Пояснительная записка

Введение

 Язык является важнейшим средством общения, без которого невозможно существование и развитие человеческого общества. В современном мире знаний только родного языка недостаточно, поэтому все больше внимания уделяется изучению иностранных языков в школе. Иностранный язык – обязательный предмет учебного плана, он изучается в течение многих лет, требует особой методики и мастерства преподавания от учителя, но овладение им вне среды языка представляет большую трудность. Немало усилий требуется от самого обучаемого, но большая часть отводится роли учителя. Для того чтобы сформировать стойкую положительную мотивацию учащихся в отношении иностранного языка, чтобы добиться наиболее оптимального уровня усвоения учебного материала учителю следует использовать нестандартные формы работы, включать в процесс обучения новые приемы и методы обучения иностранным языкам, обращаться к новым техническим средствам обучения.

 Расценивая мотивацию как важнейшую пружину процесса овладения иностранным языком, обеспечивающую его результативность, нужно иметь в виду следующее: мотивация - сторона субъективного мира ученика, она определяется его собственными побуждениями и представлениями, осознаваемыми им потребностями. Отсюда все трудности вызова мотивации со стороны. Учитель может лишь опосредованно повлиять на неё, создавая предпосылки и формируя основания, на базе которых у учащихся возникает личная заинтересованность в работе.

 Прошлым летом во время летней школьной площадки дети профильной группы заинтересовались процессом создания пластилиновых мультфильмов. Куратор группы поддержала эту идею и предложила озвучить мультфильм на иностранных языках. Так как в работе летнего лагеря принимала участие гостья из Франции.

 Благодаря совместной работе был создан пластилиновый мультфильм (продукт) и озвучен на французском (так как наша школа с углубленным изучением французского языка) и английском языках.

**Объект проекта** : мультфильм .

**Предмет проекта:** процесс создания мультфильма на иностранном языке средством пластилина.

**Цель проекта**

 Создать мультфильм на иностранном языке, используя возможности информационно - коммуникационных технологий (покадровая съемка, компьютерная обработка отснятого материала, наложение музыкального сопровождения и текста) по мотивам сказки.

 **Задачи проекта**:

- Совершенствование лексико-грамматических средств языка.

- Совершенствование звуковой стороны речи в сфере произ­ношения, восприятия и выразительности.

- Развитие диалогической и монологической речи.

 - Изучить процесс создания пластилинового мультфильма;

- Познакомить детей с технологией мультимедиа (Мультимедиа — это взаимодействие визуальных и аудио-эффектов под управлением интерактивного программного обеспечения с использованием современных технических и программных средств, они объединяют текст, звук, графику, фото, видео в одном цифровом представлении.)

- Учить работать в коллективе над замыслом будущего мультфильма, обмениваться информацией, планировать различные виды художественно-творческой деятельности (изготовление персонажей, декораций, подбор характеристик персонажей, работа над ролью и т.д.)

- Формировать представления о художественном образе мультфильма как продукте коллективной и творческой деятельности всех его участников

- Формировать умение понимать основную идею литературного произведения и выделять единицы сюжета (завязка, кульминация, развязка)

- Совершенствовать умения согласовывать свои действия с партнерами

- Учить составлять список персонажей сказки, последовательность действий героев

- Познакомить детей с процессом фотосъемки, элементарными правилами пользования фотоаппаратом

- Придумывать реплики на иностранном языке для своего героя в соответствии с общим сюжетом

- Дать представления детям о переносе отснятого материала на компьютер

- Учить добавлять запись голоса к видеоряду, формировать умение передавать особенности характера персонажа с помощью интонационно-образной речи (на иностранном языке)

-  Развивать творческие способности, внимание, активность на всех этапах работы, доводить начатое дело до конца

- Воспитывать трудолюбие, наблюдательность, бережное отношение к продуктам творчества

**Методы исследования**:

1)Сбор информации из книги ресурсов интернета.

2)Практический метод:

- лепка героев;

- съемка мультфильма.

 Проектная работа состоит из трёх глав. В первой работаем над созданием сценария сказки на иностранном языке. Во второй главе мы постарались осветить вопрос создания пластилинового мультфильма, рассмотрели способы лепки. Третья глава носит практический характер.

*Глава 1*

**Теоретическая часть**

**Этапы работы со сказкой:**

1.Выбор сказки

Обязательным условием при выборе сказки являются следующие технические параметры: длительность по времени; возможная языковая сложность: наличие сложно переводимых фраз, слов;

2.Создание сценария (трансформация из монологической речи в диалогическую)

Написание собственного варианта сценария.

3. Перевод реплик с русского языка на иностранный.

 На данном этапе учащиеся работают как индивидуально, так и в группе. Им приходится просмотреть достаточно учебной литературы во время поиска новых незнакомых слов, не изученных ранее идиом, клише. Вспомнить грамматику английского и французского языков: временные формы, правильные и неправильные глаголы, словообразование и прочее. Просмотреть в словарях и в интернет-переводчиках огромное количество синонимов и выбрать наиболее подходящие. В большинстве случаев работа проходит в группах и с носителем французского языка.

4. Распределение ролей.

 Подбор актеров в соответствии с характером мультгероев, умением передать голосом основные черты и качества выбранного персонажа.

5. Чтение сказки на иностранном языке. Работа над произношением. Учащиеся читают текст по ролям, проговаривают сложные реплики, вносят необходимые коррективы в текстовый материал.

6. Учащиеся учат текст наизусть.

*Глава 2*

2.1. **История создания пластилина**

Нам, можно сказать, повезло: давным-давно пластилин был только одного цвета. Белый. А еще раньше его вообще не было. Пластилин стал известен миру с 19 века, когда Франц Колба и Уильям Харбут получили патенты в Германии (на модельную массу “Plastilin” в 1880 г.) и в Великобритании (на незасыхающую глину “Plasticine” в 1899 г.) Про Франца Колбу миру известно мало, а вот об Уильяме Харбуте больше.

Он был преподавателем школы искусств. В 1897 году он разработал материал, который не высыхал бы при создании скульптур студентами. Первоначально пластилин использовался в образовательных целях, но после того как шестеро детей Харбурта заполнили дом пластилиновыми поделками, родилось верное решение.

В 1900 году Харбурт открыл свою фабрику, где началось промышленное производство пластилина, пока серого цвета. Позже его стали производить четырех цветов. Фабрика проработала до пожара 1968 года, после производство было перенесено в Тайланд.

Пластилин Франца Колба можно и сейчас встретить на прилавках как “Мюнхенский художественный пластилин”.

Но подлинным героем, настоящим изобретателем пластилина считается Джо Маквикер из Цинцинати. Он, собственно, и не собирался ничего изобретать, а выпустил простую оконную замазку. К счастью для Маквикера, его сестра, работавшая в детском саду, стала использовать его для лепки, вместо глины. Или это дети отковыряли замазку, и взрослым не осталось ничего, кроме как ее узаконить, кто знает. Факт остается фактом, задолго до получения патента Харбуртом, на занятиях по лепке глине появилась альтернатива.

Позже совет по образованию в Цинциннати обязал все учебные заведения использовать «нетоксичное чистящее средство для обоев» на занятиях. А в 1955 году на изобретение Маквикера обратили внимание крупные универмаги. Светлая масса была более пластичной, не высыхала и вскоре прародитель современного пластилина сметался с полок подчистую. Маквикер в 27 лет стал миллионером, а мы получили возможность творить в цвете.

Сегодня пластилин состоит из порошка глины и веществ, которые не дают ей высыхать: воска, животного сала, вазелина.

2.2. **Способы лепки**

Один из способов лепки – конструктивный. Фигурка лепится из отдельных частей, будто из деталей конструктора – отсюда и такое название. Сначала задумывается образ, который состоит из разных деталей, а потом его нужно слепить.

Еще один способ называется скульптурный.

Еще иногда метод называют пластическим или лепкой из одного куска. Ребенок задумывает образ. После этого он берет пластилин необходимого цвета и размера, и разминает его. И старается придать кусочку пластилина форму задуманной фигурки. Ребенок старается передать характерные особенности – длинную шею, щупальца, гриву, уши и др. То есть ребенок разными способами моделирует форму.

Еще есть комбинированный способ.

Он объединяет два предыдущих способа. То есть лепку из одного куска и отдельных частей. Лучше при таком способе лепить большие детали скульптурным способом, а маленькие — отдельными деталями. Уже в 5-8 лет дети с удовольствием используют этот способ лепки.

Наконец, существует модульная лепка, которая напоминает составление мозаики или же конструирование из отдельных деталей. Так создается образ из модулей.

Еще используют лепку на форме. Основой для лепки могут служить баночки, пластиковые бутылки и формы. Использование этих форм позволяет избежать лишней работы. При этом способе пластилин раскатывают и обворачивают вокруг формы и разглаживают шов. Так можно лепить, например, вазу, кашпо.

Как видим, техника лепки из пластилина несложная и даже маленькие дети могут лепить поделки из пластилина.

Также при лепке можно оттягивать от основной формы фигурки клювик, ушки, хвост, заострить их, сплющить, загнуть.

Можно защипнуть край или какую-то деталь формы - хвост, гриву, плавник, лепестки цветка.

Например, с помощью стека можно прорезать штрихами «перышки», «шерсть», «чешую», нанести узор, сделать надрезы для лап, крыльев, прорисовать лицо фигурки. Мелкими бытовыми предметами можно также сделать отпечатки – круги, пятнышки и др.

 **2.3. Пластилиновые мультфильмы
Пластили́новая мультиплика́ция** ([англ.](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%2590%25D0%25BD%25D0%25B3%25D0%25BB%25D0%25B8%25D0%25B9%25D1%2581%25D0%25BA%25D0%25B8%25D0%25B9_%25D1%258F%25D0%25B7%25D1%258B%25D0%25BA) *clay animation*) — вид [мультипликации](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%259C%25D1%2583%25D0%25BB%25D1%258C%25D1%2582%25D0%25B8%25D0%25BF%25D0%25BB%25D0%25B8%25D0%25BA%25D0%25B0%25D1%2586%25D0%25B8%25D1%258F_%2528%25D1%2582%25D0%25B5%25D1%2585%25D0%25BD%25D0%25BE%25D0%25BB%25D0%25BE%25D0%25B3%25D0%25B8%25D1%258F%2529). Термин *claymation* запатентован Ассоциацией [Уила Винтона](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fw%2Findex.php%3Ftitle%3D%25D0%2592%25D0%25B8%25D0%25BD%25D1%2582%25D0%25BE%25D0%25BD%2C_%25D0%25A3%25D0%25B8%25D0%25BB%26action%3Dedit%26redlink%3D1) в штате [Орегон](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%259E%25D1%2580%25D0%25B5%25D0%25B3%25D0%25BE%25D0%25BD). Фильмы делаются путём покадровой съёмки [пластилиновых](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%259F%25D0%25BB%25D0%25B0%25D1%2581%25D1%2582%25D0%25B8%25D0%25BB%25D0%25B8%25D0%25BD) объектов с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

 В жанре пластилиновой мультипликации работали [Александр Татарский](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%25A2%25D0%25B0%25D1%2582%25D0%25B0%25D1%2580%25D1%2581%25D0%25BA%25D0%25B8%25D0%25B9%2C_%25D0%2590%25D0%25BB%25D0%25B5%25D0%25BA%25D1%2581%25D0%25B0%25D0%25BD%25D0%25B4%25D1%2580_%25D0%259C%25D0%25B8%25D1%2585%25D0%25B0%25D0%25B9%25D0%25BB%25D0%25BE%25D0%25B2%25D0%25B8%25D1%2587), [Гарри Бардин](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%2591%25D0%25B0%25D1%2580%25D0%25B4%25D0%25B8%25D0%25BD%2C_%25D0%2593%25D0%25B0%25D1%2580%25D1%2580%25D0%25B8_%25D0%25AF%25D0%25BA%25D0%25BE%25D0%25B2%25D0%25BB%25D0%25B5%25D0%25B2%25D0%25B8%25D1%2587), [Ник Парк](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%259D%25D0%25B8%25D0%25BA_%25D0%259F%25D0%25B0%25D1%2580%25D0%25BA). Большую роль в истории пластилиновой анимации сыграла студия [Aardman Animations](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2FAardman_Animations).

В пластилиновой мультипликации существует несколько техник:

* [перекладка](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fw%2Findex.php%3Ftitle%3D%25D0%259F%25D0%25B5%25D1%2580%25D0%25B5%25D0%25BA%25D0%25BB%25D0%25B0%25D0%25B4%25D0%25BA%25D0%25B0%26action%3Dedit%26redlink%3D1): композиция состоит из нескольких слоёв персонажей и декораций, которые располагаются на нескольких стёклах, расположенных друг над другом, камера находится вертикально над стёклами. Персонажи и декорации для этого вида мультипликации делаются специальной, плоской формы. В настоящее время слои снимаются по отдельности и совмещаются при компьютерном монтаже. Этот вид мультипликации используется для удобства анимирования персонажей. В этой технике был снят мультипликационный фильм «[Падал прошлогодний снег](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%259F%25D0%25B0%25D0%25B4%25D0%25B0%25D0%25BB_%25D0%25BF%25D1%2580%25D0%25BE%25D1%2588%25D0%25BB%25D0%25BE%25D0%25B3%25D0%25BE%25D0%25B4%25D0%25BD%25D0%25B8%25D0%25B9_%25D1%2581%25D0%25BD%25D0%25B5%25D0%25B3)».
* [объёмная мультипликация](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fw%2Findex.php%3Ftitle%3D%25D0%259E%25D0%25B1%25D1%258A%25D1%2591%25D0%25BC%25D0%25BD%25D0%25B0%25D1%258F_%25D0%25BC%25D1%2583%25D0%25BB%25D1%258C%25D1%2582%25D0%25B8%25D0%25BF%25D0%25BB%25D0%25B8%25D0%25BA%25D0%25B0%25D1%2586%25D0%25B8%25D1%258F%26action%3Dedit%26redlink%3D1): классическая пластилиновая мультипликация, схожая по принципу с [кукольной мультипликацией](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%259A%25D1%2583%25D0%25BA%25D0%25BE%25D0%25BB%25D1%258C%25D0%25BD%25D0%25B0%25D1%258F_%25D0%25BC%25D1%2583%25D0%25BB%25D1%258C%25D1%2582%25D0%25B8%25D0%25BF%25D0%25BB%25D0%25B8%25D0%25BA%25D0%25B0%25D1%2586%25D0%25B8%25D1%258F) — объёмные, «настоящие» персонажи располагаются в объёмной декорации. Работать в этой технике гораздо сложнее, поскольку анимировать персонажей приходится в пространстве; их необходимо специально укреплять в декорации, иногда используя дополнительные опоры и подвески.
* [комбинированная мультипликация](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fw%2Findex.php%3Ftitle%3D%25D0%259A%25D0%25BE%25D0%25BC%25D0%25B1%25D0%25B8%25D0%25BD%25D0%25B8%25D1%2580%25D0%25BE%25D0%25B2%25D0%25B0%25D0%25BD%25D0%25BD%25D0%25B0%25D1%258F_%25D0%25BC%25D1%2583%25D0%25BB%25D1%258C%25D1%2582%25D0%25B8%25D0%25BF%25D0%25BB%25D0%25B8%25D0%25BA%25D0%25B0%25D1%2586%25D0%25B8%25D1%258F%26action%3Dedit%26redlink%3D1): персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне [синего экрана](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%25A1%25D0%25B8%25D0%25BD%25D0%25B8%25D0%25B9_%25D1%258D%25D0%25BA%25D1%2580%25D0%25B0%25D0%25BD), после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые [декорации](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%25D0%2594%25D0%25B5%25D0%25BA%25D0%25BE%25D1%2580%25D0%25B0%25D1%2586%25D0%25B8%25D0%25B8). В данном виде пластилиновой мультипликации основной объём работы приходится не на работу с пластилином, а на работу с компьютером.

*Глава 3*

 **Практическая часть**

Процесс создания пластилиновых мультфильмов.

После того, как мы изучили историю и процесс создания пластилинового мультфильма, решили приступить к практической работе.

Сценарий мультфильма был разработан по мотивам русской сказки «Джек и бобовое зернышко».

Далее мы приготовили следующих пластилиновых персонажей: Джек, мама, старец, людоед, корова, жена людоеда и курица. Из этого материала были выполнены все детали интерьера замка и рынок. Изготовили необходимые декорации: фон – рисунок небо.

В сьемке мультфильма нам помогали профессиональные работники анимационной студии.

Подготовка к съёмке.

1.Насторйка фотоаппарата: для съёмки мультфильма мы выбрали на фотоаппарате самый маленький размер кадра 640х480. Это нужно для того, чтобы мультфильм занимал мало места в памяти. Отключили вспышку. Настроили баланс белого.

2. Частота кадров. Мультфильм создаётся из последовательных картинок (кадров). Частота кадров может быть разная (в профессиональном кино это от 12 до 30 кадров в секунду). Мы снимали на одну секунду фильма кадр. Стало быть наш сюжет занял более 100 кадров.

3.Съёмка. Двигать фигуры нужно «по чуть-чуть» и в нужном направлении. Фигурки на экране могут двигаться одновременно. Необходимо следить, чтобы во время съёмки в кадре не было никаких лишних деталей – главным образом рук.

4.Озвучка. Дети разделились на две группы. Во время того, как одна группа ("англичане") снимали мультфильм-фотографировали. Другая группа озвучивала мультфильм на французском языке.

4. Обработка мультфильма с помощью специальной программы (например, Windows Movie Maker).

 После того как закончили съёмки кадров мультфильма мы перенесли их на компьютер. Там их нужно было обработать с помощью специальной программы. Она позволяет создать отличный видеофильм, снабженный анимированными титрами, голосовым сопровождением, фоновой музыкой, переходами между сценами и специальными эффектами и т.д. Можете взять исходный видео материал, разделить его на сцены, вырезать самые интересные эпизоды и «склеить» их в готовое и увлекательное повествование.

5. Просмотр мультфильма. Показ мультфильма одноклассникам. После коллективного просмотра поделились с ребятами секретами создания мультфильма, которые мы смогли узнать благодаря проведённому исследованию.

 После проделанной работы, хотелось бы дать рекомендации по созданию мультфильма на иностранном языке (см.Приложение №1).

 Список литературы:

1. Саймон М. Как создать собственный мультфильм – НТ Пресс, 2006 .- 337с

Сайты в Интернете:

1.[https://ru.wikipedia.org/wiki/Мультфильм](http://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Finfourok.ru%2Fgo.html%3Fhref%3Dhttps%253A%252F%252Fru.wikipedia.org%252Fwiki%252F%25D0%259C%25D1%2583%25D0%25BB%25D1%258C%25D1%2582%25D1%2584%25D0%25B8%25D0%25BB%25D1%258C%25D0%25BC)

2.http://detskie-skazki.com/anglijskie-skazki/skazka-pro-dzheka-i-bobovyj-stebel.html

3.https://www.youtube.com/watch?v=0TeIbH9dCIo-Жек и бобовое дерево

4.http://multpult.net/category/rossijskie-multfilmy

5.www.samolepki.ru

6.[https://ru.wikipedia.org/wiki/Пластилиновая\_анимация](http://infourok.ru/go.html?href=https%3A%2F%2Fru.wikipedia.org%2Fwiki%2F%D0%9F%D0%BB%D0%B0%D1%81%D1%82%D0%B8%D0%BB%D0%B8%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%8F_%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%BC%D0%B0%D1%86%D0%B8%D1%8F)

**Оборудование и материалы:**

* Компьютер,  микрофон, (лучше использовать ноутбук)
* фотоаппарат, штатив, USB- кабель (для связи компьютера с фотоаппаратом)
* Программа для создания мультфильма:
* Windows Movie Maker, PinnacleStudio([http://www.pinnaclesys.ru/](http://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.pinnaclesys.ru%2F)),
* iMovie ([http://www.apple.com/ru/ilife/imovie/](http://infourok.ru/go.html?href=http%3A%2F%2Fwww.apple.com%2Fru%2Filife%2Fimovie%2F))  или другая);
* Материалы для персонажей и фона в зависимости от выбранной технологии: цветная бумага, краски, ножницы, клей, кисти, пластилин, и т.д.
* Тексты сказок, стихотворений, рассказов для будущего мультфильма

Приложение №1

 **Методические рекомендации:**

1.Этот проект можно проводить для начала на любых простых и хорошо известных детям стихотворениях, сказках, песенках. Таких, как например, «Колобок» или «Теремок». Дело в том, что несмотря на хорошо известный сюжет сказки, дети столкнутся с новыми для них технологиями раскадровки (составления развернутого плана сказки и озвучивания). Использование этих технологий в будущем приучит к внимательной работе с текстом, заложит основы аналитической работы и средствами художественной выразительности.

2.Относительно возраста детей, мы считаем, что создать мультфильм можно как с детьми младшего школьного возраста, так и со старшими школьниками. Всё зависит от включенности детей в процесс создания мультфильма. Так, дети 7-8 лет могут создать декорации, нарисовать или слепить персонажей мультфильма; во время съемки – передвигать фигурки, могут озвучить его. Дети же старшего школьного возраста уже могут выступать в роли оператора, сценариста, режиссера-мультипликатор (аниматора), художника, актера и композитора.

3.Если Вы решили создать пластилиновый мультфильм, то сначала, нужно выбрать героев для своей сказки, которых дети могут вылепить из пластилина. Обязательно нужно обговорить размеры и одежду героев (костюмы, аксессуары: платок, сумка, зонт, книга, телефон…).

4.Чтобы фигурки были более реалистичными, используйте как можно больше деталей: мимику, гримасы, моргание глазами - размер головы в этом случае не должен быть маленький. Используйте проволоку и зубочистки (спички) для крепления фигуры. Ноги должны быть прочными, чтобы удержать фигурку во время движения. При движении наклоняйте фигурку вперед и назад, чтобы сымитировать походку человека.

5.Используйте природный и бросовый материал для создания декораций и фона. Камушки, картон, детские игрушки и т.д.

6. Активно используйте освещение. Так фонариком или лампочкой сзади чуть прозрачного фона можно изобразить солнце или луну.

7.Интересно для детей будет создать «Старую сказку на новый лад», использовать вместо привычных предметов – новые, необычные, изменить сюжет сказки, добавить новых персонажей. Желательно, чтобы дети активно участвовали в обсуждении и создании образов персонажей.

8. При создании мультфильма дети закрепляют умение брать на себя разные роли в соответствии с сюжетом, совершенствуют умения самостоятельно выбирать сказку, стихотворение или песню. Они могут создать историю своей школе, отправиться в путешествие на далекую планету. Тема мультфильма может быть любой, всё зависит от фантазии ребенка и педагога.

9. Особое внимание нужно обратить на «площадку» для съемки, которая представляет собой специально выделенное место. В этом месте располагается удобный стол, к которому можно подойти с нескольких сторон, освещение, цифровой фотоаппарат или видеокамера на штативе, мультимедийный компьютер с установленным на нем программным обеспечением, которое позволяет импортировать отснятый материал и производить с ним простейшие операции: удалить лишние и неудачные кадры, наложить голосовое и музыкальное сопровождение, установить титры.

10. Выбирая сказку, обращайте внимание на употребление новых лексических единиц. Лексический материал не должен быть сложным и должен учитывать возраст юных создателей

11. Во время съемки следите, чтобы статичные предметы (фон) не двигались.

12. Чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут естественными, плавными.

13. В кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени.

14. Чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе), не удаляя и не приближая изображение

15. При необходимости записывайте текст небольшими кусочками. Во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов)

16.Можно использовать звуковые эффекты (мычание коровы, скрип двери, шум моря...)

17. Музыкальное сопровождение, титры. Делает взрослый, т.к. для детей это трудоемкий процесс, вызовет усталость и может погасить интерес.