

Н. Л. Селиванов  
Т. В. Селиванова

# Искусство

Методическое пособие для учителя  
к учебнику Н. Л. Селиванова,  
Т. В. Селивановой

«Искусство. Основы инфографики.  
1—4 классы»



Москва  
«Просвещение»  
2020

УДК 373.3.016:7  
ББК 74.268.5  
С29

16+

**Селиванов Н. Л.**

С29 Искусство. Методическое пособие для учителя к учебнику Н. Л. Селиванова, Т. В. Селивановой «Искусство. Основы инфографики. 1—4 классы» / Н. Л. Селиванов, Т. В. Селиванова. — М. : Просвещение. 2020. — 44 с. — ISBN 978-5-09-076683-8.

Методическое пособие раскрывает цели, задачи и особенности школьного курса основ инфографики для 1–4 классов, методы и приёмы обучения, а также включает пример рабочей программы (планируемые результаты освоения учебного курса: личностные, метапредметные и предметные; содержание учебного курса и тематическое планирование с указанием часов на изучение тем).

В конце книги — список рекомендуемой литературы.

Методическое пособие вместе с учебником для 1–4 классов «Искусство. Основы инфографики» (авторы Н. Л. Селиванов, Т. В. Селиванова) и электронной формой учебника составляет единый учебно-методический комплект для общеобразовательных организаций (внеурочная деятельность), логическим продолжением которого является учебно-методический комплект для 5–7 классов.

**УДК 373.3.016:7**  
**ББК 74.268.5**

**ISBN 978-5-09-076683-8**

© Издательство «Просвещение», 2020  
© Художественное оформление.  
Издательство «Просвещение», 2020  
Все права защищены

## Инфографика — требование времени

Информатизация и визуализация всех сфер деятельности современного общества — это новая реальность, которая формирует особое мировосприятие и новые познавательные мотивации у всех участников образовательного процесса, открывает новые горизонты для развития детей.

Информационная технологическая революция, формируя своё содержательное пространство в современной школе, способствует появлению новых предметных направлений. В первую очередь речь идёт о новых подходах в работе с информацией, для которых необходимы новые компетенции и соответствующие «психологические инструменты» (по определению Л. С. Выготского).

ИНФОГРАФИКА — это новый подход в освоении художественного наследия с позиций информационной культуры.

Курс «Искусство. Основы инфографики» предметной области «Искусство» ставит задачу включить в общее образование новое учебное содержание и новые формы деятельности, которые обеспечивают формирование у учащихся необходимых компетенций для взаимодействия с информационной реальностью в рамках внеурочной деятельности.

Не менее важным является то, что инфографика открывает для учащихся ресурсы художественной культуры *с новых позиций и для новых целей*. Так, одни из главных целей предмета «Изобразительное искусство» — формирование эстетического восприятия, нравственное воспитание, эмоциональное развитие, не утрачивая своей актуальности, в рамках курса «Искусство. Основы инфографики» дополняются не менее значимыми образовательными *ц е л я м и* — интеллектуальным развитием, проектным мышлением, новыми компетенциями в сфере семиотики (науке о знаках и знаковых системах) и освоением репрезентативных технологий современной культуры.

Но чем активнее внедряются инновации, тем отчётливее проступает проблема утраты опыта, прожитого человечеством и закреплённого в смыслах, которые хранят знаки и символы. Это особенно остро чувствуется в сфере художественной культуры, когда с изменением социального значения основных форм художественной коммуникации прошлых столетий — живописи, скульптуры, графики, декоративно-прикладного искусства утрачиваются и смыслы, которые хранят и транслируют эти формы.

В этом контексте курс «Искусство. Основы инфографики» является уникальным учебным курсом, в котором *инновационная деятельность* всецело основывается *на ресурсах культурного наследия*. Ведь нет иного источника, нет другого способа для изучения основ визуальных коммуникаций, одним из воплощений которых является инфографика.

Эта дихотомия (двойственность) — инновация плюс наследие — выражена в идеологии данного учебника и во всех творческих заданиях для учащихся.

**Информация** — это не абстракция, а понятие, имеющее конкретное смысловое наполнение. И если с технико-технологических позиций информацией является объём цифровых данных, то с позиций коммуникации информацией является знаково-символическая система, т. е. область смыслового содержания. Часть определения — «символическая» — выражает особую сложность смысла, для которого недостаточно только одного понятия «знак». Многие информационные объекты имеют многослойную знаковую структуру, необходимую для понимания конечного смысла сообщения. Это и есть символы — знаковые комплексы, синтезированные в единую смысловую сущность. Например, Солнце — знак дневного времени суток или безоблачной погоды (в метеорологии) и в то же время Солнце — многозначный символ жизни.

В новой информационной реальности для понимания структурной и «материальной» основы информации, которую составляют системы знаков, существует единственная область познания — искусство, главный ресурс опыта и знаний для занятий со знаково-символическим содержанием.

**Искусство** и его история в контексте инфографики понимается как тысячелетний генератор новых знаков и символических объектов.

## **«Искусство. Основы инфографики» как новый учебный курс**

При существующем наборе учебных предметов и курсов современный ребёнок не имеет «выделенного» канала для получения информации о *знаково-символической деятельности*, которая является фундаментом *информационной культуры*. Представления об информации и коммуникации, получаемые подростками в старших классах школы, воспринимаются как нечто техническое, имеющее отношение только к информационно-коммуникационным технологиям. В то же время эти технологии являются средой для осуществления знаково-символического обмена и производства новой информации.

Развитие представлений о знаково-символической сфере человеческой деятельности, знаний и методов осмысленной творческой работы с информацией не имело своей предметной области.

Предмет «Информатика», направленный на освоение основ информационных технологий, касается вопросов теории информации и коммуникации с технико-технологических позиций, но не обращается к семиотическим проблемам и художественной деятельности, находящимся за границами его содержания. Предметы «Изобразительное искусство» и «Мировая художественная культура», направленные на освоении художественного наследия — главного ресурса для знаково-символической деятельности, не имеют выраженной цели и образовательных методов для занятий со сферой знаков и символов с позиций информационной культуры и для целей коммуникации, поэтому курс «Искусство. Основы инфографики» может пониматься как новый курс, открывающий канал для познания культурного наследия *с целью освоения творческих методов работы с информацией*. Можно сказать, что инфографика по-новому формулирует цель изучения художественного наследия, определяя её как творческую деятельность в сфере информации для целей визуальной коммуникации.

Именно потребность человека продемонстрировать свою мысль и сохранить её в образной форме для целей не устной коммуникации ещё в глубокой древности (до изобретения письменности) развилась в разные формы графических способов обозначать, организовывать, направлять, рассказывать и т. д. Среди этих графических способов и систем постепенно формируется письменность, а потребность в выражении всё более сложных идей рождает *изобразительное искусство*. И хотя развитие искусства связано с этикой и эстетикой, нельзя забывать, что его изначальное предназначение — быть средством коммуникации и генерировать новую информацию.

Сегодня эти изначальные цели визуальной коммуникации реализуются в курсе «Искусство. Основы инфографики». В учебных заданиях используется большой диапазон известного опыта по созданию визуальных знаково-символических систем, включая древние пиктографические памятники, историю изобразительного искусства, современные дизайнерские практики, эксперименты современного искусства.

## **Место и роль курса «Искусство. Основы инфографики» в системе общего образования**

Учебный курс «Искусство. Основы инфографики» разработан для занятия с детьми 1–4 классов (на выбор) в процессе внеурочной деятельности. На изучение курса отводится 34 часа (17 плюс 17 часов).

Внеурочная деятельность сегодня — полноценный вид учебной деятельности в общеобразовательных организациях.

«Основная образовательная программа начального общего образования содержит обязательную часть и часть, формируемую участниками образовательных отношений.

Обязательная часть основной образовательной программы начального общего образования составляет 80 %, а часть, формируемая участниками образовательных отношений, — 20 % от общего объема основной образовательной программы начального общего образования.

...Основная образовательная программа начального общего образования реализуется организацией, осуществляющей образовательную деятельность, через организацию урочной и внеурочной деятельности...» (Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. — М., 2019. — С. 29).

Общеобразовательная организация может выбирать различные учебные курсы, которые могут быть реализованы в рамках внеурочной деятельности. «Формы организации образовательной деятельности, чередование учебной и внеурочной деятельности в рамках реализации основной образовательной программы начального общего образования определяет организация, осуществляющая образовательную деятельность» (Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. — М., 2019. — С. 32).

Курс «Искусство. Основы инфографики» поможет реализовать такие направления личности ребёнка, как общеинтеллектуальное и общекультурное.

«План внеурочной деятельности обеспечивает учёт индивидуальных особенностей и потребностей обучающихся через организацию внеурочной деятельности. Внеурочная деятельность организуется по направлениям развития личности (спортивно-оздоровительное, духовно-нравственное, социальное, общеинтеллектуальное, общекультурное) в таких формах, как художественные, культурологические, филологические, хоровые студии, сетевые сообщества, школьные спортивные клубы и секции, конференции, олимпиады, военно-патриотические объединения, экскурсии, соревнования, поисковые и научные исследования, общественно полезные практики и другие формы на добровольной основе в соответствии с выбором участников образовательных отношений» (Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. — М., 2019. — С. 41).

**Данный курс в школе** — это единственный курс, посредством которого можно транслировать опыт восприятия и репрезентаций картины мира в знаково-символических формах. Этого курса достаточно для того, чтобы ребёнок начал воспринимать, интерпретировать и репрезентировать синхронную ему картину миру.

Данный курс поможет в освоении учащимися школьного курса «Изобразительное искусство», расширит и углубит в какой-то степени знания, получаемые ребёнком на уроке, будет способствовать эстетическому восприятию окружающего мира и произведений искусства, развитию творческих способностей и аналитического мышления.

**Инфографика** — это сфера деятельности, развивающая знаково-символическое мышление — ключевую компетенцию для жизни в информационном обществе (управление, проектирование, саморазвитие и т. д.). Инфографика направлена на овеществление внутреннего представления о чём-либо в форме знака. В процессе этой деятельности происходит активное развитие мышления учащихся.

Ребёнок, изучая под руководством педагога основы инфографики, может соприкоснуться с современным ему миром в подготовленных для коммуникации формах современного визуального дизайна, цифровых медиа, архитектуры, кинематографа и т. п.

Современное представление об инфографике основано на опыте проектной, дизайнерской деятельности, поэтому занятия инфографикой имеют изначально **проектный характер** по форме организации учебного процесса.

Инфографике свойственна проектная организация творческого процесса, благодаря чему расширяется сфера проектной деятельности в общеобразовательной школе.

Ребёнок может использовать средства инфографики для своей репрезентативной деятельности.

Занятия по основам инфографики — это формат школьной деятельности, который изначально носит **интегративный характер**, так как инфографика даёт возможность ребёнку получать опыт интеграции разной информации и нескольких типов деятельности в едином проекте.

Занятия инфографикой помогают развивать ряд особых способностей мышления, необходимых в обыденной жизни и во многих профессиональных сферах: прежде всего это способности к схематизации, визуализации метафор, навыки работы с графическими средствами выражения.

Инфографика — это уникальная сфера деятельности, где ребёнок может с полным основанием использовать самую активную форму инновационного мышления — **фантазирование**.

## Особенности содержания курса

### • Возрастные особенности и творческая мотивация

Возрастные особенности школьников стали определяющим фактором при формировании учебных заданий. Речь идёт не о построении учебного содержания — от простого к сложному, а о подборе тематики уроков, которая лучше всего могла бы мотивировать учащихся 1–4 классов на творчество. Это важнейший аспект учебных заданий, ориентированных на творчество, на создание новых и оригинальных инфографических объектов. *Мотивация восприятия и фантазии учащихся* — решающее условие для успешных занятий инфографикой.

### • Разнообразие информационных источников

Содержание учебника основывается на очень разной информации — это история изобразительного и прикладного искусства, археология, современное медиаискусство и коммуникационный дизайн, история графического дизайна, история письменности, история науки и техники, литературное творчество, естественные науки и т. д. Такое многообразие источников не случайно, а является необходимым условием для занятий инфографикой, которая используется сегодня во многих сферах человеческой деятельности.

Общее образование — это возможность дать учащимся ясное представление о визуальных средствах коммуникации и основах самого понятия «информация» в контексте культуры и технологий коммуникации.

Проектные задания на основе информации из разных сфер человеческой деятельности значительно расширяют кругозор учащихся, открывают новые горизонты для познавательной деятельности. В *многообразии источников* содержится потенциальная возможность использовать задания по инфографике на уроках по разным предметам (это наглядно демонстрирует тематика и содержание заданий).

Концепция учебника опирается именно на такое понимание смысла и цели включения инфографики в общеобразовательный процесс — дать максимально широкое представление о предмете с помощью творческих практических заданий. Инфографические направления в современном дизайне, продолжающие древние традиции визуальной коммуникации, не могут рассматриваться изолированно от опыта тысячелетий человеческой цивилизации, поэтому в содержании учебника используется *принцип органической связи современных практик с культурным наследием*, когда в рамках одного задания может обнаруживаться связь современной инфографики с интересами современного ребёнка и опытом древней культуры.

### • Интеллектуальное творчество

Основой инфографики является сфера знаков и символов и соответственно то смысловое содержание, которое передают **знаки**, поэтому

занятия по основам инфографики можно определять как *интеллектуальное творчество*, использующее визуальные средства выражения.

Под интеллектуальным творчеством понимается постановка таких учебно-творческих задач, целью которых становится выражение какого-либо смыслового содержания с помощью графических средств, создание визуальной метафоры явления, воплощённой в форме знака.

Для учащихся младшего школьного возраста интеллектуальное творчество имеет свою специфику. Дети в этом возрасте обладают конкретно-образным мышлением, что является преимуществом при решении многих инфографических задач. Одновременно с преимуществом конкретно-образное мышление является ограничением при постановке задач абстрагирования, интерпретации в проектах, основанных на культурно-исторических контекстах.

#### • **Знак**

Основой инфографики являются *знаки*. Что такое знак? Какую роль знаки играют в жизни человека и всего общества? Как рождаются, используются и понимаются знаки?

На занятиях на эти вопросы учащиеся постоянно получают ответы, которые развивают их представления о знаках, о сферах информации и коммуникации, сутью и инструментом которых являются знаки.

#### • **Пиктограмма**

Знак в инфографике может существовать только в форме пиктограммы. Ключевое понятие инфографики — *пиктограмма*. Это схематичное, предельно упрощённое графическое изображение предмета, явления, идеи.

Многообразие пиктограмм, воплощаемых в разных формах и материалах, зависящих от целей коммуникации, посвящены многие практические задания, благодаря чему учащиеся получают развёрнутое представление о возможностях инфографики, открывают целый мир изобразительной деятельности, без которой невозможны ни организация повседневной жизни человека, ни культурная самоидентификация общества, ни понимание между людьми.

Пиктограмма может охарактеризовать поверхность Земли на карте и дать эмоциональную оценку явлению, указать направление и установить последовательность, разрешать и запрещать, рассказывать, определять значения и выражать категории пространства и времени.

Графическая особенность пиктограмм — лаконичность, необходимая достаточность изобразительных средств для выражения главного смысла — основного значения знака.

Содержание учебника не просто знакомит с многообразием пиктографических форм, но и направляет учащихся на создание своих произведений в форме пиктограмм, для чего необходимы навыки изобразительной деятельности.

### • Проектная графика

В самом начале учебника помещён разворот «Рабочий стол для инфографики», на котором изображены средства и инструменты для работы над инфографическими заданиями и проектами. Это средства проектной графики — гелевые ручки и маркеры, цветные фломастеры и карандаши, белая и цветная бумага, калька, чёрная бумага и миллиметровка, набор для штампов, ножницы и клей.

Эти средства позволяют создавать разнообразные графические работы проектного типа, в которых используются коллаж, типографика и трафарет, многоступенчатые процессы создания изображения. Благодаря этим средствам у учащихся активно развиваются представления о графическом проекте.

### • Конструирование и проектный лист

Основным принципом работы над проектами является конструирование. **Метод конструирования** отличается от свободного рисования. Ответом на учебное задание становится проектный лист, который понимается как поверхность для сборки элементов проекта — пиктограмм, планов, карт и т. п. Основное внимание при сборке графических элементов уделяется схеме проектного листа.

Метод конструирования имеет непосредственное отношение к инфографике, поэтому многие задания учебника посвящены теме конструирования графической информации.

Многие иллюстрации к заданиям демонстрируют разные формы сборки графических проектов и примеры осуществлённых проектных заданий.

### • Проект и проектное мышление

**Проектная деятельность** — это последовательность интеллектуальных и практических действий, нацеленных на создание нового и зависящих от фантазии и творческих умений. *Проект* осуществляется не спонтанно, а на основе предварительно продуманного плана. Одно из важных свойств проектной деятельности — возможность управления процессом на каждом отдельном этапе.

Все задания по инфографике являются *проектными*. Это связано с использованием средств проектной графики и, главное, с формой организации заданий как творческих проектов.

Учебный материал носит *проблемно-поисковый характер* и направлен на мотивирование творческой инициативы и фантазии.

Что имеется в виду?

Для выполнения заданий учащимся не предлагают использовать образцы и пошаговые схемы для их воспроизведения. Здесь нет шаблонов и раскрасок.

В учебнике описывается проблема, которую решает инфографика, демонстрируются примеры для осмысления, ставится творческая задача. Таким образом формируется учебно-творческая цель, достичь которую можно

только с помощью самостоятельной организации процесса создания инфографического объекта.

Самостоятельную организацию творческого процесса с опорой на средства проектной графики может обеспечивать только проектное мышление.

**Проектное мышление** — это особая интеллектуальная компетенция, для формирования которой требуется специальная образовательная деятельность, основанная на практическом опыте. Графические инструменты и предлагаемые методы их использования обеспечивают именно это направление развития проектного мышления — практический опыт.

Задания учебника предусматривают постепенное усложнение проектных задач и множество вариантов практической деятельности, что непосредственно влияет на развитие проектного мышления.

Первая часть учебника завершается проектом, состоящим из нескольких последовательных заданий. Вторая часть учебника полностью посвящена проектам по инфографике.

## Типы практических заданий и виды деятельности на занятиях по курсу

Все задания по их специфическим целям можно распределить на **четыре группы**. Это необходимо для формирования критериев оценки проектов, созданных учащимися.

**Первая группа заданий** — это задания, направленные на графические подходы к созданию инфографических объектов — пиктограмм, схем, планов и т. п.

Здесь основное внимание уделяется работе с визуальным образом, воплощаемым в графике. Лаконочность и выразительность графического образа, палитра графических средств, схемы построения пиктограмм и графических серий, средства проектной графики (коллаж, штамп, «фотографика», компьютер) — это темы для осмысления и практического освоения.

**Вторая группа заданий** связана с конструированием графического образа — основным творческим методом создания объектов инфографики.

Речь идёт о том, что рисованная пиктограмма — это один из возможных вариантов создания инфографического изображения, самый древний, но не самый актуальный. После художественных открытий XX в. — после опыта искусства авангарда (чему в учебнике уделяется много внимания), развития графического дизайна, появления новых цифровых средств для работы с графикой основным методом создания инфографических объектов становится конструирование — соединение, сборка визуального образа из отдельных готовых деталей. Для этой цели учащиеся должны овладеть такими умениями, как *конструирование* и *схематизация*. Конструирование обеспечивает поиск необходимых элементов и свободную творческую игру с этими элементами. А схематизация необходима для сборки графических элементов в пиктограмму знака. Более того, схема является сущностью любого знака.

Что имеется в виду?

Например, круг, который мы представляем в своём сознании, можно выразить разными способами — словом «круг», круговым движением рукой, рисунком окружности и т. д. Круг в нашем сознании — это схема, а способы его представить другим людям — это разные средства выражения.

Рисунок окружности может быть выполнен с помощью циркуля одной ровной линией и максимально приблизиться к идеальной схеме представления о круге. Но в инфо графике схема круга может быть воплощена, например, кистью, а его контур будет не замкнут, линия может быть пунктирной или волнистой, толстой, собранной из разных деталей, размытой и т. д. Это будут воплощения общей схемы знака в разных конкретных пиктограммах. И графика пиктограммы уже будет не просто выражать схему, а нести дополнительный, необходимый для автора *смысл*.

**Третья группа заданий** — это задания, направленные на интеллектуальное творчество, т. е. работу со смысловым содержанием, которое транслируется с помощью инфографики.

Каждый знак и символический объект передаёт какой-либо смысл. Невозможно создание инфографического объекта, который не нёс бы смыслового сообщения. Задания, связанные с интеллектуальным творчеством, основаны на методе интеллектуального конструирования, которое тесно связано с конструированием графическим, но имеющим иную природу. *Интеллектуальное конструирование* предполагает создание метафор, выделение смыслового содержания из произведений искусства, работу со смысловыми контекстами объектов инфографики, игровые способы проектирования, сторителлинг и т. д.

В этих заданиях ставятся творческие задачи интеллектуального характера, когда учащийся должен изобретать, анализировать, интерпретировать, т. е. создавать *свой новый смысл*, используя для этого проектные средства.

В этих заданиях сосредоточен новый подход к художественной образовательной деятельности, когда интеллектуальное творчество базируется на технологии, которая обладает проектными методами и средствами выражения, имеет непосредственное отношение к современной жизни.

**Четвёртая группа заданий** — это несколько комплексных проектных заданий, каждое из которых рассчитано на несколько уроков.

Это проектные задания, в которых соединяются графические, конструктивные и интеллектуальные формы деятельности учащихся.

Таблица

Деление заданий, содержащихся в учебнике, на группы

Группы заданий	<i>I часть.</i> Дерево инфографики	<i>II часть.</i> Проекты по инфографике
<i>Первая группа</i> — графические задания	1, 3, 4, 9, 10, 11, 12, 13	2, 9, 10, 11, 12
<i>Вторая группа</i> — графическое конструирование	5, 6, 8, 14, 15, 16	8
<i>Третья группа</i> — интеллектуальное конструирование	2, 7	1, 3, 4, 7
<i>Четвёртая группа</i> — комплексные задания	17	5, 6, 13, 14, 15, 16, 17

## **На что нацелены практические работы, которые содержатся в учебнике?**

### ***I часть. Дерево инфографики***

- Создание нового знака по аналогии с существующими в контексте проектных условий (задание 1).
- Визуальный сторителлинг (задание 2).
- Описание объекта в форме набора пиктограмм (задание 2).
- Развитие фантазии с помощью свободного линейного рисования (задание 3).
- Вариативность графических средств, создание графической палитры, систематизация (задание 4).
- Конструирование единой по своему смыслу картины из готовых деталей (задание 5).
- Конструирование графического изображения по случайным точкам, создание линейной пиктограммы, развитие фантазии (задание 6).
- Интерпретация смысла непонятого изображения, выстраивание логики повествования, развитие навыка пересказа (задание 7).
- Создание экспликации, изобразительного комментария, карты (задание 8).
- Поиск графической схемы, визуальной основы пиктограммы (задание 9).
- Создание ненарисованного изображения, конструирование графического изображения по сетке (задание 10).
- Создание ненарисованного изображения, соединение двух методов графического конструирования — по оси симметрии и с помощью сетки (задание 11).
- Создание ненарисованного изображения, конструирование несимметричного графического изображения, пиктограммы образа движения (задание 12).
- Графическое абстрагирование и интерпретация фигуративных изображений; работа, сделанная с помощью штампа (задание 12).
- Поиск схемы пиктограммы, узнаваемость пиктограммы, информативности силуэта (задание 13).
- Информационные гибриды — текст и графическая схема; текст и графический силуэт; смысловое расширение за счёт неожиданности сочетания и визуальной активности инфографической формы (задание 14).
- Конструирование знака: конструирование пиктограммы из букв (задания 15, 16).
- Конструирование символа; смысловое соподчинение знаков; визуальное соподчинение пиктограмм (задание 17).

### ***II часть. Проекты по инфографике***

- Творческое проектирование; освоение игровых форм проектирования, метода изобретения нового смыслового объекта (задание 1).

— Визуальная экспликация, поиск визуальных метафор, инженерная графика (задание 2).

— Визуальный контекст — основа для передачи смысла; конструирование графического смыслового сообщения (задание 3).

— Смысловое конструирование; смысловые возможности инфографической диаграммы; графическое конструирование; поиск выразительности в проектной графике (задание 4).

— Инфографический проект: инфографика в разных сферах человеческой деятельности; разрез, схема (задание 5).

— Инфографический проект; инфографика в разных сферах человеческой деятельности; план, карта, условные знаки (задание 6).

— Смысловое конструирование; изображение в игровой форме атрибута — предмета, служащего постоянным знаком и отличительным признаком человека, литературного персонажа, мифологического героя (задание 7).

— Развитие пространственного воображения; схематизация пространственного представления; создание карты; поиск визуальных метафор; воспитание графической культуры (задание 8).

— Создание визуальных метафор; воспитание графической культуры (задания 9, 10).

— Инфографический проект: карта, условные знаки (задания 11, 12).

— Инфографический проект: разработка игры — символического пространства, игрового пути, сценария игры, инфографического комплекса — игрового поля, цветовой символики, условных знаков, пиктограмм-персонажей и т. п.; сборка сложных графических проектных листов (задания 13, 14, 15, 16, 17).

## Структура учебника

### Рабочий стол для инфографики

Учебная деятельность в области инфографики должна быть обеспечена набором художественных средств для проектной графики. Занятия по курсу имеют выраженную проектную основу.

Включение в процесс обучения средств для создания изображений с помощью штампов, белой и цветной бумаги, цветных фломастеров и карандашей, гелевых ручек, бумаги в клетку, кальки, фотоаппарата, компьютера.

### *I часть. Дерево инфографики*

I часть учебника для 1–4 классов открывают установочные занятия, дающие общие представления об инфографике. Часть состоит в основном из коротких практических заданий, формирующих базовые представления о целях инфографики, её месте в контексте изобразительной деятельности человека. Некоторые задания связаны между собой таким образом, что последующее развивает содержание предыдущего.

*Ключевые понятия I части:* пиктограмма, схема, линия, силуэт, графический конструктор, визуальное повествование.

### *II часть. Проекты по инфографике*

II часть учебника состоит из небольших проектных заданий, включающих в себя несколько типов познавательной и творческой деятельности. Основная часть заданий ориентирована на два или три занятия. Но каждое занятие имеет свою тему в контексте общей темы проекта.

Большое внимание во второй части учебника уделяется использованию инфографики для ориентации и навигации в пространстве — в картографии, в археологии, в повседневной жизни школьника, в вымышленном игровом мире и т. д.

II часть заканчивается большим проектом — разработкой настольной игры. Эта игра является комплексом инфографических объектов, которые составляют модель сказочного пространства со своей сложной навигационной системой, с пиктограммами условных знаков и персонажей.

*Ключевые понятия II части:* проект, идея, рисунок, план, диаграмма, навигация, ориентиры, персонаж, графические образы, конструктивизм.

### Ресурсы для разработки занятий по инфографике

Для занятий инфографикой необходим специальный подбор визуальных и информационных материалов:

- пиктографическое наследие ранних цивилизаций;
- пиктографические памятники и иероглифика Древнего Египта;
- кодексы и иероглифика американских индейцев;
- чернофигурная вазапись Древней Греции;
- рисованная мультипликация и комиксы;
- искусство начала XX в., авангард;
- современный коммуникативный дизайн;
- современные визуальные коммуникации.

## **Критерии оценки практических учебных заданий, проектов**

Процесс обучения по курсу предполагает формирование доверительных, заинтересованных взаимоотношений между учителем и учащимися. Содержание курса может быть реализовано только **в диалоговой форме проведения занятия**. Беседа с выявлением проблемы, дискуссия, обмен мнениями — необходимые компоненты такого занятия.

Процесс оценки работ учащихся тоже не должен быть формализован.

Основным критерием оценки работы учащихся в первую очередь должна стать *интеллектуальная составляющая*. При обсуждении и оценке творческих учебных работ основное внимание нужно уделить не технике их выполнения, а *степени самостоятельности и оригинальности мышления автора*. Это зависит от меры насмотренности, присутствия творческой инициативы у учащегося.

Обучение по курсу предполагает демонстрацию учащимся иллюстративного материала, содержащего большие наборы информационных элементов, используемых для коммуникации разными культурами. При этом задача учителя — наглядно объяснить механизм создания этих элементов, т. е. образов формы, символов цвета, графических знаков и символов. Задача учащихся — разработать и представить свой оригинальный набор для коммуникации с другими.

Для обсуждения проектов учащихся можно выделить **три уровня**, которые характеризуют степень оригинальности найденного решения в соответствии с поставленной задачей.

*Первый уровень* — это высокая степень зависимости выбранного решения от показанного материала. *Второй уровень* — решение, усложняющее и модифицирующее показанный материал. *Третий уровень* — оригинальное авторское решение, отличное от показанного материала, но отвечающее поставленным задачам.

***Основные критерии оценки творческих художественных заданий учащихся:***

- степень самостоятельности и оригинальности решения;
- умение вычлнить главное, характерное в объекте и перевести его в знаковую систему;
- уровень технологических умений, достаточный для создания ясного высказывания;
- соответствие замысла выбранным художественным материалам и технологиям.

Эти требования в первую очередь касаются практических творческих заданий, связанных с *созданием изображения*. Но задания могут быть и исследовательскими. Так, например, каждая тема может сопровождаться небольшими *заданиями-исследованиями*, основанными на поиске дополнительного материала (как иллюстративного, так и текстового) по

изучаемой теме, проведении его самостоятельного анализа, формировании своей базы данных (как в электронном, так и в бумажном виде) по знаково-символическим системам.

При оценке заданий-исследований педагог должен обращать внимание на умение учащихся локализовать поиск, формулировать тему и задачу своего самостоятельного исследования, продуктивно проводить поиск материала и структурировать его, выбирать самые яркие, соответствующие теме иллюстрации или тексты, анализировать текст, делать выводы или выдвигать гипотезу.

#### ***Основные критерии оценки заданий-исследований:***

- умение определять собственные интересы в области художественной культуры;
- степень самостоятельности мышления учащегося в формулировании темы исследования;
- соответствие выводов или гипотез учащегося выбранной теме и собранному материалу;
- умение формулировать и аргументированно излагать своё мнение (в том числе об объектах культурного наследия);
- умение вербализовать свои ощущения, чувства, эмоции;
- умение конструктивно участвовать в дискуссии с теми, кто придерживается иных взглядов;
- умение представлять своё мнение и результаты своего исследования в различной форме в зависимости от целей презентации.

**Проекты** очень важны для решения задач курса. С одной стороны, проект — это опыт самостоятельной творческой художественной деятельности, с другой — опыт изучения самого себя, т. е. опыт извлечения информации, её кодирования, перевода в знаковую форму и создания объекта коммуникации с окружающим миром.

Проект делится на этапы, и каждый этап может быть оценён отдельно. Эта оценка не должна быть навязчивой: преподаватель становится модератором или дирижёром процесса проектирования, направляет проектную деятельность учащихся, корректирует возникающие ошибки, даёт советы, рекомендации, осуществляет интеллектуальную поддержку.

Критерии оценки промежуточных этапов проекта должны исходить из степени соответствия выполненной части общему замыслу. Также важен технологический уровень выполненной работы.

#### ***Основные критерии оценки проектов, выполненных учащимися:***

- оригинальность мышления;
- пространственное фантазирование;
- степень завершенности и проработанности каждой части проекта;
- умение прогнозировать результат работы;
- умение последовательно реализовывать замысел.

## **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса**

### ***Личностные результаты:***

- формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, художественных культур;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

### ***Метапредметные результаты:***

- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- освоение начальных форм познавательной и личностной рефлексии;
- использование знаково-символических средств представления информации для создания моделей изучаемых объектов и процессов, схем решения учебных и практических задач;
- овладение навыками смыслового чтения текстов различных стилей и жанров в соответствии с целями и задачами курса; осознанное построение речевого высказывания в соответствии с задачами коммуникации и составление текстов в устной и письменной формах;
- готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою; излагать своё мнение и аргументировать свою точку зрения и оценку событий;
- определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществление взаимного контроля в совместной деятельности, адекватное оценивание собственного поведения и поведения окружающих;
- овладение базовыми понятиями курса, отражающими существенные связи и отношения между объектами и процессами.

### ***Предметные результаты:***

- формирование представлений об основах художественного творчества как одной из основных форм познания себя и мира;
- получение непосредственного опыта художественного самовыражения;
- знакомство с языком визуальной культуры;
- освоение графических средств выражения, форм графической организации информации, коммуникативных возможностей цветовой символики;

- получение навыков проектного мышления, включающего в себя навыки пространственного воображения;
- получение навыков образного мышления, навыков систематизации информации, перевода её в знаковую форму;
- приобретение навыков поэтапного проектного моделирования (изучение и анализ проектной ситуации); творческий поиск, выраженный в эскизной работе; разработка деталей и фрагментов; увязывание всех элементов в единую художественно-целостную композицию);
- приобретение навыков самоанализа, метафорического самовыражения.

## Содержание курса (34 ч)

### **ДЕРЕВО ИНФОГРАФИКИ**

1. Что такое инфографика?
2. Изобразительный рассказ.
3. Линия.
4. Коллекция линий.
5. Графический конструктор.
6. Созвездия из точек и линий.
7. Графический рассказ.
8. Как показать невидимое?
9. Графическая схема.
10. Пиктограмма. Сетка.
11. Пиктограмма. Ось симметрии.
12. Пиктограмма. Человек.
13. Пиктограмма-силуэт.
14. Каллиграмма.
15. Буквица.
16. Монограмма.
17. Мой символ.

### **ПРОЕКТЫ ПО ИНФОГРАФИКЕ**

1. Проект «Супервещь». Идея.
2. Проект «Супервещь». Рисунок.
3. Проект «Всё в сравнении».
4. Проект «Диаграмма».
5. Проект «Я археолог». Слои.
6. Проект «Я археолог». План.
7. Проект «Пропеллер и варенье».
8. Проект «Силы природы». Небо.
9. Проект «Силы природы». Ветры.
10. Проект «Силы природы». Прогноз.
11. Проект «Маршрут». Ориентиры.
12. Проект «Маршрут». Карта.
13. Проект «Маршрут». Экскурсия.
14. Проект «Лукоморье». Поле игры.
15. Проект «Лукоморье». Персонажи.
16. Проект «Лукоморье». Игровой путь.
17. Проект «Лукоморье». Сборка.

## Тематическое планирование

№ п/п	Содержание курса	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности учащихся
<p><b>ДЕРЕВО ИНФОГРАФИКИ (17 ч)</b></p> <p>Инфографика — изобразительное искусство, но особенное. В слове «инфографика» соединились слова «информация» и «графика». Роль инфографики в современном мире. Разновидности инфографики.</p> <p>Знакомство с образным языком инфографики. Коллекция линий, графический рассказ. Пиктограмма, каллиграмма, буквица, монограмма. Инфографика — творческое занятие; художнику потребуются знания, умения, изобретательность и фантазия.</p> <p>Практическая творческая работа учащихся в разных материалах и техниках. Создание различных способов изображения</p>			
1	Что такое инфографика?	<p>Инфографика как древнейший вид изобразительного творчества.</p> <p>Появление термина «инфографика» в XX в. О. Нейрат; создание пиктограмм.</p> <p>В основе инфографики — пиктограммы, т. е. условные изображения предметов и явлений.</p> <p>Закон инфографики — изображение чёткое, цветов немного, надписи читаются легко. Доступность и понятность информации, которая выражена с помощью изображения.</p> <p><i>Задание:</i> придумать знак, которого пока не существует (например, знак, предупреждающий об опасности во время урагана, или новый предупреждающий дорожный знак).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, цветные фломастеры, линейка, треугольник</p>	<p><b>Уметь объяснять,</b> что такое инфографика и почему она так широко распространена сегодня.</p> <p><b>Раскрывать</b> понимание терминов «инфографика», «пиктограмма».</p> <p><b>Определять и характеризовать</b> основной закон инфографики.</p> <p><b>Создавать</b> графические изображения — знаки (пиктограммы).</p> <p><b>Осваивать навыки</b> обобщения, уметь выделять главное, изображать чётко и понятно</p>

2	Изобразительный рассказ	<p>Создание изобразительного рассказа о каком-либо событии с помощью пиктограмм.</p> <p>Рассказы охотников-эскимосов в рисунках, древние рассказы в рисунках индейцев-ацтеков («Кодекс Ботурины» — древняя книга индейцев в виде пиктограмм).</p> <p><i>Задание:</i> рассказать о себе (своих мечтах, интересах, увлечениях) с помощью пиктограмм.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, цветные фломастеры, цветные карандаши</p>	<p><b>Уметь отбирать</b> главное в объекте при создании пиктограммы.</p> <p><b>Сравнивать и сопоставлять</b> «изобразительные рассказы» разных времён и народов.</p> <p><b>Создавать</b> рассказ о самом себе графическими средствами (с помощью пиктограмм)</p>
3	Линия	<p>Линия — главное выразительное средство графики.</p> <p>Разнообразие линий (линии плавные и резкие, сплошные и прерывистые, тонкие и широкие и др.).</p> <p>Передача информации, создание образа с помощью линий. Создание рисунков одной линией (например, работы П. Пикассо).</p> <p><i>Задание:</i> создание условного, обобщённого рисунка какого-либо предмета или вещи без отрыва карандаша или ручки от листа бумаги.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, гелевая ручка</p>	<p><b>Определять и характеризовать</b> различные по характеру линии.</p> <p><b>Воспринимать и понимать</b> образы в графике, которые можно создать разными по характеру линиями.</p> <p><b>Учиться видеть</b> образы в случайно изображённых линиях (в графической неразберихе), <b>создавать</b> графические образы с помощью линии</p>
4	Коллекция линий	<p>Работа художников-графиков различными линиями и штрихами.</p> <p>Разнообразие линий и штрихов.</p> <p>Творческое использование их художниками в своих произведениях в зависимости от поставленной творческой задачи.</p>	<p><b>Уметь видеть</b> разнообразие линий и <b>делать выбор</b> нужных линий при создании того или иного образа.</p> <p><b>Сравнивать, сопоставлять,</b></p>

		<p>Придумывание художником своих графических приёмов, передача с их помощью фактуры и материальности предметов и явлений (например, «Звёздная ночь» В. Ван Гога).</p> <p><i>Задание:</i> создание пейзажа в графике (по фотографии или с натуры: солнечные лучи, травы колышутся на ветру, плывут облака и др.) с использованием разнообразных линий и штрихов.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, гелевая ручка</p>	<p><b>анализировать</b> различные линии и графические приёмы, которые художники используют в своих произведениях.</p> <p><b>Осваивать навыки</b> изображения пейзажа (по фотографии или с натуры) графическими средствами</p>
5	Графический конструктор	<p>Превращение свободных линий в орнаменты. Создание орнамента из множества деталей, которые повторяются.</p> <p>Росписи ваз (вазопись) в Древней Греции, особенности росписи. Стиль росписи — это согласованность всех графических деталей в единой композиции. Создание оригинального изображения из этих деталей как из деталей конструктора, добавление необходимых элементов.</p> <p><i>Задание:</i> создание древнегреческого морского пейзажа из готовых деталей (волна, корабль, Солнце и рыба) как из графического конструктора; каждую деталь можно повторить столько раз, сколько необходимо; композицию желательно дополнить своими элементами, исходя из замысла.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий), линейка, треугольник</p>	<p><b>Узнавать</b>, что есть графические изображения, которые можно составлять как графический конструктор из готовых деталей.</p> <p><b>Получать представление</b> о декоративном искусстве Древней Греции — особенностях вазописи, стиле росписи.</p> <p><b>Конструировать</b> собственное изображение — создавать единую по смыслу картину из готовых форм, дополняя её собственными деталями</p>

6	Созвездия из точек и линий	<p>Линии и точки. Точка как начало линии. Разметка точками начала и конца дороги на карте, деление точками циферблата часов на секунды.</p> <p>Изображение созвездий в древности: соединение линиями точек, которые обозначают звёзды и звёздные россыпи на небе. Создание карты звёздного неба. Карта как произведение инфографики.</p> <p><i>Задание:</i> участие в игре «Изобретатель созвездий» (рассыпать по листу цветной бумаги горсть канцелярских кнопок, гороха или крупы и т. п.; отметить точками места, где расположены эти предметы, и соединить их между собой; определить, на что похожа фигура, которая получилась; дать ей название).</p> <p><i>Материалы:</i> цветная бумага, простой карандаш и ластик, гелевые ручки (чёрная и белая)</p>	<p><b>Понимать</b> и <b>уметь</b> <b>характеризовать</b> линии и точки как выразительные средства графики.</p> <p><b>Получать</b> <b>представление</b> о старинных картах звёздного неба, <b>уметь</b> <b>использовать</b> эти представления при создании собственной творческой работы.</p> <p><b>Конструировать</b> графическое изображение по случайным точкам, исходя из собственной фантазии и представлений о созвездиях</p>
7	Графический рассказ	<p>Петроглифы — первые пиктограммы, которые первобытные люди выбивали на поверхности скал и стенах пещер.</p> <p>Петроглифы — выразительные изображения животных, охотников, луны и солнца, орудий труда и др.</p> <p>Важность петроглифов для древнего человека.</p> <p>Петроглифы как памятники культуры, их художественная и историческая ценность.</p> <p><i>Задание:</i> участие в игре «Стань исследователем петроглифов!» (даны детали изображения: люди, козы, крокодилы, змеи, колдуны, совы, фантастические существа, которые</p>	<p><b>Учиться</b> <b>интерпретировать</b> смысл непонятого (нового) изображения, <b>выстраивать</b> <b>логику</b> повествования.</p> <p><b>Получать</b> <b>представление</b> о петроглифах как явлении пластического искусства.</p> <p><b>Создавать</b> творческую работу —</p>

		<p>чем-то заняты, но что именно происходит, непонятно; задача — превратить эту загадку в понятную историю, нарисовав происходящее событие по-своему).</p> <p><i>Материалы:</i> тетрадь в клетку, цветная бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p>графический рассказ на тему петроглифов</p>
8	<p>Как показать невидимое?</p>	<p>Показать внутреннее устройство вещи — одна из задач инфографики. Различные способы решения этой задачи: показ того, что внутри животного, человека, вещи, или размещение в центре композиции закрытого объекта, а вокруг него — изображение вещей, которые находятся внутри.</p> <p><i>Задание:</i> создать инфографическое изображение — показать содержимое своего школьного рюкзака в виде пиктограмм.</p> <p><i>Первый вариант:</i> вещи в рюкзаке превратить в пиктограммы и поместить вокруг рюкзака.</p> <p><i>Второй вариант:</i> показать внутреннее устройство рюкзака.</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий), гелевые ручки, цветные фломастеры</p>	<p><b>Стремиться понять и объяснить</b> суть вещей, их внутреннее устройство.</p> <p><b>Уметь выбирать</b> способ решения творческой задачи.</p> <p><b>Приобретать навыки</b> графического конструирования; <b>создавать</b> творческую работу в технике инфографики, проявляя фантазию и находчивость</p>
9	<p>Графическая схема</p>	<p>Схема вещи или предмета — это их упрощённое изображение. Благодаря тому, что зритель хранит в своей памяти схему того или иного предмета, его изображение, выполненное разными художниками, всегда узнаваемо.</p>	<p><b>Учиться анализировать</b> зрительный образ предмета, находить его графическую схему.</p> <p><b>Получать представление о</b></p>

		<p>Схема — это характер предмета целиком, без деталей, и расположение в нём основных частей.</p> <p>Схемы быка, цветка, рыбы, лошади и др. Произведения наскальной живописи, рисунки П. Пикассо.</p> <p><i>Задание:</i> разработать свои оригинальные пиктограммы на основе предлагаемой схемы головы быка.</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик</p>	<p>произведениях наскальной живописи, рисунках П. Пикассо, в которых в качестве основы можно увидеть графическую схему.</p> <p><b>Создавать</b> творческую работу, самостоятельно определяя визуальную основу пиктограммы</p>
10	Пиктограмма. Сетка	<p>Сочетание простоты и точности выражения при передаче смысла средствами инфографики.</p> <p>Один из инфографических приёмов — создание пиктограммы по клеткам, которые художники называют сеткой.</p> <p>Выделение схемы, которая лежит в основе изображения при создании пиктограммы.</p> <p><i>Задание:</i> сконструировать пиктограмму цветка по клеткам (на тетради в клетку отметить квадрат, в который будет вписываться пиктограмма; в центре поставить точку, от центра в стороны заполнять клеточки, помня, что цветок симметричен; после разметки цветок раскрасить маркером).</p> <p><i>Материалы:</i> тетрадь в клетку, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>Воспринимать</b> в процессе наблюдения и <b>видеть</b> разнообразие природных форм (в данном случае цветов), <b>выделять</b> условную форму, которая лежит в основе конструкции.</p> <p><b>Осознавать необходимость</b> сочетания простоты и точности при передаче графической информации в процессе создания пиктограммы.</p> <p><b>Конструировать</b> графическое изображение, <b>усваивать приёмы</b> создания пиктограмм по клеткам (по сетке)</p>

11	Пиктограмма. Ось симметрии	<p>Ось симметрии — воображаемая линия, вдоль которой зеркально располагаются одинаковые части предмета (объекта). Ось симметрии в природе и в произведениях искусства (в графике и других видах). Использование оси симметрии как одного из способов создания инфографического образа — пиктограммы.</p> <p><i>Задание:</i> создать пиктограмму пчелы и цветка, используя ось симметрии.  <i>Первый вариант:</i> наметить рисунок из квадратиков карандашом, затем лучший вариант сделать ярким, закрасив квадратики маркером любого цвета.  <i>Второй вариант:</i> выполнить задание в технике аппликации (одинаковые квадратики нарезать из полосок цветной бумаги, составить пиктограммы из цветных квадратиков на чёрном листе бумаги; составить композиции из готовых пиктограмм, используя ось симметрии).  <i>Материалы:</i> тетрадь в клетку, простой карандаш и ластик, линейка, маркер, треугольник; цветная бумага, чёрная бумага, ножницы, клей</p>	<p><b>Усвоить</b>, что такое ось симметрии, <b>уметь находить</b> примеры оси симметрии в природе и в произведениях искусства.</p> <p><b>Объяснять</b> значимость оси симметрии в процессе рождения образа.</p> <p><b>Развивать навыки</b> соединения двух методов графического конструирования: по оси симметрии и с помощью сетки — в процессе создания практической творческой работы</p>
12	Пиктограмма. Человек	<p>Передача в инфографике человека в движении. Поза, жест, трудовое действие или спортивное движение как знак в инфографике. Пиктограммы идущего человека (знакомство с изображениями, созданными в разные эпохи). Спортивные пиктограммы. Пиктограммы разных видов спорта, созданные для Олимпийских игр. Возможность перевода несложного по сюжету произведения живописи в пиктограмму (выделение главного, условность изображения).</p>	<p><b>Эстетически воспринимать</b> условные графические изображения человека в искусстве разных времён, <b>анализировать</b> возможность передачи основных особенностей человека в движении.</p>

		<p><i>Задание:</i> придумать и выполнить с помощью штампа несколько пиктограмм человека в движении.</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, ластики для изготовления штампов, подушечки для штампов</p>	<p><b>Выделять главное,</b> наиболее существенное при решении задачи перевода живописного изображения в пиктограмму.</p> <p><b>Конструировать</b> несимметричное графическое изображение, создавая пиктограмму образа движения человека</p>
13	Пиктограмма-силуэт	<p>Создание пиктограмм в форме силуэтных изображений. Простота и выразительность пиктограммы-силуэта. Схема, лежащая в основе пиктограммы-силуэта.</p> <p>Силуэтное изображение различных животных (лося, сокола и др.) в произведениях разных времён (в Древнем Египте; в XX в., например в творчестве П. Пикассо и др.).</p> <p><i>Задание:</i> рассмотреть рисунки птиц (или старинные гравюры), создать силуэт одной из изображённых птиц (нарисовать простым карандашом самые характерные черты птицы, а затем закрасить силуэт маркером).</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>Узнавать и уметь объяснять,</b> что такое силуэт в графике.</p> <p><b>Проявлять интерес</b> к художественной культуре (в данном случае к произведениям, в которых прочитывается силуэт того или иного объекта).</p> <p><b>Создавать</b> творческую работу на основе схемы — пиктограмму, которая информативна и в которой узнаваем образ птицы (или животного)</p>
14	Каллиграмма	<p>Создание силуэта. Заполнение силуэта буквами, надписями, знаками. Каллиграмма — фигурные стихи, способ записи текста в виде изображения.</p> <p>Каллиграммы, созданные поэтами разных времён (каллиграммы</p>	<p><b>Получать представление</b> о том, что такое каллиграмма и в творчестве каких поэтов, графиков её можно увидеть.</p>

		<p>французского поэта Г. Аполлинера, русского поэта А. А. Вознесенского и т. д.).</p> <p><i>Задание:</i> создать каллиграмму, взяв за основу стихотворение (например, стихотворение М. Ю. Лермонтова «Парус»); придумать графический рисунок, схему, по которой можно разместить текст стихотворения).</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик, гелевые ручки</p>	<p><b>Создавать</b> творческую работу — каллиграмму, в которой соединяются текст и графическая схема, текст и графический силуэт;</p> <p><b>анализировать</b> смысловую новизну, которая рождается за счёт неожиданности сочетания и визуальной активности инфографической формы</p>
15	Буквица	<p>Буквица — заглавная буква в печатном тексте или в древней рукописной книге.</p> <p>Буквица как разновидность инфографического знака. Буквица не только украшение текста, но и раскрытие его содержания. Буквица, которая содержит информацию, — инфографический знак.</p> <p>Буквицы в старинных рукописных книгах и в современных книгах (в том числе в книгах для детей).</p> <p><i>Задание:</i> создать свою буквицу, выбрав для этого название города, книги или игры; соединить изображение буквы с рисунками, которые раскрывают содержание того или иного явления.</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, цветная бумага, простой карандаш и ластик, цветные карандаши</p>	<p><b>Эстетически воспринимать</b> буквицы разных времён (в печатных книгах для взрослых и детей, в старинных рукописях).</p> <p><b>Получать представление</b> о буквице как об инфографическом знаке, <b>объяснять</b> отличие от обычной буквицы, которая не имеет изображений.</p> <p><b>Конструировать</b> знак — пиктограмму из букв — в процессе практической работы</p>

16	Монограмма	<p>Монограмма — это личный знак автора. Размещение монограмм на картинах и рисунках, на древних монетах, различных произведениях ремесленников.</p> <p>Оригинальность и обобщённость изображения на монограмме, зависимость его от времени создания. Монограмма как инфографический знак, несущий в условной и обобщённой форме информацию об авторе.</p> <p><i>Задание:</i> создать свою монограмму (по-разному соединять буквы, вставлять их друг в друга, делать пересечения и др.).</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик, цветные карандаши, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>Получать представление</b> о том, что такое монограмма, о том, где её можно было встретить в древности и где её можно увидеть сегодня.</p> <p><b>Уметь видеть и объяснять</b> особенности отражения в монограммах художников черт той или иной эпохи.</p> <p><b>Конструировать</b> монограмму — пиктограмму из букв — в процессе практической работы</p>
17	Мой символ	<p>Символ как более сложное, чем пиктограмма, явление. Включение в символические изображения различных пиктограмм, рисунков, схем и текста.</p> <p>Гербы городов как символические изображения. Гербы различных городов России; рассмотрение их состава, устройства, значение условных изображений внутри герба.</p> <p><i>Задание:</i> создать свой символ (силуэт ладони — основа для символа): в центр силуэта поместить свою монограмму, пять пальцев — пространство для монограмм; создать таблицу, в которую поместить пояснение информации, зашифрованной в символе (вписать в таблицу своё имя, возраст и др.).</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик, маркеры</p>	<p><b>Объяснять</b> значение термина «символ» и его отличие от значения термина «пиктограмма».</p> <p><b>Получать представление</b> о гербах разных городов России, анализировать их устройство, эстетически оценивать.</p> <p><b>Создавать (конструировать)</b> символ, добиваясь смыслового соподчинения всех знаков основному знаку.</p>

		чёрные (толстый и тонкий), гелевые ручки	<b>Проявлять творческий подход</b> и фантазию в процессе выполнения практической работы
<p><b>ПРОЕКТЫ ПО ИНФОГРАФИКЕ (17 ч)</b></p> <p>Проект — возможность для каждого учащегося раскрыть свои творческие способности в процессе исследовательской, познавательной и продуктивной деятельности.</p> <p>Использование различных элементов инфографики в процессе создания проектов разного типа.</p> <p>Развитие фантазии, воображения, художественного мышления, эстетического восприятия окружающего мира и произведений искусства.</p> <p>Проектные задания — творческая практическая деятельность учащихся по инфографике в разных материалах и техниках</p>			
1	Проект «Супервещь». Идея	<p>Разнообразие современного мира техники (самолёты, электробусы, компьютеры, смартфоны, стиральные машины и др.).</p> <p>Объяснение работы различных устройств — одна из задач инфографики.</p> <p>Понимание схемы устройства и его предназначения (использование чертежей, пиктограмм, описаний).</p> <p>Рассмотрение рисунков технических устройств, созданных Леонардо да Винчи.</p> <p><i>Задание:</i> изобрести супервещь, т. е. сложный технический объект, и представить её с помощью инфографики (соединить несколько отдельных устройств во что-то новое, начав работу с поиска идеи супервещи).</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик, линейка, треугольник, ножницы, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>Понимать и объяснять</b>, что такое проектное задание, в частности проект по инфографике.</p> <p><b>Иметь представление</b> о работах Леонардо да Винчи (рисунки необычных технических устройств), <b>анализировать</b> их идею и композицию.</p> <p><b>Создавать</b> проект: выразить в проекте идею супервещи, используя метод смыслового соподчинения знаков</p>

2	<p>Проект «Супервещь». Рисунок</p>	<p>Рисунки разных времён, представляющие технические изобретения (рисунки О. Нейрата, Г. Даймлера и др.). Цель — создать такое изображение, чтобы было понятно, как работает изобретение и из каких частей состоит. Представление разной информации о супервещи на одном листе.</p> <p><i>Задание:</i> представить свою супервещь с помощью разных изображений (общего вида и увеличенных частей); показать невидимые детали, сделать подписи. Задание может быть выполнено как коллективное.</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик, цветная бумага, маркеры чёрные (толстый и тонкий), клей-карандаш, гелевые ручки, ножницы</p>	<p><b>Иметь представление</b> о рисунках разных времён, показывающих технические изобретения, <b>анализировать</b> и <b>сравнивать</b> их, <b>делать выводы</b>. <b>Создавать</b> графические изображения, выражая в них визуальные метафоры, в целом представляя свой объект с помощью изображений и подписей (работа индивидуальная или коллективная)</p>
3	<p>Проект «Всё в сравнении»</p>	<p>Сравнение размера различных объектов и показ их в сравнении с помощью средств инфографики. «Изотип» О. Нейрата. Рассмотрение зданий разной высоты, иллюстраций Ж. Гранвиля к роману Дж. Свифта «Путешествие Гулливера», Д. Тенниела к сказке Л. Кэрролла «Алиса в Стране чудес» и т. д.</p> <p><i>Задание:</i> придумать, что можно сравнить между собой (сюжеты можно взять из сказок или придумать свои); выполнить практическое задание в виде линейного рисунка или создать пиктограммы.</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий), линейка, треугольник</p>	<p><b>Овладеть навыками</b> анализа при сравнении различных объектов по высоте, ширине и др. с целью выбора темы и содержания для создания произведения инфографики. <b>Понимать</b> и <b>объяснять</b>, что значит визуальный контекст — основа для передачи смысла в инфографике. <b>Конструировать</b> графическое смысловое сообщение: создать практическую работу по теме</p>

4	Проект «Диаграмма»	<p>Поиск сравнений как игра (сравнение по самым разным показателям, даже неожиданным, например у кого шапка выше, кто более колючий и т. д.).</p> <p>Сравнение вещей, объектов в виде диаграмм. Диаграммы — изображения, которые представляют информацию с помощью форм разного размера — прямоугольников, треугольников, кругов.</p> <p><i>Задание:</i> создать свою диаграмму, сначала подобрав ряд из нескольких вещей или объектов, придумав, что будешь сравнивать (размер вещей, вес и т. д.), каково условие для сравнения.</p> <p><i>Материалы:</i> белая плотная бумага, простой карандаш и ластик, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий), линейка, треугольник</p>	<p><b>Понимать и объяснять</b>, что такое диаграмма, каковы средства создания диаграмм, в чём заключается наглядность диаграмм, доступность их для восприятия.</p> <p><b>Создавать</b> творческую работу, раскрывая смысловые возможности инфографического сообщения — диаграммы</p>
5	Проект «Я археолог». Слои	<p>Рассказ с помощью средств инфографики о том, что невозможно увидеть, что скрыто от глаз (например, о прошлом нашей планеты).</p> <p>Что такое культурный слой, его наполнение; предметы разных времён, которые археологи находят в культурном слое. Рассмотрение этих древних предметов (обломков посуды, деталей вещей, инструментов, украшений).</p> <p><i>Задание:</i> показать фантастический мир у нас под ногами, скрытый от глаз, с помощью графических средств — линий и штрихов (вспомнить тему «Коллекция линий»); каждый слой показать своим цветом цветной бумаги, на него</p>	<p><b>Осознавать</b>, что инфографика может применяться в разных сферах человеческой деятельности, в том числе в исследовательской деятельности, науке, например в археологии.</p> <p><b>Анализировать</b>, что можно найти в культурном слое, который принадлежит к разным историческим временам.</p>

		нанести пиктограммы «найденных» предметов. <i>Материалы:</i> цветная бумага, простой карандаш и ластик, ножницы, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий), клей-карандаш	<b>Создавать</b> творческую практическую работу по теме, <b>овладевать разными техниками</b> работы (графика, аппликация)
6	Проект «Я археолог». План	План — схема, с помощью которой можно описать любое место, где находится тот или другой объект. Важность планов раскопок для историков и археологов. Планы старинных городов. План г. Трои (из поэмы Гомера «Илиада»). Приём инфографики: каждый исторический слой на плане города окрашен в свой цвет.  <i>Задание:</i> придумать и изобразить план мифического города (например, Китеж-град, прекрасный город князя Гвидона из «Сказки о царе Салтане...» А. С. Пушкина); в работе над планом использовать простые геометрические формы и пиктограммы с названиями. <i>Материалы:</i> бумага-миллиметровка, плотная белая бумага, цветная бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий), цветные фломастеры	<b>Понимать</b> и <b>объяснять</b> , что такое план, каковы средства его изображения. <b>Сравнивать</b> и <b>понимать</b> планы разных городов, вычлняя в них археологические слои разного времени. <b>Воображать</b> и <b>фантазировать</b> , изображая самостоятельно план мифического города в технике графики или аппликации
7	Проект «Пропеллер и варенье»	Связь литературных персонажей или героев фильмов с предметами (атрибутами), по которым их можно узнать. Вымышленный персонаж Карлсон из сказки А. Линдгрен «Малыш и Карлсон, который живёт на крыше» — это плюшки, пропеллер и варенье. Создание практической творческой работы, раскрывающей средствами инфографики образ персонажа.	<b>Понимать</b> и <b>объяснять</b> , что атрибут — это предмет, который служит постоянным знаком и отличительным признаком человека, литературного персонажа.

		<p><i>Задание:</i> рассказать о любимом персонаже книги, игры или фильма с помощью нескольких вещей (подобрать ряд из трёх вещей, представляющих героя; организовать информацию о персонаже в форме таблицы с изображениями).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, цветные фломастеры, маркеры чёрные (толстый и тонкий), линейка, треугольник</p>	<p><b>Анализировать</b> образы литературных персонажей, <b>учиться выбирать</b> атрибуты, по которым можно узнать каждого из них.</p> <p><b>Овладевать</b> умением отбирать информацию и представлять её средствами инфографики (в данном случае в виде таблицы)</p>
8	Проект «Силы природы». Небо	<p>Пиктограммы небесных светил — Солнца, Луны, созвездий.</p> <p>Пиктограммы на петроглифах, древних рельефах, орнаментах на глиняной посуде и украшениях.</p> <p>Самая древняя астрономическая карта — это изображение небесного диска из г. Небры (Германия).</p> <p>Рассмотрение и анализ этой карты с пиктограммами.</p> <p>Основа пиктограммы Солнца — круг и лучи, исходящие из центра.</p> <p><i>Задание:</i> придумать свой знак Солнца — пиктограмму — с учётом предложенных характеристик (Солнце зимнее — холодное, Солнце весеннее — дарящее, Солнце яркое и жаркое — ослепляющее и др.).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий), цветные карандаши, гелевые ручки</p>	<p><b>Воспринимать, сравнивать, анализировать</b> пиктограммы на разных произведениях искусства (древние орнаменты, украшения, рельефы и др.).</p> <p><b>Придумать и создать</b> свой знак Солнца в виде визуальной метафоры;</p> <p><b>развивать навыки</b> работы различными графическими материалами и инструментами</p>

9	Проект «Силы природы». Ветры	<p>Яркие графические образы ветров на старинных географических картах. Восприятие и анализ графических образов.</p> <p>«Карта-компас ветров» (Амстердам, 1650 г.): разные образы дующих ветров; отличие южных ветров от северных, западных ветров от восточных.</p> <p><i>Задание:</i> создать две разные пиктограммы ветров в виде силуэта (на листе бумаги разместить два крупных изображения; наметить силуэты карандашом, закрасить их чёрным маркером).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>Иметь представление</b> о различных географических картах, картах-компасах, в которых использованы выразительные графические образы в виде пиктограмм.</p> <p><b>Овладевать графической культурой</b> в процессе создания практической творческой работы — создания пиктограмм</p>
10	Проект «Силы природы». Прогноз	<p>Пиктограммы Солнца и Луны в современных метеорологических картах и прогнозах погоды.</p> <p><i>Задание:</i> создать свой прогноз погоды, объединив в нём сделанные ранее пиктограммы Солнца, Луны и ветра; дополнить образы сил природы пиктограммами дождя и снега (на листе бумаги создать с помощью штампов свою пиктограмму человека, а над ней поместить пиктограммы Солнца, Луны, дождя и др.; менять пиктограммы в зависимости от прогноза погоды).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, гелевые ручки, маркеры чёрные (толстый и тонкий), подушечки для штампов, ластики для изготовления штампов</p>	<p><b>Уметь строить композицию</b>, объединяя в ней пиктограммы различных сил природы, а также человека.</p> <p><b>Создавать</b> визуальные метафоры в процессе выполнения творческой работы по теме.</p> <p><b>Овладевать смешанной техникой</b> работы в области графики (работа гелевыми ручками, маркерами, штампами)</p>

11	Проект «Маршрут». Ориентиры	<p>Ориентиры (высокие деревья и горы, запоминающиеся здания и колокольни и др.) как необходимые точки для того, чтобы осваивать новые места, идти в выбранном направлении, не сбиться с пути. Выстраивание маршрута пути с помощью ориентиров (без географической карты и навигатора).</p> <p><i>Задание:</i> изобразить путь в школу с помощью важных ориентиров и стрелок, указывающих направление (ориентиры представить в виде пиктограмм).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, гелевые ручки</p>	<p><b>Понимать и объяснять</b>, что такое ориентиры и для чего они используются на карте.</p> <p><b>Уметь создавать</b> карту с условными знаками в процессе выполнения практической творческой работы.</p> <p><b>Осознавать</b> данную работу как первый этап выполнения проекта</p>
12	Проект «Маршрут». Карта	<p>Графическая карта — необходимая составляющая для выстраивания маршрута на местности. Карты городских кварталов (например, карта, созданная О. Нейратом).</p> <p><i>Задание:</i> создать графическую карту на основе своего маршрута с ориентирами: разметить линиями улицы и разместить пиктограммы ориентиров своего маршрута или сделать карту с помощью штампов из ластика (в нужных местах также поместить цветные пиктограммы своих ориентиров).</p> <p><i>Материалы:</i> бумага-миллиметровка, плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, цветные карандаши, маркеры чёрные (толстый и тонкий), подушечки для штампов, ластики для изготовления штампов</p>	<p><b>Рассматривать и анализировать</b> графические карты, созданные известными мастерами инфографики (О. Нейрат и др.).</p> <p><b>Создать</b> карту на основе своего маршрута с ориентирами в смешанной технике (работа графическими инструментами, печать штампами)</p>

13	<p>Проект «Маршрут». Экскурсия</p>	<p>Необычная карта Москвы (И. В. Горячева. Конструктивистская карта Москвы. 2017 г.), на которой ориентирами являются здания, построенные в стиле конструктивизма в начале XX в. План Москвы в виде обобщённой схемы (окружность города разделена расходящимися лучами улиц и проспектов, пиктограммы зданий в стиле конструктивизма даны в виде крупных силуэтов).</p> <p><i>Задание:</i> придумать прогулочный и познавательный маршрут по своему району (выбрать наиболее интересные места и объекты, имеющие историческую и культурную ценность): нарисовать пиктограммы всех отобранных объектов и разместить на карте, соединив их в маршрут единой линией дороги; можно выполнить задание в технике аппликации.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, цветная бумага, простой карандаш и ластик, гелевые ручки, цветные фломастеры, ножницы, клей-карандаш, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>Воспринимать и анализировать</b> различные карты городов (или отдельных районов), <b>учиться видеть</b> графические акценты на этих картах.</p> <p><b>Разработать</b> игру — символическое пространство, игровой маршрут, интересные объекты и др. — в процессе выполнения практической творческой работы.</p> <p><b>Выбирать</b> цветовые акценты для своей карты, <b>овладеть знаниями</b> цветовой символики.</p> <p><b>Осознавать</b> данную работу как завершающий этап выполнения проекта</p>
14	<p>Проект «Лукоморье». Поле игры</p>	<p>Настольные игры — произведения инфографики.</p> <p>Использование в играх карт с маршрутами, пиктограмм, символов; наличие в играх инструкций с правилами и условных обозначений.</p> <p><i>Задание:</i> создать поле игры для своей настольной игры, в которой показать необычное место — Лукоморье (за основу взять стихотворную строку «У лукоморья дуб зелёный...») —</p>	<p><b>Познакомиться с</b> тем, что такое настольная игра и в чём её особенности, какие бывают игры.</p> <p><b>Создать</b> свою игру — символическое пространство, игровой маршрут, интересные объекты и др. — в процессе выполнения</p>

		<p>начало поэмы А. С. Пушкина «Руслан и Людмила»).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, цветные карандаши, ножницы</p>	<p>практической творческой работы.</p> <p><b>Овладевать смешанной техникой</b> (работа графическими материалами и бумагой)</p>
15	<p>Проект «Лукоморье».</p> <p>Персонажи</p>	<p>Персонажи — ориентиры на пути по игровому полю.</p> <p>Создание пиктограммы Дуба зелёного — главного персонажа, пиктограмм других персонажей, передача атрибутов персонажей (детали одежды, характерные черты, окружающая обстановка); размещение частей игры вокруг главного персонажа.</p> <p><i>Задание:</i> 1) рассмотреть персонажи в иллюстрациях В. В. Лебедева к стихам С. Я. Маршака, рисунках Б. Рейнольдса к анимационному фильму «Тайна Келлс»; 2) создать свои персонажи для игры: собрать силуэты персонажей из кусочков цветной бумаги, атрибуты нарисовать ручкой или фломастером (готовые фигуры вырезать и приклеить на игровое поле на последнем занятии по проекту).</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, маркеры чёрные (толстый и тонкий), цветная бумага, клей-карандаш, ножницы, гелевые ручки</p>	<p><b>Воспринимать, сравнивать, анализировать</b> различные вымышленные персонажи в иллюстрациях к книгам и анимационным фильмам; <b>находить</b> различные геометрические формы в них.</p> <p><b>Создавать</b> практическую творческую работу в смешанной технике; <b>овладевать графической культурой;</b> <b>развивать</b> художественный вкус</p>
16	<p>Проект «Лукоморье».</p> <p>Игровой путь</p>	<p>Определение цели игры и игрового пути, как играть в игру.</p> <p>Цель игры — сбор наградных карточек по дороге к финишу или соревнование по прохождению маршрута (движение игрока по точкам пути, победитель тот, кто придёт раньше всех к финишу).</p>	<p><b>Проявлять умение</b> строить композицию на плоскости листа.</p> <p><b>Создавать</b> практическую творческую работу в материале</p>

		<p><i>Задание:</i> придумать и создать игровой путь так, чтобы игрок встретил все ориентиры и побывал в разных частях Лукоморья; разбить путь на точки пути — игровые ходы; показать, какой формы, размера, цвета будут точки пути и что будет в них происходить; наполнить волшебную страну лесами и болотами, реками и мостами, избами и дворцами и др., используя особые пиктограммы — знаки географических карт.</p> <p><i>Материалы:</i> бумага-миллиметровка, плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, цветные карандаши, гелевые ручки, маркеры чёрные (толстый и тонкий)</p>	<p><b>(использовать</b> различные графические материалы).</p> <p><b>Выбирать</b> цветовые акценты для своего игрового пути, <b>овладевать знаниями</b> цветовой символики.</p> <p><b>Проявлять</b> творческий подход, фантазию и воображение</p>
17	Проект «Лукоморье». Сборка	<p>Сборка всего материала по проекту «Лукоморье». Завершающий этап работы над игрой.</p> <p><i>Задание:</i> на подготовленном поле собрать все созданные элементы игры: приклеить на поле Дуб зелёный, трёх персонажей на места их влияния; разделить игровое поле границами влияния трёх персонажей; нанести игровой путь, используя пиктограммы; внизу игрового поля поместить условные обозначения карты Лукоморья с пояснениями; для игры использовать фишки и игровой кубик.</p> <p><i>Материалы:</i> плотная белая бумага, простой карандаш и ластик, цветные фломастеры, цветные карандаши, гелевые ручки, линейка, треугольник, ножницы, клей-карандаш</p>	<p><b>Овладевать умением</b> собирать сложные графические проектные листы из самых разных элементов.</p> <p><b>Проявлять знание</b> языка инфографики при выполнении практической творческой работы.</p> <p><b>Использовать</b> композиционные и оформительские <b>навыки; строить композицию</b> со многими графическими элементами на плоскости листа.</p> <p><b>Уметь презентовать</b> свою работу</p>

### **Рекомендуемая литература**

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования. — М.: Просвещение, 2019. — (Стандарты второго поколения).

Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования. — М.: «Просвещение, 2019. — (Стандарты второго поколения).

**Андроникова М. И.** Портрет. От наскальных рисунков до звукового фильма / М. И. Андроникова; Вступ. ст. Р. Юренева. — М., 1980.

**Бауер В.** Энциклопедия символов / В. Бауер, И. Дюмотц, С. Головин. — М., 1995.

Большое путешествие на Каменный остров по воде и по суше. Настольная игра-квест для детей и родителей / Авт.-сост. Т. А. Сухарников, А. С. Старикова; разработ. проекта Е. А. Васильева, Н. А. Жервэ; оригинал-макет П. С. Васильева. — СПб.: Государственный музей истории Санкт-Петербурга, 2014.

**Вознесенский А.** Casino «Россия». Новые стихи и видеомы / А. Вознесенский. — М., 1997.

**Выготский Л. С.** Воображение и творчество в детском возрасте / Л. С. Выготский. — М., 1991.

**Ершова А. П.** Режиссура урока, общения и поведения учителя: пособие для учителя / А. П. Ершова, В. М. Букатов. — М., 1998.

**Жан Ж.** История письменности и книгопечатания / Ж. Жан; пер. с фр. Ю. В. Крижевской. — М., 2005.

**Желязны Д.** Говори на языке диаграмм: пособие по визуальным коммуникациям / Д. Желязны. — М., 2011.

Isotype. Design and contexts. 1925–1971 / editors Christopher Burke, Eric Kindel, Sue Walker. — London, 2013.

**Итон Т.** Вселенная. Происхождение жизни и всего на свете в инфографике / Т. Итон. — СПб., 2016.

Как проектировать универсальные учебные действия в начальной школе. От действия к мысли / под ред. А. Г. Асмолова. — М., 2011. — (Стандарты второго поколения).

**Крам Р.** Инфографика. Визуальное представление данных / Р. Крам. — М., 2015.

**Лаптев В. В.** Изобразительная статистика. Введение в инфографику / В. В. Лаптев. — М., 2012.

**Лаптев В. В.** Русская инфографика / В. В. Лаптев. — М., 2018.

**Маккэндлесс Д.** Инфографика. Самые интересные данные в графическом представлении / Д. Маккэндлесс. — М., 2013.

П. Пикассо. — М., 2002. — (Шедевры графики).

Популярная художественная энциклопедия. Архитектура. Живопись. Скульптура. Графика. Декоративное искусство. В 2 т. — М., 1986.

**Розм Д.** Практика визуального мышления. Оригинальный метод решения сложных проблем / Д. Розм. — М., 2014.

**Тоузленд М.** Инфографика. Мир, каким вы никогда не видели его прежде / М. Тоузленд, С. Тоузленд. — М., 2013.

**Фоли Д.** Энциклопедия знаков и символов / Д. Фоли. — М., 1996.

Энциклопедический словарь юного художника / сост. Н. И. Платонова, В. Д. Синюков. — М., 1983.

## Содержание

Инфографика — требование времени .....	3
«Искусство. Основы инфографики» как новый учебный курс .....	5
Место и роль курса «Искусство. Основы инфографики» в системе общего образования .....	6
Особенности содержания курса .....	8
Типы практических заданий и виды деятельности на занятиях по курсу .....	12
Структура учебника .....	16
Критерии оценки практических учебных заданий, проектов .....	17
Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного курса .....	19
Содержание курса .....	21
Тематическое планирование .....	22
<i>Рекомендуемая литература</i> .....	42

Учебное издание

**Селиванов** Николай Львович  
**Селиванова** Татьяна Владимировна

## **ИСКУССТВО**

Методическое пособие для учителя  
к учебнику Н. Л. Селиванова, Т. В. Селивановой  
«Искусство. Основы инфографики.  
1–4 классы»

Редакция изобразительного искусства, музыки, МХК, ОРКСЭ  
Заведующий редакцией *Е. А. Кочерова*  
Ответственный за выпуск *Е. А. Комарова*  
Редактор *Е. А. Комарова*  
Художественный редактор *Ю. Н. Кобосова*  
Компьютерная вёрстка *И. А. Урецкого*  
Корректор *Н. А. Ерохина*

Налоговая льгота — Общероссийский классификатор продукции  
ОК 005-93—953000. Изд. лиц. Серия ИД № 05824 от 12.09.01.  
Подписано в печать 10.03.20. Формат 70 × 90 <sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Бумага офсетная.  
Шрифт Times New Roman. Печать цифровая. Тираж 10 экз. Заказ №

Акционерное общество «Издательство «Просвещение».  
Российская Федерация, 127473, г. Москва, ул. Краснопролетарская, д. 16,  
стр. 3, этаж 4, помещение I.

Предложения по оформлению и содержанию учебников —  
электронная почта «Горячей линии» — [fru@prosv.ru](mailto:fru@prosv.ru).

Отпечатано в России.

Отпечатано по заказу АО «ПолиграфТрейд»  
в типографии «OneBook.ru» ООО «Сам Полиграфист».  
109316, Москва, Волгоградский проспект, д. 42, корп. 5,  
«Технополис Москва».

Тел.: +7(495) 545-37-10. E-mail: [info@onebook.ru](mailto:info@onebook.ru)  
Сайт: [www.onebook.ru](http://www.onebook.ru)