|  |  |
| --- | --- |
|  | Утверждаю:  \_\_\_\_\_\_\_Директор МБУ «ЦБС г. Шарыпово» |

Муниципальное бюджетное учреждение

«Централизованная библиотечная система г. Шарыпово»

Городская библиотека № 4 им. С. Есенина

Информационно-познавательная программа

**«Анимагия»**

Шарыпово

2025

Автор-составитель: Шендюкова Е. В., библиотекарь Городской библиотеки № 4 им. С. Есенина МБУ «ЦБС г. Шарыпово»

**Пояснительная записка**

Программа «Анимагия» рассчитана на молодежь и детей среднего щкольного возпраста, желающих заниматься мультипликацией. Создание медиа продуктов будет осуществляться с помощью общедоступных нейросетей таких как: ChatGPT - для создания запросов, DALL-E 3 - для создания кадров, GEN-3 - для анимации и SUNO ALL - для музыки.

Благодаря новым компьютерным технологиям анимация стала неотъемлемой частью визуальной культуры нашего времени и вызывает большой интерес.

На занятиях ребята смогут реализовать свои творческие замыслы, познают секреты производства анимированных мультфильмов, познакомятся с правилами составления сценария и технологиями оживления созданных персонажей, наделяя их голосом и характером.

Актуальность программы состоит в том, что она сочетает теоритические и практические занятия, результатом которых станет реальный медиа продукт самостоятельного творческого труда. Занятия дадут возможность каждому побывать в роли идейного вдохновителя, сценариста, актера, художника, аниматора, режиссера и даже монтажера.

При занятии анимационным творчеством развиваются навыки, присущие множеству профессий и специальностей, задействованных в процессе создания анимированного продукта. Занимаясь по программе, ребята не только освоят инструменты по созданию медийных продуктов, но и возможности интеграции их в повседневную жизнь.

Программа предполагает проведение двух занятий в месяц. Всего 18 занятий. Продолжительность занятия 40 мин.

**Цели и задачи программы**

**Цель программы**: С помощью нейросетей участники программы разовьют креативное мышление, научатся создавать видео, изображения, музыку, тексты, комиксы Полученные навыки послужат трамплином к увлекательному хобби, учебе и карьере.

**Задачи программы:**

1. Познакомиться с принципом работы нейросетей.

2. Уметь составлять промты для генерации изображений.

3. Изучить сферы применения нейросетей.

4. Получить базовые знания о современной профессии Промт-инженер.

**Сроки реализации программы**

Программа реализуется с 1 января по 31 декабря 2025 года.

**Формы и методы работы**

Формы: практические занятия, консультации. Видео-лекции и задания для самостоятельной работы

Методы:показ презентации, работа с нейросетями, тестовые задания.

**Календарный план проведения занятий**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Программа «Анимагия»** | | |
| **январь** | | |
| **Название мероприятия** | **Краткое описание** | **Используемое оборудование**  **и материал** |
| «Вводное занятие»  (1 часть)  «Очень краткая история нейросетей: от разработок 20-го века до ChatGPT». Введение в образовательную программу. | Диагностика уровня знаний детей. Инструктаж по технике безопасности.  Просмотр документального фильма «Нейросети. История развития».([Нейросети История развития](https://rutube.ru/video/ef04f7a85483131606cbf8e32095d82f/?&utm_source=embed&utm_medium=referral&utm_campaign=logo&utm_content=ef04f7a85483131606cbf8e32095d82f&utm_term=yastatic.net%2F&referrer=appmetrica_tracking_id%3D1037600761300671389%26ym_tracking_id%253))  Знакомство с планом работы. Тест-анкета «Занимательная анимация».  Игровые технологии на сплочение коллектива | Ноутбук, проектор |
| **февраль** | | |
| Знакомство с видами нейросетей  Практика. Дидактическая игра «Определи крупность плана» | Генераторы текстов для постов и мероприятий, картинок для презентаций и социальных сетей, видео для необычного медиаконтента, музыки без авторских прав для аудиосопровождения.  Отработка навыков создания разной крупности. Зарисовка персонажей при помощи планов разной крупности. | Ноутбук, проектор |
| Знакомство с нейросетью ChatGPT  Практика: правильное написание промтов | Возможности и инструменты. Обучение навыку работы диалога с нейросетью. Примеры написания запросов и расстановка акцентов в тексте. | Ноутбук, проектор  компьютер |
| **март** | | |
| Знакомство с нейросетью DALL-E 3 (часть 1) | Знакомство с интерфейсом сервиса, состоящего из двух основных компонентов: генератора и дискриминатора. Генератор создает изображения, а дискриминатор оценивает их качество. | Ноутбук, проектор |
| Знакомство с нейросетью DALL-E 3 (часть 2) | Закрепление навыков создания графических изображений.  Создание виртуального персонажа для ведения рубрики #Шаги\_к\_Победе (ключевые сражения и операции Великой Отечественной) | Ноутбук, проектор, магнитная доска, компьютер |
| **апрель** | | |
| Знакомство с нейросетью GEN-3 | Изучение инструментов по настраиванию внешнего вида, стиля и даже движения персонажей, делая их более стилистически контролируемыми и последовательными | Ноутбук, проектор, видеоматериалы, магнитная доска |
| Создание медиапродукта к годовщине Победы в ВОВ  Подготовка материалов к рубрике #Шаги\_к\_Победе (ключевые сражения и операции Великой Отечественной) | Определение цели и концепции видео: анимация, видеоролик на основе текста, синтезированные персонажи. Определение жанра видео (образовательный, развлекательный, художественный)  Виртуальный персонаж | Ноутбук, проектор, видеоматериалы, магнитная доска |
| **май** | | |
| Знакомство с нейросетью SUNO ALL | Возможности и инструменты. Генерация песен по текстовому запросу. Как создать простую песню с нуля или на готовый текст. Как отредактировать сгенерированный трек. | Ноутбук, проектор |
| Презентация видеороликов «Память, сохраненная в стихах»  Подготовка материалов к рубрике #Шаги\_к\_Победе (ключевые сражения и операции Великой Отечественной) | Каждый участник программы создает свой медиапродукт на патриотическую тему. Работы выставляются на голосование в социальных сетях.  Виртуальный персонаж | Ноутбук, проектор |
| **сентябрь** | | |
| Подготовка материалов к созданию видеорассказа «Герой войны» с помощью нейросетей | Изучение биографий участников ВОВ. Исследование исторических деталей. Подготовка текстового сценария | Ноутбук, проектор, видеоматериалы, магнитная доска |
| Подготовка материалов к созданию видеоролика «В защиту леса» с помощью нейросетей  Подготовка материалов к рубрике #Шаги\_к\_Победе (ключевые сражения и операции Великой Отечественной) | Изучение правил нахождения в лесу. Составление текстового сценария. Просмотр уже готовых социальных роликов. Обсуждение собственного видения проблемы.  Виртуальный персонаж | Ноутбук, проектор, видеоматериалы, магнитная доска, компьютер |
| **октябрь** | | |
| Продолжение работы над созданием видеоролика «В защиту леса» | Изучение правил нахождения в лесу. Составление текстового сценария. Просмотр уже готовых социальных роликов. Обсуждение собственного видения проблемы. | Ноутбук, проектор, видеоматериалы, магнитная доска |
| Подготовка материалов к созданию видеоролика «Берегись автомобиля» ( к Международному дню безопасной дороги в школу. 6 октября)  Подготовка материалов к рубрике #Шаги\_к\_Победе (ключевые сражения и операции Великой Отечественной) | Изучение материала. Подбор готовых текстов в стихотворной форме. Разработка сценария.  Виртуальный персонаж | Ноутбук, проектор, презентация, видеоматериалы, магнитная доска |
| **ноябрь** | | |
| Подготовка материалов к созданию видеоролика «Если дома ты один» на темы:  - «Безопасность в сети Интернет»;  - «Безопасность на улице»;  - «Безопасность дома»; |  | Ноутбук, проектор, видеоматериалы, магнитная доска |
| Подготовка материалов к рубрике #Шаги\_к\_Победе (ключевые сражения и операции Великой Отечественной) | Виртуальный персонаж | Ноутбук, проектор, видеоматериалы, |
| **декабрь** | | |
| Создание видеоролика с помощью нейросетей «Государство, в котором живу» (ко Дню Конституции 12 декабря) | Изучение материала. Подбор готовых текстов в стихотворной форме. Разработка сценария. | Ноутбук, проектор, видеоматериалы |
| Подготовка материалов к рубрике #Шаги\_к\_Победе (ключевые сражения и операции Великой Отечественной) | Виртуальный персонаж | Ноутбук, проектор, видеоматериалы, магнитная доска |

**Список используемой литературы:**

1. И. Томас, Ж. Ван «Искусственный интеллект отвечает на величайшие вопросы человечества. Что делает нас людьми?» - М. : АСТ, 2023
2. Д. Картер Серия «Нейросети»// электронная книга

Интернет-ссылки

# 1. <https://media.contented.ru/znaniya/instrumenty/dalle/> Dall-E 3 — что это за нейросеть и как пользоваться

# 2. <https://habr.com/ru/companies/mtt/articles/711052/>

# Обзор чат-бота ChatGPT: что это, возможности и примеры использования

# 3. <https://pikabu.ru/story/gen3_ot_runway_neyroset_dlya_sozdaniya_video_11524263>

GEN-3 от RunWay нейросеть для создания видео⁠⁠

4. <https://journal.tinkoff.ru/how-to-use-suno-ai/>

Suno AI: как пользоваться нейросетью для генерации песен