

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«КАЗАНСКИЙ (ПРИВОЛЖСКИЙ) ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
ИНСТИТУТ ПСИХОЛОГИИ И ОБРАЗОВАНИЯ  
ПРИВОЛЖСКИЙ МЕЖРЕГИОНАЛЬНЫЙ ЦЕНТР ПОВЫШЕНИЯ  
КВАЛИФИКАЦИИ И ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ  
РАБОТНИКОВ ОБРАЗОВАНИЯ  
Отделение общего образования

ПРОЕКТНАЯ РАБОТА

слушателя курсов

«Инновационное содержание деятельности педагога дополнительного образования как условие повышения качества дополнительного образования»

**«Методические рекомендации по реализации метапредметного подхода к проектированию занятий в студии детской мультипликации»**

Методическая разработка

Проект выполнила:  
Тюрина Татьяна Вениаминовна,  
педагог дополнительного образования  
МБУДО «Центр внешкольной работы»  
Московского района г. Казани

Куратор:  
Шамтиева М.Р. , к.п.н., доцент  
отделения общего образования  
ПМЦПКиППРО ИПиО КФУ

Проект допущен к защите  
3 октября 2020 г.

Казань, 2020

## Оглавление

1	Введение	3
2	Основная часть. Рекомендации для достижения метапредметных результатов в студии детской мультипликации	5
3	Заключение	11
4	Список рекомендуемой литературы	12
5	Приложение (технологическая карта занятия по программе «Студия детской мультипликации «Умелые ручки»)	13

## **Введение**

### **Актуальность**

Метапредметные результаты — это деятельность, освоенная в процессе изучения нескольких предметов, которая может применяться не только в образовательном процессе, но и применима для решения жизненных задач. Метапредметные результаты могут быть достигнуты только путем формирования у обучающихся общих, многофункциональных способов деятельности - универсальных учебных действий.

Наиболее оптимальным способом реализации принципа метапредметности является внедрение интегрированных уроков. Программа студии детской мультипликации является интегрированной по своей сути (художественное творчество, информатика, искусство), поэтому открываются широкие возможности для достижения метапредметных результатов.

Чтобы реализовывать метапредметный подход, не нужно вносить в учебный процесс что-то дополнительное. Стоит лишь переструктурировать содержание программы и грамотно организовать деятельность учащихся [1].

**Цель:** обобщение опыта по реализации метапредметного подхода к проектированию занятий в студии детской мультипликации.

### **Задачи:**

- разработать рекомендации по реализации метапредметного подхода к проектированию занятий в студии детской мультипликации;
- разработать технологическую карту занятия по программе «Студия детской мультипликации «Умелые ручки»

### **Новизна**

В данной методической разработке даны требования к занятию для достижения метапредметных результатов, описание планируемых метапредметных результатов в процессе различных видов деятельности в студии детской мультипликации и рекомендации для их достижения. В качестве примера приводится технологическая карта занятия.

### **Практическая значимость**

Данная методическая разработка может быть полезна педагогам дополнительного образования, реализующих общеобразовательные общеразвивающие программы художественной направленности.

## **Основная часть**

Требования к занятию для достижения метапредметных результатов:

- мотивирующее на работу начало и окончание, фиксирующее результаты этой работы;
- педагог должен спланировать свою деятельность и деятельность учащихся;
- тема, цель, задачи урока не только формулируются, но и осознаются учащимися;
- педагог организует проблемные и поисковые ситуации;
- урок должен быть развивающим;
- педагог сам нацеливается на сотрудничество с учащимися и умеет направлять учеников на сотрудничество с педагогом и одноклассниками;
- минимум репродукции и максимум творчества и сотворчества;
- времясбережение и здоровьесбережение;
- учет уровня и возможностей учащихся [1].

На метапредметном занятии учебным материалом учащийся овладевает самостоятельно и в процессе деятельности, а задача педагога – организовать (исследовательскую, эвристическую, проектную, коммуникативно-диалоговую, дискуссионную, игровую) деятельность. Усвоение любого материала происходит в процессе решения практической или исследовательской задачи, познавательной проблемной ситуации. Активизация интереса и мотивации обучения путём привлечения к предмету занятия других областей знаний и опоры на личный практический опыт каждого учащегося.

	<b>Виды деятельности в студии детской мультипликации</b>	<b>Вид метапредметных результатов</b>	<b>Планируемые метапредметные результаты</b>	<b>Рекомендации для достижения метапредметного результата</b>
<b>1.</b>	<i><b>Знакомство с различными анимационными техниками, приемами</b></i>			
1.1.	Демонстрация мультфильмов (фрагментов мультфильмов), выполненных профессиональными или детскими студиями мультипликации	Познавательные	Умеет строить рассуждения, задавать вопросы	Поощрять учащихся высказывать свои рассуждения, задавать вопросы.
		Регулятивные	Умеет находить наиболее эффективный способ достижения результата	Обсуждать пути создания различных приемов, эффектов
		Личностные	Устойчивый познавательный интерес; устойчивый интерес к выбранной деятельности	Обращать внимание учащихся на интересные приемы, эффекты, цветовую гамму и др. Мотивация к анимационной деятельности
1.2.	Упражнения	Познавательные	Понимает информацию, представленную в разных формах: изобразительной, схематичной, модельной	Использовать разные виды представления информации на занятии. Использовать задания на знакосимволическую трансфор-

				мацию, работа со схемами, таблицами.
		Регулятивные	Умеет принимать и сохранять учебную задачу	Формировать умение самостоятельно определять цели своей работы. Контролировать процесс выполнения упражнений учащимися. Индивидуально оказывать стимулирующую помощь.
			Умеет планировать свои действия	Составлять с учащимися план действий от идеи к результату.
			Умеет адекватно оценивать уровень своих знаний, умений и навыков	Использовать новый подход к оцениванию, как фиксация достижений (критериальная система, выстроенная по принципу «сложения»). Важная составляющая оценки – самооценка.
			Умеет находить наиболее эффективный способ достижения результата	Использование проблемного подхода. Поощрять за нахождение наиболее эффективных способов достижения результата
			Умеет осуществлять познавательную и личностную рефлексию	Включать этап «рефлексия» в план каждого занятия
			Имеет потребность в самоорганизации	Поощрять навыки самоорганизации
		Коммуникативные	Умеет взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, сотрудничать, договариваться	Организация сотрудничества, взаимопомощи при выполнении упражнений

		Личностные	Устойчивый познавательный интерес; устойчивый интерес к выбранной деятельности	Уровневая дифференциация обучения – подбирать упражнения, соответствующих возрасту, уровню развития. Использование эвристических, продуктивных заданий.
			Освоение правил поведения	Организация занятия с соблюдением правил техники безопасности. Создание благоприятного психологического климата
2.	<b><i>Коллективный или индивидуальный творческий проект</i></b>			
2.1.	Обсуждение идеи, составление сценария	Познавательные	Умеет строить рассуждения, задавать вопросы	Поощрять учащихся высказывать свои рассуждения, задавать вопросы.
2.2.		Регулятивные	Умеет прогнозировать результат своих действий	Обсудить каждую сцену будущего проекта.
		Коммуникативные	Умеет взаимодействовать со сверстниками и взрослыми, сотрудничать, договариваться	Организация процесса обсуждения идеи в форме мозгового штурма. Выслушать мнение каждого. Обоснование выбора идеи. Создание благоприятного психологического климата. Воспитывать умение терпимо относиться к мнению других.
		Личностные	Устойчивый познавательный интерес; устойчивый интерес к вы-	Использование эвристической формы обучения. Использовать принцип инте-



			бранной деятельности	грации
2.3.	Распределе- ние заданий	Регуля- тивные	Умеет адекватно оцени- вать уровень своих зна- ний, умений и навыков	Дифференцированные за- дания
2.4.		Комму- никатив- ные	Умеет взаимодейство- вать со сверстниками и взрослыми, сотрудни- чать, договариваться. Адекватно проявляет свои чувства	Создание благоприятного психологического климата. Обоснование выбора.
2.5.	Создание раскадровки	Познава- тельные	Понимает информацию, представленную в раз- ных формах: изобрази- тельной, схематичной, модельной	Создание раскадровки для своей сцены индивидуально или в парах
2.6.	Создание персонажей, декораций и фона	Познава- тельные	Умеет строить рассуж- дения, задавать вопросы	Поощрять учащихся выска- зывать свои рассуждения, задавать вопросы
2.7.		Лич- ностные	Способность реализо- вать творческий потен- циал	Поощрение креативности в работах, законченности проекта
2.8.			Навыки сотрудничества со сверстниками, детьми младшего возраста, взрослыми	Работа в парах, малых группах
2.9.			Устойчивый познава- тельный интерес; устой- чивый интерес к вы- бранной деятельности	Использовать принцип ин- теграции
2.10			Сформированность со- циально-ценных лич- ностных качеств (трудо- любие, организо- ван-	Поощрение социально- ценных личностных ка- честв

			ность, инициативность, любознательность, потребность помогать другим, уважение к чужому труду)	
2.11	Съемка мультфильма	Познавательные	Умеет строить рассуждения, задавать вопросы	Поощрять учащихся высказывать свои рассуждения, задавать вопросы
2.12		Регулятивные	Умеет корректировать план и способ действий в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта	Создание учебных ситуаций. Разрешать изменять план и способ действий в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта
2.13		Личностные	Устойчивый познавательный интерес; устойчивый интерес к выбранной деятельности	Использовать методы и приемы активизации познавательного интереса учащихся (проблемные ситуации, дискуссии, постановка опытов)
2.14	Озвучание	Личностные	Способность реализовать творческий потенциал	Создание благоприятного психологического климата. Учитывать зону ближайшего развития. Поощрение
2.15	Демонстрация мультфильма (защита проекта)	Регулятивные	Умеет адекватно оценивать уровень своих знаний, умений и навыков	Коллективный анализ проекта. Разъяснение многообразия критериев оценки
2.16		Личностные	Устойчивый познавательный интерес; устойчивый интерес к выбранной деятельности	Создание ситуации успеха

## **Заключение**

Современные занятия в любом объединении дополнительного образования, в том числе и в студии детской мультипликации, должны быть разработаны с учетом принципа метапредметности. Важно готовить ребенка к жизни в высокотехнологичном конкурентном мире. Метапредметное занятие, помимо предметных, решает более широко направленные задачи:

- формирование в каждый момент занятия у учащегося понимания того, какими способами он достиг нового знания и какими способами ему нужно овладеть, чтобы узнать то, чего он еще не знает;
- формирование целостного представления о мире;
- ориентация на тесную связь обучения с непосредственными жизненными потребностями, интересами и социокультурным опытом учащихся;
- обучение общим приемам, техникам, схемам, образцам мыслительной работы.

## **Список рекомендуемой литературы**

1. Метапредметный подход в обучении школьников: Методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ / Авт.-сост. С.В. Галян – Сургут: РИО СурГПУ, 2014.
2. Хуторской А.В. Что такое современный урок // Интернет-журнал "Эйдос". – 2012. – №2. [Электронный ресурс]. Код доступа <http://www.eidos.ru/journal/2012/0529-10.htm>

## ПРИЛОЖЕНИЕ

### ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ИНТЕГРИРОВАННОГО ЗАНЯТИЯ «РЕМЕЙК В МУЛЬТИПЛИКАЦИИ»

Программа	«Студия детской мультипликации "Умелые ручки"»
Раздел программы	«Основы анимации»
Год обучения	2
Возраст учащихся	8-11 лет
Продолжительность занятия	2 занятия по 45 минут
Цель занятия	Развитие творческих способностей учащихся
Задачи	
Образовательные	сформировать понятие «ремейк»; формировать практические умения и навыки учащихся в анимационной деятельности.
Развивающие	стимулировать интерес к анимационной деятельности; развивать репродуктивное воображение с элементами творчества.
Воспитательные	формировать потребность в самоорганизации; формировать умение взаимодействовать со сверстниками; формирование положительных нравственных качеств
Тип занятия	Урок усвоения новых знаний
Образовательные области	– Художественное творчество – Информатика – Искусство
Оборудование для педагога	Компьютер с установленной программой AnimaShooter, проектор, мультстанок с фотокамерой, персонажи сказки «Теремок» на карточках, смартфоны с установленным приложением One Note.
Оборудование для учащихся	Пластилин, фломастеры или цветные карандаши, 2 листа А-4, ножницы, простой карандаш, ластик

№	Этапы занятия	Виды работы, формы, методы и приемы	Содержание педагогического взаимодействия		Ожидаемые предметные результаты	Ожидаемые метапредметные результаты
			Деятельность педагога	Деятельность педагога		
1.	Мотивация учебной деятельности	Приветствие	Приветствует детей, проверяет их готовность к занятию. <i>Здравствуйте, дети! Давайте проверим, все ли готовы к занятию?</i>	Подготовка рабочего места.		Волевая саморегуляция. Потребность в самоорганизации
2.	Актуализация знаний	Работа с карточками	<p>Демонстрирует карточки с персонажами сказки «Теремок». Настраивает на активную работу.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>О каком персонаже можно сказать, что он добрый? Почему?</i></li> <li>– <i>Какой персонаж лишний, не из этой сказки?</i></li> <li>– <i>Из какой сказки персонажи? (Теремок — удивительная сказка, персонажи, которые обычно воюют между собой, живут под одной крышей).</i></li> <li>– <i>Чему учит сказка? (Взаимовыручке. Все лесные жители теремка — добрые и отзывчивые. «В тесноте, да не в обиде». Маленький домик-теремок оказался очень вместительным, что говорит о бескрайней доброте русской души и гостеприимстве. Даже огромному медведю разрешили жить в Теремке, что привело к трагич-</i></li> </ul>	Отвечают на вопросы.		Умение анализировать, классифицировать. Умение осознанно и произвольно строить высказывания. Социально-ценные личностные качества.

			<p><i>ческому финалу — домик сломался. Сказка учит тому, что в беде не стоит отчаиваться. Вместе, сообща любое дело быстро спорится. Совместными усилиями зверушки построили новый, большой дом, в котором каждому нашлось место.[1]</i></p>			
3.	Постановка цели и задач урока	Просмотр фрагментов мультфильмов	<p>Демонстрирует фрагменты мультфильмов.  <i>Предлагаю посмотреть несколько фрагментов мультфильмов: «Терем-теремок» (1971) - старый добрый советский мультфильм, выпущенный студией Союзмультфильм и «Терем мухи» (2014) из серии «Гора самоцветов», реж. Сергей Меринов, студия «Пилот»</i></p>	Просматривают фрагменты мультфильмов	Знакомство с мультфильмами российского производства.	Устойчивый познавательный интерес. Интерес к анимационной деятельности. Умение наблюдать.
4.		Беседа	<p>Педагог стимулирует учащихся к высказыванию своего мнения. Подводит учащихся к формулировке темы и цели.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Чем похожи фрагменты?</i></li> <li>– <i>Чем отличаются?</i></li> <li>– <i>Какой мультфильм новее? Как вы догадались?</i></li> <li>– <i>Как называется выпуск новой версии уже существующего мультфильма с видоизменением или добавлением в них собственных характеристик? (Ремейк)</i></li> <li>– <i>Что легче создать новое произведение или ремейк?</i></li> <li>– <i>Нужно ли составлять сценарий ремейка?</i></li> <li>– <i>Будут ли отличаться персонажи ремейка от оригинальных?</i></li> <li>– <i>Чему мы сегодня будем учиться? (Узнаем подробнее о ремейке, создадим сценарий</i></li> </ul>	Отвечают на вопросы педагога, выдвигают гипотезы, определяют тему и цель занятия.	Формирование понятия «ремейк».	Умение анализировать, сравнивать, классифицировать. Умение осознанно и произвольно строить высказывания.

			<i>ремейка (элементы сценария), изготовим персонажи ремейка).</i>			
5.	Первичное введение нового материала	Беседа	<p>Педагог задает вопросы, создает атмосферу заинтересованности, комментирует, контролирует правильность ответов учащихся.</p> <p><i>Новое – это хорошо забытое старое. Фильм-ремейк — это фильм, снятый по мотивам другого фильма.</i></p> <p><i>Все чаще нам демонстрируют новые интерпретации (переделки) старых фильмов, театральных постановок, видеоигр, песен. Оставляя прежний сюжет, создатели современных версий полностью меняют обстановку, социальные и исторические условия, благодаря чему и рождаются ремейки.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Почему снимают ремейки? (Когда режиссеру не удастся придумать что-нибудь новое, он берет старый сюжет и переделывает его на свой лад. Другая причина создания ремейков кроется в их коммерческом успехе (можно продать).</i></li> <li>– <i>Что такое плагиат? Любая переделка произведения без согласия автора - это воровство (плагиат). Особенно это касается литературных произведений, но если сказка народная, как, например, «Теремок» или автор жил очень давно, то можно переделывать сколько хочется, не спрашивая согласия. Поэтому кто угодно может создать свою «Русалочку» или</i></li> </ul>	Отвечают на вопросы педагога, делятся впечатлениями, выдвигают гипотезы.	Формирование понятия «плагиат». Раскрытие понятия «ремейк».	Интерес к анимационной деятельности. Умение анализировать, классифицировать. Умение осознанно и произвольно строить высказывания. Социально-ценные личностные качества.



		<p><i>«Книгу джунглей».</i></p> <p><i>Обычно режиссёры ремейков по-своему перерабатывают оригинальный фильм, но иногда снимаются новые версии, полностью повторяющие оригинал.</i></p> <p><i>Часто такие картины копируют существующее произведение, но в них снимаются современные артисты и используется новая техника.</i></p> <p><i>– Всегда ли новые фильмы лучше старых? Не всегда переделки получаются хорошо. Как и во всём, нужен талант.</i></p> <p><i>Иногда режиссеры переснимают собственные фильмы, меняя при этом язык, приглашая известных актёров и др.</i></p> <p><i>Все чаще переделывают известные мультфильмы в полнометражные фильмы с живыми актёрами. Например, «Книга джунглей», «101 далматинец», «Алиса в Стране чудес», «Золушка» и др.</i></p> <p><i>Иногда переделывают наоборот из фильма в мультфильм. Например, «Ку. Кин-дза-дза».</i></p>			
6.	<p>Просмотр мультфильма «Винни-Пух» (10 минут)</p>	<p>Демонстрирует мультфильм.</p> <p><i>Знаете ли вы кто такой Винни Пух? Давайте еще раз посмотрим один из мультфильмов о веселом, но немного глупом, медвежонке Винни и его друзьях. Винни, как и все медвежата, очень любит мед, а также сочинять и напевать песенки. У него есть близкий друг - поросенок Пятачок, с которым он практически не расстается, и во все передраги попадает со своим лучшим другом.</i></p>	<p>Просматривают мультфильм.</p>		<p>Умение наблюдать.</p>

7.		Групповая работа	Педагог обеспечивает мотивацию выполнения задания. Организует планирование сотрудничества. <i>Составление краткого содержания ремейка «Винни-Пух». (Приложение 1)</i>	Находят способы решения проблемы творческого характера.	Практические умения и навыки учащихся по составлению сценария.	Умение взаимодействовать со сверстниками. Умение принимать и сохранять учебную задачу. Умение осознанно и произвольно строить высказывания. Способность реализовать творческий потенциал.
8.	Творческое применение знаний и умений	Беседа	Организует беседу по уточнению и конкретизации первичных знаний. <i>Вопросы для обсуждения:</i> – <i>Можно ли поменять технику исполнения мультфильма (например, мультфильм был рисованный, новый сняли пластилиновый)? (Можно)</i> – <i>Если мы снимаем ремейк, можем ли мы поменять внешность персонажей? (Незначительно, чтобы можно было узнать)</i>	Отвечают на вопросы.		Умение осознанно и произвольно строить высказывания.
9.		Практическая работа (индивидуальная работа)	Педагог обеспечивает мотивацию выполнения задания. Консультирует. Контролирует правильность выполнения задания. <i>Изготовьте персонаж нашего ремейка Винни-Пуха или Пятачка. Можно вылепить из пластилина (плоское изображение) или нарисовать.</i>	Задают уточняющие и интересующие вопросы.	Практические умения и навыки учащихся по изготовлению персонажей.	Умение принимать и сохранять учебную задачу. Умеет планировать свои действия. Способность реализовать творческий потенциал.
10.	Упражнения по отработке навыков	Упражнение	Педагог обеспечивает мотивацию выполнения задания. Консультирует. Контролирует правильность выполнения задания. <i>Снять движения персонажа на мультстанке. 6-10 кадров.</i>	Выполняют творческое задание	Практические умения и навыки учащихся – съемка движений персонажей	Умение принимать и сохранять учебную задачу. Умеет планировать свои действия. Умеет корректировать план и способ действий в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта. Спо-

						способность реализовать творческий потенциал.
11.		Дополнительное задание	<i>Придумать продолжение ремейка о Винни Пухе. Записать с помощью программы One Note.</i>	Выполняют творческое задание индивидуально или в парах	Практические умения и навыки сочинения сценария, работы с приложением One Note.	Устойчивый познавательный интерес. Интерес к анимационной деятельности. Потребность в самоорганизации. Способность реализовать творческий потенциал.
12.	Оценивание деятельности учащихся. Рефлексия		Организует самоконтроль, коллективную проверку. <i>Просмотр движений персонажей в программе AnimaShooter.</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>– <i>Что получилось?</i></li> <li>– <i>Над чем еще предстоит поработать?</i></li> <li>– <i>Что нового узнали на занятии?</i></li> <li>– <i>Что хотели узнать, но не узнали?</i></li> <li>– <i>Ремейк какого мультфильма вам захотелось снять?</i></li> </ul>	Осуществляют рефлексию. Называют основные позиции нового материала и как они их усвоили (что получилось, что не получилось и почему).	Практические умения и навыки работы в программе AnimaShooter (демонстрация)	Умение осуществлять познавательную и личностную рефлексию. Умение осознанно и произвольно строить высказывания. Умение оценивать правильность выполнения учебной задачи.

Краткое содержание мультфильма	Краткое содержание ремейка (примерно)
Винни Пух направляется в гости. <b>Идет</b> по лесу, напевает песни, наталкивается на могучий <b>дуб</b> , где он видит улей с пчелами, которые жужжат. Винни Пух, поразмыслив, решил, что дерево само не может жужжать, значит в нем живут пчелы, там есть мед.	Винни Пухом направляется в гости. Едет по городу на велосипеде, напевает песни, видит высокий дом, на стене которого улей с пчелами, которые жужжат. Винни Пух, поразмыслив, решил, что там есть мед.
Медвежонок взбирается на дерево, чтобы полакомиться медом, но сломавшаяся <b>ветка</b> и вылетевшие из улья пчелы нарушают планы Винни Пуха, и он падает.	Медвежонок взбирается по лестнице, чтобы полакомиться медом, но упавшая лестница и вылетевшие из улья пчелы нарушают планы Винни Пуха, и он падает.

Винни-Пух принимает важное решение - позвать на помощь друга Пятачка. По дороге к другу, Винни разрабатывает план борьбы с пчелами.	Винни-Пух принимает важное решение - позвать на помощь друга Пятачка. По дороге к другу, Винни разрабатывает план борьбы с пчелами.
Позвал Пятачка на помощь. Винни-Пух просит захватить <b>воздушный шар</b> , который поможет легко добраться к улью. Шарик должен был помочь поднять Винни высоко в небо, где он изобразил бы <b>тучку</b> .	Позвал Пятачка на помощь. Винни-Пух просит захватить квадрокоптер, который поможет легко добраться к улью. Квадрокоптер должен был помочь поднять Винни высоко в небо, где он изобразил бы инопланетянина.
Винни Пух поднимается на воздушном шаре. Пчелы летают вокруг медвежонка, не верят, что это тучка. Пятачок изображает, будто бы на улице собирается дождь.	Винни Пух поднимается на квадрокоптере. Пчелы летают вокруг медвежонка, не верят, что это инопланетянин. Пятачок изображает, будто бы увидел инопланетянина.
Пятачок стреляет в шарик. Шарик лопнул. Винни-Пух падает на землю[2].	Пятачок отключает квадрокоптер. Винни-Пух падает на землю вместе с квадрокоптером.