

Государственное учреждение образования
«Средняя школа № 8 г. Светлогорска»

Анимационное кино

Номинация «Разработка урока с применением технологий ИИ
в ходе проведения учебного занятия»

Яцко Елена Федоровна,
учитель высшей категории

Актуальность и новизна разработки урока «Анимационное кино» в VI классе заключается в том, что использование возможностей нейросетей, выполняя творческие задания учащимися на уроке более продуктивны. В век информационных технологий учащиеся с большим интересом выполняют задания, используя возможности своих гаджетов.

Искусственный интеллект и нейросети в образовательном процессе – новейший инструмент для творчества на уроках искусства (отечественная и мировая художественная культура). Практическое применение искусственного интеллекта в условиях цифровой трансформации образования и развития цифровой образовательной среды открывают для учащихся новые перспективы в востребованности предметной области «Искусство».

Цель урока: формирование у учащихся общего представления об истории анимационного кино как вида искусства, знакомство с современными технологиями создания анимации, включая инструменты искусственного интеллекта и развитие творческих способностей через создание простого анимационного проекта.

Задачи урока:

- раскрыть сущность понятий «мультипликация» и «анимация», познакомить с ключевыми фигурами в истории анимации;
- познакомить учащихся с нейросетью «Алиса AI» и ее применением на уроке;
- воспитать интерес к искусству и технологиям, сформировать понимание роли человека как творца и ИИ как помощника;
- способствовать развитию творческого потенциала учащихся.

Описание используемых технологий ИИ:

Применение нейросети «Алиса AI» при работе в творческой мастерской на уроке:

1. Можно оживить рисунок или картинку, с применением словесного описания, сделанного учащимися, которые можно использовать, как образец для создания анимации на уроке при проведении творческой мастерской.
2. Создание нескольких элементов в одном стиле для дальнейшего объединения их в мультипликационный фильм.

Чем может быть полезна нейросеть «Алиса AI» в образовательном процессе:

1. Можно использовать как один из способов вовлечения детей в образовательный процесс, стимулировать интерес к темам занятий.
2. Нейросеть упрощает создание уникального контента и позволяет использовать собственные фото и рисунки в своей работе.
3. Используется при обработке уже готовых изображений и фотографий.

Нейросеть «Алиса AI» разработанная Яндексом, представляет интересный инструмент для образовательной среды, особенно в области искусства, создана для генерации и обработки изображений. Она может генерировать изображения на основе текстовых запросов, что делает ее уникальной по сравнению с аналогичными сервисами. В её основе лежит

искусственный интеллект, который создаёт картинки или текст по описанию, добавляет анимацию и картинки оживают.

Этические правила для генеративных нейросетей пока только формируются.

Разработчики ограничили в приложении применение для некоторых тем:

- связанных с политикой и религией;
- нарушающих закон;
- содержащих изображения полностью или частично обнаженных людей;
- касающихся жестокости и насилия.

Нейросеть «Алиса AI» подойдет тем, кто хочет экспериментировать и реализовать креативные идеи в визуальном формате. Нейросеть анализирует смысловую нагрузку текстового запроса, распознает ключевые элементы и создает изображение. В результате получаются насыщенные и яркие удивительно креативные картинки, которые сложно создать вручную за такое короткое время. Алиса стала особенно популярна среди блогеров, дизайнеров, преподавателей и часто используется для создания произведений искусства и используется в создании короткометражных анимационных фильмов. Это не просто генератор, а инструмент нового поколения, меняющий подход к визуальному творчеству.

Учитель имеет возможность использовать Алису для демонстрации различных подходов к производству искусства. При этом такая практика не только делает уроки более живыми и интересными, но и способствует более глубокому пониманию искусства. Например, используя работы, созданные нейросетью, учащиеся могут сравнивать их с классическими произведениями и проанализировать как технологии влияют на восприятие и создание произведений искусства. Через такого рода обсуждения, учащиеся развивают критическое мышление и улучшают навыки визуального анализа. Этот подход способствует не только творческому самовыражению, но и формированию у учащихся уверенности в своих силах.

Применение нейросети также может служить эффективным инструментом для различных форм обучения, включая групповые проекты. Учащиеся могут разделиться на группы и взаимодействовать с Алисой, создавая первые совместные анимационные фильмы.

Использование нейросети «Алиса AI» на уроках искусства может стать хорошим стимулом для вдохновения и самовыражения учащихся. Возможность создавать анимационных персонажей в различных стилях позволяет развивать художественные навыки и экспериментировать с визуальным воображением.

Таким образом, использование в образовательном процессе нейросети «Алиса AI» имеет потенциал для преобразования уроков искусства, делает процесс обучения более интерактивным и осмысленным.

Так же на уроке можно использовать CapCut – приложение для видеомонтажа, которое популярно как среди блогеров, так и среди обычных

пользователей. Многие учащиеся уже с ним знакомы и используют его на практике.

CapCut – это приложение для простого редактирования видео. Продукт разработан компанией Bytedance и является бесплатным. Несмотря на кажущуюся простоту, CapCut обладает достаточно интересными возможностями.

Приложение CapCut было запущено в 2020 году, и тогда считалось официальным для монтирования роликов для TikTok. Главная особенность заключается в том, что есть возможность создавать собственные шаблоны и делиться ими.

Ожидаемые результаты:

- Учащиеся смогут сделать анимационные картинки с помощью приложения «Алиса AI».
- Освоят базовые навыки работы нейросетевыми сервисами.
- Повысят интерес к предмету и учебную мотивацию за счёт включения современных средств обучения.
- Смогут воплощать идеи создания художественного образа, используя собственные фото и рисунки в своей работе.

Целевая аудитория: учащиеся VI класса общеобразовательной школы.

Обоснование выбора форм и методов работы.

Выбор форм и методов обучения обусловлен образовательными потребностями учащихся к изучению и применению инновационных технологий, вовлеченность в учебный процесс. Использование инновационных технологий и искусственного интеллекта обеспечивает учащимся мультиканальное восприятие информации, повышает мотивацию, помогают удерживать внимание, способствует формированию устойчивого учебного интереса.

Этапы работы с цифровыми инструментами организованы таким образом, чтобы не перегружать учащихся и минимизировать зрительную нагрузку, возможность поддерживать высокий уровень вовлеченности в урок.

Тема урока: «Анимационное кино»

Цель и задачи урока:

- формирование у учащихся общего представления об анимационном кино как виде киноискусства;
- актуализировать представления учащихся об анимации;
- раскрыть сущность анимации (одушевления);
- показать специфические особенности средств художественной выразительности в создании образа в анимационном кино;
- формировать умение воплощать идеи создания художественного образа с помощью средств анимации в самостоятельной художественно-творческой деятельности с применением технологий ИИ;
- развивать интерес к художественно-творческой деятельности

Тип урока: урок-исследование с элементами практикума (с использованием ИИ)

Оборудование: интерактивная доска или телевизор, ноутбук, планшеты или смартфоны с установленным приложением «Алиса AI», доступ к интернету, приложение CapCut, или встроенное приложение в галерее для соединения фрагментов видео в фильм.

Ход урока

1. Организационный момент. Создание настроения (3 мин.)

Учитель: Добрый день, ребята! Сегодня у нас необычный урок. Мы с вами находимся в удивительном мире, где рисунки оживают, а куклы начинают разговаривать. Обратите внимание на экран.

Просмотр отрывка из белорусского мультфильма «Приключения Нестерки».

Учитель: Узнаете? Это волшебство, которое мы привыкли называть... чем?

Ответы учащихся: мультики, анимация, мультфильмы.

Учитель: Правильно. Но сегодня мы поговорим об этом чуть глубже. Откроем секрет, как «оживить» картинку за пару минут, и познакомимся с профессией аниматора 21 века.

2. Актуализация знаний. Работа с учебником (7 мин)

Учитель: Откройте, пожалуйста, § 25 «Анимационное кино» на странице 92. Часто мы говорим «мультипликация» и «анимация» как синонимы. Но так ли это? Найдите в первом абзаце точные определения. Кто прочитает?

Учащийся (читает по учебнику): «Мультипликация (от лат. multiplicatio – умножение) – технический приём создания движущихся изображений. Анимация (от лат. anima – душа) – более широкое понятие, это процесс оживления персонажа, придание ему души и характера» .

Учитель (пишет на доске): Давайте запомним: **Мультипликация** – это техника (как сделано), а **Анимация** – это искусство (о чём история). Получается, мы смотрим анимационное кино, созданное с помощью мультипликации.

(Учитель демонстрирует 2-3 слайда/картинки из учебника: Эмиль Коль, кадры из «Фантасмагории»)

Учитель: Ребята, посмотрите на рисунок на странице 93. Кто знает, что это за мультфильм?

Учащиеся отвечают, возможны варианты.

Учитель: Это «Фантасмагория» 1908 года. Первому мультфильму больше 100 лет! А теперь вопрос: как вы думаете, сколько времени нужно было художнику Эмилю Коль, чтобы нарисовать каждую секунду этого мультфильма?

Учащиеся высказывают предположения.

Учитель: Правильно, очень много! Раньше это был титанический труд. Но мир меняется.

3. Постановка творческой задачи (3 мин)

Учитель: Сегодня мы попробуем себя в роли современных аниматоров. Но вместо кисточки и миллиметровки у нас будет... что?

Ответы учащихся: компьютер, нейросеть.

Учитель: Верно, искусственный интеллект. Он поможет нам сделать то, на что раньше уходили дни.

Учитель: Мы создадим короткую анимацию (буквально за 1 минуту) на тему «Оживший рисунок в моей тетради». Но ИИ не умеет думать за нас. Сначала – идея, потом – техника.

4. Этап «Рождение персонажа» (создание изображения) (7 мин)

Учитель: Нам нужен герой. Предлагаю самостоятельно нарисовать вашего будущего героя, который мы будем «оживлять».

Учащиеся рисуют в своих тетрадях героев из мультфильмов, либо самостоятельно придуманных. (Приложение 1).

5. Этап «Генерация идей» (Работа с ИИ-текстом) (5 мин)

Учитель: Сделайте фото вашего героя из своей тетради. Представьте, вы – сценаристы. Откройте на телефонах Yandex GPT, можно использовать нейросеть «Алиса AI».

Учитель: Загрузите свое фото и напишите промпт (запрос): «Придумай 3 коротких действия (по 2 секунды) для анимации ожившего (название вашего предмета). Например, чтобы он удивился, зевнул или прыгнул. Стил – дружелюбный мультяшный» (Приложение 2).

Учитель: У вас есть 5 минут.

Учащиеся вводят запросы, ИИ генерирует варианты. Учитель проходит по рядам, помогает переформулировать, если ответ не подходит.

6. Динамическая пауза (2 мин)

Учитель: Пока картинки генерируются, давайте разомнемся. Представьте, что вы – персонажи стоп-моушн анимации. Я говорю: «Таю как мороженое», а вы очень-очень медленно садитесь на корточки. Начали!

А теперь: «Расту как цветок» – тянемся вверх 5 секунд. Молодцы! Аниматоры тоже часто повторяют движения персонажей, чтобы они выглядели живыми.

7. Этап «Оживление» (Технология ИИ) (10 мин)

Учитель: У нас есть персонаж. Теперь самое волшебное. Для создания небольшого анимационного кино, нам понадобится несколько анимационных видео с вашим героем. Открываем приложение «Алиса AI» и загружаем в него

нашу картинку. Делаем еще несколько анимаций вашего героя, меняя промт. Наш рисунок оживает! Сохраняем видео.

8. Этап «Соединение анимационных картинок в видео» (5 мин)

Учитель: Для следующего этапа урока вам понадобится приложение CapCut, или встроенное приложение в галерее для соединения фрагментов видео в фильм. Предлагаю соединить полученные видео, с помощью видеомонтажа, добавить музыкальное оформление и переслать мне готовое видео) (Приложение 3).

9. Рефлексия. «Фестиваль мини-мультфильмов» (3 мин)

Учитель: А сейчас я буду выводить ваши работы на экран телевизора. Давайте устроим просмотр, получившихся видео с элементами анимации. Не оцениваем, просто смотрим и улыбаемся. (Учитель задаёт вопросы для обсуждения, без оценок):

- Сложно было договориться с нейросетью? (Ответы: да, она не сразу понимала).
- Что было самым интересным: придумывать сюжет или нажимать кнопку «Оживить»?
- Как вы думаете, поймёт ли ИИ без нас, что должно быть смешно, а что грустно? (Нет, он просто выполняет команды).

Учитель (подводит итог): Ребята, сегодня мы убедились, что искусственный интеллект – это инструмент, как кисть или камера. Он умеет быстро рисовать и считать движения, но душу (anima) персонажу даете вы. Вы – настоящие аниматоры. А мультфильмы, которые мы создали, останутся в нашей памяти как первый опыт «оживления» картинки с помощью технологий будущего. На следующем уроке мы с вами продолжим эту тему и усложним задание.

Список используемой литературы

1. Голикова, Е.В. Белорусская анимация: исторический экскурс / Е.В. Голикова // Белорусское кино в лицах: сб. ст. о кино / науч. ред. О.Нечай, В.Скороходов. - Минск: БелГИПК, 2004. - С. 273 - 283.
2. Википедия – свободная энциклопедия / Волчек, Игорь Викторович. – Режим доступа: https://ru.wikipedia.org/wiki/Волчек,_Игорь_Викторович – Дата доступа: 29.03.2026.
3. Будущее цифрового искусства: новаторские тренды и ... [Электронный ресурс] // future-hub.io - Режим доступа: <https://future-hub.io/media/tpost/877b5ugfo1-buduschee-tsifrovogo-iskusstva>, свободный. - Загл. с экрана
4. Оживи фото в приложении Алиса AI. Режим доступа: <https://alice.yandex.ru/videogen>. – Дата доступа: 29.03.2026.
5. Учебная программа по учебному предмету «Искусство (отечественная и мировая художественная культура)» для V–IX классов учреждений образования, реализующих образовательные программы общего среднего образования, с русским языком обучения и воспитания. – Минск, 2025. – 34 с.

Приложение 1

Рисунки учащихся

<https://drive.google.com/drive/folders/1Ys0E9kfdCHFVUfrmn6JTumR-kxji5RoT?usp=sharing>



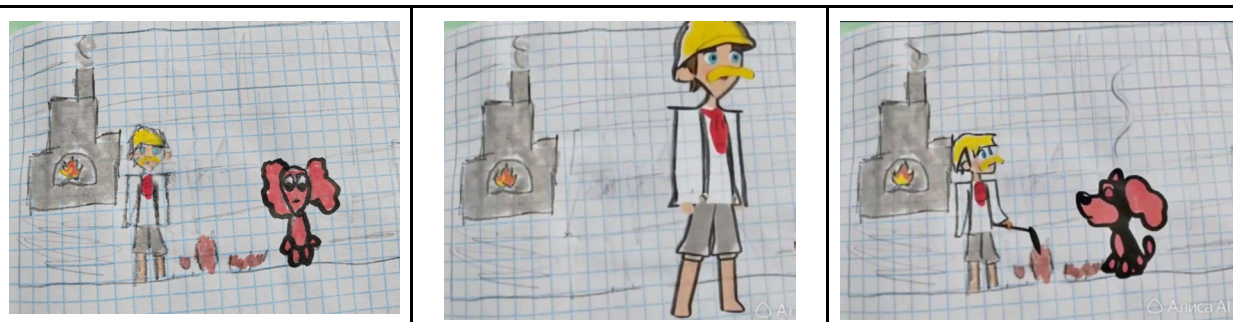
Приложение 2

Работы учащихся

<https://drive.google.com/drive/folders/1Ty9Qm-u-QOSKkugDAQI3ex8pIQj-HW4D?usp=sharing>

Приложение 3

Работы учащихся, с использованием нейросети «Алиса AI» и видеоредактора



Реуцкая Варвара 6 «Г» класс

https://drive.google.com/drive/folders/164rSP4_8c0NKlm23fow-R8sE6-dzz5r0?usp=sharing



Фоменок Анна 6 «Г» класс

https://drive.google.com/drive/folders/1-1XEwFPq3iSodfFb357yRZ-R_RIXikQ_?usp=sharing



Головаченко Алина 6 «В» класс

<https://drive.google.com/drive/folders/1ovP8ujQwGcikIIOsIHwIspBiOI1sKyqN?usp=sharing>

