



**Аттестационная работа
слушателя курсов повышения
квалификации по программе
«Проектная и исследовательская
деятельность как способ
формирования метапредметных
результатов обучения в условиях
реализации ФГОС»**

Выполнила Романенко Анастасия Вячеславовна
учитель изобразительного искусства
МКОУ СОШ № 85 г. Тайшет
На тему: элективный курс
«Художественный образ»





**МКОУ «СОШ № 85 имени Героя
Советского Союза Н. Д. Пахотищева
г. Тайшет»**

- Школа создана в 1936 году. Директор образовательной организации: Понкратьева Татьяна Бениаминовна. Почтовый адрес школы: 665008, Иркутская область, Тайшет, МКОУ «СОШ №85», улица Шевченко, д. 1
Контактный телефон: (8-395-63) 5-04-77
 - Всего за годы деятельности в школе было 157 медалиста. 2012-2013 учебный год: 933 учащихся; 2015-2016 учебный год: 1204 учащихся.
 - <http://www.sosh85.uo-taishet.ru/>[http://www.sosh85.uo-taishet.ru/
//school85taishet@mail.ru](mailto://school85taishet@mail.ru)
 - Наша школа - муниципальная экспериментальная инновационная площадка **«Развитие внеурочной исследовательской и проектной деятельности обучающихся как средство поддержки одаренных детей»**.
На основании решения муниципального экспертного совета (протокол № 50 от 26.12.2012), приказа Управления образования (от 26.12.2012 №962) МКОУ "СОШ № 85" присвоить статус муниципальной экспериментальной площадки.
- 



Цели курса

- развитие художественно – эстетических коммуникаций в области искусства
 - формирование художественно - образного стиля мышления
 - оказание информационной, научно-методической, психолого-педагогической поддержки учащихся выпускных классов, помощи в определении маршрута дальнейшего образования и профессионального роста, личностного самопознания и саморазвития
 - результаты усвоения курса будут представлять учащиеся в виде проектов, исследований и выставочных работ. Данные работы будут обсуждены коллективно всеми обучающимися курса и проверены экспертной комиссией.
- 

Задачи курса

- 1) ознакомление учащихся с основными профессиями и специальностями направления «Человек – художественный образ»;
- 2) развитие и укрепление интереса к будущей профессии;
- 3) оказание методической помощи в профессиональном самоопределении учащихся
- 4) формирование адекватного представления у учащихся о своем профессиональном потенциале на основе самодиагностики и знания мира профессий;
- 5) ознакомление с правилами выбора и способами получения профессии;
- 6) формирование ценностного отношения к произведениям мировой и отечественной культуры;



- 7) активизация познавательного интереса к осознанию художественного замысла произведений различных направлений, жанров и стилей;**
- 8) развитие творческих способностей самостоятельного художественного отображения окружающей действительности;**
- 9) самостоятельная постановка целей и задач проектной работы, умение работать по выбранному алгоритму.**
- 10) повышение мотивации учащихся к профессиям изобразительного искусства,**
- 11) оказание помощи в выборе профессии, работе над проектами и исследованиями,**
- 12) расширение кругозора у учащихся, развитие творческих способностей.**





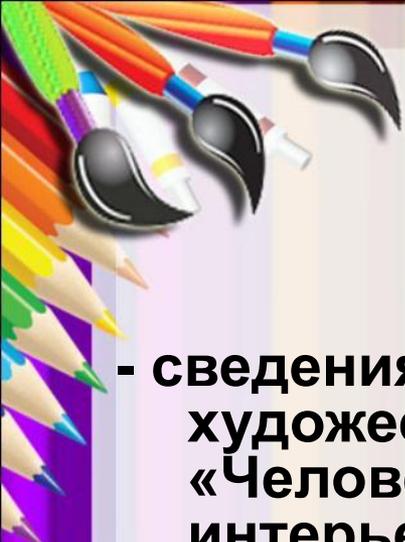
Формы организации

- экскурсии на различные выставки (в том числе и виртуальные);
 - практики наблюдений (ведение дневника One Note);
 - беседы;
 - тестирование;
 - встречи с интересными людьми;
 - мастер – классы;
 - работа с разными материалами и в разной технике (на бумаге и с помощью компьютерных программ).
- 

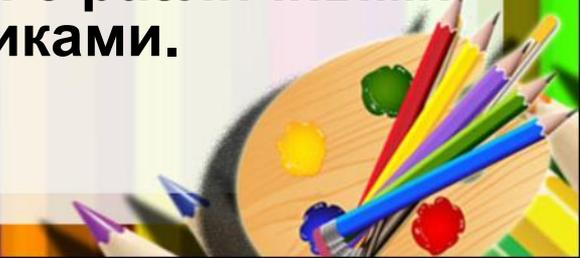


Ожидаемый результат

- Формирование и самооценка навыка самостоятельного приобретения, переноса и интеграции знаний;
 - Формирование и самооценка навыка решения проблем;
 - Формирование и самооценка навыка сотрудничества;
 - Формирование и самооценка навыка коммуникации;
 - Формирование и самооценка навыка самоорганизации и саморегуляции;
 - Формирование и самооценка навыка рефлексии;
 - Формирование и самооценка ИКТ- компетентности.
- 



Краткое содержание учебного курса

- сведения о деятельности различных специалистов художественного направления, профессии типа «Человек – художественный образ»: дизайнер интерьера, дизайнер одежды, арт-директор, художник по костюмам, дизайнер ландшафта, скульптор, художник, искусствовед, фотограф, имиджмейкер, кружевница, ювелир и др.
 - пути получения профессий;
 - изучение интересов и индивидуальных особенностей учащихся;
 - изучение требований профессий;
 - соотнесение интересов учащихся с требованиями интересующих профессий;
 - получение практических навыков работы с различными художественными материалами и техниками.
- 



Тематическое планирование курса (34 часа)

Раздел	Тема	Кол-во часов	Цели и задачи	Примечание
Основы профессионального самоопределения	Вводный урок	1	а) Познакомить учащихся с основами профессионального самоопределения б) Воспитать любовь к национальному искусству в) Развить стойкий интерес к профессиям художественной направленности	Тестирование учащихся на выявление предрасположенности к той или иной профессии
	Человек-художественный образ	7	а) Познакомить учащихся с особенностями профессий, с требованиями, предъявляемыми к специалистам, физическими и психологическими особенностями профессий этой сферы деятельности б) Воспитать любовь к будущей профессии	Тестирование. Интервью (самостоятельная подготовка линейки вопросов и взятие интервью у журналистов, искусствоведов, художников и т.п.), оформление в виде презентаций, видеофильма и т.д. Виртуальная и реальная экскурсия на рабочие





			<p>в) Развить грамотность и навыки будущего специалиста</p>	<p>места, просмотр продуктов труда различных профессий, особенностей производства. Составление таблиц по особенностям профессий (плюсы и минусы профессий, обзор учебных заведений и т.д.) Защита выполненных работ</p>
<p>Рисунок</p>	<p>Материалы и инструменты</p>	<p>1</p>	<p>а) Познакомить учащихся с особенностями выполнения рисунка б) Воспитать усидчивость, настойчивость для достижения поставленной цели в) Развить грамотность и навыки подбора материалов и инструментов <u>соответствии</u> с задуманной работой</p>	<p>Выполнение набросков для поиска замысла будущей работы.</p>





Графические материалы	2	<p>а) Познакомить учащихся с различными графическими материалами, способами штриховки</p> <p>б) Развить творческую и познавательную активность</p> <p>в) Формировать практические навыки работы в конкретном материале, умение передавать композиционное единство формы и основной замысел работы.</p>	Подготовка презентации о любимых художниках. Отбор набросков, их дорисовка выбранными графическими материалами.
Работа в графических редакторах	10	<p>а) Познакомить учащихся с различными графическими редакторами, особенностями компьютерных</p>	Обзор бесплатных и платных программ (урок 1) Работа в растровых графических редакторах





			<p>программ для художников и дизайнеров</p> <p>б) Развить творческую и познавательную активность</p> <p>в) Формировать практические навыки работы на компьютере или графическом планшете, умение передавать композиционное единство формы и основной замысел работы.</p>	<p>(Paint , My Paint ,Krita и т.п.)</p> <p>Работа в векторных графических редакторах (Adobe illustrator, Corel draw и т.п.)</p> <p>Создание работ и защита</p>
Мультипликация	От истории до наших дней	1	<p>а) Познакомить учащихся с историей развития мультипликации</p> <p>б) Развить творческую и познавательную активность</p> <p>в) Развить стойкий интерес к профессиям художественной направленности</p>	Виртуальная экскурсия («Как делают современные мультфильмы», «Как создаются 5D-мультфильмы?»)





Создание сюжета	1	а) Познакомить учащихся с созданием сюжета для мультипликации б) Развить творческую и познавательную активность в) Формировать практические навыки работы на компьютере, умение фантазировать, сочинять небольшой сюжет для будущего мультфильма на свободную тему	Составление плана-сюжета. Набор текста на компьютере (сценарий)
Работа над мультфильмом	10	а) Познакомить учащихся с этапами создания мультфильма на компьютере б) Развить творческую и познавательную ак-	Работа в редакторах Pencil, Anime Studio, VideoPad, Adobe Premiere Pro и т.п. (создание мультфильма). Демонстрация работ в начальной





	Создание сюжета	1	а) Познакомить учащихся с созданием сюжета для мультипликации б) Развить творческую и познавательную активность в) Формировать практические навыки работы на компьютере, умение фантазировать, сочинять небольшой сюжет для будущего мультфильма на свободную тему	Составление плана-сюжета. Набор текста на компьютере (сценарий)
	Работа над мультфильмом	10	а) Познакомить учащихся с этапами создания мультфильма на компьютере б) Развить творческую и познавательную ак-	Работа в редакторах Pencil, Anime Studio, VideoPad, Adobe Premiere Pro и т.п. (создание мультфильма). Демонстрация работ в начальной



			<p>тивность</p> <p>в) Формировать практические навыки работы на компьютере или графическом планшете, умение определять этапы работы над созданием мультфильма по собственному сюжету, редактировать и озвучивать мультфильм, добавлять музыкальные треки</p>	<p>и средней школы «День мультипликационного кино». Подведение <u>ито-гов</u> по отзывам зрителей. Определение мест по итогам зрительских симпатий.</p>
Круглый стол	Подведение итогов	1	<p>а) Развитие навыков ведения диалогов</p> <p>б) Обработка навыков и умений отстаивать собственную точку зрения, принимать конструктивную критику, тактично общаться с оппонентами</p> <p>в) Приобщение учащихся к миру профессий художественный образ</p>	<p>Мини- выступления о проделанной работе с презентационным наглядным материалом. Ответы на вопросы, заполнение листовок- <u>от-зывов</u> о коллегах и т.п.</p>

***Изучение курса может быть продолжено обучающимися 10 – 11 классов**

(9 – 11 класс – 102 часа)*