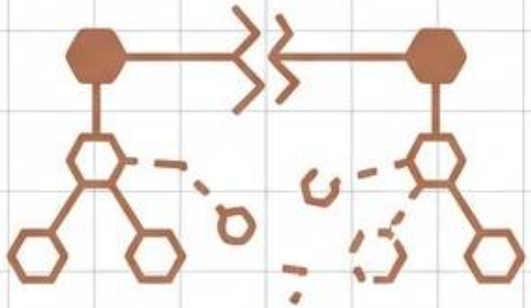
АнимаДиалог-2:
живые истории народов Урала

Проект АНО “Институт образовательных стратегий”, 2026

Социальный дефицит: Кризис визуальной культуры

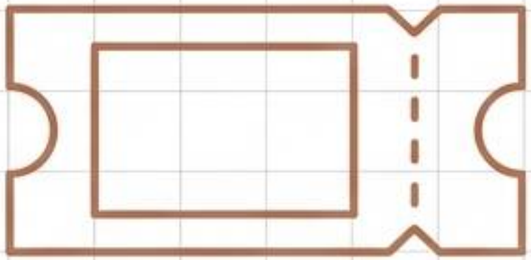
Избыток визуальной информации

Высокая доступность экранного контента при остром дефиците навыков его критического восприятия.



Снижение роли семьи

Утрата семьей функции ключевого медиатора культурных ценностей между поколениями.



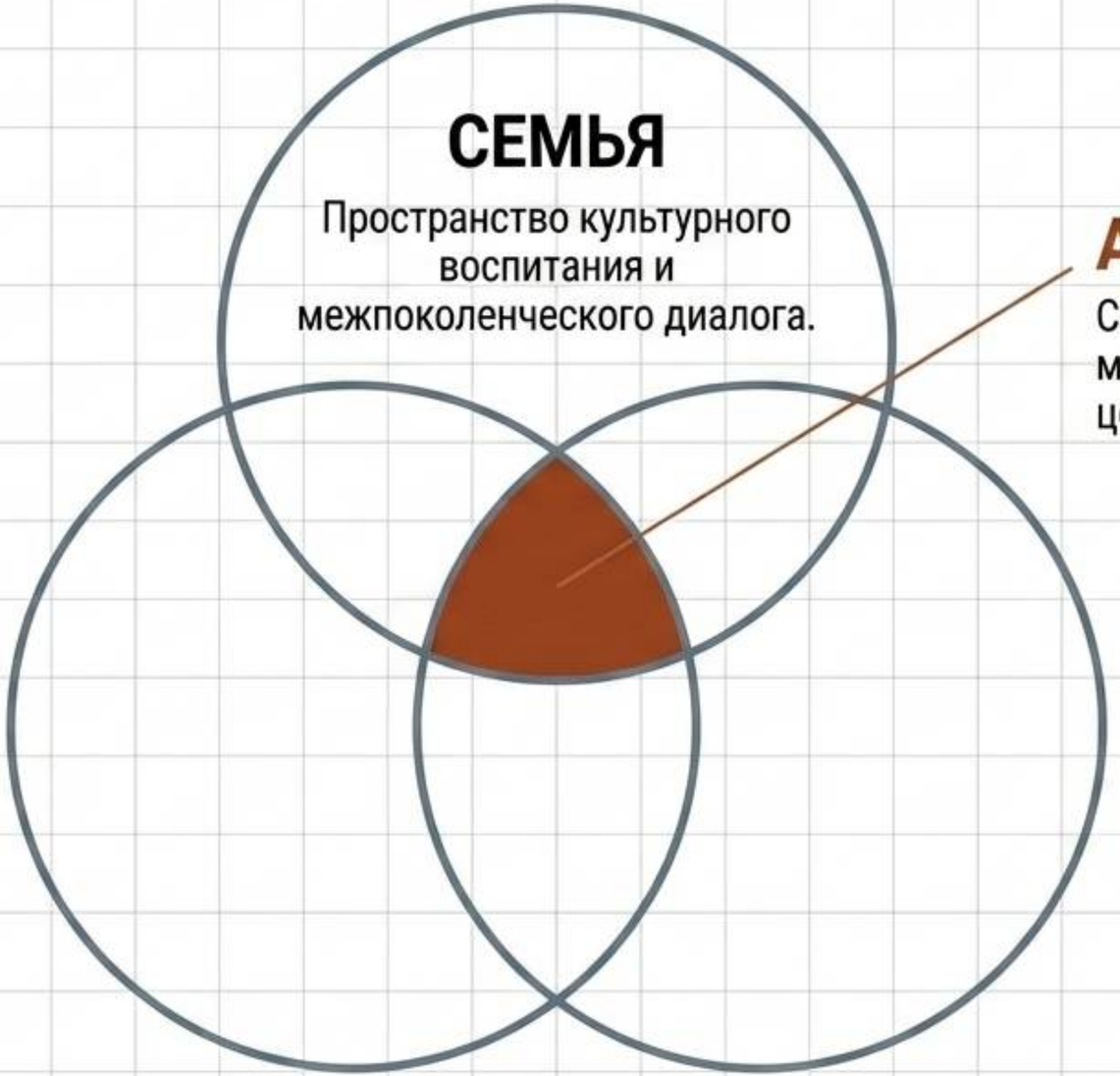
Доминирование развлечений

Недостаток созидательных практик, формирующих «воспитанного зрителя» вместо пассивного потребителя.

Необходим переход от индивидуального потребления контента к совместному осмыслению.

NotebookLM

Концептуальный каркас: Точка пересечения смыслов



СЕМЬЯ

Пространство культурного воспитания и межпоколенческого диалога.

АНИМАДИАЛОГ-2

Совместное создание медиапродукта, формирующее ценностную картину мира.

АНИМАЦИЯ

Синтетический язык современной культуры и инструмент междисциплинарного познания.

УРАЛ

Территория многонациональных историй и глубокого локального наследия.

NotebookLM

Смена парадигмы в современной кинопедагогике

	Пассивный зритель	→	**Культурный субъект**
Действие	От пассивного просмотра экранного контента	→	**К созданию собственного художественного высказывания.**
Освоение	От получения сухих знаний	→	**К опыту проживания культурных смыслов.**
Коммуникация	От индивидуального восприятия	→	**К диалогу, интерпретации и совместному творчеству.**
Подход	От узкой дисциплинарности	→	**К междисциплинарности** (объединение ИЗО, литературы, театра, цифры).

NotebookLM

Конкурентное преимущество: От демонстрации к сотворчеству

Измерение	Стандартные фестивали	**Проект «АнимаДиалог-2»**
Роль аудитории	Пассивное участие (зритель)	**Активное со-творчество (автор)**
Образовательная база	Эпизодические мастер-классы	**Системная модель** (обучение ➔ практика ➔ рефлексия)
Участие семьи	Мероприятия ориентированы на детей	**Семейные детско-родительские команды**
Устойчивость результатов	Краткосрочный эмоциональный эффект	**Внедрение киноклубов и методики в повседневную жизнь**

NotebookLM

Операционная модель: Логика проекта

1

Обучение

ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Педагоги и семьи осваивают базовые навыки анализа и создания анимации.

2

Практика

СОВМЕСТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Детско-родительские команды создают фильмы на основе живых историй Урала.

3

Осмысление

РЕФЛЕКСИЯ

Дискуссии и киноклубы формируют критическое восприятие и ценностный перевод.

4

Распространение

ТИРАЖИРОВАНИЕ

Гибридный фестиваль и онлайн-платформа обеспечивают масштаб и доступность.

NotebookLM

Архитектура проекта: Экосистема форматов

Семейные анимационные лаборатории

Совместное производство смыслов на основе локальной памяти.

Дискуссионная платформа

«Анимация и воспитанный зритель» — открытый диалог режиссеров, педагогов и семей.

Киноклубы нового формата

Инновация: создание + просмотр + перевод мультфильма на «язык семьи».

«Живые сценарии»

Методика написания сюжетов на основе устных историй старшего поколения народов Урала.

Гибридный фестиваль

Офлайн-показы, онлайн-галерея, видеоразборы от экспертов, зрительское голосование.

NotebookLM

Инновация: Семья как активный субъект культуры

Носитель культурной памяти

Источник живых историй и традиций.

Соавтор продукта

Полноправный участник художественного процесса.

СЕМЬЯ В ПРОЕКТЕ

Среда формирования вкуса

Основа для эстетического воспитания зрителя.

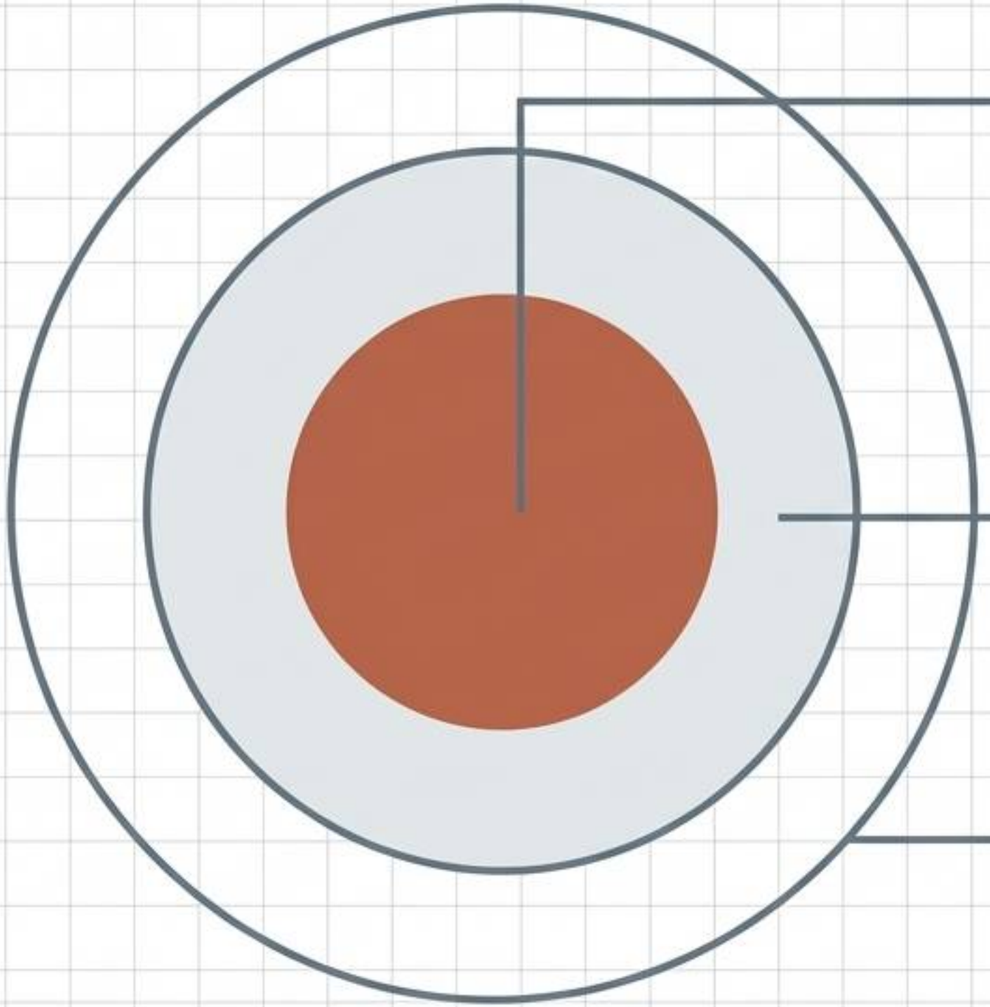
Пространство обсуждения

Безопасная зона для разговора на сложные темы.

Результат — формирование доверительного диалога поколений и новой модели семейного взаимодействия.

NotebookLM

Целевая аудитория и охват экосистемы



Ядро

Семьи с детьми 5-14 лет.

Прямые участники лабораторий
и создатели контента.

Мультипликаторы

Педагоги школ и ДШИ.

Минимум 30 специалистов, осваивающих методику для дальнейшего внедрения.

Профессиональная среда

Экспертное сообщество.

Аниматоры, медиапедагоги, студенты профильных вузов, формирующие общественный дискурс.

NotebookLM