

**ДЕПАРТАМЕНТ ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДА МОСКВЫ**  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ГОРОДА МОСКВЫ  
"ПЕРВЫЙ МОСКОВСКИЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС"

СОГЛАСОВАНО  
Руководитель СП по УВР  
*Т.А. Артюхина*  
« 18 » *ноября* 2015



**Общеобразовательная**  
**программа дополнительного образования**

**обучающихся**

**«Мультипликация»**  
**(Вводный уровень)**

**( направленность техническая)**

**Срок реализации: 1 год**  
**Возраст студентов; 15-18 лет**  
**Руководитель: Сафонова И.Д.**

**Москва**  
**2015**

## Оглавление

1. Пояснительная записка
2. Учебно-тематическое планирование
3. Содержание программы
4. Методическое обеспечение
5. Список литературы
6. Приложение



## Пояснительная записка

*Истоки способностей и дарования детей на кончиках их  
пальцев.  
От пальцев идут тончайшие нити – ручейки, которые питают  
источник творческой мысли.  
Чем больше мастерства в детской руке, тем умнее ребенок.*

*В.А. Сухомлинский*

Анимация – один из любимых жанров у детей и подростков. Сила этого искусства в том, что оно не требует перевода на другие языки, смело прокладывает кратчайшее расстояние от мысли к образу. Компьютерная анимация, расширяя возможности традиционной, позволяет делать все, что угодно фантазии человека, или имитировать то, что существует в природе. Поэтому именно компьютерная анимация представляет особый интерес школьников, которая развивает в учащихся особый склад психики, мышления, воображения, когда художник ощущает внутреннюю потребность в динамическом, временном развитии образа, идеи, что и дает мультипликация.

*Мультипликация* (от лат. *Multiplicatio* – умножение), *анимация* (англ. *Animation* – одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид киноискусства, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов. Сами создатели мультфильмов предпочитают термин «анимация» вместо «мультипликация».

Экранное творчество, в частности занятия анимацией, создают наиболее благоприятные условия для развития творческого потенциала ребенка, его разностороннего развития, художественного воспитания. Экранное творчество синтетично по своей природе. Соединяя в себе разные элементы сценического, изобразительного искусства, музыки, оно открывает широкий горизонт для развития личности.

Занятия по основам анимации поднимают общий уровень визуальной культуры, развивают культуру общения, решая тем самым одну из глобальных задач нашего времени, помогают вырабатывать ценностные ориентиры, обеспечивают социально-нравственную адаптацию ребенка. Они способствуют воспитанию личности, для которой А. Блок нашел такое емкое определение: «Человек – артист». Нестандартные мотивы позволяют развить столь необходимый современному обществу тип человека, который может быть и потребителем духовных ценностей, и их создателем.

Занятия анимацией пробуждают в ребенке способность представлять отдельные моменты действия в развитии и в различных смысловых сцеплениях, создавать целое, приучают его к взвешенности и точной координации движения. Это понадобится ему в будущем, работником какой бы сферы он ни стал. При этом процесс воспитания этих навыков проходит естественно и органично. Именно анимация дает особо точное восприятие, чувствование протяженности, объемности и единства времени и пространства (умение работать с долями секунды и уплотнять в образ значительные временные отрезки, одновременно представлять себе микро- и макроформы).

Знакомясь с отечественной и мировой анимационной классикой, с самим процессом накапливания содержательных, эстетических ценностей, с тем, как технические изобретения давали толчок художественному развитию, а эстетические задачи заставляли порой вести поиск новых технических решений, открывающих более широкие

возможности мультипликации, учащиеся постигают сами закономерности развития искусства, его природу.

Замысел программы возник из следующих предпосылок:

1. Современный школьник привык к кинематографу и мультипликации, создание иллюзии движения не воспринимается им как чудо. Одна из основных задач – вернуть школьнику ощущение свежести восприятия самого факта движущегося изображения.
2. Вторая задача – понять, что такое мультипликация. Освоить основы и техники мультипликации. Существует множество противоречивых вариантов. Дать возможность авторам попробовать отыскать свой.
3. 21 век – век компьютерных технологий. Третья задача – повысить школьникам медиаобразование средствами компьютерной графики и анимации. Применение современных средств компьютерной графики в рамках информационных технологий мультимедиа: использование компьютерной аудио-, видео- техники делает доступными человеческому воображению новых реальностей. Тенденции развития современных технологий предполагают значительный рост сферы информационных технологий.

Исходя из предположения, согласно которому для того, чтобы понять, что такое мультипликация, нужно заглянуть в ее историю и посмотреть, как и откуда она появилась. У этого подхода свои недостатки, но есть и одно большое преимущество – он возвращает нас к первоисточкам и заставляет взглянуть на мультипликацию обновленными, свежими глазами. Мы надеемся, что именно такой взгляд позволит нам обнаружить, выявить какие-то основополагающие черты и особенности этого искусства.

Основной способ по освоению мультипликации учащимися можно обозначить как «новое изобретение велосипеда». Для того чтобы понять, как развивалось искусство ожившего рисунка, необходимо пройти путь от начала до конца, как настоящие изобретатели-первопроходцы. Мы попытаемся понять, что двигало человеком, потратившим несколько лет на изобретение «колеса жизни» или «оптического театра» и потом утопившего его в реке Сена вместе со стеклянными пластинами, на которых ручным способом были нарисованы первые в мире анимационные фильмы (30 августа 1877 года считается днём рождения рисованной мультипликации – было запатентовано изобретение Эмиля Рено). Какие задачи ставили перед собой эти люди и как их решали.

Традиционное представление об информатике как только науке о компьютерах и программировании, об алгоритмах и численных методах, системах исчисления и т.п. наконец-то стало изживать себя. Можно говорить уже о том, что информатика завершила свою первую фазу развития - эмпирическую. В настоящее время определяется тенденция информатизации всех основных видов деятельности человека. Это, в свою очередь, сильно будет влиять даже на мировоззренческие позиции и философские взгляды. Таким образом, в настоящее время идет формирование общего системно-структурного взгляда на мир на основе более глубокого понимания сущности информационных процессов.

Таким образом, из всех видов компьютерной практики, которые важны для формирования образовательного уровня ученика, и которые определяют информационную культуру человека, выпадает технология компьютерной анимации и синтеза трехмерных изображений из-за отсутствия приемлемых программных продуктов, которые бы могли быть использованы для обучения. Напомним однако, что речь идет о прицеле на будущее. Это не значит, что все сейчас должны наброситься на освоение именно мультипликации. *Дело в том, что в самом ближайшем будущем именно*

*анимационные объекты будут самым главным носителем информации в компьютерных системах и будут активно применяться в пользовательском интерфейсе.*

Поэтому знание основ мультипликации наряду с перечисленными видами компьютерной практики даст учащимся вполне очевидные преимущества при освоении новых рубежей технологий будущего. Ведь ни у кого не вызывает сомнений, что выразительная мощь анимационных информационных моделей, использующих в полной мере основные модальности восприятия человека, значительно превосходит по своей степени воздействия простые неподвижные изображения и текст. А современный ученик должен быть готов не только к получению готовой информации, он должен будет уметь ее и производить.

Преимущество Программы: постигая азы анимации и мультипликации, дети знакомятся с ведущими профессиями художника, режиссера, сценариста, иллюстратора-мультипликатора, художника-мультипликатора, оператора, монтажера и звукорежиссера и имеют возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на каждом учебном занятии. О людях, делающих мультипликационные фильмы, говорят, что они «волшебники экрана». Действительно, в мультипликации много необычного. Необычно и само рождение этого своеобразного искусства, которое возникло на 10 лет раньше, чем кинематограф.

Компьютер является идеальным средством для создания анимационных продуктов. Достаточно просто задать последовательность кадров, копируя изображение и слегка корректируя положение движущихся частей. Труд мультипликаторов упрощается и превращается в творческий процесс, ведь результаты работы можно тут же просмотреть и поправить, не ожидая процедуры проявки пленки. В графической мультипликации кадры – это последовательные фазы движения рисованных объектов (графических, теневых (силуэтных)), основанные на плоских марионетках и «перекладках», включая и фотовырезки). В объёмной мультипликации кадры являются фотографиями объёмных объектов – кукольных, барельефных, пластилиновых. В компьютерной мультипликации кадры синтезируются (обсчитываются) специальными компьютерными программами.

Мультипликация позволяет разнообразить арсенал рекламных и презентационных средств, анимационные фрагменты вставляются в видеоролики, они являются полноправными участниками мультимедийных продуктов на CD, наконец, это само по себе – вид искусства, которому люди посвящают всю жизнь.

Современные условия диктуют и новые требования к человеку: сегодня востребованы активные, коммуникабельные, творческие личности, способные масштабно мыслить и действовать. Искусство анимации и представляет собой совокупность различных видов деятельности, формирующих гармонично развитую личность. Этим объясняется высокая актуальность данной образовательной программы.

Вопросы гармоничного развития и творческой самореализации находят свое разрешение в условиях анимационной студии. Открытие в себе неповторимой индивидуальности поможет ребенку реализовать себя в учебе, творчестве, в общении с другими. Помочь в этих стремлениях, призвана данная программа.

Программа ориентирована на развитие интеллектуальных, коммуникативных, эстетических, исследовательских сфер деятельности ребенка, формирование профильной активности. Новизна программы в том, что мультипликация совмещает в себе несколько видов искусств: рисование, конструирование, лепка, музыкальное и литературно-художественное сопровождение, историю, фольклор, позволяющие развивать художественные навыки, актерское мастерство, режиссерские способности и др. творческие данные учащихся.

Программа направлена на помощь детям в индивидуальном развитии, мотивации к познанию и творчеству, стимулирование творческой активности, развитие способностей к самообразованию.

Программа имеет научно-техническую направленность и создает условия, обеспечивающие развитие творческих способностей детей и подростков в анимационной деятельности с учетом их возможностей.

### **Цель данной программы:**

Развитие творческой личности школьника, способной к самоопределению и самореализации, через эстетическую, нравственную и духовную силу изобразительного искусства посредством анимационной и мультипликационной деятельности.

### **Задачи:**

#### **1. Образовательные:**

- обучение компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;
- обучение основам изобразительной грамоты и формирование художественных знаний, умений и навыков;
- сформировать определенные навыки и умения; закрепить их в анимационной деятельности;
- обучение различным видам анимационной деятельности с применением различных художественных материалов;
- совершенствование знания учащихся в живописи, графике и прикладном творчестве.

#### **2. Развивающие:**

- развитие художественно-творческих, индивидуально выраженных способностей личности ребенка;
- способствовать формированию устойчивого интереса обучающихся к художественной деятельности;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение.

#### **4. Воспитательные:**

- воспитание нравственных качеств личности ученика, эмоционально-эстетического восприятия окружающего мира;
- воспитывать внимание, аккуратность, целеустремленность;
- формировать этические нормы в межличностном общении;
- обогащать визуальный опыт учащихся через посещение выставок, библиотек; соревнований, учебно-исследовательских конференций;
- формировать гражданственность и патриотизм;
- содействие профессиональному самоопределению обучающихся.

Поставленные цель и задачи реализуются через творческую деятельность с детьми по следующим направлениям: рисунок, живопись, декоративно-прикладное творчество, анимационный тайминг, оформительская деятельность, лепка, дизайн, компьютерные эффекты, компьютерная графика и анимация.

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие **методы обучения**:

- **репродуктивный** (воспроизводящий);
- **иллюстративный** (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- **проблемный** (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);
- **эвристический** (проблема формируется детьми, ими предлагаются способы ее решения).

И используются такие **принципы**, как:

- принцип личностно-смыслового общения педагога с обучающимися;
- принцип творческой доминанты: преобладающей деятельностью, в которой осуществляется художественно-эстетическое развитие, является та или иная форма творчества ребенка;
- принцип активного, проблемного обучения в сочетании с принципом ориентации на художественную деятельность как основу общего эстетического развития;
- принцип единства художественного образования с общекультурным художественным процессом, особенно значимый для теоретической части курса компьютерной анимации, посвященной теории, истории и эстетике этого вида искусства;
- принципы движения в художественном образовании от всеобщих способов художественной деятельности к их видовому разнообразию и принцип многопозиционного освоения художественного текста: восприятие, переживание, обсуждение произведений анимации с разных точек зрения (критик, режиссер, сценарист, аниматор, музыкант и т.д.); и, наконец, принцип комплексного использования искусства, обеспечивающий освоение специфики художественных выразительных средств анимации с различными художественными и прикладными целями.

Для наиболее успешного выполнения поставленных учебно-воспитательных задач программа представлена двумя разделами:

- **теоретический** (образовательный);
- **практический** (творческий, исследовательский).

**Теоретическая часть** дается в форме бесед, дискуссий, театрализаций; мультимедийных занятий; с просмотром иллюстративного материала и мультипликационных фильмов.

**Практическая часть** состоит из следующих разделов:

1. Тематическое рисование (рисунок по заданной теме).

- Ученик выбирает наиболее выразительные сюжеты тематической композиции,
- проводит подготовительную работу (эскизы, наблюдения, наброски и зарисовки, воплощение);

2. Рисование с натуры.

Рисование с натуры воспитывает организованность и внимание; развивает пространственное мышление и воображение; позволяет глубже понять конструкцию предмета и закономерности его строения;

3. Декоративно-прикладное творчество.

Учащиеся знакомятся со спецификой различных материалов (пластилин, бумага, крупа, глина, проволока и т.д.) и самостоятельно учатся работать с ними;



#### 4. Анимационный тайминг

Раскадровка сюжета, анимационное действие.

#### 5. Художественное оформление мультипликационного фильма.

Учащиеся учатся снимать, соединять отдельные части сюжетов, анимировать их с помощью компьютера, монтировать, делать запись закадрового текста - озвучивание.

Задания по этим видам занятий тесно связаны и чередуются в логической последовательности в соответствии с содержанием тем.

Практическая часть состоит из анимационных технологий:

##### 1. Кукольная анимация

Персонажи-куклы располагаются перед камерой или фотоаппаратом и снимаются покадрово, объемные персонажи фотографируются.

##### 2. Пластилиновая анимация

Изготовление сказочных героев из пластилина, покадровая съемка сказочных героев в движении.

##### 3. Силуэтная и коллажная анимация

Силуэтная анимация – дети вырезают из картона фигурки образцов, фигуры накладываются на стекло и каждый следующий кадр положение фигур меняется

Коллажная анимация – используется тот же принцип как в силуэтной, но вместо фигурок применяются наклейки, вырезки из иллюстраций, картинки. Анимация объектов заставляет неживые предметы казаться одушевленными.

##### 4. Компьютерная анимация

Дети рисуют персонажи в основных положениях при движении, на компьютере с помощью программы Флэш автоматически рассчитываются промежуточные положения героев.

##### 5. Электронная анимация

Фильм создается целиком с помощью мультимедийных Вэб-сайтов. Дети создают оригинальные рисунки и анимации, записывают закадровый голос, накладывают музыку и видеоролики. Используется трехмерная 3Д-анимация.

##### 6. Техника порошка

В данной технике анимации используются сыпучие экологические материалы – порошок, песок, разные крупы, вырисовывается любой рисунок и снимается покадрово.

##### 7. Живописная анимация

С помощью красок, акварели, гуаши и туши дети рисуют на стекле, происходит съемка различных объектов и получается анимационный фильм в определенной последовательности рисунка.

Занятия включают в себя: упражнения и задания по технике линии и тушевки; определенной манере рисунка, письма, лепки; способы использования тех или иных материалов (бумага, холст, краски, уголь, крупы, пластилин и т.д.) в соответствии с их свойствами и изобразительными возможностями.

Для развития познавательной и интеллектуальной сферы учащимся предлагаются специально составленные кроссворды, ребусы, викторины.

Направленность программы – научно-техническая.

Генеральная цель в обучении по программам научно-технической направленности: освоение и совершенствование профессиональных технических навыков до автоматизма.

Занятия по программам этой направленности в полной мере помогут учащимся:

- развить технические способности в выбранном направлении;
- приобщить учащихся к миру искусства, к миру компьютерных технологий;



- привить умения осваивать новый материал в общекультурных областях;
- сформировать хороший эстетический вкус;
- сформировать и развить устойчивый интерес к самообразованию;
- создать предпосылки для овладения специальными техническими навыками;
- выявить личностный творческий потенциал.

Образовательная программа предлагает учащимся широкий спектр знаний и навыков в области компьютерных технологий, медиа-технологий.

Срок реализации программы – три года обучения.

Данная программа рассчитана на работу с детьми от 8 до 15 лет.

Занятия проходят – 2 раза в неделю по 2 учебных часа.

Первый год обучения – 5 часов в неделю – 170 часов в год.

Второй и третий год обучения – 6 часов в неделю – 204 часа в год.

Индивидуальные занятия – монтаж, съемка – 2 часа в неделю.

Численность обучающихся в группе – 10-12 человек.

## **Ожидаемые результаты**

К концу 1 года обучения учащиеся **должны**

### **Знать**

- правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;
- название и назначение инструментов для работы с бумагой, картона, ткани и др. материалов;
- приемы разметки (на просвет, с помощью шаблона, линейки, угольника, циркуля);
- способы соединения деталей из бумаги и картона (приклеивание внахлест и в торец, соединение проволокой, нитками, щелевым замком);
- новые приемы цветных материалов - бумаги, текстиля, пластилина и др.

### **уметь:**

- понимать рисунки, схемы, эскизы;
- определить название детали и материал для ее изготовления. Анализировать свойства материалов, подходящих для данной работы;
- определить порядок действий, планировать этапы своей работы;
- комбинировать различные приемы работы для достижения поставленной художественно-творческой задачи.

К концу 2 года обучения учащиеся **должны**

### **знать:**

- значение понятий: живопись, графика, пейзаж, натюрморт, линейная, воздушная перспективы;
- различные виды декоративного творчества в анимации (лепнина, крупа, дерево и другие материалы);
- особенности материалов техники анимационной деятельности.

### **уметь:**

- применять различные виды декоративного творчества в анимации (лепнина, крупа, дерево и др.);

- пользоваться инструментами и графическими материалами (карандашами, гуашью, акварелью, тушью, кистью, палитрой, белой и цветной бумагой; перьями и палочками);
- различать и передавать в рисунке ближние и дальние предметы;
- добиваться tonальной и цветовой градации при передаче объема предметов;
- выполнять декоративные пластины, добиваясь рельефного изображения;
- передавать выразительные формы реального предмета в лепке с натуры, по памяти и представлению;
- передавать движения фигур человека и животных;
- самостоятельно комбинировать различные приемы для достижения выразительности образа;
- решать художественно-творческие задачи, пользуясь эскизом, техническим рисунком;
- проявлять творчество в создании своей работы.

### К концу 3 года обучения учащиеся должны

#### знать:

- отдельные произведения выдающихся мастеров изобразительного искусства;
- первооткрывателей мультипликации и анимации; историю создания мультипликационных фильмов;
- виды современного декоративно-прикладного искусства;
- закономерности конструктивного строения изображаемых предметов, основные закономерности наблюдательной, линейной, воздушной перспективы, светотени, элементы цветоведения, композиции;
- основы анимации, технологии мультипликации;
- принципы работы аниматоров;
- профессиональные анимационные термины (монтаж, хронометраж, подложка и т.д.);
- компьютерные технологии и современные компьютерные программы в анимации.

#### уметь:

- выбирать наиболее выразительный сюжет тематической композиции;
- использовать средства художественной изобразительности (формат, свет и тень, объем, пропорции, цвет, колорит, тон, силуэт, контур, пятно, линия, штрих, фактура, ритм, симметрия, асимметрия, контраст, нюанс, движение, равновесие, гармония, композиция);
- видеть закономерности линейной и воздушной перспективы (линия горизонта, точки схода и т.д.). Светотени (свет, тень, блик, полутень, рефлекс, падающая и собственная тень). Основные средства композиции: высота, горизонт, точка зрения, контрасты света и тени, цветовые отношения, выделение главного центра, ритм, силуэт и т.д.;
- рисовать с натуры и по памяти отдельные предметы и натюрморты, человека, животных, птиц, пейзаж, интерьер, архитектурные сооружения;
- передавать тоном и цветом объем и пространство в создаваемой работе;
- выполнять наброски, эскизы, длительные учебные, творческие работы с натуры, по памяти и воображению;
- составлять сценарий к мультипликационному фильму, анимировать героев, озвучивать и делать монтаж;
- в совершенстве владеть компьютерными технологиями и медиатехнологиями;
- самостоятельно создавать мультипликационный фильм.

## Формы подведения итогов реализации образовательной программы:

- анкеты;
- тесты;
- творческие задания;
- презентация творческих проектов;
- выпуск анимационных фильмов.

## Формирование «модели» выпускника

Мы хотим видеть свободную, творчески и гармонично-развитую, социально ориентированную личность, способную к саморазвитию и самореализации.

Формирование модели личности выпускника осуществляется по заданным качествам и направлениям развития личности:

- эстетическое и культурное развитие: формировать свою среду, свои действия по эстетическим, этическим, культурным критериям, воспитывать чуткость и видение прекрасного;
- патриотизм, гражданственность: от любви к учреждению, к отчужденному краю – к формированию гражданского самосознания, ответственности за судьбу Родины;
- нравственность, духовность как основа личности: формирование отношений к окружающему миру, приобщение к общечеловеческим ценностям, освоение, усвоение, присвоение этих ценностей;
- креативность, «творчество»: развитие творческих способностей, представление возможности реализовать в соответствии со своими склонностями и интересами, выявление и поддержка нестандартности, индивидуальности;
- здоровье: формирование стремления к здоровому образу жизни, осознание здоровья как одной из главных жизненных ценностей;
- саморазвитие: формирование самосознания, становление активной жизненной позиции, формирование потребностей к самосовершенствованию и саморазвитию, способности адаптироваться в окружающем мире;
- интеллектуальное развитие: формирование целостной и научно обоснованной картины мира, развитие познавательных способностей.

## УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН 1 год обучения

№ п/п	Наименование тем	Кол-во часов	В том числе	
			теория	практика
1.	Вводное занятие. Знакомство со студией анимацией «Анимэ». Условия безопасной работы. Анкетирование. Введение в образовательную программу. Инструктаж по технике безопасности.	2	1	1
2.	Рисунок-основа анимационного творчества.	4	1	3
3.	Линия и ее выразительные возможности.	4		4
4.	Пятно как средство выражения. Композиция как ритм пятен.	4	1	3
5.	Цвет. Основы цветоведения.	4	1	3
6.	Цвет в мультипликационных произведениях.	4	1	3
7.	Анималистика. Объемные изображения в скульптуре.	4	2	2

8.	Реальность и фантазия в творчестве мультипликатора.	4	2	2
9.	Изображения натюрмортного мира. Натюрморт – аппликация.	4	1	3
10.	Понятие формы. Многообразие форм окружающего мира.	4	1	3
11.	Изображение объема на плоскости. Линейная перспектива.	5	1	4
12.	Освещение. Свет и тень.	5	1	4
13.	Натюрморт. Цвет в натюрморте. Создание настроения.	4	1	3
14.	Образ человека - главная тема искусства.	4	1	3
15.	Конструкция головы человека и ее пропорции.	5	1	4
16.	Сатирические образы человека.	4	1	3
17.	Изображение пространства.	4	1	3
18.	Правила линейной и воздушной перспективы.	5	1	4
19.	Пейзаж – большой мир. Организация изображаемого пространства.	5	1	4
20.	«Пластилиновая история». Работа с пластилином.	4	1	3
21.	«Смешанный пластилин». Работа с пластилином. Барельеф.	5	1	4
22.	«Деревянное зодчество». Работа с бумажными материалами.	4	1	3
23.	«Театральные гримеры и костюмеры». Комбинированные работы из различных материалов.	5	1	4
24.	Краткосрочный проект «Настольный театр». Мастерим сцену.	5	1	4
25.	Краткосрочный проект «Куклы-артисты». Работа с разными материалами.	4	2	2
26.	Художественное моделирование. Работа с бумагой и картоном. Схемы. Условные обозначения.	4	1	3
27.	«Бумажный конструктор». Оригами. Конструирование из модулей.	5	1	4
28.	«Веселая аппликация». Работа с бумагой и картоном. Симметрия.	4	1	3
29.	«Три этажа зеленого мира». Вырезание и аппликация.	5	1	4
30.	«Снежная история». Работа с текстильными материалами.	4		4
31.	«Сказочная страна». Комбинированные работы из различных материалов.	4	1	3
32.	«Лоскутная мозаика». Работа с тканью. Виды и обработка ткани.	4		4
33.	«Веселый человечек». Художественное моделирование. Работа с бумагой, картоном, тканью, нитками, проволоки. Шаблон с подвижными деталями для анимации человека в движении.	4	1	3
34.	«Мир сказок». Выпуск анимационного фильма.	14		14
35.*	Монтаж, съемка, озвучивание.	26		26
	<b>Итого:</b>	<b>180</b>	<b>33</b>	<b>147</b>

\* Обучение ведется в подгруппах (индивидуальные занятия).

## Содержание программы 1 год обучения

### Занятие 1

Вводное занятие. Знакомство со студией мультипликации «Анимэ». Введение в образовательную программу. Знакомство с деятельностью студии, целями и задачами образовательной программы на 1 год обучения. Анкетирование. Условия безопасной работы. Инструктаж по технике безопасности. Определения: *мультипликация* (от лат. *Multiplicatio* – умножение), *анимация* (англ. *Animation* – одушевление, лат. *Animare* – оживить) – вид КИНОИСКУССТВА, произведения которого создаются путём покадровой съёмки отдельных рисунков (в том числе составных) – для рисованных фильмов, или покадровой съёмки отдельных театральных сцен – для кукольных фильмов.

**Практика.** Игровые технологии на сплочение коллектива. Рисование простейших сюжетов по воображению, выявление умений и навыков изобразительного искусства, чувства цвета и эстетического вкуса.

### Занятие 2

Теория. Рисунок – основа анимационного творчества. Разновидности рисунков и техники рисования.

**Практика.** Авторские зарисовки. Рисунки в различной технике рисования. Определение собственного стиля рисования.

### Занятие 3

Теория. Линия и ее выразительные возможности. Красота линии. Использование линии в различных техниках рисования. Волшебные превращения линий.

**Практика.** Воспроизведение линий. Разновидности линий. Рисование линий в различных техниках рисования. Изображение причудливых линий.

### Занятие 4

Пятно как средство выражения. Композиция как ритм пятен.

**Практика.** Изображение пятна. Игра с пятнами + фантазия и творчество. Составление композиции из ритмичных и последовательных пятен. Авторское решение. Защита собственного проекта.

### Занятие 5

Цвет. Основы цветоведения. Значение цвета в анимации.

**Практика.** Спектральный анализ цвета. Теплые и холодные тона. Передача выразительности и чувств с помощью цвета. Игра цветом как выражение эмоций. Изображение радуги. Система требований к работам: основные, смешанные, теплые, холодные, контрастные, сближенные цвета.

### Занятие 6

Цвет в мультипликационных произведениях.

**Практика.** Просмотр мультипликационных фильмов, обсуждение, рассуждение об использовании цвета, о значении цвета и его основных свойствах. Рисование сюжетов, отдельных персонажей, передача в цвете.

### Занятие 7

Анималистика. Значение анималистики в мультипликации, ее особенности. Объемная анимация.

**Практика.** Объемные изображения в скульптуре. Проба пера. Составление композиции.

### Занятие 8

Реальность и фантазия в творчестве мультипликатора.

**Практика.** Развивать умения воспроизводить замысел в реальность, фантазировать и излагать свободно свои мысли и идеи. Презентация собственного сюжета.

### Занятие 9

Изображения натюрмортного мира. Натюрморт – аппликация.

**Практика.** Натюрморт как одно из средств передачи собственного замысла. Рисование натюрморта, отдельных его частей, составление натюрморта в виде аппликации способом наложения и прикладывания.

### Занятие 10

Понятие формы. Многообразие форм окружающего мира.

**Практика.** Изображение различных форм (традиционных, правильных и неправильных, причудливых и виртуальных).

### Занятие 11

Изображение объема на плоскости. Линейная перспектива. Значение линейной перспективы в мультипликации.

**Практика.** Изображение объема на плоскости.

### Занятие 12

Освещение. Свет и тень.

**Практика.** Работа со светом и тенью. Изображение рисунков с разным ракурсом освещения. Игра с тенью. Воспроизведение задуманного сюжета с использованием света и тени.

### Занятие 13

Натюрморт. Разновидность натюрмортов. Цвет в натюрморте. Создание настроения.

**Практика.** Самостоятельное составление композиции и рисование натюрморта с использованием цветовой гаммы в гармонии с нарисованными объектами. Рисование натюрморта в анимации. Рисование с натуры, по памяти, по представлению, с таблиц; палитра цветов; симметрия и ее роль в изображении; окраска; декоративность, теплый и холодный колорит, сближенные цвета.

### Занятие 14

Образ человека – главная тема искусства.

**Практика.** наброски фигуры человека. Живопись и графика. Беседа «Портрет в творчестве русских художников»; пропорции фигуры (1:6, 1:7), модель (позируют ученики); знакомство с пластической анатомией, скелетом, мускулатурой; общее и отличительные особенности; рисование фигуры человека от схемы; последовательное ведение работы.

### Занятие 15

Конструкция головы человека и ее пропорции.

**Практика.** Графическое изображение лица на базовой форме.

Растяжение, сужение, варьирование, наклоны. Создание лица на базовой форме головы. Основные контуры, черты лица.

### Занятие 16

Сатирические образы человека. Просмотр анимационных фильмов, обсуждение.

**Практика.** Реальные и мультяшные герои. Обычная мультяшная голова и реалистичная голова. Один персонаж, два стиля (карикатурный стиль и реалистичный стиль).

Реалистичные, мультяшные женщины (красивые, небрежные, элегантные, серьезные, и т.д.) Реалистичные, мультяшные мужчины (молодой, старый, командир, исторический персонаж, драматические персонажи и т.д.). Мультипликационные тела в реалистичном стиле (шея, торс, бедра).

### Занятие 17

Пространство и его значение в анимации. Разнообразие ракурса.

**Практика.** Изображение пространства. Выделение главного плана, второстепенного. Заполнение пространства в мультипликации.

### Занятие 18

Правила линейной и воздушной перспективы. Основные принципы перспективы.

Одноточечная и двухточечная перспектива. Средства композиции (линия, линейная и воздушная перспектива); цветовая перспектива, светотень; штриховка (штрих); пятно (тональное и цветное).

Основные правила композиции: выделение сюжетно-композиционного центра, симметрия и асимметрия, ритм, расположение планов-1ого; 2-го; 3-го и т.д.

**Практика.** Рисование мультипликационных объектов в перспективе.

Линия горизонта (предмет выше линии горизонта, предмет прямо на линии горизонта, предмет ниже уровня горизонта). Изменения высоты линии горизонта. Рисование мультяшного дома с использованием двухточечной и одноточечной перспективы. Дуги неодушевленных предметов в перспективе.

### Занятие 19

Пейзаж - большой мир. Организация изображаемого пространства.

Пейзаж. Пространство и цвет. Элементы композиции, перспективы; фигура человека в пейзаже; выбор положения листа в зависимости от сюжета; жанр пейзажа, его виды, беседа «Пейзаж в анимации».

**Практика.** Работа «по мокрому», «по сухому».

### Занятие 20

«Пластилиновая история».

**Практика.** Работа с пластилином. Использование различных приемов лепки. Передача характера, образа.

### Занятие 21

«Смешанный пластилин».

**Практика.** Работа с пластилином. Барельеф.

### Занятие 22

«Деревянное зодчество». Работа с бумажными материалами.

Аппликация и конструирование. Занятие-вариация и импровизация.

**Практика.** Создание эскизов, орнамента для своей сказки (заставка к мультфильму). Декоративная композиция по мотивам народного творчества.

### Занятие 23

«Театральные гримеры и костюмеры».

**Практика.** Комбинированные работы из различных материалов.

### Занятие 24

Краткосрочный проект «Настольный театр». Мастерим сцену.

**Практика.** Создание настольного театра, изготовление сцены и его главных героев.

### Занятие 25

Краткосрочный проект «Куклы-артисты». Работа с разными материалами.

**Практика.** Создание разнообразных кукол, передача их характеров.



### Занятие 26

Художественное моделирование.

**Практика.** Работа с бумагой и картоном. Схемы. Условные обозначения.

### Занятие 27

«Бумажный конструктор». Оригами.

**Практика.** Конструирование из модулей.

### Занятие 28

«Веселая аппликация».

**Практика.** Работа с бумагой и картоном. Создание аппликационных сюжетов. Симметрия.

### Занятие 29

«Три этажа зеленого мира».

**Практика.** Изображение травы и цветов, кустарников, деревьев. Игра с оттенками зеленого цвета. Вырезание и аппликация.

### Занятие 30

«Снежная история».

**Практика.** Работа с текстильными материалами. Создание зимнего пейзажа.

### Занятие 31

«Сказочная страна».

**Практика.** Комбинированные работы из различных материалов.

### Занятие 32

«Лоскутная мозаика».

**Практика.** Работа с тканью. Виды и обработка ткани. Составление анимационной композиции в лоскутной технике.

### Занятие 33

«Веселый человечек». Художественное моделирование. Работа с бумагой, картоном, тканью, нитками, проволоки. Шаблон с подвижными деталями для анимации человека в движении.

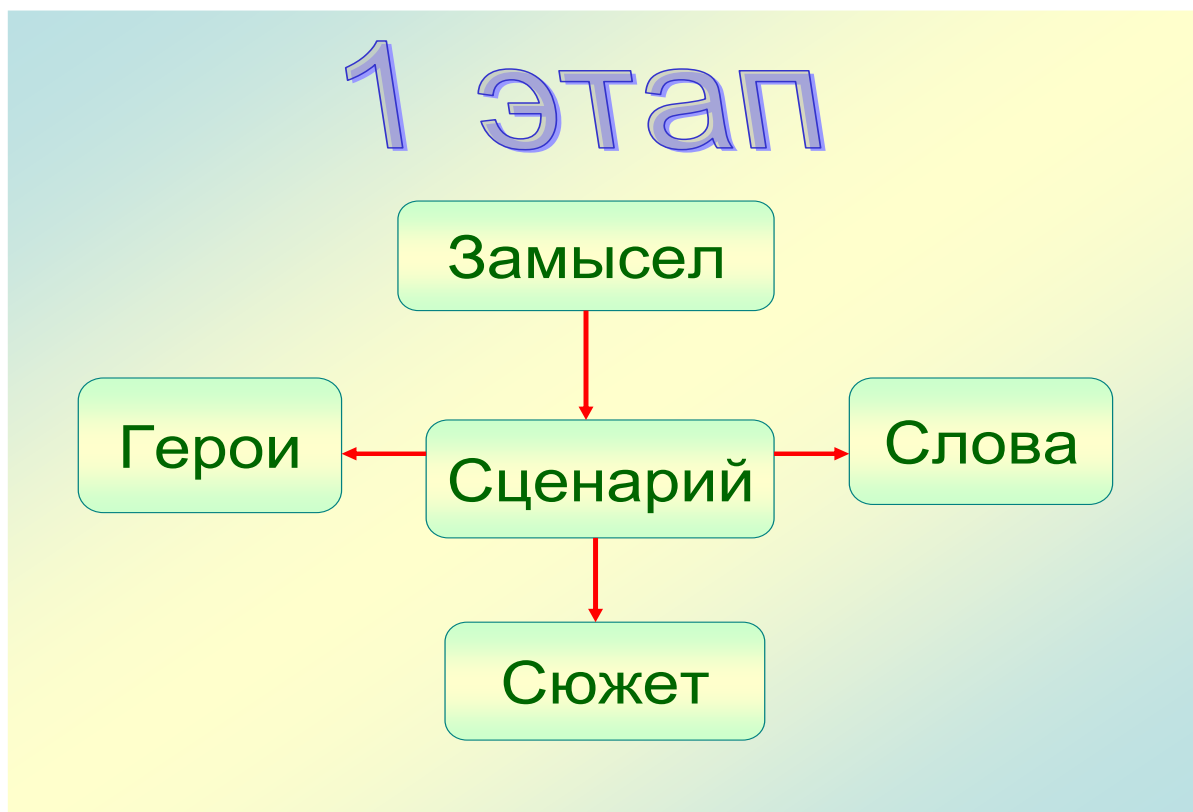
**Индивидуальная работа.** «Мир сказок». Создание анимационного фильма. Монтаж, съемка, озвучивание. Технологии мультипликации. Выпуск анимационного фильма.



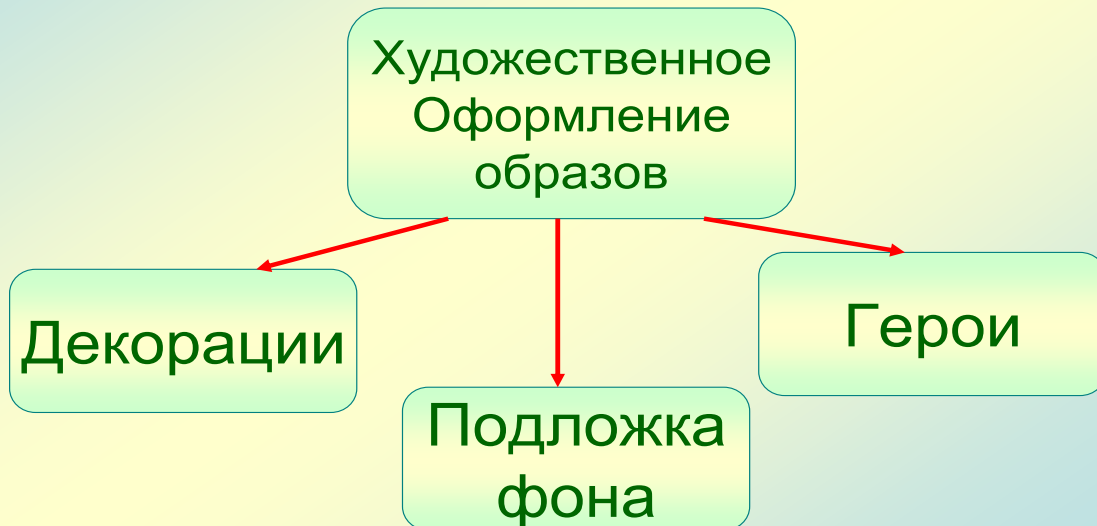
**Результатом деятельности** студии анимации «Волшебная кисточка» является создание мультипликационного фильма и строится по следующим этапам:

1. Разработка сценария (идея - замысел сюжета будущего мультипликационного фильма, написание сценария (основной сюжетной линии), подетальное описание персонажей);
2. Сбор информации (изучение художественной литературы), выполнение эскизов, набросков;
3. Создание художественных образов (практическое применение теории);
4. Раскадровка (ключевые моменты сценария в рисованном виде, графический сценарий);
5. Творческое воспроизведение анимационного фильма с применением технических средств (наложение, покадровая съемка - тайминг);
6. Озвучивание мультфильма (распределение ролей, отработка необходимых навыков при озвучивании, звуковое оформление мультипликационного фильма).
7. Съемка и монтаж анимационного фильма.
8. Выпуск анимационного фильма.
9. Обсуждение (анализ работы по созданию мультфильма).

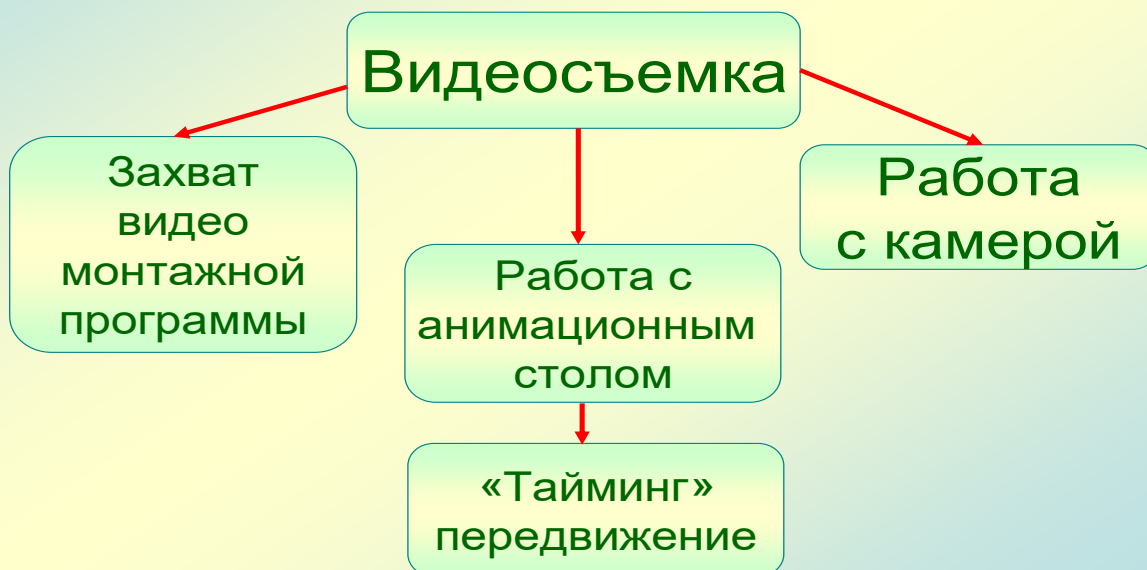
10. Выход мультфильма в эфир.



## 2 этап



## 3 этап



## 4 этап



## 5 этап

Оцифровка

## 6 этап

Выпуск

В процессе работы используются следующие методы и формы:

- Метод привлечения (этот метод стимулирует детскую деятельность: педагог заинтересовывает детей сюжетом произведения, художественными приемами и образами).

Учащиеся используют личный эмоциональный и визуальный опыт для создания мультфильма.

- Метод индивидуальной и коллективной работы.

- Метод исследования (применяется при создании мультипликационного образа в ходе обсуждения детской художественной литературы: наблюдение, эксперимент, анкетирование).

## ***Элементы теории анимации и основные киноведческие понятия***

Границы и возможности искусства анимации.

Усвоение анимацией на ранних этапах опыта других искусств (графики, пантомимы, театра, живописи и др.).

Специфика анимационного образа (утрирование, гиперболизация, смещение реальных пропорций и др.).

Движение и статистика в пластических искусствах и в анимации.

Анимационное движение (подчеркнутое, заостренное).

Образ движения. Фазы движения.

Одушевление как сущностная черта анимации.

План и кадр. Лаконичность, ясность композиции кадра.

Сценарная запись и раскадровка фильма. Последовательность эпизодов. Их взаимодействие. Понятие композиции фильма.

Понятие монтажа. Монтаж в литературном и экранном произведении (аналогия, сравнительный анализ).

Персонаж рисованного фильма. Характерные черты. Персонаж-аттракцион и персонаж-характер.

Персонаж кукольного фильма. Сценичность. Конструкция куклы.

Передача характера через выразительные элементы внешности.  
 Использование масок. Внимание к вещественности куклы (фактура, скульптурность, пластика одежды), преодоление статуарности.  
 Место действия. Создание атмосферы. Декорация. Организация пространства как выразительного средства.  
 Ритм и темп. Подчеркнутые ритмичные структуры.

## Техники мультипликации

### Анимационные технологии:

- Рисованная анимация: классическая диснеевская, Анимэ
- Объемная анимация: пластилиновая анимация
- Перекладка: живопись по стеклу
- Техника порошка: игольчатый экран
- Бескамерная анимация
- Пиксилляция
- Метод «Эклер»
- Компьютерная анимация: 3D-анимация, Flash-анимация

## ЭТАПЫ И ФОРМЫ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО КОНТРОЛЯ ПО УСВОЕНИЮ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Период реализации программы	Контроль знаний, умений, навыков	Формы контроля
Входящий контроль	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Рисунок-основа анимационного творчества.</li> <li>2. Линия и ее выразительные возможности.</li> <li>3. Цвет в мультипликационных произведениях.</li> <li>4. Анималистика. Объемные изображения в скульптуре.</li> <li>5. Изображение пространства.</li> <li>6. Правила линейной и воздушной перспективы.</li> <li>7. Комбинированные работы из различных материалов.</li> <li>8. Художественное моделирование.</li> <li>9. Съемка, монтаж, озвучивание.</li> </ol>	Опрос, практическая и творческая деятельность по проверке знаний, умений и навыков. Изодятельность. Художественное моделирование. Изготовление анимационных объектов, персонажей. Театрализация.
Основной цикл	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Спектральный анализ цвета, цветовая гамма.</li> <li>2. Живописные и графические упражнения в анимации.</li> </ol>	Творческие задания. Творческие проекты. Защита или презентация



	<p>3. Пейзаж. Пространство и цвет.  4. Анатомия и строение. Наброски и зарисовки.  5. Техника рисования по «мокрому» и по «сухому».  6. Аппликация и конструирование.  7. Рисунок-фантазия. Анималистика.  8. Живопись и графика.  9. Контраст в изобразительном и анимационном искусстве, его разновидности: реалистические и мультипликационные художественные образы.  10. Передача эмоционального состояния персонажа с помощью художественных средств.  11. Основная конструкция рисования тела анимационных персонажей.  12. Рисование мультипликационных объектов в перспективе.  13. Анимационное наложение форм.  14. Составление анимационного фильма.  15. Монтаж, съемка, озвучивание.</p>	<p>творческих проектов, эскизов, мультипликационных объектов.  Тестирование.  Владение компьютерными технологиями.  Выпуск анимационных роликов, мини-фильмов.  Диагностика ЗУН (промежуточный контроль)</p>
<p>Подведение итогов</p>	<p>1. Основы анимации и мультипликации.  2. Работа режиссерской группы.  3. Черновая и чистовая фазовка.  4. Основные принципы анимации.  5. Timing или грамотный расчет движения во времени и пространстве.  6. Компьютерная анимация персонажей.  7. Сценарий мультипликационного фильма и его особенности.  8. Раскадровка. Эскиз фильма.  9. Озвучивание ролей.  10. Покадровая съемка  11. Монтаж фильма.  12. Составление анимационного фильма.  13. Программы 3Д-анимация, Flash-анимация.</p>	<p>Защита сценария.  Создание анимационного фильма или мультфильма в разных компьютерных анимационных программах, его презентация.  Участие в конкурсах мультипликации, анимации различного уровня.  Диагностика ЗУН (итоговый контроль)</p>

### **Литература для педагога:**

1. Алешкина, Т.В. Величайшие творения человечества. Энциклопедия (разделы о скульптуре, живописи, графике, анимации).- М.: АСТ, 2001.
2. Барадудин, В. А. Художественная обработка материалов.- М: Легпромбытизда , 1986.
3. Беляев, Т. Ф. Упражнения по развитию пространственных представлений у учащихся. Из опыта работы. – М.: Просвещение, 1983.
4. Беда, Г. В. Основы изобразительной грамоты. – М.: Просвещение, 1989.
5. Боголюбов, Н. С. Лепка на занятиях в школьном кружке. – М., 1989.
6. Виноградова, Г. Г. Уроки рисования с натуры в общеобразовательной школе: пособие для учителя. – М.: Просвещение, 1980.
7. Волков, Н. Н. Восприятие картины. – М., 1976.
8. Гореева. Н. А. Первые шаги в мире искусства.- М.: Просвещение, 1991.
9. Грек, В. А. Рисую штрихом. – Минск: Скарыка, 1992.
10. Горохова О.Б. Школа рисования. Рисуем мультики. Ребятам о зверятах. СПб. Издательский дом "Нева" М. "ОЛМА-ПРЕСС" 2001г.

11. Горохова О.Б. Программа развития и обучения дошкольника. Школа рисования. Рисуем мультики. Сказки. Для детей 6-8 лет. СПб. Издательский дом "Нева" М. "ОЛМА-ПРЕСС" 2002г.
12. Жегалова, С. К. Русская народная живопись: книга для учащихся старших классов.- М.: Просвещение, 1984.
13. Зеленина Е.Л. Играем, познаем, рисуем. – М.: Просвещение, 1992.
14. Ионина, Н. А. 100 великих картин. - М.: Вей, 2000.
15. Иваницкий, М. Ф. Анатомия туловища и конечностей. Школа изобразительного искусства. – 3 – е изд.- Т. 4. – М.,1993.
16. Иконников, А.В. Художественный язык архитектуры, - М., 1985.
17. Кузин, В.С. Основы обучения изобразительному искусству в школе: пособие для учителей, - Изд.2-е, доп. и перераб. – М.: Просвещение, 1997.
18. Кузин, В.С. Психология: учебник для студентов средних специальных учебных заведений. – М.: Агар, 1997.
19. Кузин, В.С. Наброски и зарисовки. – М., 1970.
20. Коликина, В.И. Методика организации уроков коллективного творчества. Планы и сценарии уроков изобразительного искусства. – М.: ВЛАДОС, 2002.
21. Кулебакин, Г.И. Рисунок и основы композиции. – М.: Высшая школа, 1983.
22. Мухина, В.С. Изобразительная деятельность ребенка как форма усвоения социального опыта. – М., 1971.
23. Народные художественные промыслы / ред. О.С. Ропова. – М.: Легкая и пищевая промышленность,1984.
24. Павликов, П.Я. Каждый может научиться рисовать, - М.: Сов. художник, 1966.
25. Платонова, Н.И., Синюков, В.Д. Энциклопедический словарь юного художника. – М.: Педагогика,1983.
26. Популярная художественная энциклопедия. Архитектура. Живопись. Скульптура. Графика. Декоративное искусство / гл. ред. В.М. Полевой. – М.: Большая Российская энциклопедия,1986.
27. Программно-методические материалы. Изобразительное искусство. 5-9 классы / сост. В.С. Кузин, В.И. Сироткин. – М.: Дрофа,1998.
28. Рабинович, М.Ц. Пластическая анатомия человека, четвероногих животных и птиц и ее применение в рисунке. – М.: Высшая школа,1978.
29. Ростовцев, Н.Н. Русская и советская школа рисунка. – М., 1982.
30. Ростовцев, Н.Н. История методов обучения рисованию. Школа зарубежного рисунка. – М., 1981.
31. Ростовцев, Н.Н., Терентьев, А.Е. Развитие творческих способностей на уроках рисования. – М., 1976.
32. Соколов, А.В. Посмотри, подумай и ответь: проверка знаний по изобразительному искусству. Из опыта работы. – М., Просвещение, 1991.
33. Сокольников, Н.М. Изобразительное искусство: учебник для учащихся 5-8 классов в 4 книгах и частях: основы рисунка, основы живописи, основы композиции, краткий словарь художественных терминов. – М.: Титул,1996.
34. Терентьев, А.Е. Рисунок в педагогической практике учителя ИЗО. – М., 1981.
35. Шпикалова, Т.Я. Народное искусство на уроках декоративного рисования. – М., 1973.
36. Трофимова, М. В., Тарабарина, Т. И. И учеба, и игра: изобразительное искусство. Популярное пособие для родителей и педагогов. – Ярославль: Академия развития, 1997.

## **Литература для учащихся:**

1. Кристофер Харт. Мультяшки для начинающих.- ООО «Попурри», 2002.
2. Кристофер Харт. Как нарисовать рыцарей, королей, принцесс и драконов.- ООО «Попурри»,2000.
3. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных злодеев.- ООО «Попурри», 2002.
4. Кристофер Харт. Как нарисовать персонажей праздников. – ООО «Попурри», 2002.
5. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных котов, кошек, котят, львов и тигров. – ООО «Попурри»,2002.
6. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных собак, щенков, и волков. ООО «Попурри»,2002.
7. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных животных. – ООО «Попурри», 2002.
8. Кристофер Харт. Как нарисовать все, что вы узнали о мультяшках.- ООО« Попурри»,2002.
9. Кристофер Харт. Как нарисовать мультяшных сказочных персонажей. – ООО «Попурри», 2002.
10. Кристофер Харт. Как нарисовать персонажей комиксов. – ООО «Попурри», 2002.

### **Концептуальные подходы в организации воспитательно-образовательного процесса**

<b>Подходы</b>	<b>Краткая характеристика</b>
<i>Системно-деятельностный</i>	Деятельность, при которой объект познания или преобразования рассматривается как система, а сама деятельность – как средство становления и развития субъективности ребенка – Человека, способного превышать собственную жизнедеятельность в предметы практического преобразования.
<i>Личностно-ориентированный</i>	Идея подхода в освоении обучающимися социального опыта – знаний, умений, навыков, определенных образовательной программой обучения и воспитания.
<i>Управляемость и целенаправленность</i>	Системообразующие факторы функционирования и развития элементов социальных структур, при этом цели должны быть направлены на развитие личности ребенка, достижимыми, конкретными, обеспечены ресурсами, гибкими, диагностичными.
<i>Целостность</i>	Воспитательно-образовательный процесс состоит из совокупности компонентов, взаимосвязь и взаимодействие которых обуславливает целостность системного образования.
<i>Структурность</i>	Устойчивость структур обеспечивает целостность системы, упорядоченность, взаимодействие ее компонентов, структура обладает подвижностью и изменчивостью, благодаря этим свойствам система преобразуется, у нее появляются новые качества.
<i>Коммуникативность</i>	Взаимосвязь основных субъектов воспитательного процесса;

	обеспечивает взаимосвязь всех компонентов процесса воспитания с окружающей средой, прошлым, настоящим и будущим.
<i>Развитие</i>	Обеспечивает процесс количественных и качественных изменений воспитательной системы, обуславливающий формирование ее нового интегрированного свойства и переход с одного уровня на другой.
<i>Самоактуализация</i>	Раскрывается в развитии и поддержке стремлений ребенка к проявлению и развитию своих природных и приобретенных возможностей, потребности в актуализации своих интеллектуальных, коммуникативных, художественных, творческих и физических способностей.
<i>Творчество и успех</i>	Отражает развитие индивидуальных особенностей ребенка и уникальность учебной группы. Достижение успеха в том или ином виде деятельности способствует позитивному формированию «Я»-концепции, стимулируя дальнейшее совершенствование ребенка.
<i>Доверие и поддержка</i>	Внутренняя мотивация детерминирует успех воспитания и обучения ребенка; вера в него, доверие, поддержка его устремлений к самореализации и самоутверждению – основной компонент формирования личности ребенка.
<i>Субъективность</i>	Помогает ребенку стать подлинным субъектом жизнедеятельности, способствует формированию и обогащению его личного опыта.

## **Работа с родителями**

Основная задача программы – это создание сплочённого коллектива единомышленников. Поэтому организация и координация педагогической помощи семьям учащихся может стать основной целью проводимой в объединении воспитательной работы. Достигнуть ее позволит гибкий подход к созданию новых способов взаимодействия педагога и родителей, который направлен на формирование готовности семьи к активной деятельности в педагогическом процессе. Одной из форм работы в этом направлении является системный подход к организации и координации ряда мероприятий по оказанию педагогической поддержки. Планомерная работа, проводимая педагогом в течение начального этапа обучения, позволит родителям накопить знания в области дидактики и психологии, а также скорректировать в лучшую сторону отношение родителей к взаимодействию с учреждением. Признаком того, что работа движется в правильном направлении, станут такие показатели, как глубокая заинтересованность родителей в посещении ребенком объединения, отсутствие без уважительных причин, высокие достижения и хорошее качество обучения, социальная востребованность развившихся у ребенка способностей. Особая ценность предлагаемой работы видится в возможности взаимного обогащения педагога и родителей при решении общей задачи –

художественно-эстетического воспитания ребенка. Поэтому на первом родительском собрании должна быть проведена в виде анкетирования диагностика родительского мнения по организации и содержанию учебно-воспитательного процесса, а также определение сквозной темы курса бесед. Например, это может быть тема «Знакомство со сказкой начинается в семье». Она поможет составить представление о многосторонних связях взрослого и ребенка, раскроет своеобразие педагогического подхода к воспитанию индивидуальности у ребенка, повысит интерес к познанию внутреннего мира личности, пробудит их активную позицию, познакомит с основными понятиями и проблемами, которые могут возникнуть при обучении в студии мультипликации «Анимэ». Другим вариантом может быть тема «Влияние семейного микроклимата на эстетическое развитие ребенка». Ее обсуждение позволит родителям обратить внимание на создание саногенного типа мышления у ребенка через ряд конкретных приемов и уточнить свои задачи в воспитании путем анализа упражнений, используемых в педагогике. Анализ результатов ответов позволит педагогу скорректировать свою работу на текущий год. Уточнение педагогических задач на следующих собраниях поможет отследить возможные негативные тенденции и послужит позитивному изменению учебного процесса. Другими формами работы могут быть обмен родительским опытом, обсуждение ситуаций за «круглым столом», доклады или сообщения родителей и другие.

Родительские собрания проводятся не менее 3-х раз на протяжении каждого учебного года. Родители также приглашаются на итоговые занятия, открытые учебные занятия, концерты, спектакли.

Деятельность родителей и педагогов в интересах ребенка может быть успешной только в том случае, если они станут союзниками, что позволит им лучше узнать ребенка, увидеть его в разных ситуациях и таким образом приблизиться к пониманию индивидуальных особенностей детей, развития их способностей, формирования ценностных жизненных ориентиров, помочь в преодолении негативных поступков и проявлений в поведении. Педагогу важно установить партнерские отношения с семьей каждого воспитанника, создать атмосферу взаимоподдержки и общности интересов. Именно семья с раннего детства призвана формировать у ребенка нравственные ценности, ориентиры на построение разумного образа жизни.

Практика показывает, что некоторые родители, не имея специальных знаний в области воспитания, испытывают трудности в установлении контактов с детьми. Педагоги и родители, пытаясь совместными усилиями найти наиболее эффективные способы решения этой проблемы, определяют содержание и формы педагогического просвещения. В создании союза родителей и педагогов важнейшая роль принадлежит педагогу. Не все родители откликаются на стремление педагога к сотрудничеству, проявляют интерес к объединению усилий по воспитанию своего ребенка.

Педагогу необходимы терпение и целенаправленный поиск путей решения этой проблемы, исключая авторитаризм и дидактизм.

Взаимодействие педагогов и родителей осуществляется в основном через:

- приобщение родителей к педагогическому процессу;
- информационно-педагогические материалы, презентацию детских работ, открытые учебные занятия, которые позволяют родителям ближе познакомиться с деятельностью студии;
- проявление понимания, терпимости и такта в воспитании и обучении ребенка, стремлении учитывать его интересы, не игнорируя чувства и эмоции.

Следовательно, целесообразно значительную часть воспитательного процесса организовывать совместно с учащимися и родителями, а возникшие проблемы и задачи

решать сообща, чтобы прийти к согласию, не ущемляя интересов друг друга и объединяя усилия для достижения более высоких результатов.