

Муниципальное автономное учреждение дополнительного
образования «Детская художественная школа» города Ишима

«Творческий дуэт: Искусство через игру» Я-иллюстратор

Наставническая пара:
преподаватель-наставник:
Редозубова Марина Владимировна
молодой преподаватель:
Сечина Элеонора Викторовна

г Ишим, 2025



*Игра – это огромное окно,
через которое в духовный мир ребёнка
вливается живительный поток
представлений, понятий
об окружающем мире»*

В. Сухомлинский



Я – Иллюстратор

Актуальность проекта – возможность реализации стремления детей познавать и открывать новые грани уже изученного материала, например, в первых пробах профессий.

Проект «Я иллюстратор», направленный на воспитание у молодого поколения любви, уважения к традициям и культуре родного края, дает возможность раскрыться каждому обучающемуся для создания коллективной продукта проекта- экспозиции «Сказка «Конек -Горбунок».





Цель – Формирование у обучающихся интереса к профессиям в сфере изобразительного искусства через иллюстрирование сказки П.П. Ершова.



Задачи:

воспитательные:

- воспитывать любовь к родному краю, интерес к народной культуре, устному народному творчеству;
- вовлечь каждого обучающегося в активный творческий процесс;



развивающие:

- способствовать развитию творчества, способностей к иллюстрированию, эстетического вкуса обучающихся;
- формирование умений взаимодействия и взаимопомощи в группе;

обучающие:

- познакомить обучающихся с основами профессии художника – иллюстратора, -
- познакомить обучающихся с принципом комплексного подхода в создании творческого продукта проектной деятельности;
- познакомить с принципом разработки и изготовления предполагаемого продукта проекта – иллюстраций к сказке «Конёк –Горбунок».



Первый этап – Знакомство.

Второй этап – Выполнение творческой работы.

Третий этап – практическая реализация проекта.



Первый этап – Знакомство с иллюстрациями художников предварительная проектная подготовка.



Зачем нужны иллюстрации?

Чтобы было интереснее читать книгу, чтобы можно было легче представить героев книги или историю.

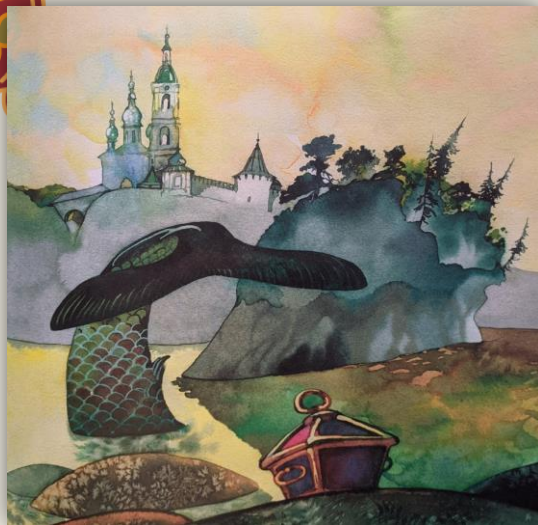
Давайте посмотрим, какие замечательные иллюстрации нарисовали разные художники, и как иллюстрации делают сказку ещё интереснее.



Не одно поколение детей выросло на сказке «Конёк-Горбунок» с иллюстрациями **Николая Кочергина**. В послевоенные годы Николай Кочергин плотно занялся иллюстрированием детских книг.



Художница Ольга Трофимова живёт и работает в двух городах, Тюмени и Тобольске.



Иллюстрации Ольги Трофимовой выполнены в технике классической акварели.

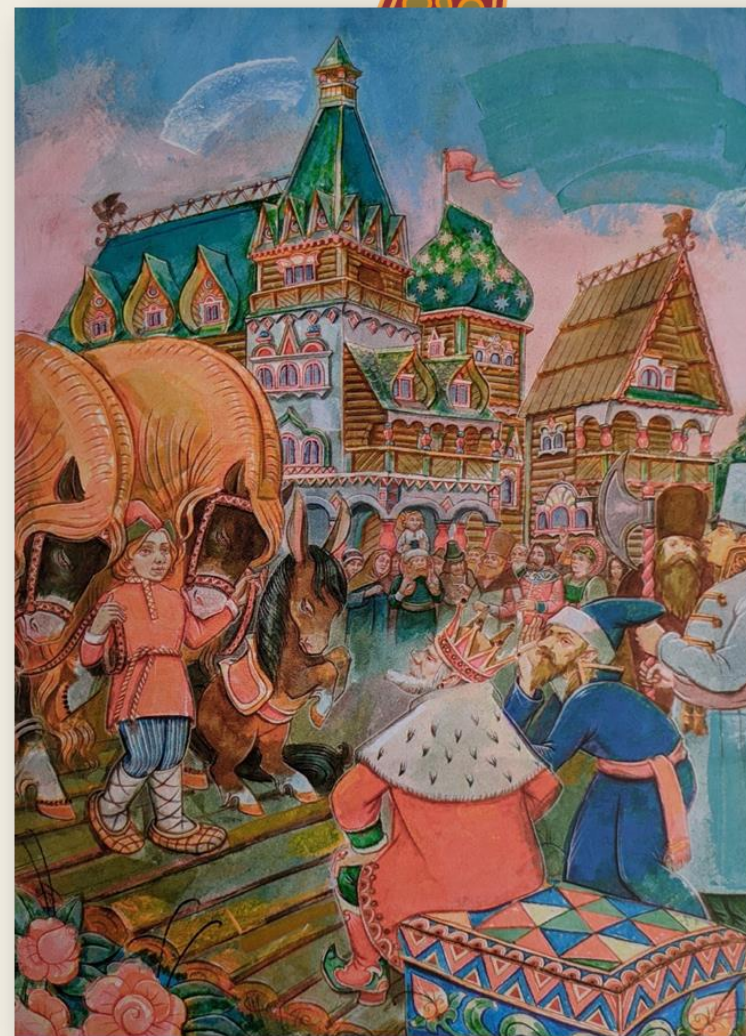


Персонажи сказки проходят свой путь по знакомому нам сибирскому пейзажу, в котором мы можем обнаружить знаки родных мест: избы с наличниками, покрытые деревянной Тюменской резьбой, огненные розы сибирских ковров, ворота и силуэт Тобольского кремля, синие воды Иртыша.



Евгений Корнильцев-Быстринский выходец из деревни Быстрая Голышмановского района. Для художника рисунки к «Коньку-Горбунку» стали дебютом в книжной иллюстрации.

Это рисунки, выполненные в смешанной авторской технике акрилом и гуашью на торшоне – специальной плотной рельефной акварельной бумаге. Их колорит – яркий, мажорный. Праздничное, волшебное сияние придаёт золотая поталь. Выпущена первая книга с иллюстрациями в 2024 году.



Второй этап –

- планирование
- узнать основы профессии иллюстратора;
- определить картины природного ландшафта;
- исследовать костюмы героев сказки «Конек-горбунок»
- выполнить иллюстрации к выбранным сюжетам (в разных техниках).





Третий этап – практическая реализация проекта из творческих работ ребят оформить подвижную экспозицию – сказка Петра Павловича Ершова «Конек-Горбунок»
Художники иллюстраторы - обучающиеся детской художественной школы города Ишима преподавателей: Редозубовой М.В, Сечиной Э.В.



Признаки игровых приёмов

Игровая задача – это определение того, для чего дети будут выполнять те или иные игровые действия.

Например, преподаватель читает детям фрагмент сказки: За горами, за лесами....

Важно, чтобы дети были активны при выполнении игровых действий, это развивает их творческие способности.



При рассмотрении детьми иллюстраций применяем игровой прием.

«Кто больше увидит на картинке?»
— спрашивает преподаватель и тем самым вовлекает детей в своеобразное действие помогающее, понять содержание иллюстрации.





Дети вовлечены в процесс игры как актеры, режиссёры, мультипликаторы.

Смысл игры заключается создании образа героя сказки через аппликацию, и вживания в роль, принятие на себя характера и действия выбранного героя. Разыгрывание сказки сопровождается чтением в лицах сказочных героев.





Видео-ролик

The image shows an open book with two facing pages. The pages are a light cream color. The left page has the text 'Видео-ролик' in a black, serif font. The book is decorated with ornate borders. The outer edges of the pages are framed by a dark brown border with a white, repeating geometric pattern. Inside this, there is a lighter brown border with a white, repeating geometric pattern. The book is bound in the center, and there are decorative tassels hanging from the top corners of the pages. The overall style is traditional and decorative.