

ФІНАЛЬНИЙ ВИСНОВОК: конкурс вийшов дуже професійний і глибокий: мистецтво, наука, відео, технології, філософія, емоція

ОЦІНКА за 5 Критеріями Бал

1. Ідея	10
2. Композиція	10
3. Техніка	10
4. Виразність	10
5. Відповідність темі	10
Сума	50 / 50

Вікова категорія 13-16 років

	ПІБ автора, вік Назва роботи	Витяг з резюме	Відгук журі
1	Сазанова Владислава 16 років «Кам'яний ліс» Онлайн школа SchoolToGo 11 клас, Тарасюк Микола Дмитрович, вчитель інформатики Лицею 17 міста Житомира	Сюжет: Значить ідея роботи прийшла мені спонтанно, тема космічна екологія для мене досить складна бо я люблю робити щось символічне та абстрактне. Думаю що екологія космосу ще та МУЗІКА. Я довго думала над ідеєю і вирішила реалізувати щось сюрреалістичне, типу як сатира. Полягає вона в тому, що це начебто інша планета, де її мешканці платять великі гроші і стоять у великих чергах лише за для того, щоб побачити три нещасних дерева, які потрапили до них з планета ЗЕМЛЯ. Цей світ сірий, трошки сумний, де будівлі нагадують нам структуру дерева. Мешканці в захваті, але все таки в кінці надпис "майбутній світ?" зробився за для того, щоб аудиторія задумалась над цим, зараз в реальних тенденціях ми йдемо до такого майбутнього, коли у тому світі побачити хочаб три дерева це вже щось на рівні неможливого. Також я хотіла показати таку паралель, як люди зараз намагаються покинути свої домівки десь у полях чи у селах за для того щоб поїхати в велике місто з купою будівель та в тому світі люди навпаки хотіли би жити Процес створення: Дивних жителів я придумала як обманка, щоб для глядача цей світ справді виглядав би інакшим з іншими істотами. Процес виконання був простий, фон намалювала окремо, персонажів окремо	Оцінка 49/50 I місце <i>За авторську позицію мовою сучасного мистецтва</i> Авторка створює сюрреалістичний антиутопічний світ , у якому: природа зникла, дерева стали рідкістю і "експонатом", люди (мешканці) платять, щоб їх побачити, це сильна метафора: екологічної кризи + урбанізації + втрати природного середовища СИЛЬНІ СТОРОНИ: ГЛИБИНА ІДЕЇ не буквальна, а символічна подача , є чітка авторська позиція , фінал ("майбутній світ?") працює як питання до глядача. ВІЗУАЛЬНА КОНЦЕПЦІЯ: дуже влучні рішення: сірий, "мертвий" світ, архітектура як імітація дерев , контраст: живі дерева = цінність світ = штучний КОМПОЗИЦІЯ І КАДРУВАННЯ: сцени читаються як: графічні плакати, добре працює: масовість, простір, акценти. АНІМАЦІЯ І МОНТАЖ: грамотне використання: покадрової анімації, руху камери, музики. для 16 років — дуже зріло. СИМВОЛІЗМ

		<p>промалювала і потім в іPaint зробила анімацію, але по частинкам. Потім всі частинки скріпила в CapCut, додала звуки та музику, а також рухи камери.</p>	<p>особливо сильний момент: дерева в окулярах, музей, черги - це вже мова сучасного мистецтва. ПРОФЕСІЙНИЙ КОМЕНТАР Це робота, яка: має чіткий меседж, працює як арт-висловлювання, може бути показана: на фестивалі, у виставці, у соцпроекті. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ (дуже делікатно): трохи більше: плавності анімації, різноманіття планів, можна ще сильніше підкреслити фінал</p>
2	<p>Єлсуков Вадим 15 років «Шепіт Космічної Магії» «Мелітопольський багатопрофільний центр професійно-технічної освіти» Хаванських Вікторія Олегівна Запорізька обл.</p>	<p>Моя освітня програма - Електрогазозварник. Електрозварник на автоматичних та напіваавтоматичних машинах. Контролер зварювальних робіт. Прагнення: Стати Майстром Досконалого Шва. Прагнення до ідеальної якості роботи, де кожен зварний шов є не просто з'єднанням, а витвором технічного мистецтва. Взяти участь у космічній інженерії. Я представляю відео "Шепіт Космічної Магії". Ідея виникла завдяки моїй бурхливій фантазії щодо космосу, магії та здійснення мрій. Моя мета — показати, наскільки дивовижні небесні об'єкти (біоломінесцентні океани, квазари, туманності) можуть бути, якщо поєднати наукову основу з фантазійною естетикою. Цей проєкт — моя практична робота, яку я виконував у Гуртку учнівського самоврядування. Реалізація: Я виступив головним креативним розробником. Спочатку я створив детальний сценарій, щоб провести глядачів через чотири ключові сцени космічних явищ. Аватар: Для озвучення відео я створив унікальний анімований 3Даватар ("Космічний Гід") з гуманоїдними рисами та загостреними вухами, який тримає футуристичний пульт, щоб 'перемикає' космічні канали. Інструментарій: Я створив та змонтував відео повністю у програмі Canva. Для фінального оформлення та анімації аватара я використовував як створені мною матеріали (3D-зображення), так і ресурси та анімаційні функції самої програми Canva.</p>	<p>Оцінка 46 III місце <i>«За режисерське мислення»</i></p> <p>СУТНІСТЬ РОБОТИ Освітньо-популярний відеопроєкт, у якому: поєднуються: наука + фантазія + цифрова візуалізація, використовується авторський персонаж: “Космічний гід” (3D-аватар), структура побудована як: подорож крізь космічні явища. СИЛЬНІ СТОРОНИ: СУЧАСНИЙ ФОРМАТ: формат, близький до: YouTube / освітніх платформ, добре читається як: навчальний контент нового покоління. АВТОРСЬКА ІДЕЯ: введення персонажа-гайда — дуже сильне рішення, є: сценарій, логіка переходів, структура - це вже режисерське мислення. ВІЗУАЛЬНА ПОДАЧА: яскраві космічні сцени, різні теми: туманності, квазари, “фантазійні планети”, добре тримається увага. ТЕХНІЧНА САМОСТІЙНІСТЬ: дуже важливо: автор: сам створив, сам змонтував, працював із інструментами (Canva, анімація). МОТИВАЦІЙНА СКЛАДОВА: фінал: “Мрій! Досліджуй! Відкривай!” — працює як: освітній меседж + натхнення. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ: трохи більше: унікальності графіки (менше шаблонності), іноді: спростити текст.</p>
3	<p>Марченко Анастасія 15 років «Явище природи - туман» Журналістськ</p>	<p>Марченко Анастасія, у межах занять у гуртку журналістики я створила відеопроєкт, присвячений природному явищу — туману. Працюючи над цією темою, я замислилася над тим, що туман є звичним явищем у нашому житті, але водночас він має важливе значення для</p>	<p>Оцінка 46 III місце <i>«За атмосферу: настрої, глибина, візуальна поезія»</i></p> <p>СУТНІСТЬ РОБОТИ: Журналістський відеопроєкт,</p>

	ий відеопроєкт «Комунарськ ий районний центр молоді та школярів» Плаксін Андрій Леонідович м. Запоріжжя	природи й людини. Під час створення проєкту я вивчала, як утворюється туман, за яких умов він з'являється та чому може бути небезпечним. Ця робота допомогла мені краще зрозуміти природні процеси й удосконалити навички подачі інформації.	присвячений природному явищу: пояснення: як утворюється туман, показ: реальних міських і природних локацій, акцент: значення і безпека явища. СИЛЬНІ СТОРОНИ: ЖУРНАЛІСТСЬКА ПОДАЧА: є ведуча в кадрі, є пояснення, є структура - це репортаж / науково-популярне відео. РЕАЛЬНІ ЗЙОМКИ: дуже сильний плюс: власний відеоматеріал, різні локації: місто, природа, повітряні плани, це додає автентичності. АТМОСФЕРА: дуже гарні кадри туману, є: настрій, глибина, візуальна поезія, це навіть трохи виходить за межі "просто журналістики. ОСВІТНЯ ЦІННІСТЬ: тема зрозуміла, подача доступна, є користь для глядача. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ: трохи більше: монтажної динаміки, різних планів (крупні/деталі), можна додати: графіку або підписи
4	Лучанінова Єлизавета 16 років «Природне явище - сніг» «Комунарськ ий районний ЦМШ» Плаксін Андрій Леонідович Запорізької МР Запорізька обл.	Мені подобається працювати з інформацією, створювати тексти та відео, дізнаватися щось нове й ділитися цим з іншими. У гуртку журналістики я створила відеопроєкт про явище природи — сніг. Ідея цієї роботи виникла тоді, коли я замислилася, що сніг для нас є звичним, але насправді це дуже цікаве й важливе природне явище. Під час роботи над проєктом я вивчала, як утворюється сніг, чому він буває різним та яку роль відіграє в природі. Творчий процес був захопливим: я підбирала матеріали, продумувала подачу інформації та працювала над відео.	Оцінка 46 III місце
5	Товкач Михайло 15 років «Один у Всесвіті» Анімаційна історія (machinima), «Вербівськи й ліцей» Пологівської міської ради Скрипка Марина	Я люблю читати різну літературу та захоплююся інформаційними технологіями. Працюю над удосконаленням навичок щодо створення машинімів. У моїй роботі йдеться про те, як космонавти прилітають на невідому й незаселену планету, яка схожа на Місяць. Вона знаходиться дуже далеко від дому, але сучасні технології дозволяють переміщуватися дуже швидко й переносити багато чого у великій кількості. Одного разу на цю планету прилетіла розвідка, і почалося будівництво першої споруди. Через деякий час головному космонавту, який	Оцінка 47 II місце <i>За універсальну тему «єдності»</i> СУТНІСТЬ РОБОТИ: розкриває тему: самотності, прийняття і взаєморозуміння через сюжет про: інопланетянина, контакт із людьми, інтеграцію в нове середовище. СИЛЬНІ СТОРОНИ: СЮЖЕТ І ДРАМАТУРГІЯ: є зав'язка, конфлікт (самотність, страх), розв'язка (прийняття), це повноцінна історія, а не просто відео. ІДЕЯ: дуже сильний

	Петрівна Запорізька обл.	управляв всіма конструкціями, надходить лист від голови Космічної Місії. У листі йшла мова про те, що знайдено невідому особу, яка блукає містом. З'ясувалося, що це інопланетянин, в якого ніколи не було рідних. З того моменту, як люди заселилися на незвідану планету, він сумував через те, що не знав як контактувати з оточуючими. Прибульця мучила думка, що він несе загрозу людству, тому осторонь спостерігав і мріяв про краще життя. Якось його знайшли й доставили в центр реабілітації. Житель планети розказав головному космонавту всю історію свого існування. З того дня Керон, так звали нашого інопланетянина, не був більше одинаком. Персонаж цієї історії почав жити серед людей в мирі, злагоді та гармонії. З часом навіть знайшов роботу та створив щасливу сім'ю. Ця історія про прийняття. Її суть полягає в тому, що ніхто не має бути самотнім у Всесвіті.	меседж: "ніхто не має бути самотнім у Всесвіті", універсальна тема, яка добре працює. ФОРМАТ (MACHINIMA): використання ігрового середовища: робота з: ,камерою, сценами, персонажами - це сучасний формат. СВІТОБУДОВА: є: планета, база, персонажі, відчувається "світ".
6	Барзіков Михайло 14 років «Безлад на планеті 314» LEGO / stop-motion / machinima / монтажна анімація Ірпінський ЦПО гурток «Мобільна відеозйомка» Барзіков Артем Анатолійович Київська обл.	Стислий виклад суті і змісту представленої роботи: Суто фантазія на космічну тему... Все видумано. Остросюжетний бойовик. Матеріал Лего пластик.	Оцінка 43 СУТНІСТЬ РОБОТИ: Відеоанімація у форматі: LEGO / stop-motion / machinima / монтажна анімація з елементами: бойовика, фантастики, ігрового сценарію. СИЛЬНІ СТОРОНИ: ДИНАМІКА І МОНТАЖ: швидкий темп, зміна планів, ефект "екшену", тримає увагу глядача. КРЕАТИВНЕ ВИКОРИСТАННЯ LEGO: матеріал: простий (іграшки), результат: складний (відеоісторія) - це дуже цінується. ВІЗУАЛЬНА МОВА: комбінування: кольорових сцен, ч/б стилізації, "VHS-ефектів" - є спроба стилю. ЖАНР: рідкісний для конкурсу формат: фантастичний бойовик, ігрова постановка. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ: чіткіша історія (сюжет трохи хаотичний), зрозуміліший конфлікт, логіка сцен, зараз більше "екшен", ніж "сюжет".
7	Надія Лінник 11 років Михайло Мокрий 13 років «Рятувальна місія» Телерепортаж	Ідея створення відеорепортажу виникла після створення робота «Мрія». Під час виникнення аварійної ситуації необхідно було організувати рятувальну місію. Про що ми і розповіли у своєму репортажі. Для зйомки репортажу ми використали декорації з паперу та тканини. Роботи (нами створені були	Оцінка 46 II місце <i>За міждисциплінарну роботу</i> СУТНІСТЬ РОБОТИ: формат: телерепортаж + ігрова постановка + STEM. робота

	<p>Ірпінський центр позашкільної освіти Ірпінської міської ради, гурток «Робототехніка»</p> <p>Дзигурі Пейкрішвілі Київська обл.</p>	<p>раніше на заняттях з «робототехніки») досліджували нові космічні об'єкти з метою пошуку нових джерел енергії. В результаті трапилася аварія з одним із роботів. Після сигналу про допомогу другий робот врятував постраждалого і дослідження було продовжено. Репортаж було знято на мобільний телефон і оброблено в програмі CapCut.</p>	<p>поєднує: журналістику (репортаж), техніку (робототехніка), постановку (декорації, сюжет).</p> <p>СИЛЬНІ СТОРОНИ:</p> <p>КОМАНДНА РОБОТА: чіткий розподіл ролей, взаємодія, для конкурсу це великий плюс. STEM-ПІДХІД: використані: власні роботи, технічна ідея, логіка місії, це вже міждисциплінарна робота.</p> <p>СЮЖЕТ: є: проблема (аварія), дія (рятувальна місія), результат - структура зрозуміла.</p> <p>ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ: декорації: папір, тканина, зйомка: телефон, монтаж: CapCut - дуже хороший рівень для віку. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ: більше емоції / напруги, чіткіший "репортажний стиль" (ведучий, підводки), монтаж трохи динамічніший.</p>
8	<p>Суворов Ярослав 16 років <i>«Захоплюючи й космос»</i> інформативне відео</p> <p>Вишнівський міський ЦНТТУМ "Шанс" гурток «Основи наукових досліджень» Лесова Наталія Миколаївна Київська обл.</p>	<p>Інтереси: гурток «Основи наукових досліджень», улюблені предмети: економіка, інформатика</p> <p>Стислий виклад суті і змісту представленої роботи: Відео показує «рекорди космосу» — найекстремальніші об'єкти Всесвіту. Ми бачимо Туманність Бумеранг, холоднішу за космічне тло; алмазну планету 55 Cancri e з розпеченою поверхнею; HD 189733b, де йде дощ із розплавленого скла під ураганними вітрами; найстарішу зірку Мафусаїла, що майже дорівнює віку Всесвіту; Сонце з гігантськими плазмовими викидами; та чорну діру, чия тінь поглинає навіть світло. Це коротка мандрівка крізь крайні межі космічних явищ, які виходять далеко за межі людської уяви. Відеоматеріали Сонця: NASA Solar Dynamics Observatory (SDO).</p> <p>Оскільки деякі куточки Всесвіту поки що недосяжні для прямої зйомки, для візуалізації далеких екзопланет, як-от алмазного світу чи планети скляних дощів, були використані науково точні моделі NASA JPL та цифрові симуляції в програмі SpaceEngine. Окремі кадри з чорними дірами базуються на математичних розрахунках гравітаційних лінз від фахівців центру Goddard.</p> <p>Усі використані матеріали належать їхнім правовласникам і застосовані виключно з освітньо-науковою метою.</p>	<p>Оцінка 48 І місце <i>За популяризацію науки</i></p> <p>СУТНІСТЬ РОБОТИ: формат: науково-популярне відео / edutainment. робота поєднує: науку, візуалізацію, сучасний відео монтаж. СИЛЬНІ СТОРОНИ: НАУКОВИЙ РІВЕНЬ: використані: NASA SDO, NASA JPL, SpaceEngine, коректні приклади: 55 Cancri e, HD 189733b, Туманність Бумеранг - це вже рівень наукової популяризації. ЗМІСТ: чітка концепція, "екстремальні об'єкти Всесвіту", структура: факт → приклад → візуал - добре тримає логіку. ВІЗУАЛЬНА ЯКІСТЬ: космічна графіка, симуляції, титри - виглядає як YouTube science-контент</p> <p>АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ: вказані джерела, пояснено використання матеріалів, дуже сильний момент. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ: більше авторської подачі (голос, ведучий), емоційний ритм, індивідуальний стиль, зараз трохи "як документалка", менше "як автор"</p>

9	<p>Михайлов Станіслав 13 років «Чумацький шлях»</p> <p>художньо-образне відео / есе</p> <p>«Лицей «Болградська гімназія ім. Г.С.Раковського» Богдева Наталя Георгіївна Одеська обл.</p>	<p>Моя робота має назву «Чумацький Шлях» і створена для участі в конкурсі «Космічні фантазії». У мене виникла ідея створити образ зоряного шляху, що символізує рух, розвиток і прагнення людини до пізнання Всесвіту. Назва «Чумацький Шлях» використана як поетичний образ космічного простору та нескінченної дороги до мрії. Творчий процес розпочався з формування задуму, створення сценарію та продумування візуального стилю відео. Основною метою було передати атмосферу космосу, фантазії, наукового прогресу та мрій про майбутнє. У моїй роботі поєднуються образи зоряного неба, техніки, польоту та людської уяви. Підбір матеріалу та інформації здійснювався з джерел, пов'язаних із космосом, астрономією. Також я використав візуальні образи, створені спеціально для цього проєкту. Ця робота дала мені можливість реалізувати творчі, інтелектуальні та технічні можливості. У процесі створення відео я використав навички образного мислення, роботи з інформацією та сучасними технологіями. Крім того, я удосконалив технічні вміння, пов'язані зі створенням відео, та навички самовираження через мистецтво. Робота сприяла розвитку наполегливості, відповідальності, вміння доводити задум до завершення, а також уміння бачити зв'язок між мистецтвом, наукою і сучасними технологіями.</p>	<p>Оцінка 45 III місце</p> <p><i>За художнє мислення</i></p> <p>СУТНІСТЬ РОБОТИ: робота поєднує: космічну тематику, філософський підхід, візуальну поетику.</p> <p>СИЛЬНІ СТОРОНИ: ІДЕЯ (ДУЖЕ СИЛЬНА) - Чумацький Шлях як: дорога, символ руху, шлях до мрії, ✓ це не просто “про космос” ✓ це метафора. ОБРАЗНЕ МИСЛЕННЯ: поєднання: астрономії, мистецтва, уяви, є художнє мислення. СТРУКТУРА є: задум, сценарій, візуальна логіка, це вже авторська робота. РЕФЛЕКСІЯ (РІДКІСНО!): автор описує: що хотів сказати, що розвинув - це дуже цінно для журі. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ: більше виразного монтажу, сильніший візуальний акцент, трохи більше унікальної графіки, зараз більше “естетика”, ніж “ефект”</p>
10	<p>Лисенко Злата 16 років «Відкритий фінал» Удобненський лицей Маяківської сільської ради 10 клас Димитрашко Алла Володимирівна Одеська обл.</p>	<p>Опис роботи: Камера фіксує спостереження, думки й відкриття дослідника протягом кількох днів. Фантастична історія перетворюється на роздуми про Землю, людину та відповідальність за власні сигнали. Фінал залишається відкритим — як і питання, на яке кожен глядач має відповісти сам. Я систематично займаюся навчальною та творчою діяльністю, маю досвід колективної та індивідуальної роботи. Брала участь у різних олімпіадах з навчальних дисциплін, де демонструвала високий рівень підготовки та досягала результатів. Маю досвід презентації власних робіт і відповідального виконання поставлених завдань. Постійно розвиваю свої навички, зацікавлена в участі у конкурсах та освітніх ініціативах, що сприяють</p>	<p>Оцінка 48 I місце</p>

		<p>особистісному та інтелектуальному зростанню. Ідея роботи виникла поступово. Під час підготовки я багато спостерігала й розмірковувала над темою космосу, поєднуючи наукові уявлення з особистими спостереженнями та подіями що зараз відбуваються у світі. Мене цікавило, як пошук життя у Всесвіті пов'язаний із тим, як людина мислить і поводить на Землі. У результаті цих роздумів з'явилася концепція фантастичного відеоблогу дослідника, у якому космос стає приводом для простих і зрозумілих роздумів про людство та відповідальність людини.</p>	
11	<p>Шостаковська Єлизавета 13 років <i>«Дивовижний космос»</i></p> <p>навчально-пізнавальне відео</p> <p>Ліцей № 6 Подільської МР 7 клас Дімітрова Т.С., Одеська обл.</p>	<p>Ідея роботи виникла під впливом зацікавлення темою космосу та уявленням майбутніх подорожей Всесвітом. У своєму відео я розповідаю про Юпітер — найбільшу планету Сонячної системи. Я показую його унікальні риси: смугасту атмосферу, великі штормові хмари та супутники.</p> <p>Під час роботи над відео я навчилася збирати цікаву інформацію, працювати з відеоредактором та висловлювати свої думки чітко і зрозуміло. Цей проєкт допоміг мені краще зрозуміти космос і розвивати творчі та комунікаційні навички.</p>	<p>Оцінка 41</p> <p>СУТНІСТЬ РОБОТИ: формат: навчально-пізнавальне відео. тема: планета Юпітер, основні характеристики, популяризація знань. СИЛЬНІ СТОРОНИ: ОСВІТНІСТЬ: чітко подано: що таке Юпітер, його особливості, хороший рівень для віку. СТРУКТУРА: логічна подача: вступ, факти, висновок, легко сприймається. РОБОТА З ІНФОРМАЦІЄЮ: видно: пошук матеріалу, відбір фактів, сформовані базові дослідницькі навички. НАВЧАЛЬНИЙ РЕЗУЛЬТАТ: авторка сама зазначає розвиток: комунікації, роботи з відео, мислення, ✓ це дуже цінно для конкурсу. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ: більше візуальної динаміки, цікавіші переходи, більше авторського стилю, зараз це більше “урок”, ніж “відеоісторія”</p>
12	<p>Коробань Павло 14 років <i>«Космічна безодня»</i> Sci-Fi відео / концептуальна анімація Уманський ЦПО «Територія творчості», гурток «Логічні ігри»</p>	<p><u>опис роботи:</u> ідея відео з'явилася під час заняття гуртка, коли обговорювався конкурс. Уявляв космос і чорні діри. Мені стало цікаво, що відчуває простір, коли все навколо зникає і як виглядає місце, де зникають предмети та навіть час. Обговорили з керівником сюжет, підібрав зображення та ефекти, продумав, як зробити момент «поглинання» більш реалістичним. Я шукав інформацію про чорні діри, гравітацію та космічну безодню, щоб відео було не лише красивим, а й пов'язаним із наукою. У відео предмети поступово рухаються в безодню — це символ того, що все має свій початок і</p>	<p>Оцінка 47 II місце</p> <p>СУТНІСТЬ РОБОТИ: формат: Sci-Fi відео / концептуальна анімація. тема: чорні діри, гравітація, зникнення матерії. СИЛЬНІ СТОРОНИ: ІДЕЯ (ДУЖЕ СИЛЬНА) - космічна безодня як: місце зникнення, межа часу і простору, філософський образ - ✓ це вже концепція, а не просто відео. ПОЄДНАННЯ НАУКИ І ФАНТАЗІЇ: чорні діри, гравітація, візуалізація, хороший</p>

	<p>програми на основі користувача ПК» Загоруйко Оксана Петрівна Черкаська обл.</p>	<p>кінець. Цю роботу можна використовувати на заняттях з астрономії або для роздумів про Всесвіт і наше місце в ньому. <u>стилий виклад суті і змісту представленої роботи:</u> світ космічної таємниці, де час і матерія зникають у безодні, залишаючи лише роздуми про сенс буття; <u>оцінка роботи:</u> під час створення цієї роботи я зрозумів, що можу поєднати фантазію з науковими знаннями. У відео я реалізував можливість комп'ютерної графіки, анімації та монтажу, щоб передати ефект безодні й руху предметів у просторі. Ця робота допомогла мені розвинути творче мислення, уяву та вміння працювати з інформацією. Я навчився краще планувати етапи роботи, підбирати матеріал. Також я більше зацікавився темою космосу та аерокосмічної галузі, дізнався про чорні діри та гравітацію.</p>	<p>баланс Sci-Fi + наука. ВІЗУАЛЬНИЙ ОБРАЗ: портал / безодня, рух об'єктів, глибина простору, є сильний центральний образ. ОСМИСЛЕННЯ: дуже важливо: автор думає про: час, кінець, сенс - ✓ це вже рівень рефлексії. РОБОТА З ТЕХНІКОЮ: монтаж, ефекти, композиція, видно розвиток навичок. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ: більше динаміки руху, різноманітність сцен, трохи більше "історії", зараз більше "образ", ніж "сюжет"</p>
13	<p>Дацюк Денис 13 років «Коли замовкає ракета - говорить небо» креативна анімація / художнє висловлювання Уманський міський ЦПО «Територія творчості», гурток «Комп'ютерна анімація» Загоруйко Оксана Петрівна Черкаська обл.</p>	<p><u>опис роботи:</u> на гуртку «Комп'ютерна анімація» запропонували взяти участь у конкурсі "Космічні фантазії" і це мене дуже цікавило. Спочатку я придумав ідею, що ракета може полетіти в космос, а коли вона зникне, з'являться зірки і ніжний звук неба. Я почав шукати інформацію про космос і ракети, в процесі дізнався багато цікавих фактів про те, як працюють ракети та як люди впливають на космос (ракети, які запускають люди, порушують спокій неба, розриваючи тишу своїми могутніми злетами та вибухами). Я дуже радий, що зміг створити щось таке особливе для цього конкурсу!; <u>стилий виклад суті і змісту представленої роботи:</u> після того як людина покидає космос, після гулу ракет, настає тиша, наповнена спокоєм і сяйвом зірок - символом мрії, миру та безмежності; <u>оцінка роботи:</u> я навчився краще виражати свої ідеї через малюнки і анімацію, а також покращив уяву у поєднанні фантазії з реальністю, розвинув навички дослідження.</p>	<p>Оцінка 45 III місце</p> <p>СУТНІСТЬ РОБОТИ: ідея: після шуму ракет, настає тиша, космос "говорить" через спокій. СИЛЬНІ СТОРОНИ: ІДЕЯ (ДУЖЕ ЧИСТА І КРАСИВА, головне: контраст, шум / тиша , людина / космос - ✓ дуже зрілий образ для віку . ПОЕТИЧНІСТЬ: "говорить небо", "тиша після ракети" - це вже майже візуальна поезія. ОБРАЗНА ПРОСТОТА: прості форми, зрозуміла композиція, працює як символ. ІДЕЙНЕ НАПОВНЕННЯ: важливий меседж: людина впливає на космос, але космос — це також тиша і гармонія. РОЗВИТОК АВТОРА: видно: пошук, навчання, осмислення. ЩО МОЖНА ПОСИЛИТИ: більше анімації (руху), плавні переходи, деталізацію, зараз більше "ідея", ніж "техніка"</p>