

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет «Дизайн»
Кафедра «Мультимедійний дизайн»

Лукінова Марія Олександрівна

**АНІМАЦІЙНИЙ ОСВІТНІЙ МУЛЬТСЕРІАЛ «СУПЕР-МАМА ЗНАЄ!»
ПІЛОТНА СЕРІЯ
«УКУС? НЕ ПАНІКУЙ! ПЕРША ДОПОМОГА ДІТЯМ»**

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Бакалавр»
зі спеціальності В2 Дизайн
ОПП «Мультимедійний дизайн»

Кваліфікаційна робота містить результати власних досліджень.
Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання
на відповідне джерело.

_____ М. О. Лукінова

Керівник: Опалєв Михайло Леонідович
кандидат мистецтвознавства, доцент

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	8
1.1. Анімаційний серіал “Caillou”	8
1.2. Анімаційний серіал “Little Angel”	9
1.3. Анімаційний серіал “Doc McStuffins”	10
1.4. Анімаційний серіал “Daniel Tiger's Neighborhood”	11
1.5. Анімаційний фільм “Lilo & Stitch”	12
1.6. Анімаційний фільм “My Neighbor Totoro”	12
1.7. Анімаційний серіал “Paw Patrol”	13
1.8. Анімаційний серіал “Bluey”	14
1.9. Анімаційний серіал “Peppa Pig”	15
1.10. UNICEF та навчальні матеріали з домедичної допомоги	15
РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ	17
2.1. Концепція роботи та структура пілотної серії «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям» мультсеріалу «Супер-мама знає!»	17
2.2. Стилiстична концепція.....	18
2.3. Технічні характеристики та особливості	19
2.4. Звукове рішення	19
ВИСНОВКИ	21
ЛІТЕРАТУРА	23
ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ	25
ДОДАТОК ІІ. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК	30
ДОДАТОК ІІІ. СКЛАД ПРОЄКТУ	35

ВСТУП

На етапі сучасного розвитку мультимедійного дизайну спостерігається активне впровадження аудіовізуальних інструментів в освіту. Анімація є ефективним способом подачі інформації для дітей молодшого віку, оскільки поєднує образність, динаміку та емоційну виразність, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Особливе значення мають освітні анімаційні продукти, спрямовані на формування навичок безпечної поведінки. Діти доволі часто стикаються з небезпечними ситуаціями, але не знають, як діяти. Проблема полягає в тому, що інформація з першої допомоги зазвичай подається у складній формі, що не викликає зацікавлення в дітей. Це може призводити до помилкових дій або паніки в екстремальних ситуаціях, особливо в умовах обмеженого часу та стресу. Анімаційний формат дозволяє спростити складні поняття та зробити їх зрозумілими для дитячої аудиторії.

Актуальність роботи зумовлена необхідністю розробки освітнього анімаційного продукту, спрямованого на формування у дітей базових навичок поведінки у небезпечних ситуаціях. Використання короткого серійного формату дозволяє структурувати інформацію та забезпечити її поступове засвоєння.

Дипломний проєкт присвячений створенню пілотної серії анімаційного мультсеріалу «Супер-мама знає!», спрямованого на навчання дітей базовим діям у ситуаціях, що потребують першої допомоги.

Метою роботи є розробка концепції та реалізація пілотної серії «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям» освітнього анімаційного мультсеріалу «Супер-мама знає!», що спрямований на формування у дітей навичок правильної поведінки при укусах комах і тварин.

У межах проєкту здійснюється аналіз аналогів освітнього анімаційного контенту, дослідження сприйняття інформації дітьми молодшого віку та принципів адаптації матеріалу з першої допомоги, розробка концепції,

сценарію та розкадровки. Окремо аналізуються засоби візуальної комунікації та способи анімаційного подання інформації про надання першої допомоги.

Новизна проєкту полягає у поєднанні навчального контенту з тематики домедичної допомоги з форматом короткого анімаційного серіалу для дітей та адаптації складної інформації до їхнього рівня сприйняття. Також використовуються сучасні цифрові технології, зокрема інструменти штучного інтелекту, для створення візуального та звукового супроводу.

Станом на сьогодні в Україні відсутні системні анімаційні серіали з тематики домедичної допомоги для дітей, що підкреслює актуальність та новизну дипломного проєкту. Практичне значення роботи полягає у можливості використання розробленого продукту як навчального матеріалу, а також як основи для подальшого розвитку серіалу в інших темах безпеки дітей.

У роботі використовуються наступні базові поняття:

– *анімаційний серіал* – це анімаційний фільм, який складається не менш ніж з трьох частин (серій) пов’язаних виразним лейтмотивом, відображеним у вигляді героя, сюжетної теми, а також художнього стилю окремих частин (серій) ... [7];

– *2D-анімація* – анімація, створена у двовимірному просторі, де всі елементи переміщуються по осях X та Y. Це найпоширеніший вид анімації, який використовується для мультфільмів, веб-анімації, рекламних роликів та мобільних додатків [2];

– *домедична допомога* – невідкладні дії та організаційні заходи, спрямовані на врятування та збереження життя людини у невідкладному стані та мінімізацію наслідків впливу такого стану на її здоров’я, що здійснюються на місці події ... [6];

– *мультимедійний дизайн* – це сфера, що поєднує різні формати передачі інформації (відео, текст, графіка, звук) для створення цілісного інтерактивного об’єкта [5];

– *штучний інтелект* – це галузь інформатики, що створює комп’ютерні системи, які здатні аналізувати, розуміти та навчатися на основі наданих даних, імітуючи поведінку людини в процесах прийняття рішень [10].

У сучасних дослідженнях значна увага приділяється використанню анімації як ефективного засобу навчання навичкам домедичної допомоги. У науковій роботі американських дослідників у сфері медичної освіти – М. Аттин (Mina Attin), К. Вінслоу (Katheryn Winslow) та Т. Сміта (Tyler Smith) доведено, що застосування анімаційних матеріалів сприяє швидшому початку серцево-легеневої реанімації порівняно з традиційними текстовими або усними інструкціями [11]. Автори зазначають, що поєднання динамічного зображення, візуальних підказок та чіткої структурованості матеріалу сприяє кращому запам’ятовуванню інформації та знижує рівень стресу під час її відтворення на практиці. Це має важливе значення у навчанні дітей, для яких візуальний формат є більш доступним і зрозумілим порівняно з традиційними способами подачі інформації. Дослідження підтверджують доцільність використання анімації як ефективного інструменту формування базових навичок домедичної допомоги.

Дослідження, представлене у статті південнокорейських учених у галузі екстреної медицини – ТекГин Ок (TaekGeun Ohk) зі співавторами, підтверджує доцільність використання анімації у процесі інструктажу під час надання домедичної допомоги [14]. Було встановлено, що використання анімаційних зображень підвищує точність виконання інструкцій та покращує загальну ефективність дій порівняно з традиційними голосовими підказками. Анімація забезпечує швидке сприйняття інформації, зменшує кількість помилок і дозволяє користувачам краще орієнтуватись у критичних ситуаціях. Дослідження підтверджує ефективність анімації, як інструменту підвищення якості інструктажу та формування практичних навичок надання домедичної допомоги.

У роботі угорських дослідників у галузі медичних наук та освіти – В. Могачі (Viktória Mohácsi) зі співавтори досліджено ефективність

поєднання навчання та відеоінструкцій у формуванні навичок домедичної допомоги у дітей молодшого віку [13]. Результати показали, що діти, які отримали як фактичне навчання, так і відеосупровід, демонстрували вищий рівень виконання завдань: правильно розпізнавали стан непритомності, швидше реагували та точніше виконували послідовність дій допомоги.

Практичне застосування анімації представлено у професійних освітніх ініціативах. Зокрема, серія навчальних відеофільмів розроблена міжнародною організацією FIFA у межах освітньої програми демонструє використання коротких анімованих роликів для пояснення алгоритмів надання першої допомоги у спортивному середовищі [12]. Проєкт реалізовано в співпраці з міжнародними організаціями, зокрема UNESCO та World Health Organization, і спрямований на популяризацію знань про здоров'я та безпеку серед дітей. Відео побудовані на використанні простої візуальної мови, чіткої послідовності дій та повторюваних елементів, що сприяє кращому засвоєнню матеріалу. Серія включає низку коротких відео, орієнтованих на дітей віком від 4 до 14 років, які у доступній формі пояснюють основи безпечної поведінки, реагування на травми та базові принципи домедичної допомоги. Важливою особливістю проєкту є поєднання освітньої та візуально-розважальної складових, що забезпечує залучення дитячої аудиторії та підвищує ефективність навчання. Анімаційний формат дозволяє адаптувати складну медичну інформацію до рівня сприйняття дітей, що забезпечує її зрозумілість, наочність та доступність.

У статті О. Лапець та А. Полонської досліджується роль анімації в сучасній вищій освіті [3]. У роботі обговорюється, як анімація підтримує студентів із різними навчальними потребами. Стаття узагальнює актуальні наукові публікації з цифрових методів викладання в педагогіці, підкреслюючи ключову роль анімації в тому, щоб робити абстрактні, складні або невидимі процеси зрозумілими. Крім того, окреслено напрями майбутніх досліджень, пов'язаних з оптимізацією анімаційного навчального дизайну,

впровадженням адаптивних мультимедійних систем та інтеграцією штучного інтелекту у персоналізовані освітні досвіди. Ця робота робить внесок у сучасний академічний дискурс про навчання, підсилене технологіями, і підкреслює педагогічну цінність анімації як потужного мотиваційного інструмента в умовах сучасної освіти.

Узагальнюючи результати проаналізованих наукових праць, можна стверджувати, що анімація є ефективним інструментом навчання навичкам домедичної допомоги, особливо в роботі з дитячою аудиторією. Дослідження підтверджують, що використання динамічних візуальних матеріалів сприяє швидшому засвоєнню інформації, підвищує точність виконання дій та знижує рівень стресу під час прийняття рішень у критичних ситуаціях. Поєднання візуальних, аудіальних і структурованих елементів подачі навчального матеріалу забезпечує більш ефективне формування практичних навичок порівняно з традиційними методами навчання.

Анімаційний формат дозволяє адаптувати складні медичні процеси до вікових особливостей дітей, забезпечуючи їх зрозумілість, наочність і доступність. Використання відеосупроводу, повторюваних сценаріїв та чітких алгоритмів дій сприяє кращому запам'ятовуванню та відтворенню отриманих знань на практиці. Анімація виконує не лише навчальну, а й мотиваційну функцію, знижуючи страх перед медичною тематикою та формуючи впевненість у власних діях.

Отже, результати досліджень вказують на необхідність подальшого розвитку освітніх анімаційних продуктів, орієнтованих саме на формування поведінкових моделей у небезпечних ситуаціях. Це підкреслює доцільність створення цілісних анімаційних рішень, які поєднують наукову достовірність, доступну форму подачі та сюжетну залученість, що важливо для ефективного навчання дітей основам безпеки та домедичної допомоги.

РОЗДІЛ 1. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ

Аналогами для цієї роботи обрано анімаційні серіали, освітні дитячі відео та інформаційні матеріали, що спрямовані на формування правильної поведінки дитини у повсякденних і потенційно небезпечних ситуаціях. До аналізу залучено проєкти, які містять виразні стилістичні, композиційні та анімаційні рішення, що можуть бути використані як джерело візуального та сценарного натхнення.

Аналіз аналогів було здійснено з урахуванням їх відповідності тематиці проєкту, віковій категорії цільової аудиторії та особливостям подачі навчального матеріалу. Особлива увага приділялася структурі сценарію, способам пояснення інформації, рівню складності, візуальній стилістиці та емоційному впливу на глядача. У процесі дослідження розглянуто як освітні анімаційні серіали, що демонструють моделі правильної поведінки, так і проєкти, які не мають навчальної функції, але є важливими для формування візуальної мови, стилю персонажів та загальної атмосфери.

1.1. Анімаційний серіал “Caillou” («Пригоди Каю»).

Освітній дитячий анімаційний серіал “Caillou”¹, створений на основі книг канадських авторів – ілюстраторки Елен Деспуто (Hélène Desputeaux) та письменниці Крістін Л'Еро (Christine L'Heureux), виробництво студії “CINAR”, Канада, нині “WildBrain”, 1997 рік орієнтований на дошкільну аудиторію та відображає повсякденні ситуації з життя дитини – спілкування з батьками, подолання страхів, навчання новим навичкам, взаємодія з іншими дітьми (іл. 1.1). Сюжет кожної серії побудований за чіткою дидактичною структурою: виникнення проблемної ситуації – емоційна реакція персонажа – пояснення – демонстрація правильної моделі поведінки. Важливою особливістю є використання закадрового дорослого голосу, який виступає як провідник для глядача, пояснюючи події та допомагаючи дитині усвідомити власні емоції та дії. Такий підхід сприяє кращому розумінню ситуацій та

¹ <https://en.caillou.com>

формуванню базових поведінкових моделей. Візуально серіал виконаний у простому стилі з використанням м'яких форм, стриманої колірної палітри та мінімалістичних деталей. Це дозволяє зосередити увагу глядача на сюжеті та діях персонажів, не перевантажуючи сприйняття анімації.

Проект демонструє високу ефективність у доступності подачі матеріалу, логічну структуру, емоційну зрозумілість та орієнтацію на реальні життєві ситуації. Водночас недоліком є повільний темп розвитку подій та певна монотонність, що може знижувати інтерес дитячої аудиторії. У роботі над проектом цей серіал слугував орієнтиром у побудові сценарної структури, подачі інформації через побутові ситуації та використанні пояснювального супроводу для кращого засвоєння матеріалу.

1.2. Анімаційний серіал “Little Angel” («Маленький ангел»).

Освітній дитячий анімаційний серіал “Little Angel”², створений міжнародною медіакомпанією “Moonbug Entertainment”, Велика Британія, 2019 рік (іл. 1.2). Проект розроблений командою спеціалістів у сфері дитячого контенту під керівництвом продюсерів студії, що спеціалізується на створенні навчальних 3D-анімацій для YouTube. Серіал орієнтований на дітей раннього віку та представлений у форматі коротких музичних відео, які моделюють різноманітні життєві ситуації. Основу кожного епізоду становить повторювана структура: виникнення ситуації – реакція персонажа – демонстрація правильної поведінки – закріплення через пісню або повтор дій. Однією з ключових особливостей є використання музичного супроводу як засобу навчання. Повторювані фрази, ритм та мелодія сприяють легшому запам'ятовуванню інформації та формуванню стійких поведінкових моделей. Візуально серіал виконаний у яскравій 3D-графіці з високим рівнем деталізації, виразною мімікою персонажів та насиченою колірною палітрою. Це забезпечує емоційну привабливість та утримання уваги глядача.

Переваги серіалу: динамічність, чіткість структури, ефективне використання повторів та емоційна залученість. До недоліків можна віднести

² <https://www.moonbug.com/little-angel>

певну гіперболізованість поведінки персонажів та спрощення ситуацій, що знижує їх наближеність до реального життя. Аналог є цінним з точки зору побудови ритму, використання повторюваних елементів та акценту на закріпленні правильної поведінки через візуальні й аудіальні засоби.

1.3. Анімаційний серіал “Doc McStuffins” («Лікар Плюшева»).

Дитячий освітній анімаційний серіал “Doc McStuffins”³, створений сценаристкою та продюсеркою Кріс Ні (Chris Nee). Виробництво США, студія “Disney Television Animation”, 2012 рік (іл. 1.3). Сюжет серіалу зосереджений навколо дівчинки, яка уявляє себе лікарем і «лікує» свої іграшки. Через таку ігрову форму глядачі знайомляться з базовими принципами догляду за здоров’ям, поняттями симптомів, діагностики та лікування. Кожен епізод має чітку структуру: виникнення проблеми – обстеження – встановлення «діагнозу» – процес «лікування» – підсумок. Така логіка подачі матеріалу формує у дітей розуміння причинно-наслідкових зв’язків та алгоритму дій у подібних ситуаціях. Важливою рисою є адаптація складних медичних понять до рівня дитячого сприйняття. Використовується проста термінологія, позитивний тон і дружня атмосфера, що знижує можливий страх перед медичною тематикою. Візуально серіал характеризується яскравою колірною гамою, чіткими формами та виразною анімацією персонажів. Дизайн спрямований на створення довіри та емоційного комфорту.

Серед переваг – доступність пояснення складних тем, чітка структура, позитивний емоційний фон. Недоліком можна вважати умовність ігрових ситуацій, які не завжди відповідають реальним медичним процесам. Серіал став основою для розуміння того, як інтегрувати навчальний матеріал у сюжетну форму та ефективно пояснювати теми, пов’язані із безпекою, здоров’ям та наданням допомоги.

³ <https://shows.disney.com/doc-mcstuffins>

1.4. Анімаційний серіал “Daniel Tiger’s Neighborhood” («Район тигреняти Даніеля»).

Освітній дитячий анімаційний серіал “Daniel Tiger’s Neighborhood”⁴, розроблений та створений медіакомпанією “The Fred Rogers Company” (нині – “Fred Rogers Productions”). Виробництво США, студія “Out of the Blue Enterprises”, 2012 рік (іл. 1.4). Серіал орієнтований на дошкільну та молодшу дитячу аудиторію та спрямований на формування емоційного інтелекту, соціальних навичок і базових моделей поведінки в повсякденних ситуаціях. Основною особливістю проєкту є подача складних емоційних станів і соціальних проблем через прості, зрозумілі для дитини алгоритми дій, які повторюються протягом серій. Кожна ситуація в серіалі подається у вигляді чіткої структури: виникнення проблеми – емоційна реакція персонажа – пояснення правильної поведінки – закріплення через повторювану фразу або пісенний мотив. Такий підхід дозволяє дитині легко запам’ятовувати правила поведінки та застосовувати їх у реальному житті. Важливими складовими є повторювані фрази та музичні елементи як мнемонічний інструмент для закріплення матеріалу. Візуально серіал виконаний у простому, м’якому стилі з чіткими формами персонажів і спокійною колірною гамою, що полегшує сприйняття.

До переваг серіалу можна віднести чітку структурованість навчального матеріалу, ефективне використання повторів, а також орієнтацію на реальні емоційні ситуації, з якими стикається дитина. Недоліком можна вважати деяку спрощеність моделей поведінки, що іноді не враховує складність реальних життєвих обставин. Для дипломного проєкту цей серіал є важливим прикладом побудови сценарію через емоційні ситуації та використання повторюваних елементів як інструменту навчання та закріплення поведінкових моделей.

⁴ <https://pbskids.org/daniel>

1.5. Анімаційний фільм “Lilo & Stitch” («Ліло і Стіч»).

Анімаційний повнометражний фільм “Lilo & Stitch”⁵, створений режисерами та сценаристами Крісом Сандерсом (Chris Sanders) та Діном Деблуа (Dean DeBlois). Виробництво США, студія “Walt Disney Animation Studio”, 2002 рік (іл. 1.5). Цей проєкт є прикладом художньо-стилістичного рішення, що поєднує емоційну виразність персонажів із впізнаваною візуальною мовою. У центрі сюжету знаходяться взаємини між дівчинкою Ліло та незвичайною істотою Стічем, які дозволяють розкрити теми дружби, прийняття та емоційної підтримки. Особливу увагу у фільмі приділено колірній палітрі та формоутворенню персонажів. Використовуються м’які, округлі форми, які створюють відчуття дружності та безпеки. Колірне рішення побудоване на поєднанні насичених, але гармонійних відтінків, що формує теплу та емоційно привабливу атмосферу. Анімація персонажів відзначається високою емоційною пластикою, що дозволяє передавати складні почуття через міміку та рух. Це робить персонажів більш живими та зрозумілими для глядача, особливо дитячої аудиторії.

У перевагах варто відзначити сильну емоційну складову, виразний візуальний стиль та добре опрацьовану взаємодію персонажів. До недоліків можна віднести сюжетну складність для молодшої аудиторії у деяких сценах. Цей фільм є важливим джерелом натхнення у формуванні візуального стилю персонажів, кольорних рішень та створенні емоційно виразного середовища.

1.6. Анімаційний фільм “My Neighbor Totoro” («Мій сусід Тоторо»).

Анімаційний повнометражний фільм “My Neighbor Totoro”⁶, створений режисером та сценаристом Хаяо Міядзакі (Hayao Miyazaki). Виробництво Японії, студія “Studio Ghibli”, 1988 рік (іл. 1.6). Фільм є прикладом гармонійного поєднання персонажів із природним середовищем та створення спокійного, безпечного простору для дитячого сприйняття. Сюжет зосереджений на взаємодії дітей із фантастичними істотами та природою, що

⁵ <https://movies.disney.com/lilo-stitch>

⁶ <https://www.ghibli.jp/works/totoro/>

формує відчуття спокою, довіри та емоційної рівноваги. Особливу роль у фільмі відіграє оточуюча атмосфера. Значна увага приділена деталізації природного середовища, ритму кадру та паузам у розповіді, що створює відчуття реалістичності та занурення в простір. Візуально фільм виконаний у м'якій графічній стилістиці з природною колірною палітрою, де домінують спокійні та теплі відтінки. Персонажі мають просту, але виразну стилізацію, що дозволяє зосередитися на їх емоціях та взаємодії з оточенням.

Серед переваг можна виділити високий рівень атмосферної експресивності, гармонійне поєднання персонажів і природи, а також емоційну теплоту історії. Недоліком для частини аудиторії може бути повільний темп розвитку подій. Фільм використовувався як візуальний орієнтир при створенні атмосферного середовища, роботи з ритмом сцени та побудови спокійної, емоційно збалансованої візуальної мови.

1.7. Анімаційний серіал “Paw Patrol” («Щенячий патруль»).

Дитячий пригодницький анімаційний серіал “Paw Patrol”⁷, створений автором ідеї та сценаристом Кітом Чепманом (Keith Chapman). Виробництво Канади, студія “Spin Master Entertainment” спільно з “Guru Studio”, 2013 рік (іл. 1.7). Серіал орієнтований на дошкільну аудиторію та побудований навколо команди цуценят-рятувальників, які виконують різні завдання з порятунку людей і тварин у надзвичайних ситуаціях. Кожен епізод демонструє прості моделі дій у ситуаціях, пов'язаних із безпекою, допомогою та вирішенням проблем. Сюжетна структура серії є чітко організованою: виникнення проблеми – виклик команди – аналіз ситуації – розподіл ролей – виконання завдання – успішне вирішення. Такий підхід формує у дітей розуміння послідовності дій та важливості командної роботи. Особливістю серіалу є акцент на повторюваних сценарних елементах та чітких ролях персонажів, що допомагає дитині швидко орієнтуватися у подіях та запам'ятовувати базові алгоритми поведінки у небезпечних ситуаціях. Візуально серіал виконаний у яскравій 3D-анімації з виразними

⁷ <https://www.pawpatrol.com/kids>

персонажами та динамічними сценами. Колірна палітра насичена, що підсилює емоційне сприйняття та утримує увагу дитячої аудиторії.

До переваг проєкту можна віднести чітку структуру кожного епізоду, орієнтацію на дії та рішення, а також доступну подачу теми безпеки через ігровий сюжет. Недоліком є деяка спрощеність реальних ситуацій та їх умовність у порівнянні з життєвими обставинами. Серіал є важливим прикладом побудови сценаріїв, орієнтованих на формування алгоритмів дій у дітей та навчання через сюжетні рятувальні ситуації.

1.8. Анімаційний серіал “Bluey” («Блуї»).

Дитячий анімаційний серіал “Bluey”⁸, створений автором ідеї та сценаристом Джо Браммом (Joe Brumm). Виробництво Австралії, студія “Ludo Studio”, 2018 рік (іл. 1.8). Цей серіал орієнтований на дошкільну аудиторію та зосереджений на зображенні повсякденного життя родини через ігрову взаємодію дітей. Основна увага приділяється розвитку емоційного інтелекту, соціальних навичок та розумінню міжособистісних стосунків у сімейному середовищі. Сюжети епізодів побудовані навколо рольових ігор, у яких діти моделюють різні життєві ситуації. Через це формується природне навчання, де поведінкові моделі засвоюються через гру, діалог та емоційну взаємодію між персонажами. Візуально серіал виконаний у м’якій графічній стилістиці з простою, але виразною 2D-анімацією. Увага приділяється міміці, жестам та емоційній пластичності персонажів, що дозволяє передавати складні почуття у доступній для дитини формі.

Серед переваг можна виділити природність поведінки персонажів, реалістичність життєвих ситуацій та сильну емоційну складову. Недоліком може бути більша сюжетна складність у порівнянні з класичними освітніми серіалами. Досвід цього серіалу враховано при побудові поєднання гри, навчання через життєві ситуації та емоційну взаємодію персонажів.

⁸ <https://www.bluey.tv>

1.9. Анімаційний серіал “Peppa Pig” («Свинка Пеппа»).

Дитячий анімаційний серіал “Peppa Pig”⁹, створений авторами ідеї, режисерами та сценаристами Невіллом Естлі (Neville Astley) та Марком Бейкером (Mark Baker). Виробництво Великої Британії, студія “Astley Baker Davies”, 2004 рік (іл. 1.9). Серіал орієнтований на дошкільну аудиторію та відображає прості повсякденні ситуації з життя сім’ї свинки Пеппи. Сюжети побудовані навколо побутових подій, які демонструють базові моделі соціальної поведінки, взаємодії з дорослими та однолітками. Особливістю є чітка та спрощена сценарна структура, яка забезпечує легке сприйняття інформації. Кожна серія має зрозумілу логіку розвитку подій, що дозволяє дитині орієнтуватися у сюжеті та засвоювати базові поведінкові моделі. Візуально проєкт виконаний у мінімалістичному 2D-стилі з простими формами персонажів, обмеженою деталізацією та однорідною колірною заливкою, що зменшує візуальне навантаження та сприяє концентрації уваги на сюжеті.

Серед переваг можна відзначити простоту подачі матеріалу, зрозумілу структуру та доступність для наймолодшої аудиторії. Недоліком є спрощеність ситуацій та обмежена глибина емоційного опрацювання. Серіал є прикладом побудови максимально простої сценарної структури та редукованої візуальної виразності, орієнтованих на легке сприйняття інформації.

1.10. UNICEF («ЮНІСЕФ») та навчальні матеріали з домедичної допомоги.

Інформаційні матеріали, розроблені міжнародною організацією ЮНІСЕФ (UNICEF)¹⁰, а також методичні рекомендації організацій на кшталт Червоного Хреста (Red Cross)¹¹. Проєкти спрямовані на навчання правилам безпеки та профілактику травматизму, адаптовані для використання у сфері дитячої освіти (іл. 1.10). Матеріали містять перевірену інформацію щодо

⁹ <https://www.imdb.com/title/tt0426769/>

¹⁰ <https://www.unicef.org/education>

¹¹ <https://redcross.org.ua>

правил поведінки дітей у потенційно небезпечних ситуаціях, алгоритмів дій при загрозах здоров'ю та базових принципів безпечної поведінки у повсякденному житті. Особливістю є чітка структурованість інформації, орієнтація на практичне застосування та формування у дітей базового розуміння безпечних дій. Матеріали подаються у спрощеній, доступній формі з акцентом на візуальні підказки та покрокові інструкції. Такі матеріали зазвичай виконані у форматі інфографіки, навчальних ілюстрацій або коротких пояснювальних відео, що дозволяє швидко засвоювати інформацію без перевантаження текстом.

До переваг можна віднести достовірність інформації, практичну спрямованість та чіткість алгоритмів дій. Недоліком є відсутність художньої складової та емоційної подачі, що обмежує їх сприйняття як розважального контенту. Для дипломного проєкту дані матеріали є основою для формування сценаріїв поведінки персонажів у небезпечних ситуаціях та побудови правильних алгоритмів дій у навчальному контенті.

РОЗДІЛ 2. ОПИС І ОБҐРУНТУВАННЯ ПРОЄКТУ

Станом на сьогодні в Україні відсутні анімаційні серіальні освітні проєкти, що системно, послідовно та цілеспрямовано висвітлюють питання надання першої домедичної допомоги дітям у побутових ситуаціях, зокрема у випадках укусів комах і тварин. Наявні інформаційні ресурси представлені переважно у вигляді окремих відеороликів, інструкцій або рекомендацій, які мають фрагментарний характер і не забезпечують цілісного навчального підходу. Крім того, такі матеріали не адаптовані до вікових особливостей дитячої аудиторії та не враховують специфіку її сприйняття. Відсутність регулярного анімаційного серіального формату, що поєднує освітню функцію з доступною візуальною подачею, зумовлює необхідність створення медіапродукту та підкреслює актуальність цього дипломного проєкту.

2.1. Концепція роботи та структура пілотної серії «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям» мультсеріалу «Супер-мама знає!»

«Супер-мама знає!» – це освітній анімаційний мультсеріал, орієнтований на дітей молодшого шкільного віку (5–9 років), основною метою якого є формування базових навичок безпечної поведінки та надання першої домедичної допомоги у побутових ситуаціях.

Дипломний проєкт присвячений розробці пілотної серії освітнього анімаційного відео «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям». Основною метою є формування у дітей молодшого шкільного віку базових навичок правильної поведінки у випадку укусів комах і тварин. Концепція роботи базується на принципі доступного пояснення складної інформації через прості життєві ситуації та емоційно зрозумілі образи. Сюжет серії побудований навколо взаємодії двох персонажів – мами та дитини. Мама – образ спокою, безпеки та знань, яка пояснює правильні дії; дитина – емоційний персонаж, через якого глядачі ідентифікують себе та засвоюють інформацію. Озвучення персонажів реалізовано голосом мами та дитини.

Правила та пам'ятки у серії частково озвучує дитина, що підсилює ефект залучення та запам'ятовування матеріалу.

Структура відео має чітку послідовність та складається з окремих сцен, кожна з яких демонструє конкретну ситуацію укусу: бджола, оса, комар, кліщ, змія та собака. Кожен епізод у межах серії побудований за єдиною схемою: виникнення ситуації → реакція дитини → пояснення з боку мами → демонстрація правильних дій → коротке закріплення. Такий підхід дозволяє систематизувати інформацію та зробити її легкою для запам'ятовування.

У межах проєкту використано інструменти штучного інтелекту для створення візуального та аудіоконтенту. Візуальні образи створювалися за допомогою сервісу Nano Banana (Google Gemini), а анімаційні елементи – за допомогою Grok.

Таким чином, пілотна серія «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям» мультсеріалу «Супер-мама знає!» поєднує навчальну, профілактичну та емоційно-розважальну функції, забезпечуючи доступну форму подачі складної інформації для дитячої аудиторії.

2.2. Стилiстична концепція

Візуальна стилістична концепція пілотної серії «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям» базується на простій 2D-стилізації з акцентом на читабельність образів, емоційну виразність персонажів та легке сприйняття інформації дітьми. Графічне рішення побудоване на чітких і спрощених формах, великих силуетах та чітких контрастах, що дозволяє швидко зчитувати дії персонажів навіть без додаткових пояснень. Особлива увага приділяється міміці та жестам, оскільки саме через них передається емоційний стан та реакція на події. Для підсилення динаміки використовується легка умовна анімація з акцентом на ключові рухи персонажів, що забезпечує зрозумілість сцен та ефективну передачу навчальної інформації.

Колірна палітра мультсеріалу тепла та насичена, з переважанням літніх відтінків, що створює дружню та безпечну атмосферу сприйняття. Фони

виконані у спрощеному стилі, без надмірної деталізації, щоб не відволікати увагу від основної дії. Загальна стилістика спрямована на створення відчуття доброзичливого, безпечного середовища, у якому дитина може навчатися через емоційний досвід.

2.3. Технічні характеристики та особливості

Пілотна серія «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям» реалізовано у форматі короткого відео тривалістю близько 2 хвилин. Основною технологічною особливістю проєкту є поєднання інструментів штучного інтелекту та класичних графічних програм. Створення візуального контенту здійснювалося за допомогою: Nano Banana (Google Gemini) – генерація зображень персонажів та сцен; Adobe Photoshop – редагування та доопрацювання графічних елементів; Grok – генерація анімаційних елементів та рухів персонажів; Adobe After Effects – анімація, композиція та візуальні ефекти; CapCut – фінальний монтаж відеоряду.

Анімація побудована за принципом простих рухів персонажів із фокусом на ключові дії, що дозволяє зберігати читабельність сцен та не перевантажувати відеоряд складною анімацією. Фони є статичними або мінімально рухомими, що сприяє концентрації уваги на головних персонажах і їхніх діях. Такий підхід оптимізує процес виробництва та робить контент більш доступним для швидкого створення серій.

2.4. Звукове рішення

Звукове оформлення пілотної серії «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям» відіграє важливу роль у формуванні емоційного сприйняття та підтримці навчальної функції контенту. У серії використано озвучення двох головних персонажів – мами та дитини. Голос мами виконує пояснювальну та навчальну функцію, тоді як голос дитини відображає емоційні реакції та частково озвучує пам'ятки та правила, що сприяє кращому запам'ятовуванню інформації.

Озвучення згенеровано за допомогою штучного інтелекту Grok, що дозволило отримати стабільні та узгоджені голосові характеристики

персонажів. Звукові ефекти використовуються для підсилення ключових дій у сценах (укуси, рухи, взаємодія з предметами), а також для створення більш реалістичного відчуття середовища. Музичний супровід згенеровано за допомогою штучного інтелекту. У проєкті використано легку, веселу та енергійну фонову музику з літнім настроєм, що підтримує позитивну атмосферу серії. Такий музичний стиль сприяє зменшенню напруження у сприйнятті навчального матеріалу, робить відео більш дружнім для дитячої аудиторії та підсилює емоційне залучення глядача. Музика не домінує над змістом, а виконує допоміжну функцію, гармонійно підкреслюючи розвиток подій у кадрі. У контексті монтажу звук використовується як допоміжний інструмент для підкреслення навчальних моментів та емоційних реакцій персонажів, не перевантажуючи загальне сприйняття відео.

Таким чином, у другому розділі розглянуто процес створення пілотної серії «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям», визначено її структуру, візуальний стиль та основні етапи реалізації. Описано підходи до розробки сценарію, побудови сцен та подачі матеріалу з урахуванням вікових особливостей дитячої аудиторії. Особливу увагу приділено простоті та зрозумілості візуальних рішень, послідовності дій і емоційній виразності персонажів, що допомагає краще сприймати та запам'ятовувати інформацію. Використання сучасних цифрових інструментів дало змогу створити цілісний і наочний анімаційний продукт.

У результаті розроблено пілотну серію, яка поєднує навчальний зміст із доступною та емоційно близькою для дітей формою подачі, сприяючи формуванню базових навичок безпечної поведінки та домедичної допомоги при укусах комах та тварин.

ВИСНОВКИ

1. У процесі виконання дипломного проєкту проаналізовані наукові дослідження підтвердили високу ефективність анімації у навчанні навичкам домедичної допомоги. Встановлено, що анімаційні матеріали сприяють швидшому засвоєнню інформації, підвищують точність виконання дій та знижують емоційне напруження під час практичного застосування знань. Завдяки поєднанню наочності, динаміки та логічної структури подачі, складний навчальний матеріал стає більш доступним і зрозумілим у порівнянні з традиційними методами навчання. Особливо ефективним анімаційний формат є у роботі з дітьми, оскільки полегшує запам'ятовування та формування практичних навичок реагування в екстрених ситуаціях. Поєднання анімації з відеоінструкціями сприяє кращому розумінню послідовності дій, розвитку швидкості реакції та правильності виконання алгоритмів першої допомоги. Таким чином, анімація розглядається як дієвий інструмент сучасного навчання, що має перспективи подальшого розвитку у поєднанні з цифровими технологіями та інноваційними освітніми підходами.

2. У першому розділі проведено аналіз анімаційних серіалів та освітніх медіапроєктів, що спрямовані на формування поведінкових і соціальних навичок у дітей. Встановлено, що найбільш ефективними є роботи з чіткою сценарною структурою сюжету, повторюваними елементами та наочним поданням алгоритмів дій. Важливу роль у сприйнятті матеріалу відіграють емоційна взаємодія персонажів, простота візуального стилю та наближеність ситуацій до реального життя, що покращує розуміння та засвоєння інформації дітьми. Визначено ключові принципи створення ефективного освітнього анімаційного контенту для дітей: чітка та послідовна подача матеріалу, доступність інформації, емоційна виразність персонажів і поєднання навчальної та розважальної складових. Найбільш результативними є проєкти, що використовують прості, наближені до реального життя сценарії та елементи повторення (фрази, пісні, пам'ятки),

які сприяють закріпленню знань. Водночас встановлено, що існуючі анімаційні та освітні продукти лише частково охоплюють тему домедичної допомоги та не формують цілісної системи навичок у побутових ситуаціях, що ускладнює перенесення знань у практику та свідчить про наявність прогалини у дитячому медіапросторі. Це обґрунтовує доцільність розробки спеціалізованого анімаційного проєкту, спрямованого на формування у дітей практичних навичок безпечної поведінки та основ домедичної допомоги.

3. У другому розділі було розроблено пілотну серію освітнього анімаційного мультсеріалу «Супер-мама знає!» – «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям». У процесі роботи створено сценарій, визначено структуру серії, розроблено образи персонажів, а також сформовано стилістичне рішення, орієнтоване на простоту, емоційну виразність і доступність. Особливістю проєкту є чітка побудова сцен за принципом: ситуація – реакція – пояснення – правильні дії – закріплення, що сприяє ефективному засвоєнню інформації. Під час практичної реалізації проєкту було застосовано сучасні цифрові інструменти, зокрема технології штучного інтелекту для генерації візуального контенту та озвучення, що дозволило оптимізувати процес виробництва та забезпечити цілісність візуального стилю. Використання програм для монтажу та анімації сприяло створенню завершеного відеопродукту з чіткою структурою та зрозумілою логікою подачі матеріалу.

4. Практична значимість дипломного проєкту полягає у створенні освітнього анімаційного відео, що може слугувати навчальним матеріалом для дітей і допоміжним інструментом для батьків; водночас пілотна серія «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям» засвідчує потенціал подальшого розвитку серіалу з охопленням інших тем безпеки та домедичної допомоги.

ЛІТЕРАТУРА

1. Зінченко О. Мультфільми та розвиток дитини. *Благодійний фонд «Діти дітям»*. URL: <https://kids2kids-fund.com/uk/multfilmi-ta-rozvitok-ditini/> (дата звернення: 24.04.2026).
2. Колесник Н. Є. Анімаційна графіка та motion дизайн: Методичні матеріали до самостійної роботи студентів. Житомир. Вид-во ЖДУ імені Івана Франка, 2024. 40 с. URL: <https://eprints.zu.edu.ua/42212/1/1.pdf> (дата звернення: 20.04.2026).
3. Лапець О. В., Полонська А. Є. Анімація в освіті: чому мультимедійні моделі допомагають краще вчитися. *Актуальні проблеми автоматизації та інформаційних технологій*. URL: <https://actualproblems.dp.ua> (дата звернення: 21.04.2026).
4. Мартиненко Г. В. Формування соціальних навичок дошкільників засобами анімації. URL: <https://vseosvita.ua/library/embed/0100904p-fec9.docx.html> (дата звернення: 24.04.2026).
5. Пасько О., Бондаренко Н., Ван Шуанху. Мультимедійний дизайн як інструмент навчання. *Актуальні проблеми сучасного дизайну: матеріали V Міжнар. наук.-практ. конф.* Київ. КНУТД. 2023. С. 352–354. URL: <https://er.knutd.edu.ua/handle/123456789/24791> (дата звернення: 19.04.2026).
6. Про екстрену медичну допомогу: Закон України від 05.07.2012 № 5081-VI. *Відомості Верховної Ради України*. 2013. № 30. Ст. 340. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/5081-17> (дата звернення: 15.04.2026).
7. Про затвердження Порядку класифікації та державної реєстрації фільмів: Наказ Держкіно від 15.03.2023 № 32. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/term/51990:106377?lang=en> (дата звернення: 26.04.2026).
8. Сітцева М. Роль мультиплікації у розвитку дитини в умовах інформаційного суспільства. URL: <http://www.inforum.in.ua/conferences/12/2/12> (дата звернення: 14.04.2026).

9. Червоний Хрест України (Red Cross). *ТЧХУ*. URL: <https://redcross.org.ua> (дата звернення: 16.04.2026).
10. Штучний інтелект. *Дія. Освіта. IT-студії*. URL: <https://it-osvita.diia.gov.ua/task/item/3ba90df9-79a0-42c6-a793-b4eb5eebeb0e> (дата звернення: 23.04.2026).
11. Attin M., Winslow K., Smith T. Animation Shows Promise in Initiating Timely Cardiopulmonary Resuscitation. *The Journal of Continuing Education in Nursing*. 2014. URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24473120/> (дата звернення: 20.04.2026).
12. FIFA. FIFA Health Education: First Aid on the Pitch. URL: https://youtu.be/r_qNTFa13uQ?si=Qv1QTo1_H6L8gGbA (дата звернення: 20.04.2026).
13. Mohácsi V., Bánfai-Csonka H., Betlehem J., Bánfai B. Video-assisted first aid enables trained 6–8-year-old children to help an unconscious adult: A quasi-experimental simulation study. *American Journal of Emergency Medicine*. 2026. URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/41418494/> (дата звернення: 20.04.2026).
14. Ohk T. G., Cho J. H., Yang G., Ahn M., Lee S. J., Kim W. S., Lee T. H. Effectiveness of a dispatcher-assisted CPR using an animated image *Resuscitation*. 2024. URL: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38271790/> (дата звернення: 20.04.2026).

ДОДАТОК І. АНАЛІЗ АНАЛОГІВ



Іл. 1.1. Анімаційний серіал “Caillou”, 1997 р.



Іл. 1.2. Анімаційний серіал “Little Angel”, 2019 р.



Іл. 1.3. Анімаційний серіал “Doc McStuffins”, 2012 р.



Іл. 1.4. Анімаційний серіал “Daniel Tiger's Neighborhood”, 2012 р.



Іл. 1.5. Анімаційний фільм “Lilo & Stitch”, 2002 р.



Іл. 1.6. Анімаційний фільм “My Neighbor Totoro”, 1988 р.



Іл. 1.7. Анімаційний серіал “Paw Patrol”, 2013 р.



Іл. 1.8. Анімаційний серіал “Bluey”, 2018 р.



Іл. 1.9. Анімаційний серіал “Peppa Pig”, 2004 р.

**«МАРШРУТ ПАЦІЄНТА»
В РАЗІ УКУСУ ТВАРИНИ**

1 **Негайно обробіть місце укусу чи подразнен:**
Потім ідеально промийте місце укусу великою кількістю води з милом. Після промивання та обробки рани накладіть стерильну пов'язку.

2 **Зверніться до контакт-центру МОЗ за номером 0 800 60 20 15,**
щоб дізнатися, де отримати антирабійну допомогу у вашому місті.

3 **НЕГАЙНО зверніться до лікаря-травматолога або лікаря-хірурга медичного закладу, який надає антирабійну допомогу.**
Після оцінки ситуації, обсягу антирабійної допомоги – призначте лікаря курс вакцинації проти сказу чи, за необхідності, вакцинації проти бешкетів і введення антирабійного імунного глобуліну.

4 **Навіть потрапляння слюни тварини на пошкоджені шкірні покриви може бути показанням до початку лікування.**

**Перша допомога
(що зробити негайно):**

Промийте рану:
якнайшвидше промийте місце укусу великою кількістю води з милом (краще господарським, воно має більше лулу) протягом 10–15 хвилин. Це допоможе змити значну частину вірусу.

Обробіть антисептиком:
використовуйте перекис водню, розчин йоду або спиртовмісний антисептик.

Накладіть чисту пов'язку:
не варто забинтовувати рану занадто туго, достатньо захистити її від зовнішнього забруднення.

ЩО РОБИТИ ПІСЛЯ УКУСУ?

ПРОМІТИ РАНУ ПРТОЧНОЮ ВОДОЮ З МИЛОМ 10–15 ХВ

ОБРОБИТИ АНТИСЕПТИКОМ

НЕГАЙНО ЗВЕРНУТИСЯ ДО ТРАВМАПУНКТУ

РОЗПОЧАТИ ЩЕПЛЕННЯ (ЗА ПРИЗНАЧЕННЯМ)

ЦЕНТР ГОМАДЬСЬКОГО ЗДОРОВ'Я

УВАГА

ТРИ «НЕ» ПРИ ВИДАЛЕННІ КЛІЩА

- НЕ ВИРИВАТИ
- НЕ ЗАЛИВАТИ ОЛІЄЮ АБО СПИРТОМ
- НЕ ТИСНУТИ

ПЕРША ДОМЕДИЧНА ДОПОМОГА ЛЮДИНІ, ЯКУ ВКУСИЛА ЗМІЯ:

Зеліть місце укусу від стискання одягом, прикрасами тощо

Заспокойте людину: змія не обов'язково отруйна. А якщо й отруйна, то укуси змії, які водяться в Україні, не смертельні

Повністю знерухомте людину, накладіть шини, щоб укушена кінцівка не рухалась

Продезінфікуйте рану та накладіть нещільну стерильну пов'язку

Дайте антигістамінні препарати – 1-2 таблетки від алергії

Зробіть нощі з підручних матеріалів або використайте покривало і віднесіть людину до транспортного засобу, який доведе її в лікарню

УКУС БДЖОЛИ:

Якщо вас укусила бджола:

- М'якшати вибрав, обробіть укусу великою кількістю проточної води. Бджола часто залишає у шкірі жало, тому якщо воно – видавіть його палецями.
- Обов'язково продезинфікуйте місце укусу спиртом, після цього можна прикласти лід або прох. компрес. Це допоможе зняти набряк і свербіж; не розчісуйте місце укусу, не прикладайте до травми лідогенні або спиртовмісні засоби.
- У випадку появи алергії на бджолиний укусу або на не місце укусу важкої алергійної реакції, то зазначений укусу обробляється титановими бляшками, покриваються стерильним укладом укусу. Однак, якщо ж у вас є алергія, то це може бути небезпечно.

Якщо свербіж після укусу бджолою, але або джало потрапило, змивайте мильною, не прикривайте бляшкою, обов'язково зверніться до лікаря; якщо у вас була реакція алергії, укусу не прикладайте нічого укусу антигістамінної засоби вибрав; якщо бджола вжалась в кінку, в цьому випадку нощі накласти шину. Відразу викличте лікаря і зменште набряк.

Лл. 1.10. UNICEF та навчальні матеріали з домедичної допомоги.

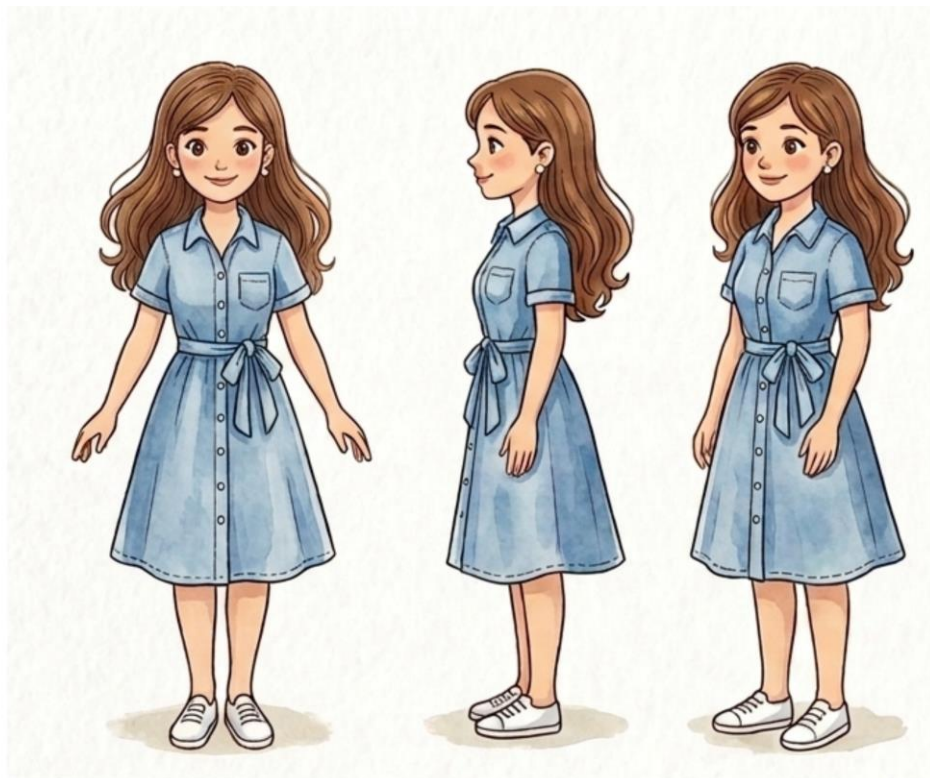
ДОДАТОК II. ЕСКІЗНИЙ ПОШУК



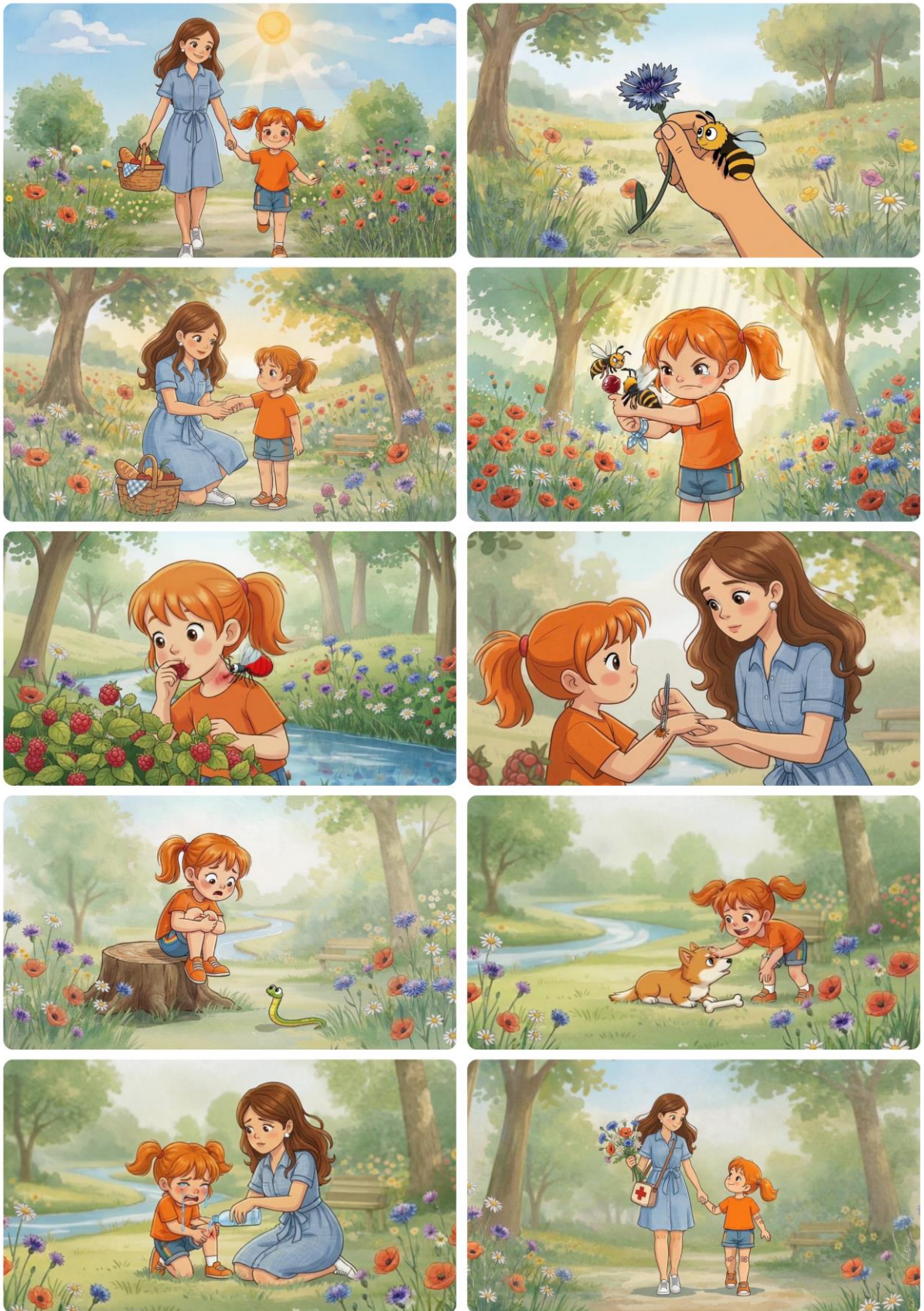
Іл. 2.1. Пошук персонажа.



Іл. 2.2. Пошуки колірного рішення.



Іл. 2.3. Пошуки візуального стилю.



Іл. 2.4. Скриншоти з анімаційного мультсеріалу «Супер-мама знає!»
пілотна серія «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям».

ДОДАТОК III. СКЛАД ПРОЄКТУ



1. Назва пілотної серії.



2. Літо. Сонце. Парк.



3. Прогулянка в парку.



4. Дівчинка зриває квітку.



5. Прилітає бджола.



6. Укус бджоли.



7. Допомога мамі.



8. Інструкція в блокноті:
Що робити при укусах?



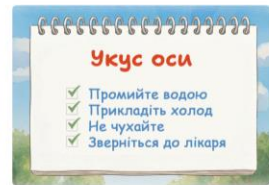
9. Дівчинка
насолоджується цукеркою.



10. Укус оси.



11. Допомога мамі.



12. Інструкція в блокноті:
Що робити при укусах?



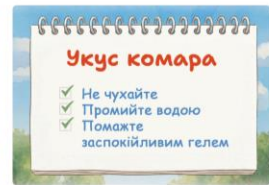
13. Дівчинка смакує
малину.



14. Укус комара.



15. Допомога мамі.



16. Інструкція в блокноті:
Що робити при укусах?



17. Мама бачить кліща на
руці доньки.



18. Допомога мамі.



19. Мама дзвонить лікарю.



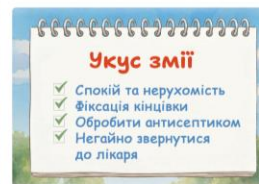
20. Інструкція в блокноті:
Що робити при укусах?



21. Небезпечна зустріч зі
змією.



22. Мама викликає
швидку допомогу.



23. Інструкція в блокноті:
Що робити при укусах?



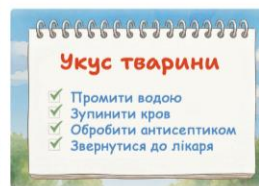
24. Зустріч з песиком.



25. Укус песика.



26. Допомога мамі.



27. Інструкція в блокноті:
Що робити при укусах?



28. Фінал.

Іл. 3.1. Сторіборд анімаційного мультсеріалу «Супер-мама знає!»
пілотна серія «Укус? Не панікуй! Перша допомога дітям».