**Окружная научно – практическая конференция младших школьников**

**«Я познаю мир – 2014»**

**Направление « Научно-техническое творчество»**

**Когда оживают рисунки**

Выполнили:

Калистратова Светлана Вячеславовна

Максимова Екатерина Алексеевна

ученицы 3 «Б» класса

ГБОУ СОШ № 10 г.о. Кинель Самарской области

Руководитель:

Хлынцева Юлия Викторовна

учитель начальных классов

ГБОУ СОШ № 10 г.о. Кинель Самарской области

Кинель

2014

**ОГЛАВЛЕНИЕ**

Введение……………………………………………………………………………...3

Основная часть…………………………………………………………………….....5

1. Что такое мультипликация ..…………………………………….…….….......5

2. История мультипликации ……………………………………………….….6

3. Классификация мультфильмов ..…………………………………….....…..12

4. Исследования ……………………………………………………..…………14

5. Этапы создания анимационных фильмов ………….………………….......16

6. Создание мультипликационного фильма «Мандаринчик» ……………....18

Заключение……………………………………………………………………........19

Список использованных источников и литературы ..…………………….….....20

Приложения…………………………………………………………………………21

Таблица № 1 ………………………………………………………………………..21

Таблица № 2 ………………………………………………………………………..21

Анкета ………………………………………………………………………………22

Результаты опроса …………………………………………………………………23

**Введение**

Что на свете больше всего любят дети? Ну, конечно же, сладкие конфеты и веселые мультипликационные фильмы! Интересные мультики, как и вкусные конфеты, никогда не надоедают – это вам подтвердит любой ребенок.

К сожалению, дети смотрят мультфильмы, в которых порой показывают сцены агрессии. В мультфильмах стали использоваться неприличные выражения. И их дети запоминают буквально «на лету». Дети в заблуждении: родители твердят, что ругаться – нельзя и некрасиво, а им показывают в мультфильмах то, что доказывает совершенно обратное.

И мы тоже очень-очень любим смотреть мультфильмы. Глядя на движущиеся картинки на экране, мы задумались: как «оживают» любимые герои? И мы захотели создать свой собственный добрый мультфильм.

Но с чего начать? Как его создать? В чем заключаются тайны создания мультфильмов? Чтобы найти ответы на интересующие нас вопросы, мы решили провести исследование.

Актуальность исследования: В последнее время все больше внимания уделяется воспитанию культурного, грамотного гражданина. Современный подход в этом направлении - изучение влияния мультипликационных фильмов на речь учащихся начальных классов.

Гипотеза: Мы предположили, что если выясним секреты мультипликации, то сможем сами создать свой мультфильм.

Предмет исследования:

Мультипликация

Цель:

Узнать тайны создания мультфильмов

Снять свой мультипликационный фильм

Задачи:

1. Изучить историю мультипликации и влияние мультипликационных фильмов на речь учащихся начальных классов.
2. Провести классификацию мультфильмов
3. Изучить процесс создания мультфильма
4. Снять свой мультфильм «Мандаринчик»

Методы:

1. Сравнительный
2. Логический
3. Социологического анализа (анкетный опрос, наблюдение)

Результат работы:

Мультфильм «Мандаринчик »

**Основная часть**

**Что такое мультипликация?**

**Мультиплика́ция** (от лат. *multiplicatio* — умножение, увеличение, возрастание, размножение) — технические приёмы создания иллюзии движущихся изображений с помощью последовательности неподвижных изображений (кадров), сменяющих друг друга с некоторой частотой. **Анима́ция** (от фр. *animation*: оживление, одушевление) — западное название мультипликации: вид киноискусства и его произведение (мультфильм), а также соответствующая технология.

По мнению известного мультипликатора Фёдора Хитрука, использование в нашей стране терминов «мультипликация», «мультипликатор» связано с технологией, использовавшейся до внедрения классической рисованной анимации — созданием изображений при помощи накладывания на лист элементов персонажей, что сродни аппликации. По созвучию с этим словом, новое искусство было названо мультипликацией.

**История мультипликации**

Художники всех времен и народов мечтали о возможности передать в своих произведениях подлинное движение жизни. Стремление человечества запечатлеть в рисунке движение, наблюдаемое в природе и жизни, мы находим в памятниках глубокой древности, когда первобытный художник изображал на камне различных животных и людей или занимался резьбой по дереву и кости. Так в первобытных рисунках северных народностей нашей страны мы видим бегущего оленя, изображенного с большим количеством ног, как бы показывающих стремительность его бега; танцующего охотника с восемью ногами и руками, которыми переданы различные моменты движения в танце. Такие же рисунки мы находим у народов Южной Африки, индейцев Северной и Южной Америки и многих других. Человек наблюдал жизнь, видел движение в жизни и старался воспроизвести, запечатлеть это движение в своих примитивных рисунках доступными ему средствами.

Вполне вероятно, что первым толчком в этом направлении еще в доисторические времена был горящий костер, его беспрестанно изменяющиеся, пляшущие тени. В дальнейшем стремление получить иллюзию движения от рисунка привело к созданию китайского театра теней, когда тени рисунков, проецируемые на освещенной плоскости, начали двигаться - начали жить. В этом уже был заложен один из основных элементов будущего искусства мультипликации.

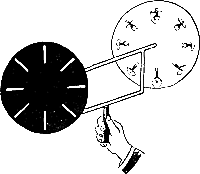
***70-е годы до н.э.*** - Римский поэт и философ Лукреций в трактате "О природе вещей" описал приспособление для высвечивания на экране движущихся рисунков.

***Х-ХI вв.*** - Первые упоминания о китайском театре теней - типе зрелища, визуально близкому будущему анимационному фильму.

***XV в.*** - Появились книжки с рисунками, воспроизводившими различные фазы движения человеческой фигуры. Свернутые в рулон, а затем мгновенно разворачивавшиеся, эти книжки создавали иллюзию оживших рисунков.[4]

В средние века также находились умельцы, развлекавшие публику сеансами движущихся картинок при помощи оптических устройств наподобие фильмоскопов, куда вставляли прозрачные пластины с рисунками. Такие аппараты называли волшебным фонарем.

***1646 г.*** - иезуитский монах Атанасиус Киршер дал первое описание устройства сконструированного им "волшебного фонаря" - прибора, который высвечивал изображение на прозрачном стекле. С XVII века в бродячих театрах по всей Европе проводились такие представления.

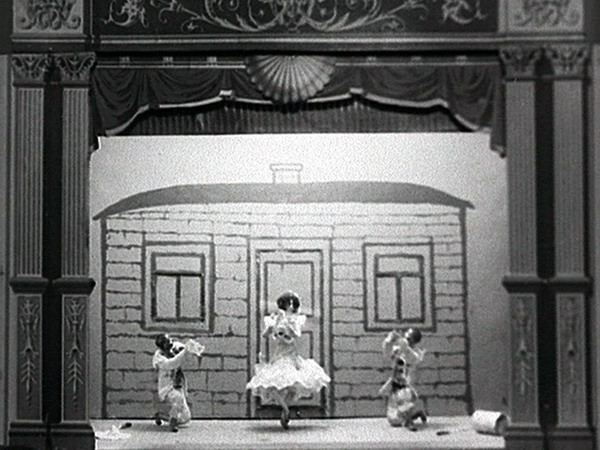
***1832 г.*** - Попытки найти способы оживления рисунков посредством специальных аппаратов задолго предшествуют появлению кинематографа. Молодой бельгийский профессор Жозеф Плато построил еще в 1832 году маленький лабораторный прибор - фенакистископ, конструкция которого основана на способности сетчатки человеческого глаза сохранять изображения (название это происходит от греческого слова "фенакс" - обманщик и корня "скоп" - смотреть).

***1880 г.*** - Эмиль Рейно с большим успехом демонстрировал свои рисунки на экране. Но это еще было простая форма мультипликации. И только когда Эмилю Рейно пришла идея заменить в ленте барабана цикловые рисунки, которые воспроизводили одно и то же движение, начиная и замыкая его, более длинными лентами, на которых в последовательных рисунках разыгрывались занимательные сюжеты маленьких смешных пьесок, пантомимы, тогда он действительно создал искусство мультипликации, искусство "одушевленного рисунка", придав ему форму спектакля.

***1892 г.*** - Рейно устраивает специальные показы в музее Гревен и дает им название "Оптический театр". Таким образом, Эмиль Рейно считается отцом анимационного кино. ***1907 г.*** - Французский художник-карикатурист Эмиль Коль (настоящая фамилия Куртэ) начинает активно заниматься оживлением рисунка в кинематографии методом покадровой съемки (графической мультипликацией)[1]

***1906 г.*** - сделана запись первого русского кукольного мультфильма. Его снял балетмейстер из Санкт-Петербург Александр Ширяев. Для своих новых постановок Александр Ширяев применял разработанный им метод домашней подготовки балетов. Он изготавливал куклы из папье-маше высотой в 20—25 см, все части «тела» которых держались на мягкой проволоке. Это позволяло балетмейстеру придавать им нужное положение. Куклы одевались в соответствующие костюмы из бумаги и ткани. Поместив в ряд несколько кукол, Ширяев придавал каждой из них позу, как бы продолжавшую позу предыдущей куклы. Таким образом, весь ряд представлял сочиняемый танец. Затем, выбирая сценки, наиболее его удовлетворявшие, он зарисовывал схему танца на бумажной ленте и нумеровал все па. Получались своего рода раскадровки. Он устроил в комнате съёмочный павильон и на минисцене специального ящика, имитировавшего театральные кулисы в несколько ярусов с электрическим освещением изнутри, создавал мультипликационные фильмы-балеты. Его целью было не создание нового искусства, а попытка воспроизведения человеческого движения, воссоздание хореографии. Чтобы снять балет «Пьеро и Коломбина», Ширяев сделал более семи с половиной тысяч рисунков. Время по его созданию заняло три месяца. За время создания Ширяев протёр ногами дыру в паркете, поскольку постоянно ходил от кинокамеры к декорации и обратно.

***1910 г.*** - Художник и оператор Владислав Александрович Старевич разработал особую художественную технику и прием для постановки и съемки объемно кукольной мультипликации, сохранившуюся в своих основных чертах и по настоящее время. Им были созданы в России первые в мире объемно-мультипликационные фильмы.

***1912 г.*** - В. А. Старевич выпустил пародийные мультипликационные фильмы "Прекрасная Люканида, или война рогачей с усачами" и другой под названием "Авиационная неделя насекомых". В этих фильмах участвовали специально разработанные Старевичем куклы различных насекомых, которые на основе мягкой проволочной конструкции могли перемещаться, видоизменять свою форму, принимать различные позы и производить разнообразные движения. [3]

Помимо кукольной мультипликации В.А.Старевич, первый из кинематографистов России, занимался и рисованной мультипликацией. В 1913 г. он делает мультипликационную вставку в фильм "Ночь перед рождеством" по повести Н.В.Гоголя. В ней было показано, как Черт и Солоха вылетают на метле из трубы хаты, путешествуют по звездному небу, крадут месяц и возвращаются домой.

Американские фирмы несколько раз предлагали Старевичу продать секрет конструкции его кукол и перейти к ним работать, но он категорически отвергал эти предложения. В развитии русского мультипликационного искусства В.А.Старевич сыграл примерно такую же, если не большую, роль, какую в свое время в иностранной мультипликации сыграл французский художник Эмиль Коль.

***1928 г.*** - создан первый звуковой полнометражный мультфильм. Его создателем стал американский художник-мультипликатор, кинорежиссёр, актёр и сценарист Уолт Дисней.

Его мультфильмы «Белоснежка и семь гномов», «Сто один далматинец», мультсериалы о Микки Маусе и другие пользуются огромной популярностью и в наше время.

***1940 г.*** - На студии "Метро-Голдвин-Майер" начинают производство серии "Том и Джерри".

***1936 г.*** - по приказу самого Иосифа Сталина **создана** легендарная мультипликационная студия нашей страны «Союзмультфильм». Свой первый мультипликационный фильм, «В Африке жарко», студия выпустила в том же, 1936 году. Сценарий для мультфильма написал Сергей Михалков. Тогда ещё чёрно-белая лента, повествовала историю о животных, населяющих жаркую Африку, и жаждущих попробовать ледяное мороженое. Осуществить их мечту, по замыслу автора, должны были дружелюбные морж и обезьяна, - обитатели сурового Северного полюса. На пути к Африке они попадают в массу интересных и увлекательных историй, справляются со всеми трудностями и добираются-таки до своих южных товарищей. А в благодарность за вкусное мороженое, увозят к себе на родину множество тропических фруктов.

В пятидесятые годы двадцатого века Союзмультфильм выпускает такие известные мультфильмы, как «Аленький цветочек», «Двенадцать месяцев», «Снежная королева» и другие.

На рубеже шестидесятых – семидесятых годов коллектив Союзмультфильма создаёт удивительные мультипликационные сериалы: «Малыш и Карлсон», «Ну, погоди!», «Бременские музыканты», «Вини-Пух» и «Крокодил Гена».[2]

В числе мультипликаторов, трудившихся на студии Союзмультфильм, можно выделить Романа Качанова, создавшего знаменитого Чебурашку и экранизировавшего повесть Кира Булычёва «Путешествие Алисы» (мультфильм «Тайна третьей планеты»). Режиссёром многих известных мультфильмов, например, трилогии приключений Вини-Пуха и его друзей выступал Хитрук Фёдор Савельевич. Он же режиссировал и «Каникулы Бонифация», работал над многими другими мультфильмами в качестве мультипликатора. Также на Союзмультфильме в своё время работали Норштейн Ю.Б., Шварцман Л.А. и А.Ю. Хржановский и другие известные российские мультипликаторы.

За долгие годы своего существования **студия Союзмультфильм** выпустила сотни мультиков, полюбившихся советским детям и нам, зрителям двадцать первого века.

***В* настоящее время** в России мультипликационные фильмы снимаются на 74 студиях. Ближайшая к нам была студия – Куйбышевтелефильм, известная своими мультфильмами по сказкам братьев Бондаренко, такие, как «Волшебный мешочек»

(1975 г.), «Лень» (1981 г.), «Лесные сказки» (1978 г.) и другие.

**Классификация мультфильмов**

Классификация мультфильмов на сегодняшний день достаточно велика, поэтому мы остановимся на наиболее приоритетных и известных.

Разделяют мультфильмы **по странам-производителям:**

1. Американские (мультики Уолта Диснея);
2. Французские (например, «Кошачий суп», «Гадкий Я»);
3. Японские (аниме) («Унесенные призраками», «Мой сосед Тоторо»);
4. Россия (СССР) («Кот Леопольд», «Ну, погоди», «Фиксики»);
5. Чешские («Упс, ошибочка», «Кротик»);
6. Немецкие («Белоснежка», «Послание»);
7. Английские («Почтальон Пэт»).

**По целям:**

* Образовательные (смысл заключается в следующем: мультики должны изменить знания, отношение или поведения смотрящих);
* Развивающие (такие мультики направлены на развитие личности);
* Воспитательные (моделируют систему поведения);
* Обучающие (совершенствование знаний и их систематизация);
* Познавательные (просветительная функция);
* Ознакомительные;
* Развлекательные;
* Риторические (проблемные) (помогают задуматься над окружающими нас проблемными ситуациями).

**По технологическому процессу:**

* Рисованные. Первые мультипликационные фильмы были именно такими, так как они не требовали кинооборудования, поэтому появились задолго до появления кинематографа. В такой технике работала компания Уолта Диснея. Сейчас данный метод   в большинстве своем использует производство Японии.
* Кукольные. Впервые появились в России. Известные мультики: "Чебурашка", "Варежка".
* Компьютерные.
* Пластилиновые. "Пластилиновая ворона", "Падал прошлогодний снег".
* Песочные. Использование любых сыпучих материалов.

**По продолжительности:**

* Короткометражные (длительностью до 45 минут);
* Полнометражные (более 45 минут).

**По возрастным интересам:**

1. Для детей;
2. Для подростков
3. Для взрослых.[5]

**Исследования**

Анкетирование, проведенное среди  211 учеников нашей начальной школы, (см. Приложение) показало, что большинство учащихся младших классов  любят играть с друзьями (64%). Предпочитают смотреть мультфильмы - 20%, а читать книги – 15%.

При этом 54 % школьников предпочитают иностранные мультфильмы (диаграмма № 1).

Что касается продолжительности просмотра, то получается самое большое количество (56 %) опрошенных сказали, что они смотрят мультфильмы 1 час. Такие результаты считаем положительным. Ведь известно, что длительный просмотр телевизора нарушает зрение детей и плохо влияет на здоровье.

Большинство опрошенных предпочитают смотреть мультфильмы по телеканалам «Nickelodeon» (47%) и «Сartoonnetwork» (42%). Это означает, что ученики смотрят в основном зарубежные телеканалы.

Самое большое число опрошенных учеников (59 %) сказали, что в той или иной мере используют в своей речи слова из мультфильмов. При этом постоянно используют слова из мультфильмов 38 % опрошенных.

Мы проанализировали речь героев зарубежных мультипликационных фильмов и выяснили, что многие из них употребляют грубые слова, жаргоны (таблица № 1). Следует отметить, что такая лексика употребляется исключительно в мультипликационных фильмах зарубежного производства.  В мультфильмах  российского и советского производства таких слов не выявлено (таблица № 2). А какие они милые и хорошенькие, все герои советских мультфильмов! У них добродушные лица и теплые улыбки, так и хочется смотреть такой мультфильм снова и снова.

Подражая героям мультфильмов, учащиеся младшего школьного возраста и в своей речи начинают употреблять «крутые» слова: тупица, болван, больной и т.п., и используют их в качестве обращений и личностных характеристик своих товарищей.

Таким образом, в мультипликационных фильмах иностранного производства зачастую употребляются слова, которые нежелательны в обычном разговоре.

Поэтому следующим этапом нашей работы стало создание своего собственного, доброго мультфильма с правильной и красивой речью героев.

**Этапы создания мультипликационных фильмов**

Просмотрев несколько видеороликов о мультипликации, мы поняли, что создание мультфильма – длительный и, достаточно, трудный процесс. **Продюсер** определяет общий замысел, **сценаристы** разрабатывают сюжет и сценарий. Далее все это передается **режиссеру-мультипликатору**, который распределяет сцены между **художниками-мультипликаторами**. Каждый из них отвечает за самые важные персонажи в сцене. Промежуточные эпизоды дорисовывают **младшие мультипликаторы**. Другие **художники** готовят фон, на котором происходит действие. **Оператор** покадрово фотографирует рисунки при помощи специальной камеры. **Актеры озвучивают** персонажей фильма. Наконец, **звукорежиссер** синхронизирует звук с изображением.

Итак, мы выделили следующие этапы создания мультипликационного фильма:

**1.  Выбор сюжета**

Все начинается с идеи. Когда она готова, необходимо сделать наброски будущих героев, пейзажей, сцен и схему фильма. Созданные наброски или картины используют для уточнения сюжета будущего фильма.

**2.  Написание сценария**

Создание фильма начинается с подробного письменного сценария. Нужно показать, как каждая сцена будет выглядеть в фильме.

**3.  Создание персонажей и обстановки**

После написания сценария надо нарисовать или просто составить «раскадровку» по сценам и по времени.

**4.  Выставление движения**

Собрать мультфильм: проработать анимацию, т. е. движения персонажей, используя компьютерные технологии.

**5.  Подбор звукового сопровождения**

Начать озвучку: подключить микрофон, включить запись, озвучить персонажи.

**6. Соединение звука с изображением**

Синхронизировать изображение с озвучиванием.

**7.  Создание заставки и концовки**

Именно они помогут ярко начать и эффектно закончить свой фильм и познакомить зрителей с создателями мультфильма.[6]

**Советы будущим мультипликаторам:**

* Документ-камера или фотоаппарат должны быть закреплены
* Двигать фигуры нужно буквально по миллиметру и в нужном направлении
* Во время съёмок в кадре не должно быть никаких лишних деталей и рук

**Создание мультипликационного фильма «Мандаринчик»**

Мы решили, что нашим мультфильмом будет **детский, воспитательный, рисованный, короткометражный.** Создавать мы его будем в технике «перекладка».

**1.** За основу сценария взяли сказку, сочиненную Максимовой Катей.

**2.** Для создания мультфильма изготовили персонажей. Сначала нарисовали эскизы всех героев сказки. Потом каждую деталь нарисовали отдельно (голова, туловище, ноги, руки), раскрасили, вырезали и изготовили действующих лиц сказки в технике «кукол-марионеток»

**3.** Нарисовали декорации – джунгли, город, комната главного героя, где происходят события.

**4.** Подобрали музыкальное сопровождение. Мы выбрали несколько композиций: этническую африканскую музыку и грустную мелодию. Они как раз очень передают характер нашего мультфильма.

**5.** Приготовили к съёмке фотоаппарат, штатив и компьютер.

**6.** И приступили к работе: начали двигать фигурки, лапы и руки по чуть-чуть. На фотоаппарат снимали каждое движение персонажей.

Пришлось несколько раз начинать сначала, так как в кадр всё время попадали наши руки.

**7.** Распределили роли, подключили микрофон и начали озвучивание. Это было нелегко. Переозвучивать пришлось несколько раз.

**8.** Пришло время монтажа, где снятые кадры соединили с озвучиванием. Его нам помогли сделать старшеклассники. Мы сделали 586 чистовых снимков (А сколько у нас было испорченных!). Но мы считаем, что у нас получилось неплохо.

**9.** Через несколько дней мы показали свой, уже второй мультфильм, ребятам, поделились с ними секретами создания мультиков.

**Заключение**

Создание мультфильмов - процесс творческий и очень увлекательный. Люди, которые попробовали их делать, уже не смогут остановиться. Закончив работу над одним мультфильмом, им хочется начать делать снимать следующий. Ведь его произведение будет интересно посмотреть другим людям.

Мультфильмы не только развлекают, но и поучают. И поэтому мультипликация интересна не только тому, кто создает мультфильм, но и зрителям. Встреча с новым мультфильмом таит в себе радость открытия неведомого мира. Мира доброго, волшебного, который создал автор. В нем происходят чудеса и возможно все самое невозможное.

В результате работы мы сделали следующие **выводы*:***

* С момента первого выхода мультфильмов прошло более 100 лет, но они до сих пор популярны
* Мультфильмы можно классифицировать по возрастным интересам, по цели, по способу создания, по продолжительности
* Познакомились с профессиями людей, создающими мультипликационные фильмы
* Зная основные секреты мультипликации, можно создать свой мультфильм
* Таким образом, мы сумели достичь цели нашего исследования

Актуальность нашей работы открывает нам широкие перспективы в процессе создания мультфильмов. Стремительно развиваются компьютерные технологии. Поэтому, в будущем мы планируем изучить компьютерные программы для создания мультфильмов и создать новый мультфильм.

**Список использованных источников и литературы**

1. Бородин Г. «Аниматоры: краткая история обучения профессии» // <http://www.webcitation.org/65JoRDaF0>
2. Мультипликация (искусство) // <http://ru.wikipedia.org/wiki>
3. Мультипликация (технология) // <http://ru.wikipedia.org/wiki>
4. <http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B8%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F>
5. <http://www.pandia.ru/text/77/210/85850.php>
6. <http://www.myltik.ru/index.php?topic=interes/history>

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

**Таблица № 1. Лексическое значение слов, употребляемых в мультфильмах**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Слово** | **Лексическое значение** | **Стилистическая помета** |
| Зашибенно | хорошо | Просторечное |
| Офигенно | хорошо | Просторечное |
| Очуменно | восхитительно | Просторечное |
| Опупенно | отлично | Просторечное |
| Улётно | замечательно | Просторечное |
| Конкретный облом | что-то не получилось | Просторечное |
| Въехать | понять | Жаргонное |
| Врубиться | понять | Жаргонное |
| Влипнуть | попасть в беду | Жаргонное |
| Пруха | везение | Жаргонное |
| Выпендрёжник | выскочка | Бранное |
| Тусим | танцуем, развлекаемся | Жаргонное |
| Шантрапа | никуда негодный человек | Пренебрежительное |
| Чики-пики | всё хорошо | Жаргонное |

**Таблица № 2. Слова, употребляемые в мультипликационных фильмах и каналах ТВ**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Спанч Боб | Nickelodeon | *Придурок, тупица, кретин, фигня, круто, классно, идиот, бестолочь* |
| Мадагаскар-2 | 1 Канал | *Опупенно, идиот, прикольно* |
| Джонни тест | Сartoonnetwork | *Выпивка, круто, хиппи, дурак, идиот, болван, тупица, отвали, жулик, “козел”, извращенцы, урод, оборванец, тусовка, придурок, забегаловка* |
| Симпсоны | REN TV | *Придурок, тупица, идиот, дерьмо, кретин, болван, паршивец, гаденыш, пивко* |
| Весёлые паровозики из Чаггингтона | Карусель | *Отрицательных слов нет* |
| Вини-Пух, Карлсон, Бэмби и Король Лев | СТС | *Отрицательных слов нет* |
|  |  |  |
| Фиксики, Маша и Медведь | Россия-1 | *Отрицательных слов нет* |

**АНКЕТА**

1. Чем Вы предпочитаете заниматься в свободное время?

1. Смотреть мультипликационные фильмы

2. Играть с друзьями

3. Читать книги

4. Другое

2.Какие мультфильмы Вы предпочитаете?

1. Зарубежные

2. Российские

3. Советские

3. Как долго Вы смотрите мультфильмы?

1. 1 час

2. 2 час

3. 3 часа

4. 4 часа

4. На каком телевизионном канале Вы предпочитаете смотреть мультфильмы?

1. Nickelodeon

2. Сartoonnetwork

3. Карусель

4. Россия

5. Употребляете ли Вы слова из мультфильмов в своей речи?

1. Да

2. Иногда

3. Нет

**Чем Вы предпочитаете заниматься в свободное время?**

(диаграмма № 1)

**Употребляете ли Вы слова из мультфильмов в своей речи**?

(диаграмма № 2)