




**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«ИВАНО-ЛИСИЧАНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА»  
ГРАЙВОРОНСКОГО РАЙОНА БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ**

<b>Рассмотрено</b> Руководитель МО  /Шмыкова Г.Н./ Протокол № <u>5</u> от « <u>22</u> » <u>06</u> 20 <u>20</u> г.	<b>Согласовано</b> Заместитель директора МБОУ «Ивано Лисичанская СОШ» »  /Лаптева С.И./ « <u>24</u> » <u>08</u> 20 <u>20</u> г.	<b>Утверждаю</b> Директор МБОУ «Ивано-Лисичанская СОШ»  /Галайко И.Н./ Приказ № <u>111</u> от « <u>01</u> » <u>09</u> 20 <u>20</u> г.
--	--	---

**Календарно-тематическое планирование  
к рабочей программе по изобразительному искусству  
для обучающихся 8 класса  
учителя первой квалификационной категории  
Сопиной Натальи Николаевны**

2020 – 2021 учебный год

## Календарно тематическое планирование

№ п/п	Наименование раздела и тем. Содержание	Кол-во часов	Сроки прохождения		Характеристика основной деятельности ученика
			план	факт	
	Художник и искусство театра (7ч.)				
1.	Искусство зримых образов. Изображение в театре и кино	1	02.09		<b>Понимать</b> специфику изображения и визуально-пластической образности в театре и на киноэкране. <b>Получать представления</b> о синтетической природе и коллективности творческого процесса в театре, о роли художника-сценографа в содружестве драматурга, режиссёра и актёра. <b>Узнавать</b> о жанровом многообразии театрального искусства.
2.	Правда и магия театра. Театральное искусство и художник. <b>Вводная контрольная работа</b>	1	09.09		<b>Понимать</b> соотношение правды и условности в актёрской игре и сценографии спектакля. <b>Узнавать</b> , что актёр — основа театрального искусства и носитель его специфики. <b>Представлять</b> значение актёра в создании визуального облика спектакля. <b>Понимать</b> , что все замыслы художника и созданное им оформление живут на сцене только через актёра, благодаря его игре. <b>Получать</b> представление об истории развития искусства театра, эволюции театрального здания и устройства сцены (от древнегреческого амфитеатра до современной мультисцены).
3.	Безграничное пространство сцены. Сценография - особый вид художественного творчества.	1	16.09		<b>Узнавать</b> , что образное решение сценического пространства спектакля и облика его персонажей составляют основную творческую задачу театрального художника. <b>Понимать</b> различия в творческой работе художника-живописца и сценографа. <b>Осознавать</b> отличие бытового предмета и среды от их сценических аналогов. <b>Приобретать</b> представление об исторической эволюции театрально- декорационного искусства и типах сценического оформления и уметь их творчески использовать в своей сценической практике. <b>Представлять</b> многообразие типов современных сценических зрелищ (шоу, праздников, концертов) и художнических профессий людей, участвующих в их оформлении.
4.	Безграничное пространство сцены. Сценография — искусство и производство.	1	23.09		<b>Получать представление</b> об основных формах работы сценографа (эскизы, макет, чертежи и др.), об этапах их воплощения на сцене в содружестве с бутафорами, пошивочными, декорационными и иными цехами. <b>Уметь применять</b> полученные знания о типах оформления сцены при создании школьного спектакля.

5.	Тайны актёрского перевоплощения. Костюм, грим и маска.	1	30.09		<p><b>Понимать и объяснять</b> условность театрального костюма и его отличия от бытового.</p> <p><b>Представлять</b>, каково значение костюма в создании образа персонажа и уметь рассматривать его как средство внешнего перевоплощения актёра (наряду с гримом, причёской и др.).</p> <p><b>Уметь применять</b> в практике любительского театра художественно-творческие умения по созданию костюмов для спектакля из доступных материалов, понимать роль детали в создании сценического образа.</p>
6.	Привет от Карабаса-Барабаса! Художник в театре кукол.	1	07.10		<p><b>Уметь добиваться</b> наибольшей выразительности костюма и его стиливого единства со сценографией спектакля, частью которого он является.</p> <p><b>Понимать и объяснять</b>, в чём заключается ведущая роль художника кукольного спектакля как соавтора режиссёра и актёра в процессе создания образа персонажа.</p> <p><b>Представлять</b> разнообразие кукол (тростевые, перчаточные, ростовые) и уметь пользоваться этими знаниями при создании кукол для любительского спектакля, участвуя в нём в качестве художника, режиссёра или актёра.</p>
7.	Третий звонок. Спектакль: от замысла к воплощению.	1	14.10		<p><b>Понимать</b> единство творческой природы театрального и школьного спектакля.</p> <p><b>Осознавать</b> специфику спектакля как неповторимого действия, происходящего здесь и сейчас, т. е. на глазах у зрителя — равноправного участника сценического зрелища.</p> <p><b>Развивать</b> свою зрительскую культуру, от которой зависит степень понимания спектакля и получения эмоционально-художественного впечатления — катарсиса.</p>
<b>Эстафета искусств: от рисунка к фотографии (8 ч.)</b>					
8.	Фотография-взгляд, сохранённый навсегда. Фотография-новое изображение реальности.	1	21.10		<p><b>Понимать</b> специфику изображения в фотографии, его эстетическую условность, несмотря на всё его правдоподобие.</p> <p><b>Различать</b> особенности художественно-образного языка, на котором «говорят» картина и фотография.</p> <p><b>Осознавать</b>, что фотографию делает искусством не аппарат, а человек, снимающий этим аппаратом.</p> <p><b>Иметь представление</b> о различном соотношении объективного и субъективного в изображении мира на картине и на фотографии.</p>
9.	Грамота фотокомпозиции и съёмки. Основа операторского мастерства: умение видеть и выбирать.	1	11.11		<p><b>Понимать и объяснять</b>, что в основе искусства фотографии лежит дар видения мира, умение отбирать и запечатлевать в потоке жизни её неповторимость в большом и малом.</p> <p><b>Владеть</b> элементарными основами грамоты фотосъёмки, <b>осознанно осуществлять выбор</b> объекта и точки съёмки, ракурса и крупности плана как художественно-выразительных средств фотографии.</p> <p><b>Уметь применять</b> в своей съёмочной практике ранее приобретённые знания и навыки композиции, чувства цвета, глубины пространства и т. д.</p>
10.	Фотография — искусство светописа. Вещь, свет и фактура.	1	18.11		<p><b>Понимать и объяснять</b> роль света как художественного средства в искусстве фотографии.</p> <p><b>Уметь работать</b> с освещением (а также с точкой съёмки, ракурсом и крупностью плана) для передачи объёма и фактуры вещи при создании художественно-выразительного фотонатурморта.</p>

11.	«На фоне Пушкина снимается семейство». Искусство фотопейзажа и фотоинтерьера.	1	25.11		<p><b>Приобретать</b> навыки композиционной (кадрирование) и тональной (эффекты соляризации, фотографии и т. д.) обработки фотоснимка при помощи различных компьютерных программ.</p> <p><b>Осознавать</b> художественную выразительность и визуально-эмоциональную неповторимость фотопейзажа и <b>уметь применять</b> в своей практике элементы операторского мастерства при выборе момента съёмки природного или архитектурного пейзажа с учётом его световыразительного состояния.</p> <p><b>Анализировать и сопоставлять</b> художественную ценность чёрно-белой и цветной фотографии, в которой природа цвета принципиально отлична от природы цвета в живописи.</p>
12.	Человек на фотографии. Операторское мастерство фотоаппарата.	1	02.12		<p><b>Приобретать представление</b> о том, что образность портрета в фотографии достигается не путём художественного обобщения, а благодаря точности выбора и передаче характера и состояния конкретного человека.</p> <p><b>Овладевать</b> грамотой операторского мастерства при съёмке фотопортрета.</p> <p>Снимая репортажный портрет, <b>уметь работать</b> оперативно и быстро, чтобы захватить мгновение определённого душевно-психологического состояния человека.</p> <p>При съёмке постановочного портрета <b>уметь работать</b> с освещением (а также точкой съёмки, ракурсом и крупностью плана) для передачи характера человека.</p>
13.	Событие в кадре. Искусство фоторепортажа	1	09.12		<p><b>Понимать и объяснять</b> значение информационно-эстетической и историко-документальной ценности фотографии.</p> <p><b>Осваивать</b> навыки оперативной репортажной съёмки события и учиться владеть основами операторской грамоты, необходимой в жизненной практике</p>
14.	Фотография и компьютер. Документ или фальсификация: факт и его компьютерная трактовка	1	16.12		<p><b>Уметь анализировать</b> работы мастеров отечественной и мировой фотографии, осваивая школу операторского мастерства во всех фотожанрах, двигаясь в своей практике от фотозабавы к фототворчеству.</p> <p><b>Осознавать</b> ту грань, когда при компьютерной обработке фотоснимка исправление его отдельных недочётов и случайностей переходит в искажение запечатлённого реального события и подменяет правду факта его компьютерной фальсификацией.</p> <p><b>Постоянно овладевать</b> новейшими компьютерными технологиями, повышая свой творческий уровень.</p>
15.	От фото забавы к фото творчеству. <b>Рубежная контрольная работа.</b>	1	23.12		<p><b>Развивать</b> в себе художнические способности, используя для этого компьютерные технологии и Интернет.</p>
<b>Фильм — творец и зритель (9ч.)</b>					

16.	Многоголосый язык экрана. Синтетическая природа фильма и монтаж.	1	13.01		<p><b>Понимать и объяснять</b> синтетическую природу фильма, которая рождается благодаря многообразию выразительных средств, используемых в нём, существованию в композиционно-драматургическом единстве изображения, игрового действия, музыки и слова.</p> <p><b>Приобретать представление</b> о кино как о пространственно-временном искусстве, в котором экранное время и всё изображаемое в нём являются условностью (несмотря на схожесть кино с реальностью, оно лишь её художественное отображение).</p> <p><b>Знать</b>, что спецификой языка кино является монтаж и монтажное построение изобразительного ряда фильма.</p> <p><b>Иметь представление</b> об истории кино и его эволюции как искусства.</p>
17.	Художник – режиссёр - оператор. Художественное творчество в игровом фильме.	1	20.01		<p><b>Приобретать представление</b> о коллективном процессе создания фильма, в котором участвуют не только творческие работники, но и технологи, инженеры и специалисты многих иных профессий.</p> <p><b>Понимать и объяснять</b>, что современное кино является мощнейшей индустрией.</p> <p><b>Узнавать</b>, что решение изобразительного строя фильма является результатом совместного творчества режиссёра, оператора и художника.</p> <p><b>Приобретать представление</b> о роли художника-постановщика в игровом фильме, о творческих задачах, стоящих перед ним, и о многообразии художнических профессий в современном кино</p>
18.	От большого экрана к твоему видео. Азбука киноязыка.	1	27.01		<p><b>Осознавать</b> единство природы творческого процесса в фильме-блок- бастере и домашнем видеофильме.</p> <p><b>Приобретать представление</b> о значении сценария в создании фильма как записи его замысла и сюжетной основы.</p> <p><b>Осваивать</b> начальные азы сценарной записи и уметь применять в своей творческой практике его простейшие формы.</p>
19.	Фильм — «рассказ в картинках».	1	03.02		<p><b>Излагать</b> свой замысел в форме сценарной записи или раскадровки, определяя в них монтажно-смысловое построение кинослова и кинофразы.</p>
20.	Воплощение замысла.	1	10.02		<p><b>Приобретать представление</b> о творческой роли режиссёра в кино, овладевать азами режиссёрской грамоты, чтобы применять их в работе над своими видеофильмами.</p>
21.	Чудо движения: увидеть и снять.	1	17.02		<p><b>Приобретать представление</b> о художнической природе операторского мастерства и уметь применять полученные ранее знания по композиции и построению кадра.</p> <p><b>Овладевать</b> азами операторской грамоты, техники съёмки и компьютерного монтажа, чтобы эффективно применять их в работе над своим видео.</p> <p><b>Уметь смотреть и анализировать</b> с точки зрения режиссёрского, монтажно-операторского искусства фильмы мастеров кино, чтобы пополнять багаж своих знаний и творческих умений</p>
22. 23	Бесконечный мир кинематографа. Искусство анимации, или когда художник больше, чем художник.	2	24.02		<p><b>Приобретать представление</b> об истории и художественной специфике анимационного кино (мультипликации).</p> <p><b>Учиться понимать</b> роль и значение художника в создании анимационного фильма и реализовывать свои художнические навыки и знания при съёмке.</p> <p><b>Узнавать</b> технологический минимум работы на компьютере в разных программах, необходимый</p>

24.	Живые рисунки на твоём компьютере.	1	03.03		для создания видеоанимации и её монтажа.
<b>Телевидение — пространство культуры? (10 ч.)</b>					
25.	Мир на экране: здесь и сейчас. Информационная и художественная природа телевизионного изображения.	1	10.03		<p><b>Приобретать представление</b> о различных видах анимационных фильмов и этапах работы над ними.</p> <p><b>Уметь применять</b> сценарно-режиссёрские навыки при построении текстового и изобразительного сюжета, а также звукового ряда своей компьютерной анимации.</p> <p><b>Давать оценку</b> своим творческим работам и работам одноклассников в процессе их коллективного просмотра и обсуждения.</p>
26.	Телевидение и документальное кино. Телевизионная документалистика: от видеосюжета до телерепортажа.	1	17.03		
27.	Жизнь врасплох, или Киноглаз. Кинонаблюдение — основа документального видеотворчества.	1	31.03		<p><b>Узнавать</b>, что телевидение прежде всего является средством массовой информации, транслятором самых различных событий и зрелищ, в том числе и произведений искусства, не будучи при этом новым видом искусства.</p> <p><b>Понимать</b> многофункциональное назначение телевидения как средства не только информации, но и культуры, просвещения, развлечения и т. д.</p> <p><b>Узнавать</b>, что неповторимую специфику телевидения составляет прямой эфир, т. е. сиюминутное изображение на экране реального события, совершающегося на наших глазах в реальном времени.</p> <p><b>Получать представление</b> о разнообразном жанровом спектре телевизионных передач и уметь формировать собственную программу телепросмотра, выбирая самое важное и интересное.</p>
28.	Видеоэтюд и пейзаж в портрете	1	07.04		<p><b>Осознавать</b> общность творческого процесса при создании любой телевизионной передачи и кинодокументалистики.</p> <p><b>Приобретать и использовать</b> опыт документальной съёмки и тележурналистики (интервью, репортаж, очерк) для формирования школьного телевидения.</p>
29.	Видеосюжет в репортаже, очерке, интервью. <b>Итоговая контрольная работа.</b>	1	14.04		<p><b>Понимать</b>, что кинонаблюдение — это основа документального видеотворчества как на телевидении, так и в любительском видео.</p> <p><b>Приобретать представление</b> о различных формах операторского кинонаблюдения в стремлении зафиксировать жизнь как можно более правдиво, без специальной подготовки человека к съёмке.</p>

30.	Телевидение, видео, Интернет...Что дальше? Современные формы экранного языка.	1	21.04		<p><b>Понимать</b> эмоционально-образную специфику жанра видеоэтнода и особенности изображения в нём человека и природы.</p> <p><b>Учиться реализовывать</b> сценарно-режиссёрскую и операторскую грамоту творчества в практике создания видеоэтнода, видеосюжета.</p> <p><b>Представлять и объяснять</b> художественные различия живописного пейзажа, портрета и их киноаналогов.</p> <p><b>Понимать</b> информационно-репортажную специфику жанра видеосюжета и особенности изображения в нём события и человека.</p> <p><b>Понимать и уметь</b> осуществлять предварительную творческую и организационную работу по подготовке к съёмке сюжета, добиваться естественности и правды поведения человека в кадре не инсценировкой события, а наблюдением и «видеоохотой» за фактом.</p>
31.	В царстве кривых зеркал, или Вечные истины искусства Роль визуально - зрелищных искусств в жизни общества и человека.	1	28.04		<p><b>Получать представление</b> о развитии форм и киноязыка современных экранных произведениях на примере создания авторского видеоклипа и т. п.</p> <p><b>Понимать и объяснять</b> специфику и взаимосвязь звукоряда, экранного изображения в видеоклипе, его ритмически-монтажном построении.</p> <p>В полной мере <b>уметь пользоваться</b> возможностями Интернета и спецэффектами компьютерных программ при создании, обработке, монтаже и озвучении видеоклипа.</p> <p><b>Уметь использовать</b> грамоту киноязыка при создании интернет-сообщений.</p>
32.	В царстве кривых зеркал, или Вечные истины искусства Искусство — зритель — современность.	1	05.05		<p><b>Узнавать</b>, что телевидение прежде всего является средством массовой информации, транслятором самых различных событий и зрелищ, в том числе и произведений искусства, не будучи при этом само новым видом искусства.</p> <p><b>Понимать</b> многофункциональное назначение телевидения как средства не только информации, но и культуры, просвещения, развлечения и т. д.</p> <p><b>Узнавать</b>, что неповторимую специфику телевидения составляет прямой эфир.</p>
33.	Защита проекта	1	12.05		<p><b>Понимать и объяснять</b> роль телевидения в современном мире, его позитивное и негативное влияние на психологию человека, культуру и жизнь общества.</p> <p><b>Осознавать и объяснять</b> значение художественной культуры и искусства для личностного духовно-нравственного развития и творческой самореализации.</p> <p><b>Развивать</b> культуру восприятия произведений искусства и уметь выражать собственное мнение о просмотренном и прочитанном.</p> <p><b>Понимать и объяснять</b>, что новое и модное не значит лучшее и истинное.</p> <p><b>Рассуждать, выражать</b> своё мнение по поводу своих творческих работ и работ одноклассников.</p> <p><b>Оценивать</b> содержательное наполнение и художественные достоинства произведений экранного искусства.</p>
34	В царстве кривых зеркал, или Вечные истины искусства (обобщение темы)	1	19.05		<p><b>Использовать</b> полученный творческий опыт в разработке собственной идеи и выполнении собственного замысла.</p> <p><b>Обсуждать</b> практические творческие работы.</p>
	Итого: 34 ч				

<b>№ урока</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Количество часов по авторской программе</b>	<b>Количество часов по рабочей программе</b>	<b>Обоснование внесённых изменений</b>
22	Бесконечный мир кинематографа. Искусство анимации, или, когда художник больше, чем художник.	1	1	В соответствии с годовым календарным графиком в рабочей программе произошло уплотнение материала 24.02
23	Бесконечный мир кинематографа. Искусство анимации, или, когда художник больше, чем художник.	1	0	