**МОБУ "ВОЛХОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №5"**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности**

 "О чём рассказала  картина

(на основе  ресурсов   медиатеки виртуального  филиала Русского музея)"

**Волхов 2023**

**1. Пояснительная записка**

***Общая характеристика программы***

Программа курса внеурочной деятельности «О чём рассказала  картина (на основе  ресурсов   медиатеки виртуального  филиала Русского музея)" (далее по тексту – программа) по общекультурномунаправлению предназначена для обучающихся 1-9 классов МОБУ «Волховская средняя общеобразовательная школа № 5».

Программа разработана с учётом требований Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, Федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, и с учётом музейно-педагогической программы «Здравствуй, музей!» (раздел «Мир музея», учебные курсы для 1 и 2 года обучения «Учись смотреть и видеть», «Введение в музей»).

Программа является линейной, комплексной, надпредметной.

Программа рассчитана на 1 год обучения. Общее количество часов составляет 102. Часы на реализацию курса распределяются следующим образом: 1 -4 класс – 68 час. 5 – 9 класс – 34 часа. На реализацию курса отводится 2 часа в неделю в 1-4 классах, 1 час в неделю в 5-9 классах.

***Цель и задачи программы***

**Цель программы**: Удовлетворение потребностей обучающихся в культурном развитии посредством культурного просвещения, активного привлечения к изучению художественной культуры и искусства, мотивация школьников к освоению ценностей отечественной культуры на основе цифровых ресурсов медиатеки ИОЦ «Русский музей: виртуальный  филиал».

Программа направлена на духовное, эстетическое и художественное развитие школьников и повышение культурной грамотности обучающихся. Обучающиеся познакомятся с лучшими образцами отечественного изобразительного искусства, представленными в коллекции Государственного Русского музея. Знакомство с информационными ресурсами медиатеки проекта «Русский музей: виртуальный филиал» будет способствовать развитию творческих компетенций, креативного мышления и метапредметных навыков обучающихся, позволит познакомиться с музейным комплексом ГРМ, расположенным на близком расстоянии от территории проживания школьников. Программа предполагает использование разнообразных видов освоения произведений искусства и художественной культуры, различные способы обмена впечатлениями и формирования собственного мнения по поводу искусства и культуры у школьников.

**Основные задачи программы**

* Развитие основ визуальной грамотности посредством приобщения к среде художественного музея: формирование умений анализа визуального объекта; развитие ассоциативного мышления и творческого воображения, эмоциональной отзывчивости, способности к эстетическому восприятию и осмыслению окружающего мира.
* Формирование представлений о роли музея и изобразительного искусства в постижении себя, других людей, объектов окружающего мира.
* Формирование знаний о языке изобразительного искусства, развитие способности ценностно-смыслового восприятия и понимания произведений искусства.
* Знакомство обучающихся с историей изобразительного искусства на примере выдающихся произведений из коллекции Государственного Русского музея и других музеев страны, знакомство со стилями, направлениями, авторами и жанрами лучших произведений отечественного изобразительного искусства.
* Формирование бережного отношения к культурным ценностям, формирование эстетических предпочтений, развитие эстетических интересов.
* Приобщение к истории и традициям нашей страны, развитие чувства личностной причастности и принадлежности к родной культуре.

**2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности**

Программа рассчитана на достижение следующих образовательных результатов:

**2.1. Личностные результаты:**

* формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций;
* формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
* способность высказывать суждения о художественных особенностях произведений; умение обсуждать коллективные результаты.
* развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
* развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

**2.2. Метапредметные результаты:**

**Регулятивные УУД:**

* умение самостоятельно определять цели самообразования, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной и творческой деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной и творческой деятельности;
* готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
* готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества.

**Познавательные УУД:**

* освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
* освоение форм познавательной и личностной рефлексии;
* активное использование речевых средств и средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) для решения коммуникативных и познавательных задач;
* использование различных способов поиска (в информационном пространстве медиатеки проекта «Русский музей:виртуальный филиал»), сбора, обработки, анализа, организации, передачи и интерпретации информации; соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета;
* овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации по родовидовым признакам, установления аналогий и причинно-следственных связей, построения рассуждений, отнесения к известным понятиям.

**Коммуникативные УУД**

* способность донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи;
* совместно договариваться о правилах общения и поведения и следовать им;
* умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учёта интересов;
* готовность учиться выполнять различные роли в группе.

**3. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Учебный материал** | **Виды внеурочной деятельности** | **Формы организации внеурочной деятельности** |
| **РАЗДЕЛ 1. МИР МУЗЕЯ. УЧИСЬ СМОТРЕТЬ И ВИДЕТЬ** | | |
| **Тема: Смотрю и вижу. 4часа.** | | |
| Как наблюдать за происходящими событиями, явлениями, предметами, видеть и понимать события, действия, сюжеты в деталях и в целом. Как «читать» заложенные в них смыслы и значения. Как научиться замечать необычные формы в объектах окружающей среды. | Задания на развитие наблюдательности и внимания. Анализ и сравнение. Рассматривание изображений. | Творческое занятие. Эксперимент. |
| **Тема: Действительность и фантазия. Прекрасное в обычном. 4часа.** | | |
| Среда и объект. Сюжет и впечатление. Прекрасное вокруг нас. Красота обычных предметов. | Цифровой альбом иллюстраций на образовательном портале отдела «Российский центр музейной педагогики и детского творчества» Русского музея. | Творческое занятие. Игра **«**Ожившие картины». |
| **Тема: Мир наших чувств.4 часа.** | | |
| Мир человеческих чувств и взаимоотношений. Внутренний мир человека. Проявление наших чувств. Мир чувств глазами художника. Человек и мир живой природы. | Цифровой альбом иллюстраций на образовательном портале отдела «Российский центр музейной педагогики и детского творчества» Русского музея. | Творческая лаборатория. Игра «Ожившие картины». |
| **Тема: Смотрим, размышляем, фантазируем. Искусство вокруг. 4 часа.** | | |
| «Искусство вокруг» - художники-иллюстраторы, художники промышленной графики (плакаты, открытки, реклама, деньги, марки), художники-дизайнеры (интерьер, мода, автомобили, мебель), художник декоратор, художник-мультипликатор. | Знакомство с интерактивной программой «Коллаж». | Творческая мастерская. Игра «Ожившие картины». |
| **Тема: Азбука изобразительного искусства. 8 часов.** | | |
| «Азбука искусства» - виды изобразительного искусства (живопись, графика, скульптура), техники живописи и графики (темпера, масло, фреска, оригинальная и печатная графика), скульптура (городская скульптура, мелкая пластика, из каких материалов создают скульптуру). Выразительные средства, используемые художниками при создании произведений. | Просмотр и обсуждение обучающих видеофильмов из раздела «Учебные программы. Русский музей – детям». Знакомство с интерактивной программой «Цвет в живописи». Интерактивная игра «Светлячки». | Творческая мастерская.  Интерактивные игры.  Арт-практикум. |
| **РАЗДЕЛ 2. МИР МУЗЕЯ. ВВЕДЕНИЕ В МУЗЕЙ** | | |
| **Тема: Что такое музей. Какие бывают музеи. Коллекция и экспонаты. Зритель в музее. 8 часов.** | | |
| «Знакомьтесь – музей!». Какие бывают музеи, виды музеев (художественные, краеведческие, мемориальные, музыкальные, литературные, театральные, музеи-заповедники, естественно-научные, технические); Первые музеи России; музеи нашего края. | Цифровой альбом иллюстраций на образовательном портале отдела «Российский центр музейной педагогики и детского творчества» Русского музея. Знакомство с интерактивными программами ГРМ (раздел медиатеки «Города и музеи России»). | Виртуальная экскурсия. Викторина. «Селфи в музее» - конкурс фотографий. |
| **Тема:** **Знакомьтесь – музей! Города и музеи России.8 часов.** | | |
| **Виртуальные экскурсии по музеям. Калевала – карело-финский эпос (музей изобразительных искусств Республики Карелия).**  **Каслинское литье.** | Знакомство с интерактивными программами ГРМ (разделы медиатеки «Города и музеи России», «Программы виртуальных филиалов»). | Виртуальная экскурсия. Викторина. |
| **Тема:** **Государственный Русский музей. Дворцы и их обитатели. Коллекции ГРМ. 16 часов.** | | |
| Дворцы и сады Русского музея. Летний сад. Михайловский дворец. Мраморный дворец. Михайловский замок. Строгановский дворец. Летний дворец Петра 1 и Домик Петра 1. | Просмотр и обсуждение презентационного фильма. Знакомство с интерактивными программами ГРМ (раздел медиатеки «Комплекс Русского музея»). Интерактивная программа «Сады Русского музея». | Виртуальные прогулки. Поисковые задания.  Виртуальная экскурсия. Викторина. Квест-игра. |
| **РАЗДЕЛ 3.** **ГОСУДАРСТВЕННЫЙ РУССКИЙ МУЗЕЙ. ШЕДЕВРЫ ГРМ.** | | |
| **Тема: Образы древних икон. 2 часа.** | | |
| «Чудесные образы» - что такое икона, как она создавалась, какие бывают иконы, кто изображен на иконе, как «читать» иконы, иконостас). | Знакомство с интерактивной программой «Русские монастыри». | Виртуальная экскурсия по залам древнерусского искусства. Круглый стол. |
| **Тема: В царстве природных стихий. 4ч.** | | |
| В царстве природных стихий. Времена года, явления природы в произведениях российских художников. Человек и мир живой природы. | Программа «СОМР». Поиск по ключевым словам. Составление подборок произведений. Словесное «иллюстрирование». | Коллективная игровая деятельность. Индивидуальная игровая деятельность.  Игра «Ассоциации». Компьютерные пазлы. Игра «Угадай художника». |
| **Тема: Личность в истории. Герои и злодеи русской истории. 4часа.** | | |
| Личность в истории. Герои и злодеи русской истории. | Знакомство с интерактивными программами ГРМ «Избранники Клио.Герои и злодеи русской истории», «Русский портрет. ХХ век». | Поисковое задание. Квест-игра. Игра «Угадай художника». |
| **Тема: История одного шедевра. 4часа.** | | |
| История одного шедевра. К.Брюллов «Последний день Помпеи». | Просмотр и обсуждение видеофильма «Брюллов К.П. Знаменитый и неизвестный». Знакомство с интерактивной программой «Брюллов К.«Последний день Помпеи»». | Виртуальная экскурсия  Компьютерные пазлы. «Сходство есть!» - квест-игра. |
| **Тема: Загадка художника. 10 часов.** | | |
| И.К.Айвазовский – художник-маринист. | Знакомство с интерактивной программой «Айвазовский И.К.» | «Собираем картину» (пазл). |
| Жизнь и творчество И.И.Шишкина. | Знакомство с интерактивной программой «Шишкин И.И.Из собрания Русского музея и Третьяковской галереи» | Компьютерные пазлы. «Найди 10 отличий» - игра. |
| **Тема: Путь к Победе. 16часов.** | | |
| Произведения на тему Великой Отечественной войны. | Знакомство с интерактивной программой «Путь к Победе» | Художественное лото. Подбор иллюстраций к стихам. |
| **Тема: Художественная летопись родного края. 6 часа.** | | |
| Художественная летопись родного края. | Знакомство с интерактивными программами ГРМ «Санкт-Петербург. Портрет города и горожан», «Прогулки по Выборгу», видеофильм «Живописный Санкт-Петербург». | «Ассоциации» - командная игра. Подготовка интеллектуальной викторины. Интеллектуальная викторина. |

**4. Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Кол-во часов** | **1 аб класс** | **2 класс** | **3 класс** | **4 класс** | **5 класс** | **6 класс** | **7аб класс** | **8аб класс** | **9аб класс** |
| 1 | **Смотрю и вижу.** | **4** |  | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 2 | **Действительность и фантазия. Прекрасное в обычном.** | 4 |  | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 3 | **Мир наших чувств.** | **4** |  | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 4 | **Смотрим, размышляем, фантазируем. Искусство вокруг.** | 4 |  | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 5 | **Азбука изобразительного искусства.** | **8** |  | 4 | 4 |  |  |  |  |  |  |
| 6 | **Что такое музей. Какие бывают музеи. Коллекция и экспонаты. Зритель в музее.** | **8** |  | 4 | 4 |  |  |  |  |  |  |
| 7 | **Знакомьтесь – музей! Города и музеи России.** | **8** |  | 4 | 4 |  |  |  |  |  |  |
| 8 | **Государственный Русский музей. Дворцы и их обитатели. Коллекции ГРМ.** | **16** |  | 4 | 4 |  | 2 | 2 | 2 | 2 |  |
| 9 | **Образы древних икон.** | **2** |  | 1 | 1 |  |  |  |  |  |  |
| 10 | **В царстве природных стихий.** | **4** |  | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 11 | **Личность в истории. Герои и злодеи русской истории.** | **4** |  |  |  |  |  |  |  | 2 | 2 |
| 12 | **История одного шедевра.** | **4** |  | 2 | 2 |  |  |  |  |  |  |
| 14 | **Загадка художника. И.К.Айвазовский – художник-маринист. И.И.Шишкин.** | **10** |  | 5 | 5 |  |  |  |  |  |  |
| 15 | **Путь к Победе.** | **8** |  |  |  |  |  | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 16 | **Художественная летопись родного края.** | **14** |  |  |  |  | 2 | 4 | 4 | 2 | 2 |
|  | **ИТОГО** | **102** |  | 34 | 34 |  | 4 | 8 | 8 | 8 | 6 |
|  |  |  | 68 | | | | 34 | | | | |
|  |  |

**5. Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение**

**Учебно-методическое обеспечение**

**Литература**

1. Методические рекомендации по реализации межведомственного культурно- образовательного проекта «Культурный норматив школьника».-РЕЖИМ ДОСТУПА: <https://www.roskultproekt.ru/index.php/kulturnyi-normativ-shkolnika>

2. Учись смотреть и видеть: учебный курс для первого года обучения: музейно-педагогическая программа «Здравствуй, музей!»:раздел «Мир музея»/Б.А.Столяров и др.-СПб.:ГРМ,2017.

3. Введение в музей: учебный курс для второго года обучения: музейно-педагогическая программа «Здравствуй, музей!»:раздел «Мир музея»/Б.А.Столяров и др.-СПб.: Изд-во Политехн.ун-та,2017.

**Разработчик программы \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**Константинова А.В., руководитель ИОЦ «Русский музей: виртуальный филиал»