эскалибурн

Цернун Тевтат Нуаду

3 этап – «Чем закончился миф или легенда»:

- 1) Легенда любви Мерлина к прекрасной Ниниане
- 2) Легенда рождения и воспитания Ланселота у феи Озера
- 3) Кодекс средневекового рыцаря
- 4) Легенда о женитьбе короля Артура
- 5) Легенда о смерти короля Утера и борьбой герцогов и лордов за престол
- 6) Легенда «Меч в камне»
- 7) Миф о происхождении Стоунхенджа.
- 8) Легенда о рождении короля Артура

- 9) Миф о войне фоморов и туатов.
- 10) Миф о магических предметах племён богини Дану
- 11) Миф о богах моря Мананнана и Ллире.
- 12) Миф о богах – ремесленниках.
- 13) Сага «Проклятие Махи»
- 14) Сага «Бык из Куальнге»
- 15) Легенда о битве драконов в день праздника Бельтейн.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 603332450510203670830559428146817986133868575889

Владелец Тимошкина Анна Сергеевна

Действителен с 25.02.2022 по 25.02.2023