

ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОТКРЫТИЯ

В ОБУЧЕНИИ АНИМАЦИИ

Сборник работ победителей и лауреатов конкурсной программы
XIV Международного фестиваля детской авторской анимации

14



Игр
Упражнений
Исследований
Программ
Техник

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	2
01 / РАЗОГРЕВ И ВКЛЮЧЕНИЕ	
Анимация за 5 минут. Минутки включения.....	3
02 / ОБУЧАЮЩИЕ ИГРЫ И ДИДАКТИКА	
Метафорические карты как инструмент создания сценария и развития креативности	4
Дидактическая игра «Азбука анимации»	5
Книжка-подсказка «Как придумать и снять свой мультик»	6
Кейс «Все в твоих руках».....	7
03 / ПРАКТИКИ И ТЕХНИКИ АНИМАЦИИ	
«Сценарий побед» для педагогов.....	8
Тайминг и спейсинг в анимации	9
Анимация речи персонажа, или Как заставить что угодно заговорить.....	10
04 / МЕТОДИКИ И КУРСОВЫЕ СИСТЕМЫ	
Программа обучения анимации в мультстудии на курсе «Режиссер-аниматор»	11
«МультЛаб: творческий багаж на колесах – разворачиваем студию где угодно!»	12
Квест по Мультвселенной: В поисках утраченного сюжета	13
Проект «Доброе кино для добрых детей»	14
05 / ИССЛЕДОВАНИЯ И ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ПОДХОДЫ	
Возможности применения нейросетей в мультипликации от идеи до экранизации.....	15
Осознанная мультипликация	16

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в Каталог победителей и лауреатов конкурса педагогических открытий в области анимационного образования.

В издание вошли лучшие методические разработки педагогов, использующих анимацию как инструмент обучения, воспитания и творческого развития детей. Здесь собраны практические пособия, игровые методики, образовательные программы, проекты, исследования и авторские подходы, которые успешно применяются в работе мультстудий, образовательных организаций и творческих объединений.

Каталог создан как навигатор по современным педагогическим практикам в сфере детской анимации. Каждая работа представлена в виде краткой карточки с описанием, основными характеристиками и кьюар-кодом, ведущим к полной версии материала.

Структура каталога

Для удобства поиска все материалы объединены в пять тематических разделов:

- 01 / Разогрев и включение: короткие упражнения и практики, которые помогают быстро вовлечь детей в творческий процесс и подготовить к работе над анимационными проектами.
- 02 / Обучающие игры и дидактика: игровые методики, пособия и инструменты, направленные на изучение основ анимации, развитие воображения и создание собственных историй.
- 03 / Методики и курсовые системы – от разработки сценария и работы с персонажем до освоения принципов движения и выразительных анимационных приемов.
- 04 / Методики и курсовые системы: образовательные программы, проекты и организационные решения для работы мультстудий и анимационных объединений.
- 05 / Исследования и педагогические подходы: статьи и разработки, посвященные современным тенденциям анимационного образования, вопросам воспитания, развития и применения новых технологий.

Как пользоваться каталогом

Каждая работа представлена на отдельной странице и содержит:

- информацию об авторе;
- краткую аннотацию;
- основные педагогические задачи и результаты;
- иллюстрации и примеры материалов;
- кьюар-код для перехода к полной версии разработки.

Каталог может быть полезен педагогам дополнительного образования, руководителям мультстудий, воспитателям, учителям, организаторам творческих проектов и всем, кто использует анимацию в образовательной деятельности. Надеемся, что представленные материалы станут источником новых идей, помогут обмену профессиональным опытом и вдохновят на создание собственных педагогических открытий.

01

АНИМАЦИЯ ЗА 5 МИНУТ. МИНУТКИ ВКЛЮЧЕНИЯ

Сборник заданий-минуток

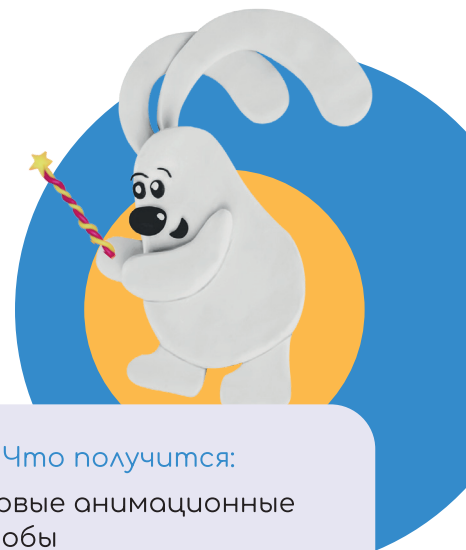
I место в Конкурсе педагогических открытий 2026

Автор: Екатерина Сергеевна Орлова

Должность: преподаватель

Организация: ШКИ, г. Бор, Нижегородская область

Сборник «Анимация за 5 минут. Минутки включения» содержит 12 коротких упражнений (3–7 минут) для детей и подростков. Материал помогает педагогам анимационных студий снимать усталость, переключать внимание, развивать креативность и снижать страх ошибки у детей при работе над долгосрочными проектами.



Что внутри:

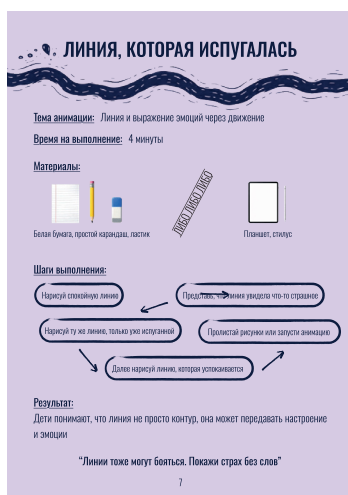
- упражнения
- карточки
- примеры
- вариации заданий

Когда использовать:

- в начале занятия
- при усталости группы
- для перехода между темами

Что получится:

- первые анимационные пробы
- вовлеченные дети
- развитие фантазии
- готовые мини-сцены



Что внутри:

Кьюар-код
на работу



Теги: Мобильная анимация, Озвучивание, Основы анимации, Педагогам, Педагогический конкурс 2026, Персонаж, Планы съемок, Принципы анимации, Раскадровка, Сценарий, Съемка, Фон, Эмоции, Юным аниматорам

МЕТАФОРИЧЕСКИЕ КАРТЫ КАК ИНСТРУМЕНТ СОЗДАНИЯ СЦЕНАРИЯ И РАЗВИТИЯ КРЕАТИВНОСТИ

02

Методическая статья

III место в Конкурсе педагогических открытий 2026

Автор: Софья Дмитриевна Варламова

Должность: педагог дополнительного образования

Организация: Школа анимации «Нескучные истории», ГБУ ДО «ЦМИНК "КВАНТОРИУМ"», Координационный центр, г. Нижний Новгород



В статье рассматривается метод метафорических ассоциативных карт (МАК) как современный инструмент развития креативности и нестандартного мышления при написании сценария для анимационного фильма.

Что внутри:

- алгоритм создания сценария
- работа в микрогруппах
- практические примеры
- типичные ошибки
- рекомендации педагогу

Когда использовать:

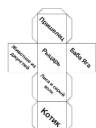
- поиск идей для сценария
- развитие креативности
- работа в группе
- запуск новых проектов
- преодоление творческого ступора

Что получится:

- готовый сценарий
- новые сюжетные идеи
- нестандартные решения
- развитие фантазии
- уверенность в творчестве

С каждым годом все чаще и чаще обучающиеся первого года сталкиваются с проблемой под кодовым названием «У меня нет идей». За этой фразой может скрываться, как реальное отсутствие идей из-за низкой насмотренности, так и страх быть осмеянным и непонятым своими одноклассниками.

Обычно в таких случаях я использую кубики идей или часы идей (рисунок 1) и навожу вопросы: что может случиться с этим персонажем; а где может жить такой персонаж и т.д.



Используя этот метод с разными возрастными группами (Стартовая 7-8 лет, базовая (второй год обучения) 9-10 лет и конкурсная группа (третий год и больше) 11-13 лет) был выделен ряд сложностей и проблем, возникавших во время работы:

- 1) Неподходящая колода. Нельзя заменять МАК на карты тиро или использовать колоду МАК с четкими, конкретными персонажами (например, колода, посвященная славянской мифологии или на каждой карте изображены люди). Дети младшей и базовой групп привязывались к конкретным изображенным персонажам, ограничивая фантазию и выдавая прямую интерпретацию. В процессе работы я попробовала три разных колоды и остановилась на колоде МАК для детей младшего школьного возраста. Далее будет приведен пример подходящей и не подходящей колоды и причины (рисунок 2).
- 2) Маленький уровень ассоциаций или прямая интерпретация (вижу цветок говорю про цветок). Можно совместить с матрицей и мыслительной картой. Когда мы все ассоциации записываем в таблицу и уже соединим их между собой, чтобы получить логичный сюжет. Здесь нужно задавать наводящие вопросы и дать время ребенку прислушаться к себе.

Моей задачей стало интегрировать МАК в процесс написания сценария. Для удобства написания сценария и работы с картами, я вынесла ряд вопросов, на которые дети должны дать короткий ответ в таблицу.

Где?	Кто?	Что или кем провозглашен?	Куда он направил?	С какой проблемой столкнулся?	Как решил проблему?	Какой результат?	Счастливый финал?

Каждый участник микро-группы по очереди переключал колоду, доставал карту и клал ее под один из вопросов. Затем каждый в порядке очереди выдавал ассоциации к своей карте, отвечая на вопрос над ней.

Неподходящие колоды

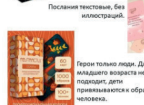
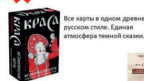


Рисунок 2 – варианты МАК для работы со сценарием

Подходящие колоды



Что внутри:

Кьюар-код на работу



Теги: Дидактический материал, Методика проведения занятия, Педагогом, Педагогический конкурс 2026, Сюжет, Фантазия

02

ДИДАКТИЧЕСКАЯ ИГРА «АЗБУКА АНИМАЦИИ»

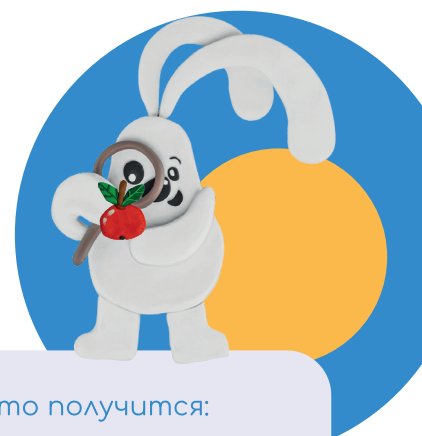
Дидактическая игра

Автор: Вера Сергеевна Черепанова

Должность: методист, педагог дополнительного образования

Организация: «Рыжий кот», МУ ДО «Дом детского творчества», г. Качканар

«Азбука анимации» – это увлекательная игра, которая поможет учащимся анимационных студий познакомиться с основными терминами из мира анимационного искусства.



Что внутри:

- карточки с терминами
- определения понятий
- варианты игровых заданий
- методические рекомендации
- инструкция по печати

Когда использовать:

- знакомство с анимацией
- повторение терминов
- игровые занятия
- викторины и конкурсы
- командная работа

Что получится:

- знание базовых терминов
- уверенное использование понятий
- повышение интереса к анимации
- закрепление пройденного материала

Методические рекомендации использования дидактической игры «АЗБУКА АНИМАЦИИ»

В создании игры принимали участие обучающиеся мультстудии «Рыжий кот» города Качканар – дизайны букв, поиски понятий. При желании можно нарисовать собственные буквы.

В игру можно играть индивидуально, парами, в командах и целой группой. Несколько вариантов игры с карточками:

1. **Тести на запоминание.** Один игрок вытаскивает карточку лицевой стороной и пытается объяснить термин, не подглядывая на обратную сторону. Другой игрок должен угадать, что это за термин.

2. **Кто быстрее?** Разделите игроков на команды. Каждая команда должна как можно быстрее объяснить или угадать термин, перевернув карточку. Выигрывает команда, которая первой правильно ответит на большее количество карточек.

3. **Викторина.** Составьте вопросы на основе терминов, например: «Какой термин описывает...». Игроки должны выбрать карточку с правильным термином на лицевой стороне, не подглядывая на обратную.

4. **Объяснение терминами друг другу.** Игроки могут вытаскивать карточки и объяснять термины друг другу, не подглядывая на определение. Это поможет развить навыки объяснения сложных понятий простыми словами.

5. **Игра в пары.** Игроки могут работать в парах, задавая друг другу вопросы по терминам. Например, один игрок может вытаскивать карточку с и задавать другому вопрос: «Что это?» или «Объясни мне этот термин».

Еще вариант: все карточки кладутся в одну стопку обратной стороной вверх. Игроки по очереди берут карточку сверху и зачитывают определение. Если игрок отвечает правильно – он забирает карточку себе. Если игрок ответил неправильно, карточка возвращается в колоду под все остальные карточки. Побеждает игрок, собравший наибольшее количество карточек.

6. **Соревнование на лучшее определение.** Игроки могут по очереди придумывать определения для терминов, написанных на карточках. Остальные игроки должны угадать, какой термин соответствует данному определению. Затем можно сравнить с оригинальным определением на обратной стороне карточки.

7. **Угадай букву.** Ведущий зачитывает определение термина, и игроки должны назвать букву, на которую начинается термин, и попытаться угадать сам термин. Затем можно перевернуть карточку и проверить правильность ответа.



Лицевая сторона



ОЖИВЛЕНИЕ
ОДУШЕВЛЕНИЕ
Технические приемы
создания иллюзии
движущихся
изображений.

Обратная сторона

Что внутри:

Кьюар-код
на работу



Теги: Дидактический материал, Игра, Основы анимации, Педагогам, Педагогический конкурс 2026, Юным аниматорам

КНИЖКА-ПОДСКАЗКА «КАК ПРИДУМАТЬ И СНЯТЬ СВОЙ МУЛЬТИК»

02

Книжка-подсказка

Автор: Людмила Игоревна Шубина

Должность: руководитель мультстудии

Организация: «Вообще-то, студия анимации», г. Пермь



Книжка-подсказка станет помощником для детей, которые хотят создать свой первый мультфильм. Она помогает превратить идею в готовую историю: придумать сюжет, выбрать героев, подготовить раскадровку, снять и озвучить мультфильм. Материал представлен в простой и доступной форме, поэтому подходит как для занятий с педагогом, так и для самостоятельной работы.

Что внутри:

- вопросы для сценария
- создание героя
- раскадровка
- подготовка фонов
- съемка мультфильма
- озвучивание
- монтаж

Когда использовать:

- первые шаги в анимации
- самостоятельные проекты
- работа в мультстудии
- семейное творчество
- летние интенсивы

Что получится:

- готовый сценарий
- персонаж мультфильма
- раскадровка проекта
- собственный мультфильм
- понимание этапов производства



Что внутри:

Кьюар-код
на работу



Теги: Дидактический материал, Основы анимации, Педагогом, Педагогический конкурс 2026, Планы съемок, Раскадровка, Сценарий, Съемка, Сюжет, Фон, Юным аниматорам

02

КЕЙС «ВСЕ В ТВОИХ РУКАХ»

Методическая разработка

Автор: Елена Васильевна Киселева

Должность: воспитатель

Организация: ГБОУ Школа №283, г. Москва

Кейс «Все в твоих руках» – компактный помощник, используемый педагогами и детьми дошкольного возраста с целью структурирования и оптимизации процесса создания мультфильмов.



Что внутри:

- идея и сюжет
- герои и кадры
- выбор техники
- материалы
- оборудование
- озвучивание

Когда использовать:

- перед съемкой
- на занятиях
- в проектах
- в группе
- для самостоятельной работы

Что получится:

- готовый план мультика
- продуманная история
- готовые материалы
- распределенные роли
- старт к созданию анимации

Методическая разработка: кейс «Все в твоих руках».
Автор: Киселева Елена Васильевна - воспитатель, педагог дополнительного образования ГБОУ Школа №283, г. Москва.
 Кейс «Все в твоих руках» - компактный помощник, используемый педагогами и детьми дошкольного возраста с целью структурирования и оптимизации процесса создания мультфильмов.
Проблематика:
 Создание мультфильмов является одним из современных видов творчества и позволяет педагогам быть с воспитанниками в партнерских отношениях. Но далеко не каждому удается правильно и оптимально организовать этот процесс, что впоследствии превращается в трудновыполнимую задачу.
Актуальность:
 Кейс «Все в твоих руках» является современной технологией, которая выстраивает последовательность действий творческого процесса мультфильмирования и обеспечивает удобство в организации подготавливаемых моментов к съемке анимации, исключая при этом выполнение лишних и нерациональных действий.
 Используя кейс, участники действуют по вмененному плану, благодаря чему, с легкостью выполняют поставленную задачу.
Описание разработки:
 Кейс «Все в твоих руках» состоит из ярких карточек, которые необходимо последовательно заполнить. В результате, готовый кейс состоит из 5 карточек:
 1. Карточка с таблицей (приложение №1), где с помощью педагога или самостоятельно детьми (схематично, в виде рисунков и т.д.) фиксируется сюжет будущего мультфильма, придуманный ребятами. После того, как сюжет записан, создается его раскадровка, которая предполагает разбивку будущего мультфильма на эпизоды с фоновым сопровождением и описанием действий.
 2. Шаг 1 - определение техники (приложение №2). Карточка помогает детям понять и выбрать наиболее подходящий для них способ создания мультфильма: перекладная техника, рисованная, техника с использованием сыпучего материала,



Что внутри:

Кьюар-код на работу



Теги: Дидактический материал, Основы анимации, Педагогам, Педагогический конкурс 2026, Проблематика, Технология анимации, Юным аниматорам

«СЦЕНАРИЙ ПОБЕД» ДЛЯ ПЕДАГОГОВ

03

Готовый сценарий для творческого занятия с детьми

Автор: Наталья Николаевна Степанова

Должность: преподаватель сценарного мастерства

Организация: ШКИ «ТомьАрт», г. Томск



Цель статьи – показать, как возможно через конкретные приемы облегчить знакомство детей со сценарным мастерством и улучшить драматургию детских работ, качество которых могло бы заинтересовать фестивальное жюри.

Что внутри:

- готовый сценарий
- структура занятия
- этапы работы
- задания детям
- творческие активности
- финальный результат

Когда использовать:

- на тематических занятиях
- в мультстудии
- в детском саду и школе
- для групповой работы
- на творческих мероприятиях

Что получится:

- готовое занятие
- вовлеченные дети
- творческая история
- детский мультфильм/проект

Любые любимые мультфильмы – лучший материал для знакомства со сценарным мастерством, которое оживит воображение и адаптирует академические методы под возрастные особенности. Рассмотрим возможные приемы, применяемые на работе со школьниками.

Этапы обучения

1. Подготовительный (7-10 лет)
 - Цель: развитие воображения и навыков рассказывания.
 - Упражнения:
 - «История по кругу» – каждый участник добавляет одно предложение к общему рассказу.
 - создание сказки с заданными, часто неожиданными персонажами (завязка, развитие и кульминация).
 - пересказ известной сказки от лица антагониста.
 - Результат: умение строить простую логично-сюжетную цепочку.
2. Базовый (11-13 лет)
 - Цель: освоение структуры сценария.
 - Упражнения:
 - разбор творческой структуры на примерах полнометражных мультфильмов.
 - «Минута на перемену» – сформулировать суть истории в одном предложении.
 - работа с конфликтом: «Что хочет герой и что ему мешает».
 - Результат: способность наметить логику и сюжетные линии на полстраницы.
3. Продвинутый (14-17 лет)
 - Цель: углубление изучения драматургии.
 - Упражнения:
 - разработка персонажа
 - создание многослойного конфликта (внешний + внутренний).
 - работа над диалогом: «Что герой говорит и что он думает».
 - практика публичного выступления перед группой.
 - Результат: сценарий короткометражки (8-7 страниц).

Методические приемы

- Систематичность. От простого к сложному, от коллективного к индивидуальному.
- Наглядность. Использование видеоматериалов, рисунков.
- Позиционная обратная связь. Разбор работ в формате «Что работает? Что можно улучшить?». Фокусировка на успехах.
- Мультимедийность. Связь с литературой, психологией, визуальными искусствами.

Оценка прогресса

Критерии:

- способность аргументировать выбор сюжетных решений;
- глубина проработки персонажей;
- соблюдение драматургического закона (завязка, кульминация, развязка);
- оригинальность идеи при сохранении эстетического интереса.

Дети, на меньше педагогов, хотят создавать яркие, запоминающиеся истории. Этого нет, истинный талант для творчества – это умение не только видеть интересные сюжетные линии, но и умение их рассказывать. Поэтому важно не только видеть интересные сюжетные линии, но и умение их рассказывать. Поэтому важно не только видеть интересные сюжетные линии, но и умение их рассказывать.

Есть ли какие-то лайфхаки, которые помогут превратить ограничения в преимущества?

1. «А что, если?» – игра на расширение реальности. Дети она особенно легко дается посылу отсутствия реального опыта снижает риск «нереальных» решений. Ребенок часто не знает как надо, и поэтому открыт фантастическому эксперименту. Простой вопрос легко ломает привычные рамки. Например:
 - «А что, если девочка умеет разговаривать, но только ночью?»
 - «А что, если после Золушки после бала на полянку домой?»
 - «А что, если девочка будет жить вверху, а не внизу?»

Этот прием учит мыслить нестандартно, искать неожиданные повороты и сразу вовлекает в процесс. Главное – не оценивать идеи на этапе генерации, а поощрять самые смелые идеи.

2. История от лица персонажа

Получить Лексикон и придумать рассказ от имени героя, а может быть, забытого персонажа или сложного персонажа. Это:

- развивает эмпатию – ребенок учится «включаться» в другой образ;
- учит находить характер, описывать даже неожиданные;
- помогает увидеть сюжет там, где его, казалось бы, нет.

3. «Физические кинескопы» – рисунки эмоций

Как можно передать эмоцию восторга, огорчения и ласки, которые сопровождают сильный сюжет? Предложите детям нарисовать «капсулу эмоций» для своей истории от 0-5 (от нежной до 5-й степени). Отметим ключевые точки:

- завязка (пример: «1-3» герой в привычной среде;
- кульминация (пример: «4-5» герой в привычной среде;
- развязка (пример: «4-5» герой в привычной среде).

Если после придумать 2-3 действия в кульминации, которые «качают» эту шкалу, то абстрактное понятие драматургии становится наглядным и понятным.

4. «Персонажи»

Управление на гибкость мышления и неожиданности. Дети пишут короткую сцену (3-5 реплик) с заданными персонажами, а затем добавляют одну деталь, которая ей мешает:

- «Герой нашей сказки» Но – «это старые игрушки из детства» Но – «это ключ к разгадке семейной тайны» или «Он вернётся, но не сразу».

Если поворот сделать логичным, но неожиданным, то это научит «настраивать» персонажа и делать рассказ одновременно неожиданным и логичным.

5. «Письмо для себя»

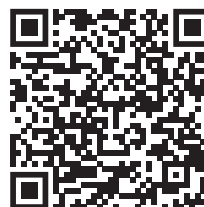
Попробовать, объяснить свою историю так, чтобы её понял даже домашний питомец. Если после рассказа питомец может переключиться с «я» на «ты», идея сформулирована четко. Если нет – пора упростить и сфокусироваться на главном. Этот прием:

- учит описывать;
- помогает найти «ядро» истории;
- развивает умение объяснять.

Практика такая: «защити» идею исключительной полноты. Серьезные фестивали выдвигают требования: 1-2 минуты, 1-2 абзаца, персонажи, сюжетные события, четкое описание идеи и её социальной значимости. В течение 1-2 минут, 1-2 абзаца, персонажи, сюжетные события, четкое описание идеи и её социальной значимости. В течение 1-2 минут, 1-2 абзаца, персонажи, сюжетные события, четкое описание идеи и её социальной значимости.

Что внутри:

Кьюар-код
на работу



Теги: Дидактический материал, Педагогом, Педагогический конкурс 2026, Сценарий

03

ТАЙМИНГ И СПЕЙСИНГ В АНИМАЦИИ

Методическое пособие

Автор: Эльза Валерьевна Ситдикова

Должность: педагог студии анимации

Организация: РМБОУ ДО «Школа креативных индустрий города Альметьевска», г. Альметьевск

Методическое пособие знакомит с принципами тайминга и спейсинга – основами создания выразительного и убедительного движения в анимации. Материал помогает понять, как через ритм, скорость и расположение кадров передавать характер, эмоции и вес персонажа, а также развивать осознанный подход к анимации движения.



Что внутри:

- основы тайминга
- основы спейсинга
- разбор движения
- типичные ошибки
- практические задания
- лист самооценки

Когда использовать:

- на занятиях по анимации
- перед созданием сцен
- для разбора движения
- при обучении новичков
- в творческих проектах

Что получится:

- понимание движения
- более живые персонажи
- выразительная анимация
- уверенная работа с кадрами

1. Основные понятия

1.1. Что такое тайминг

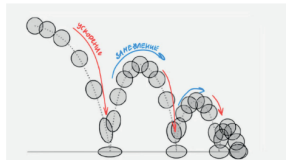
Тайминг — это всегда про вопрос: «За сколько кадров будет совершено действие?»

Этот принцип определяет скорость движения и его продолжительность. Через расчет времени можно показать вес, размер и даже настроение персонажа. Например, если персонаж чем-то расстроен, он может идти медленно, еле волоча ноги. Этот же персонаж, но уже в хорошем, приподнятом настроении будет идти бодро и гораздо быстрее. Еще пример влияния тайминга на восприятие происходящего в сцене: тяжелый камень герой будет поднимать долго, но, если такой же внешне камень персонаж поднимет быстро, будет казаться, что камень почти ничего не весит.

Самое главное правило тайминга:

Чем больше кадров, тем медленнее действие, чем меньше — тем быстрее.

• Разберем на примере мяча
мяч падает — ускорение, движение быстрое, соответственно кадров нужно меньше.
мяч отскакивает и на пике — замедление, движение медленное, кадров нужно больше.



1.2. Что такое спейсинг

Спейсинг — это то, насколько далеко движется предмет между кадрами. Начинающие аниматоры часто делают ошибку, равномерно распределяя кадры, что приводит к механическому и безжизненному движению.

Спейсинг помогает сделать движение:

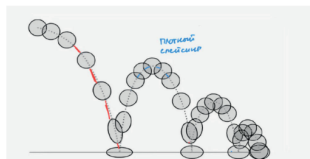
- легким
- быстрым
- плавным
- резким
- тяжелым или легким.

Здесь так же есть свое главное правило:

Чем ближе кадры друг к другу — тем движение медленнее.

• Чем дальше кадры — тем быстрее.

На данном мяче применимо замедление и ускорение. Обрати внимание на расстояние между положениями мяча. При ускорении расстояние большое, а при замедлении, расстояния вовсе нет, мячи перекрывают друг друга — это и есть спейсинг!



Что внутри:

Кьюар-код
на работу



Теги: Компьютерная анимация, Методика проведения занятия, Основы анимации, Педагогический конкурс 2026, Принципы анимации, Тайминг, Юным аниматорам

АНИМАЦИЯ РЕЧИ ПЕРСОНАЖА, ИЛИ КАК ЗАСТАВИТЬ ЧТО УГОДНО ЗАГОВОРИТЬ

03

Видео-мастер-класс

II место в Конкурсе педагогических открытий 2026

Автор: Нина Александровна Вилинская

Должность: педагог дополнительного образования

Организация: ПроМульт», Центр технического и цифрового образования
ТЕХНО-IT-куб» КГАОУ ДО РМЦ, г. Хабаровск

Видео-мастер-класс учит анимировать речь персонажа и показывает, что героем анимации может стать кто и что угодно. Материал полезен для широкого круга зрителей, так как не требует специальных навыков и оборудования, а дает быстрый, видимый и зрелищный результат. Направленность – практико-ориентированная и профориентационная, знакомящая с одной из техник мультипликации в доступном формате.



Что внутри:

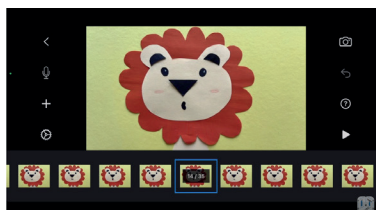
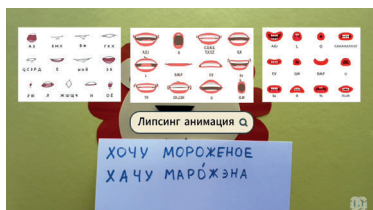
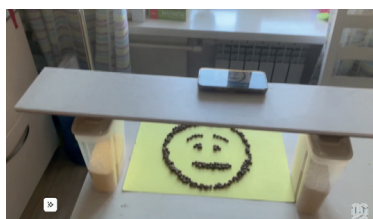
- создание персонажа
- фазы рта
- съемка перекладки
- Stop Motion Studio
- запись звука
- синхронизация речи

Когда использовать:

- анимация персонажа
- изучение Stop Motion Studio
- озвучивание мультфильмов
- домашние проекты
- дистанционные занятия

Что получится:

- говорящий персонаж
- ролик 2-3 секунды
- основы липсинга
- опыт съемки и озвучивания



Что внутри:

Кьюар-код
на работу



Теги: Видеоуроки, Липсинг, Мобильная анимация, Озвучивание, Основы анимации, Педагогический конкурс 2026, Юным аниматорам

04

ПРОГРАММА ОБУЧЕНИЯ АНИМАЦИИ В МУЛЬТСТУДИИ НА КУРСЕ «РЕЖИССЕР-АНИМАТОР»

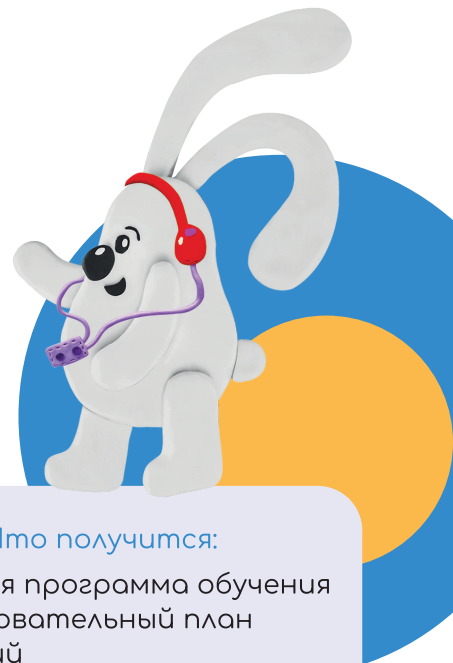
Программа занятий

Автор: Анна Евгеньевна Буга

Должность: аниматор, дизайнер, преподаватель

Организация: «Анимажия», «Макспринт», г. Владивосток

Программа обучения детей, которые уже постигли азы анимации и теперь не знают, куда двигаться дальше. В программе кратко и тезисно описаны темы, изучая которые можно обогатить опыт учащихся, расширить их кругозор.



Что внутри:

- структура занятий
- темы и этапы обучения
- техники анимации
- практические задания
- творческие проекты
- итоговый результат

Когда использовать:

- для запуска мультстудии
- в кружках и школах
- как основу годового курса
- для проектной работы

Что получится:

- готовая программа обучения
- последовательный план занятий
- развитие навыков анимации
- готовые мультфильмы

Приложение 2.

План занятий 2025-26 уч. год. Группы «Режиссер-аниматор» 1 и 2 четверти.

План занятий 2025-26 уч. год. Группы «Режиссер-аниматор»			
1 четверть. 6.09-25.10 Обучение			
Дата	Теория	Практика	Тренинг
6.09	Тема: «Познанный август» Знакомимся, обсуждаем программу курса. 1. История анимации - разбираем творчество и стиль аниматора (Тим Бертон) 2. Начинаем блок занятий на виды кружков: плакат-деталь, средний, крупный... теория	Делаем марионетку в стиле аниматора, рисуем «обратную раскладку» по отрывку мультфильма «Групп невесты».	Играем в игру на знакомство № 13 или 15
13.09	Тема: «День рождения Анимажии» 1. История анимации - разбираем творчество и стиль аниматора (Норитейн) Говорим об индустрии анимации (по мотивам	С помощью прозрачных файлов повторяем стиль Норитейна - делаем «Ежика в тумане». Придумываем сценарий, в котором будут кружков плакат	Делаем упражнение на командную работу

Что внутри:

Кьюар-код на работу



Теги: ДОП, Основы анимации, Педагогам, Педагогический конкурс 2026

МУЛЬТЛАБ: ТВОРЧЕСКИЙ БАГАЖ НА КОЛЕСАХ – РАЗВОРАЧИВАЕМ СТУДИЮ ГДЕ УГОДНО!

04

Готовое решение для организации анимационной зоны

Автор: Галина Петровна Повесма

Должность: воспитатель дополнительного образования

Организация: Детская телестудия «Солнышко-ТВ», МБДОУ Детский сад №22 «Солнышко», г. Клинцы



Практический проект мобильной мультстудии, который позволяет организовать занятия по анимации в школах, детских садах, библиотеках, музеях и других образовательных пространствах. Разработка показывает, как создать доступную творческую среду для знакомства детей с анимацией, проектной деятельностью и современными медиатехнологиями.

Что внутри:

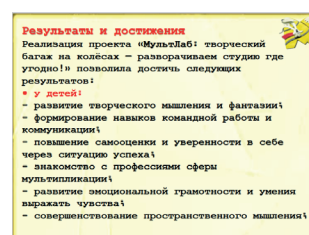
- организация мультпространства
- оборудование для съемки
- материалы для творчества
- идеи занятий
- сценарии проектов
- готовность к работе

Когда использовать:

- для выездных занятий
- в школе и детском саду
- на фестивалях
- в кружках и студиях
- для творческих проектов

Что получится:

- работающая мультстудия
- первые мультфильмы детей
- творческая команда
- пространство для идей



Что внутри:

Кьюар-код на работу



Теги: Дидактический материал, Игра, Оборудование, Педагогам, Педагогический конкурс 2026

04

КВЕСТ ПО МУЛЬТВСЕЛЕННОЙ: В ПОИСКАХ УТРАЧЕННОГО СЮЖЕТА

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа социально-гуманитарной
направленности (дистанционный формат)

Автор: Татьяна Николаевна Фадеева

Должность: педагог дополнительного образования

Организация: «Мульт-и-Мы», ЦДО, г. Каменск-Уральский

Практико-ориентированная программа по анимации, которая помогает детям освоить основные этапы создания мультфильма и реализовать собственные творческие проекты. Обучение сочетает художественную деятельность, современные технологии и командную работу, способствуя развитию воображения, коммуникации и проектного мышления.



Что внутри:

- цели и задачи курса
- тематический план
- структура занятий
- критерии оценивания итоговых работ

Когда использовать:

- при запуске мультстудии
- в школе и кружке
- для дополнительного образования
- как готовый курс занятий

Что

- готовая программа
- понятная система
- развитие навыков
- детские мультфильмы

Содержание образовательной программы

№ п/п	Название раздела, темы	Учебный (тематический) план			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Раздел 1. Тайны Мультвселенной: Путешествие начинается!	2	1	1	Онлайн-викторина, интерактивный опрос
2	Раздел 2. Стань инфобомом: воспеваем: Инструменты и секреты безопасности	2	1	1	Практическое задание: создание структуры папок в облачном хранилище
3	Раздел 3. Бумажное волшебство: Оживляем историю	6	2	4	Творческий конкурс: создание мультфильма
4	Раздел 4. Митинг монтажа: Собираем папки истории	2	0,5	1,5	Практическая работа: Самоконтроль: Самостоятельная работа
5	Раздел 5. Проектная работа: интерактивный квест.	2	1	1	Практическая работа, творческая работа, беседа. Разработка игры-задания, онлайн-презентация
6	Раздел 6. Защита проектов	2		2	Публичная защита в режиме видеоконференции
Итого		16	5,5	10,5	

Критерии оценивания проекта «Создание игры-интерактивный квест по мультфильму»

Обоснованность выбора типа задания (до 2 баллов)	насколько обоснован выбор типа задания (например, «найди пару», «викторина», «классификация») для достижения поставленных образовательных целей.	От 0 до 2
Качество содержания творческой работы (до 5 баллов)	креативность и оригинальность идеи, полнота реализации целей и задач творческой работы	От 0 до 5
Ясность и четкость инструкций (до 5 баллов)	насколько ясны и четки инструкции к заданию, чтобы дети могли легко понять, что от них требуется.	От 0 до 5
Оптимальный уровень сложности (до 2 баллов)	насколько уровень сложности заданий соответствует уровню подготовки целевой аудитории.	От 0 до 2
Правильность работы (до 5 баллов)	все ли элементы игры работают корректно и без ошибок.	От 0 до 5
Визуальное оформление (до 5 баллов)	насколько привлекательно и эстетично выглядит игра (выбор цветов, шрифтов, изображений).	От 0 до 5
Удобство навигации (до 2 баллов)	насколько легко и удобно участникам перемещаться по игре и выполнять задания.	От 0 до 2
Максимальный балл		26

Итоговая оценка (балл):

Что внутри:

Кьюар-код на работу



Теги: Дистанционное обучение, ДОП, Мобильная анимация, Педагогам, Педагогический конкурс 2026

ПРОЕКТ «ДОБРОЕ КИНО ДЛЯ ДОБРЫХ ДЕТЕЙ»

04

Долгосрочный проект по созданию мультфильмов
в ДОУ для детей 6-7 лет

Автор: Ольга Вадимовна Загоскина

Должность: старший воспитатель

Организация: «Мультлаб», МБДОУ Детский сад №113 «Ветерок», г. Архангельск



Проект объединяет нравственное воспитание и анимационное творчество, помогая детям дошкольного возраста осваивать понятия доброты, дружды, взаимопомощи и заботы о других. Создание мультфильмов становится для участников способом обсуждать важные жизненные ситуации, развивать воображение и приобретать опыт совместной творческой работы.

Что внутри:

- этапы проекта
- планирование работы
- темы занятий
- сценарии и идеи
- картотека мультфильмов
- анкета для родителей
- вопросы для обсуждения

Когда использовать:

- в течение учебного года
- в детском саду
- в проектной работе
- для групповых занятий
- при работе с семьями

Что получится:

- детские мультфильмы
- творческая команда
- совместные проекты
- развитие речи и фантазии
- готовый итог проекта

Тематический план проекта «Доброе кино для добрых детей».

Этапы проекта	Тема	Цель	Формы и методы
Подготовительный этап			
1.1	Сенсорная диагностика детей, их осведомленности и интереса к теме.	Изучение осведомленности детей о мультфильмах, любимых мультфильмах, интереса к мультфильмам как к виду искусства.	Беседы с детьми, анкетирование о своих осяз
1.2	Включение родителей в проект.	Информирование родителей о проекте «Доброе кино для добрых».	
1.3	Включение педагогов старших групп в проект.	Актуальность использования визуальных методов и составление примерного плана анимационных технологий в образовательном и воспитательном процессе дошкольного образования.	Обсуждение педагогами и составление примерного плана анимационных технологий, разработка (безо по увлечению и участию детей в творческой деятельности).
Основной этап			
2.1	Открытие проекта	Тема	Цель
2.2	Сенсорно-тактильная диагностика «История студии «Советская» с професий мультфильматор».	Знакомство с историей советской мультфильмации.	Презентации мультфильмов «Мамы и папы» (1969 г.) «Жизнь» «Как создаются мультфильмы»

Анкета для родителей «Мультфильмы в жизни Вашего ребенка»

1. Смотрите ли Ваш ребенок мультфильмы?

• Да

• Нет

2. Какие мультфильмы Вы приобрели или скачали из Интернета в последнее время?

• Никакие

• Современные российские мультфильмы (укажите, какие)

• Зарубежные мультфильмы

• Советские мультфильмы

3. Как часто Ваш ребенок может смотреть мультфильмы в день?

• 2-4 часа

• 1-2 часа

• Менее часа

• Более 4-х часов

4. Есть ли определенное время в режиме дня ребенка для просмотра мультфильмов или телепередач?

• нет, может смотреть в любое время

• только вечером

• только в выходные дни

• свой ответ (напишите)

5. Кому принадлежит право выбора мультфильма для просмотра?

• Ребенку

• Совместное решение

• Взрослому

Что внутри:

Кьюар-код на работу



Теги: Дидактический материал, Нравственность, Ценности, Этика, Педагогам, Педагогический конкурс 2026, Проблематика, Родителям

05

ВОЗМОЖНОСТИ ПРИМЕНЕНИЯ НЕЙРОСЕТЕЙ В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ ОТ ИДЕИ ДО ЭКРАНИЗАЦИИ

Педагогическая статья

Автор: Светлана Тиунова

Должность: педагог дополнительного образования

Организация: Студия мультипликации «Забава», МБУ ДО ЦРТДЮ, Киселевский городской округ

Статья рассматривает нейросети как помощника на всех этапах создания мультфильма – от идеи до экранизации. Показано, что деликатное использование ИИ в обучении не заменяет творчество ребенка, а повышает его мотивацию и интерес к работе, помогая преодолевать технические трудности и сосредоточиться на реализации собственных идей.



Что внутри:

- роль анимации в обучении
- возможности мультстудии
- педагогические приемы
- примеры применения
- идеи для занятий

Когда использовать:

- при запуске мультстудии
- для подготовки занятий
- в проектной деятельности
- при поиске новых форматов

Что получится:

- понимание пользы анимации
- новые идеи занятий
- аргументы для внедрения мультстудии
- вдохновение для проектов

Генерация идей

Помоги придумать идею для мультфильма на экологическую тему

Идеи для экологического мультфильма

1. Общественная кампания

Ваша задача: создать короткий мультфильм (3-5 минут), который поможет привлечь внимание детей к проблеме экологии. Мультфильм должен быть ярким, интересным и легко восприниматься детьми.

Ваша задача: придумать сюжет, который будет интересен детям и поможет им понять важность экологии.

2. Экологический урок

Ваша задача: создать короткий мультфильм (3-5 минут), который поможет привлечь внимание детей к проблеме экологии. Мультфильм должен быть ярким, интересным и легко восприниматься детьми.

Ваша задача: придумать сюжет, который будет интересен детям и поможет им понять важность экологии.

3. Экологический конкурс

Ваша задача: создать короткий мультфильм (3-5 минут), который поможет привлечь внимание детей к проблеме экологии. Мультфильм должен быть ярким, интересным и легко восприниматься детьми.

Ваша задача: придумать сюжет, который будет интересен детям и поможет им понять важность экологии.

4. Экологический фестиваль

Ваша задача: создать короткий мультфильм (3-5 минут), который поможет привлечь внимание детей к проблеме экологии. Мультфильм должен быть ярким, интересным и легко восприниматься детьми.

Ваша задача: придумать сюжет, который будет интересен детям и поможет им понять важность экологии.

У нейросетей отсутствуют три главные проблемы, которые тормозят творческий процесс: страх чистого листа, искажаемые недостаточные познания или нехватка времени. А еще ИИ-генератор идей не устает, не боится предлагать «глупые» мысли и обладает доступом к колоссальному объему информации, который не может удержать в голове ни один человек. Нейросеть нажимает идеи, выдает «сырой материал», который гораздо проще редактировать и дорабатывать, чем создавать с нуля. Искусственный интеллект поможет посмотреть на привычную тему под новым углом. На слайде вы видите помощь Алисы в генерации идей мультфильма на экологическую тему, нейросеть дает на широкое поле для размышления. На идеи ИИ собственные мысли начинаются как бусы на нить и повышается вероятность создания совершенно нового качественного, интересного сюжета. Важно не забывать, чтобы каждая идея превратилась в мультфильм, но подобная генерация идей помогает пробуждать в детях творческое мышление и выводит их на диалог.

Результат

пример или образ, на который ориентируются при создании нового проекта.

ИИ прекрасно справляется с созданием референсов. Референсы не предполагают копирование — их задача — вдохновить, задать направление и помочь выработать необходимые решения. Автор анализирует образцы, выделяет понравившиеся детали и создает на их основе что-то новое. Уже на протяжении нескольких лет мы генерируем изображения при помощи платформ Kandinsky, Шедевр, чат GPT, Polyanth, но в последнее время самым любимым помощником стала Алиса. На слайде приведены примеры референсов для главного героя эко-мультфильма, о котором изначально шла речь. Сгенерированное изображение так же оживила сама Алиса.

Что внутри:

Кьюар-код на работу



Теги: Искусственный интеллект, Озвучивание, Педагогам, Педагогический конкурс 2026, Персонаж, Раскадровка, Сценарий, Сюжет

ОСОЗНАННАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ

05

Экспертно-практическая разработка в реабилитации
детей с тяжелыми формами инвалидности

Автор: Элина Курьякова

Должность: руководитель инклюзивной мультстудии

Организация: «Маячки», Межрегиональная Общественная Организация
Социальной Помощи Детям «Наши Дети», г. Санкт-Петербург



Видеоматериал знакомит зрителей с деятельностью инклюзивной мультстудии «Пара кур», где показывается, что мультипликация может стать комплексным инструментом в реабилитации детей с тяжелой инвалидностью, если у ребенка появится заинтересованность в процессе.

Что внутри:

- возможности анимации
- педагогические подходы
- работа с идеями детей
- развитие через творчество
- примеры применения

Когда использовать:

- при работе с детьми с ОВЗ
- в мультстудии
- на творческих занятиях
- в проектной деятельности

Что получится:

- осмысленные мультфильмы
- вовлеченные дети
- развитие фантазии
- новые форматы занятий

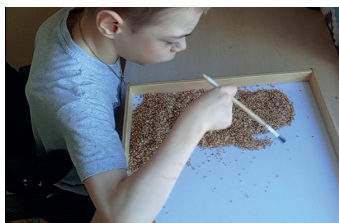


Осознанная
мультипликация - мощный
инструмент в
реабилитации детей с
тяжелыми формами
инвалидности

Педагог - Курьякова Э.В.

У детей появляется живой интерес
пробовать новое,
изучать мир и учиться

Дети с наиболее тяжелыми
нарушениями здоровья:
детский церебральный паралич,
спинально-мышечная атрофия,
постинсультные состояния -
часто имеют сохранный интеллект,
но изолированы от социума и не
имеют возможности полноценно
развиваться



Что внутри:

Кьюар-код
на работу



ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ ОТКРЫТИЯ В ОБУЧЕНИИ АНИМАЦИИ

Сборник работ победителей и лауреатов конкурсной программы
XIV Международного фестиваля детской авторской анимации

Автор проекта, методист: **Ольга Константинова**
Дизайн и верстка: **Виктория Тужакова**

Организатор

КРДМОО поддержки и продвижения личностных
стратегий развития населения Сибири «Ассоциация мастеров»,
адрес местонахождения г. Красноярск, пр. Мира, 46/48:



Творческое объединение
«Твори-Гора»
тел. 253-83-03
radiotehnik@mail.ru
vk.com/tvorigora



Студия авторской
мультипликации «Ну и ну!»
тел. 8-908-212-19-27
nu-i-nu@tvorigora.ru
vk.com/detskiy_mult



Фестиваль детской авторской
анимации «Мульт-Горой»
mult-goroy.tvorigora.ru

О ФЕСТИВАЛЕ МУЛЬТ-ГОРОЙ

МУЛЬТ-ГОРОЙ – Международный фестиваль детской авторской анимации, объединяющий юных мультипликаторов, педагогов и руководителей анимационных студий со всей России и других стран.

Фестиваль помогает детям и педагогам делиться опытом, знакомиться с новыми подходами в анимации и представлять свои работы широкой аудитории.

В рамках фестиваля проходят:

- **КОНКУРС** детской авторской анимации;
- **КОНКУРС** педагогических открытий в преподавании детской анимации;
- **ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ:** всероссийская акция «Мульт-урок», видеоуроки, вебинары, интенсивы;
- **ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПЛАТФОРМА:** собираем и сохраняем полезные материалы по детской анимации в открытом доступе.
- **ПОКАЗЫ** мультфильмов.

КОНТАКТЫ ДЛЯ ПАРТНЕРСТВА:

✉ mult-goroi@mail.ru

VK vk.com/mult_goroy

Сборник работ победителей и лауреатов конкурсной программы XIV Международного фестиваля детской авторской анимации
Педагогические открытия в обучении анимации

Подробнее
о фестивале



vk.ru/mult_goroy

