



гуманизм

приоритет духовного над материальным

# КАК СОЗДАЮТ МУЛЬТИФИЛЬМЫ?



# МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ

## к занятию «РАЗГОВОРЫ О ВАЖНОМ»

### для обучающихся 8-9 классов

#### ЗАНЯТИЕ 18

##### **Как создают мультфильмы? Мультипликация и анимация**

**Дата проведения: 12 января.**

**Цели занятия:** расширение представлений обучающихся об отечественной мультипликации как части национального культурного наследия; развитие интереса к мультипликационным фильмам российского производства; формирование понимания социального и духовного смысла творчества; мотивация к развитию творческих способностей и самореализации в творчестве.

**Формирующиеся ценности:** приоритет духовного над материальным, гуманизм.

##### **Основные смыслы:**

- Российская мультипликация занимает особое место в культуре нашей страны и мира благодаря самобытности, глубине сюжетов и уникальным художественным решениям.
- Современные мультипликаторы развивают традиции отечественной анимации в новых фильмах, которые пользуются популярностью как внутри страны, так и за ее пределами.
- Каждый фильм — это результат труда большой команды талантливых и квалифицированных профессионалов.
- Критерии качества мультипликационного фильма определяются тем, насколько он помогает ребенку познавать мир, способствует развитию нравственности, интеллекта, эмоциональной сферы и чувства прекрасного.

**Партнер:** Киностудия «Союзмультфильм».

### **Планируемые результаты занятия<sup>1</sup>**

#### **Личностные результаты**

*В сфере гражданского воспитания:* готовность к разнообразной совместной деятельности.

*В сфере патриотического воспитания:* формирование ценностного отношения к достижениям своей Родины — искусству, культуре, технологиям.

*В сфере духовно-нравственного воспитания:* ориентация на моральные ценности и нормы.

*В сфере эстетического воспитания:* восприимчивость к разным видам искусства, творчеству; понимание эмоционального воздействия искусства; осознание важности художественной культуры как средства коммуникации и самовыражения.

*В сфере физического воспитания:* умение осознавать свое эмоциональное состояние и эмоциональное состояние других, умение управлять собственным эмоциональным состоянием.

*В сфере трудового воспитания:* установка на активное участие в решении практических задач.

*В сфере ценности научного познания:* овладение основными навыками исследовательской деятельности.

*В сфере адаптации обучающегося к изменяющимся условиям социальной и природной среды:* освоение обучающимися социального опыта; повышение уровня своей компетентности через практическую деятельность.

#### **Метапредметные результаты**

*В сфере овладения познавательными универсальными учебными действиями:* использовать вопросы как

---

<sup>1</sup> В соответствии с Рабочей программой курса внеурочной деятельности «Разговоры о важном» на 2025–2026 гг.

исследовательский инструмент познания; самостоятельно выбирать оптимальную форму представления информации.

*В сфере овладения коммуникативными универсальными учебными действиями:* выражать эмоции в соответствии с целями и условиями общения; в ходе диалога и(или)дискуссии задавать вопросы по существу обсуждаемой темы и высказывать идеи.

*В сфере овладения регулятивными универсальными учебными действиями:* оценивать соответствие результата цели и условиям; выявлять и анализировать причины эмоций, регулировать способ выражения эмоций.

### **Предметные результаты**

**Русский язык:** формирование умений речевого взаимодействия; участие в диалоге разных видов: побуждение к действию, обмен мнениями; извлечение информации из различных источников, ее осмысление и оперирование ею.

**Литература:** понимание духовно-нравственной и культурной ценности литературы.

**История:** формирование умений соотносить события истории с историческими периодами, определять современников исторических событий, явлений, процессов; развитие умений выявлять особенности развития культуры в различные исторические эпохи.

**Обществознание:** развитие умения характеризовать традиционные российские духовно-нравственные ценности (семья, созидательный труд, нормы морали и нравственности и др.).

**Продолжительность занятия:** 30 минут.

**Рекомендуемая форма занятия:** познавательная беседа. Занятие включает просмотр видеоматериалов, выполнение интерактивного и практического заданий.

### **Комплект материалов:**

- сценарий;
- методические рекомендации;
- видеоматериалы;

- интерактивное задание;
- дополнительные материалы;
- презентация.

### **Этапы занятия**

**Мотивационно-целевой этап:** просмотр видеоролика-анонса, беседа.

**Основной этап:** беседа, просмотр и обсуждение видеороликов.

**Заключительный этап:** беседа, интерактивное задание.

### **Мотивационно-целевой этап**

**Основные смыслы:** отечественный кинематограф – фильмы и мультфильмы как культурное достояние нашей страны.

#### **Задачи:**

- способствовать нравственно-эстетическому воспитанию обучающихся;
- вызвать интерес к визуальным видам искусства – кинематографу (мультипликации);
- способствовать пониманию обучающимися воспитательных функций мультфильмов.

#### **Формы работы:**

- просмотр видеоролика;
- беседа.

### **Основной этап**

#### **1. История развития анимации в России**

**Основные смыслы:** российская мультипликация занимает особое место в культуре нашей страны и мира благодаря самобытности, глубине сюжетов и уникальным художественным решениям.

**Задачи:**

- способствовать формированию представлений обучающихся о ценности отечественного кинематографа как части культурного наследия;
- ознакомить обучающихся с историей зарождения анимации в России;
- способствовать развитию культурного кругозора.

**Формы работы:**

- беседа;
- просмотр и обсуждение видеоролика.

**2. «Союзмультфильм» — главная анимационная киностудия страны**

**Основные смыслы:** современные мультипликаторы развиваются традиции отечественной анимации в новых фильмах, которые пользуются популярностью как внутри страны, так и за ее пределами.

**Задачи:**

- ознакомить обучающихся с флагманом отечественной мультипликации — киностудией «Союзмультфильм»;
- вызвать интерес к знаковым мультфильмам, способствовать формированию чувства гордости за достижения отечественных мультипликаторов;
- ознакомить обучающихся с технологиями создания мультфильмов.

**Формы работы:**

- просмотр и обсуждение видеоролика;
- беседа.

### 3. Каждый мультфильм – труд большой команды профессионалов

**Основные смыслы:** каждый фильм – это результат труда большой команды талантливых и квалифицированных профессионалов.

#### Задачи:

- способствовать профессиональной ориентации обучающихся;
- вызвать интерес обучающихся к профессиям творческой направленности;
- создать условия для развития познавательной активности.

#### Формы работы:

- беседа,
- просмотр и обсуждение видеоролика.

### Заключительный этап

**Основные смыслы:** российская мультипликация использует современные технологии, каждый может попробовать свои силы в создании мультфильмов.

#### Задачи:

- способствовать формированию ценностного отношения к отечественной анимационной индустрии;
- формировать потребность заниматься творчеством, изучать новое;
- закрепить знания обучающихся об основных профессиях, задействованных в производстве мультфильмов.

#### Формы работы:

- беседа;
- интерактивное задание.

## Постразговор

### Что почитать

- Капков С. «Легенды студии “Союзмультфильм”», 2024.

### Что посмотреть

- Видеоролик от российского общества «Знание» «Как создаются мультфильмы»: [https://vk.com/video-135454514\\_456241771](https://vk.com/video-135454514_456241771)
- Мультипликационный фильм «Руслан и Людмила. Больше, чем сказка», 2023
- Мультипликационный фильм «Чемпионы», 2024
- Мультипликационный сериал «Простоквашино», 2018.

### Проектная и внеурочная деятельность, внеклассные мероприятия

- Мультимедийный проект «Как делают мультфильм» — обучающиеся разрабатывают концепцию и пишут сценарий, рисуют эскизы / создают героев, анимация (с помощью компьютерных программ или других технологий), монтируют и озвучивают мультфильм / анимационный ролик.
- Викторина «История отечественной мультипликации — главные герои». Обучающиеся отвечают на вопросы, связанные с историей советской и российской мультипликации.