

МКДОУ «Кетовский детский сад общеразвивающего вида №4»

Принято на заседании педсовета  
Протокол № 1 от 30.08.2021г.



«Утверждаю»  
Заведующий МКДОУ

Кривоногова З.Б.

Приказ № 3-29 от 30.08.2021г.

## **Программа мультипликационной студии «Анимашка»**

*возраст обучающихся: 6-7 лет*

Составила:  
педагог-психолог  
Ботникова Н.Ю.

с. Кетово, 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>I</b>	<b>Целевой раздел</b>	<b>3</b>
1.	Пояснительная записка	3
1.1.	Цели и задачи программы	5
1.2.	Возрастные особенности дошкольника	6
1.3.	Методические рекомендации	7
1.4.	Материально-техническое обеспечение программы	7
1.5.	Принципы и подходы к формированию программы	8
1.6.	Планируемые результаты	9
1.7.	Система мониторинга достижений воспитанников в освоении программы	10
1.8.	Формы предоставления результатов	10
<b>II</b>	<b>Содержательный раздел</b>	<b>11</b>
2.1.	Учебно-тематический план рабочей программы	11
2.2.	Содержание программы	11
<b>III</b>	<b>Организационный раздел</b>	<b>13</b>
3.1	Список методической литературы	13
	Приложение	

# I. ЦЕЛЕВОЙ РАЗДЕЛ

## 1. Пояснительная записка

Ребенок начинает познавать мир самым эффективным и безотказным способом – все нужно увидеть, услышать, пощупать руками и попробовать, с помощью манипуляций, то есть действий с различными предметами, которые позволяют ему узнать и изучить их свойства, при этом, познавая и свои творческие способности, изменить то, к чему прикасается. Одним из помощников ребенка в этом важнейшем для его развития деле является пластилин.

Тактильная активность, особенно ярко проявляемая детьми именно при играх с пластилином, напрямую влияет на формирование фантазии. Психологи указывают на прямую взаимосвязь между степенью развития у ребенка фантазии и его складывающимися интеллектуальными способностями. Таким образом, стимулируя с помощью поделок из пластилина развитие фантазии ребенка, его способность представлять перед собой образы предметов, которых в действительности нет перед его глазами в данный момент, мы закладываем базу для развития интеллекта ребенка.

К тому же, учеными выявлена связь между активным движением пальцев ребенка и формированием его речевого аппарата. Фактически руки в данный период жизни являются для дошкольника дополнительным речевым органом. Функции двигательной активности и речи формируются параллельно. В случае, если развитие двигательной активности рук отстает от нормального течения, то задерживается и речевое развитие, хотя общая физическая активность при этом может быть нормальной или даже выше нормы. Поэтому конструирование и лепка благотворно скажется и на развивающемся вербальном аппарате дошкольника.

Пластилиновая мультипликация – одна из старейших техник анимации. Все дети – творцы, у каждого ребенка есть способности и таланты. Одни склонны к изобразительному творчеству, другие - к конструированию, третьи – к сочинительству, а четвертые – еще к чему-либо. *Анимация – как вид экранного искусства – дает детям возможность реализовать все эти творческие способности.*

Мультфильм вообще, и в особенности анимационное кино – искусство синтетическое, оно воздействует на детей целым комплексом художественных средств. Даже в самом коротком мультфильме используется и художественное слово, и визуальный образ, и музыка – песня, музыкальное сопровождение. Занятие анимацией развивает личность ребенка, прививает

устойчивый интерес к литературе, театру, совершенствует навык воплощать в игре определенные переживания, побуждает к созданию новых образов.

В 2020-2025 годах МКДОУ «Кетовский детский сад общеразвивающего вида №4» реализует развивающий проект «Успех каждого ребенка» (выявление и работа с одаренными и мотивированными детьми), одним из этапов которого является разработка образовательных программ различной направленности для одаренных и мотивированных детей. В связи с этим в кабинете педагога-психолога была оборудована мобильная мультипликационная студия и разработана программа работы мультипликационной студии «Анимашка».

Образовательная деятельность проходит в форме игры.

Игровые приемы обеспечивают динамичность процесса обучения, максимально удовлетворяют потребности – речевой и поведенческой (движения, действия и т. п.).

Занятия предоставляют большую возможность для развития и обучения детей, способствуют развитию таких психических процессов, как: внимание, память, мышление, а так же развитию творческих способностей.

Создание пластилиновых героев мультфильма способствует развитию восприятия, пространственной ориентации, сенсомоторной координации детей, то есть тех школьно-значимых функций, которые необходимы для успешного обучения в школе. Дети учатся планировать свою работу и доводить ее до конца.

Занимаясь лепкой, у ребенка развивается умелость рук, укрепляется сила рук, движения обеих рук становятся более согласованными, а движения пальцев дифференцируются, что подготавливает руку дошкольника к освоению такого сложного навыка, как письмо.

Программа является модифицированной, она создана на основе программно-методического материала «Азбука кино» под редакцией Л. М. Баженовой, издательство «Просвещение», 2005 г.

Так же используется книга Нелли Больгерт, Сергея Больгерт «Мультстудия «Пластелин». Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками!»

Направление программы – художественно-эстетическое развитие.

*Ведущая идея* данной программы – создание студии пластилиновой мультипликации, для воспитания гармонично развитой личности одаренного ребенка старшего дошкольного возраста посредством освоения анимационных техник.

Актуальность программы заключается в том, что освоение основных приемов и принципов создания движущихся изображений - это *элемент грамотности современного человека, становящийся все более нужным*. Возможность, изучая различные процессы, иметь дело не только с текстами или со статичными картинками, но и с динамическими образами, дает процессу воспитания дополнительную выразительность и новые мотивации.

Новизна программы состоит в том, что она не только прививает навыки лепки, но и способствует формированию эстетической культуры, вызывает интерес и мотивацию к усидчивости за счет готового продукта.

Программа «Анимашка» разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта, с учетом возрастных и психологических особенностей детей старшего дошкольного возраста.

### **1.1. Цели и задачи программы**

Программа «Анимашка» ориентирована на детей 6-7 лет.

**Цель программы:** ознакомление детей с различными техниками анимации и изучение возможности создания анимационного пластилинового мультфильма.

Данная цель реализуется через решение следующих задач:

#### **Обучающие задачи:**

- познакомить воспитанников с основными видами мультипликации, освоить пластилиновую анимацию, создать и озвучить мультфильмы в технике перекладывания;
- научить различным видам анимационной деятельности с использованием разнообразных приемов и различных художественных материалов;
- познакомить воспитанников с процессами разработки и изготовления фонов и декораций, установки освещения, раскадровки сюжета и съемки кадров, озвучивания и сведения в единый итоговый продукт видео- и звукорядов

#### **Развивающие задачи:**

- способствовать развитию интеллекта и творческих способностей детей;
- развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение;
- развивать творческое мышление при создании видеосюжетов;
- создавать условия для раскрытия личностного потенциала одаренного ребенка

#### **Воспитывающие задачи:**

- создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
- воспитывать эстетический вкус;

- воспитывать культуру зрительского восприятия;
- способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов.

Программа «Анимашка» рассчитана на 1 год обучения:

Дети 6-7 лет– 30 часов/год.

Занятия проходят 1 раз в неделю в свободное от образовательной деятельности время.

## **1.2. Возрастные особенности дошкольников.**

*Подготовительная группа 6-7 лет.*

В целом ребенок 6-7 лет осознает себя как самостоятельный субъект деятельности и поведения.

Дети способны давать определения некоторым моральным понятиям («Добрый человек — это такой, который, всем помогает, защищает слабых») и достаточно тонко их различать. Они могут совершать позитивный нравственный выбор не только в воображаемом плане, но и в реальных ситуациях (например, могут самостоятельно, без внешнего принуждения, отказаться от чего-то приятного в пользу близкого человека). Их социально-нравственные чувства и эмоции достаточно устойчивы.

Мотивационная сфера дошкольников 6-7 лет расширяется за счет развития социальных по происхождению мотивов: познавательных, просоциальных (побуждающие делать добро), а также мотивов самореализации. Поведение ребенка начинает регулироваться также его представлениями о том, что хорошо и что плохо. Общая самооценка детей представляет собой положительное отношение к себе, формирующееся под влиянием эмоционального отношения со стороны взрослых.

К концу дошкольного возраста происходят существенные изменения в эмоциональной сфере. С одной стороны, у детей этого возраста эмоции глубоки и разнообразны по содержанию. С другой стороны, дети более сдержанны и избирательны в эмоциональных проявлениях. Продолжает развиваться способность детей понимать эмоциональное состояние другого человека (сочувствие) даже тогда, когда они непосредственно не наблюдают его эмоциональных переживаний. К концу дошкольного возраста у них формируются обобщенные эмоциональные представления, что позволяет им предвосхищать последствия своих действий. Ребенок может отказаться от нежелательных действий или хорошо себя вести, выполнять неинтересное задание, если будет понимать, что полученные результаты принесут кому-то пользу, радость и т. п. Благодаря таким изменениям в эмоциональной сфере

поведение дошкольника становится менее ситуативным и чаще выстраивается с учетом интересов и потребностей других людей. Особенностью данного возраста становится замысел сюжета мультфильма: приоритет отдают тем сценарием, где есть логический конец, а добро всегда побеждает зло.

### **1.3. Методические рекомендации**

В основе программы – методы и приемы, способствующие развитию художественно-эстетического вкуса учащихся, навыков межличностного общения, реализации творческого потенциала.

Образовательный процесс включает в себя следующие *методы обучения*:

- репродуктивный (воспроизводящий);
- иллюстративный (объяснение сопровождается демонстрацией наглядного материала);
- проблемный (педагог ставит проблему и вместе с детьми ищет пути ее решения);

### **Содержание, методы и формы работы**

Содержание программы предполагает выполнение заданий, как с использованием ИКТ, так и непосредственно с художественными материалами.

Методы и формы, прежде всего, должны способствовать сохранению атмосферы творчества, художественного познания, осознанию ценности и неповторимости национальной культуры и развитию художественных навыков при работе.

Для получения нужного результата работы, важно правильно организовать занятия: помочь детям организовать рабочие места, чередовать беседу с показом, рисование на доске с беседой. Четко ставить цели и задачи, инструкции давать четкие и короткие, понятные. Нацеливать на выполнение работ последовательно и аккуратно. Проводить сравнительный анализ работ, участвовать в конкурсах.

### **1.4. Материально-техническое обеспечение программы.**

В кабинете психолога имеются основные инструменты и материалы, необходимые в работе:

- Компьютер (ноутбук),
- Программное обеспечение (видеоредактор Moví Maker )
- Цифровой фотоаппарат,
- Диктофон

- Набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага, краски, клей, карандаши, фломастеры, ножницы, ватман, гуашь и т. п)
- Наглядный материал для занятий – мультфильмы, созданные детьми, тематические картинки, репродукции картин.

### **1.5. Принципы и подходы к формированию программы.**

Программа разработана с учетом художественно-образовательных технологий, которые отражают:

1. *Принцип доступности* - обучение и воспитание ребенка в доступной, привлекательной и соответствующей его возрасту форме: игры, чтения литературы, рассматривание иллюстраций, продуктивной деятельности.
2. *Принцип гуманистичности* - индивидуально-ориентированный подход и всестороннее развитие личности ребенка.
3. *Принцип деятельности* - развитие мелкой моторики осуществляется через вид детской деятельности – лепку.
4. *Принцип интеграции* – сочетание основного вида деятельности с развитием речи, с игровой деятельностью, с развитием познавательных процессов.
5. *Принцип системности* - решение поставленных задач в системе кружковой работы.
6. *Принцип индивидуального подхода к детям* – ориентация на индивидуальные особенности ребенка в педагогическом общении с ним.
7. *Принцип сотрудничества* – взаимосвязь ребенка и педагога.
8. *Принцип доступности* – обучение тогда результативно, когда оно посилено и доступно.
9. *Принцип проблемного обучения* – дети в процессе игр, развлечений, досугов, викторин, занятий сами добывают новые знания, в результате чего происходит более прочное усвоение знаний, закрепление навыков.
10. *Принцип компетентности педагога* — воспитатель должен владеть патриотическими чувствами, чтобы передать их детям.

**Словесные методы** обучения используются на этапе изучения нового материала. В процессе разъяснения педагог посредством слова излагает, объясняет учебный материал, а обучаемые посредством слушания, запоминания и осмысления активно его воспринимают и усваивают:

- Объяснения;
- Рассказ;
- Показ;
- Иллюстрация;



- Демонстрация;
- Беседа.

**Наглядные методы** обучения достаточно важны для воспитанников в творческом объединении, имеющих визуальное восприятие действительности.

- Просмотр видеоматериалов;
- Демонстрация плакатов, таблиц;
- Использование технических средств.

**Практические методы** обучения используются на этапе закрепления изученного материала и охватывают весьма широкий диапазон различных видов деятельности обучаемых.

- Практические задания;
- Викторины;
- Упражнения.

## 1.6. Планируемые результаты.

К концу учебного года воспитанники

### **Получат знания о:**

- истории мультипликации;
- свойствах пластилина и техниках лепки из него;
- основных анимационных техниках;
- процессе создания пластилиновой анимации;
- закономерности движений героев фильма;
- основных способах создания мультипликационного фильма.

### **Приобретут опыт в:**

- применении знакомых техник для экранизации общеизвестных сюжетов – песенок, сказок, считалок;
- лепке персонажей из пластилина;
- написании сценария;
- съемке мультипликационных сюжетов;
- озвучивании мультипликационного сюжета;

### **Приобретут навык в:**

- рисованной и пластилиновой анимации;
- лепке персонажей мультфильма из пластилина;
- самостоятельном создании небольшого сюжета (замысла, сочинения, сценария, съемки, монтажа, озвучивании, демонстрации фильма, обсуждении результатов работы).
- создании мультфильмов.

### **1.7. Система мониторинга достижений воспитанников в освоении программы.**

Система мониторинга по пластилинографии не включает в себя каких-либо специальных форм и видов организации детской деятельности. Диагностика осуществляется посредством наблюдения.

#### **Педагог оценивает следующие параметры:**

1. Творческая активность
  - а) Повышенный интерес, творческая активность — высокий уровень
  - б) Ребенок активен, есть интерес к данному виду деятельности, но выполняет работу по указанию педагог — средний уровень
  - в) Ребенок не активен, выполняет работу без желания — низкий уровень
2. Сенсорные способности
  - а) Форма передана точно. Разнообразие цветовой гаммы, передан реальный цвет, выразительность изображения — высокий уровень
  - б) Есть незначительные искажения. Отступления от краски — средний уровень
  - в) Форма не удалась. Безразличие к цвету, одноцветность — низкий уровень
3. Композиция
  - а) По всей плоскости листа соблюдается пропорциональность между предметами — высокий уровень
  - б) На полосе листа с незначительными элементами — средний уровень
  - в) Не продуманно носит случайный характер — низкий уровень
4. Общая ручная умелость
  - а) Хорошо развита моторика рук, аккуратность — высокий уровень
  - б) Ручная умелость развита — средний уровень
  - в) Слабо развита моторика рук, требуется помощь — низкий уровень
5. Самостоятельность
  - а) Выполняет задания самостоятельно, без помощи. Ребенок самостоятельно выбирает тему, замысел, умеет планировать свои действия, выбирает выразительные средства, доводит начатое дело до конца — высокий уровень
  - б) Требуется незначительная помощь — средний уровень
  - в) Выполняет задание с помощью педагога, необходима поддержка и стимуляция — низкий уровень.

### **1.8. Формы предоставления результатов.**

- Фотовыставка «Пластилиновый мультфильм. Этапы работы».
- Презентация мультфильма на официальном сайте ДОУ и методическом объединении педагогов.

## II. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

### 2.1. УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

№ п/п	Месяц	Тема занятия	Количество часов
1	<i>Октябрь</i>	Диагностика познавательных психических процессов	1
2	<i>Ноябрь</i>	Знакомство со студией мультипликации Что такое мультики? Жанр «Мультипликация»	1
3		Как делают мультфильмы? Этапы создания мультфильма	1
4		Знакомство со сценарием мультфильма. Создание декораций к мультфильму-сказке	1
5		Создание персонажей сказки путем рисования	1
6-7	<i>Декабрь</i>	Съемки мультфильма	2
8		Просмотр результата – мультфильма. Рефлексия	1
9	<i>Январь</i>	Знакомство со сценарием мультфильма. Распределение ролей (жеребьевка).	1
10		Создание декораций к мультфильму-сказке	1
11-12		Создание персонажей сказки из пластилина	2
13-15	<i>Февраль</i>	Съемки мультфильма	3
16		Просмотр результата – мультфильма. Рефлексия	1
17	<i>Март</i>	Знакомство со сценарием мультфильма. Распределение ролей (жеребьевка).	1
18		Создание декораций к мультфильму-сказке	1
19		Подготовка персонажей сказки - кукол	1
20-21		Съемки мультфильма	2
22	<i>Апрель</i>	Просмотр результата – мультфильма. Рефлексия	1
23		Обсуждение (сочинение) сценария мультфильма.	1
24		Создание декораций к мультфильму	1
25-26		Создание персонажей сказки. Техника по выбору воспитанников	2
27-28	<i>Май</i>	Съемки мультфильма	2
29		Просмотр результата – мультфильма. Рефлексия	1
30		Диагностика познавательных психических процессов Фестиваль мультипликации.	1
<b>Итого:</b>			<b>30</b>

### 2.2. Содержание программы

**Рассмотрение каждой темы программы строится на основе одной общей схемы:**

1. Беседа с детьми на определенную тему, побуждение их к высказыванию своих мыслей, своего мнения.
2. Игры и упражнения по теме занятия. Детям предоставляется возможность самим выбрать игру, которую они считают наиболее подходящей к данной

теме (это могут быть различные настольные игры, психологические и словесные игры и т.д.), педагог заранее готовит для детей возможные варианты. Главной задачей в данном случае является обучение детей делать выбор, проявлять инициативу, развитие ответственности и умения договариваться друг с другом.

3. Далее происходит обсуждение сюжета будущего мультфильма. Педагог с детьми обсуждают главных героев, их действия, главную мысль мультфильма. Рисуются раскадровка - дети совместно выстраивают логическую цепочку сюжета и зарисовывают ее. Выбираются материалы и техника для создания мультфильма (дети могут сами выбрать, педагог направляет, советует, рассказывает о возможных вариантах). Техники, использующиеся в работе с дошкольниками могут быть следующие: перекладка, рисованная анимация, сыпучая анимация, ожившие предметы. Материалами в данных случаях служат: пластилин, цветной картон и бумага, различные подручные средства, манка, песок, крупы, карандаши, краски и т.д.

4. Съемка мультфильма производится цифровым фотоаппаратом под руководством педагога. Каждое действие и движение персонажа соответствует запланированному сюжету, и фиксируются на отдельном кадре.

5. Монтаж мультфильма выполняет педагог, в специальной компьютерной программе для создания видеороликов.

6. Озвучивание мультфильма выполняется детьми, согласно сюжету. Важно дать детям возможность самим придумать реплики и интонацию голоса. Педагог советует и направляет, производит аудиозапись звуковых дорожек (треков) с помощью цифрового диктофона.

7. Просмотр готового творческого продукта – мультфильма всей группой, можно с привлечением родителей и педагогов, обсуждение результатов работы.

### III. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ

#### 3.1. Список методической литературы:

1. Больгерт Н., Больгерт С.Г. Мультстудия «Пластилин». Лепим из пластилина и снимаем мультфильмы своими руками! М.: Робинс, 2012. — 66 с.
2. Баженова Л.М. Азбука кино. Учебная программа для детей 7-10 лет // Программы дополнительного образования детей. М.: Просвещение, 2005. С. 152-166.
3. Анищенкова Е. С. Пальчиковая гимнастика для развития речи дошкольников/ Е. С. Анищенкова. – М.: АСТ: Астрель, 2006;
4. Богуславская З. М. Развивающие игры для детей младшего возраста/ З. М. Богуславская, Е. О. Смирнова. – М.: Просвещение, 1991;
5. Бондаренко А. К. Словесные игры в детском саду/ А. К. Бондаренко. – М.: Просвещение, 1997; Комарова Т. С. Занятия по изобразительной деятельности в детском саду/ Т. С. Комарова. – М.: Просвещение, 1991;
6. Новиковская О. А. Ум на кончиках пальцев/ О. А. Новиковская. – М.: АСТ; СПб: Сова, 2006;
7. Рузина М. С. Страна пальчиковых игр/ М. С. Рузина, С. Ю. Афонькин. – СПб: КРИСТАЛЛ, 1997;
8. Ткаченко Т. Б. Лепим из пластилина/ Т. Б. Ткаченко, К. И. Стародуб. – Ростов – на – Дону: Издательство «Феникс», 2003;
9. Узорова О. В. Физкультурные минутки/ О. В. Узорова, Е. А. Нефёдова. – М.: Астрель – АСТ – Ермак, 2004;
10. Шорыгина Т. А. Серия пособий из цикла «Знакомство с окружающим миром. Развитие речи» / Т. А. Шорыгина. – М.: «Издательство ГНОМ и Д», 2004;




**АНКЕТА ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ.**

1. Какие чаще программы по телевизору смотрит Ваш ребенок?
2. Есть программы, которые смотрит ребенок без вашего согласия, или вы не совсем одобряете его выбор?
3. Какие программы вы бы хотели, чтоб смотрел ваш ребенок?
4. Вы смотрите телевизор:
  - \* чаще всей семьей.
  - \* чаще ребенок один.
  - \* в зависимости от ситуации.
5. Вы считаете, что телевидение:
  - \* это полезное времяпровождение.
  - \* средство чем – то занять ребенка.
  - \* избыточное средство информации.
  - \* фактор повышенного стресса.
6. Сколько времени смотрит телевизор ваш ребенок в течение дня:
  - \* до 30 мин.
  - \* до 1.5 час.
  - \* в выходные дни до 3 час.
  - \* в выходные дни более 5 час.



Анализ мультфильмов

<u>Отечественные</u>	<u>Зарубежные</u>
<ul style="list-style-type: none"><li>-интервал показа 10-15 минут</li><li>-ориентирует ребенка на разные культурные образцы: природа, красота</li><li>-четко представлены позиции добра и зла, и зло побеждается не в виде драк и борьбы, а в виде выполненных поручений.</li><li>-Интересный поучительный сюжет.</li><li>-Не такие ярко-кричащие.</li><li>-Красивая, четкая, приятная речь.</li><li>-Мультфильм озвучен профессиональными актерами.</li><li>-Нет агрессии</li><li>-Классическая музыка</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>-время просмотра от 40 минут до 2 ч</li><li>-вводят ребенка в культуру другого народа,</li><li>-добро побеждает за счет уничтожения</li><li>-Яркие, действие происходит очень быстро.</li><li>-Простой, понятный сюжет, повторяющийся во всех мультфильмах.</li><li>-Значение речи для понимания сведено к минимуму.</li><li>-Мультфильм озвучен одинаковыми голосами переводчиков.</li><li>-Много агрессии.</li><li>-Однообразная музыка.</li></ul>



## Советские мультфильмы

Советские мультфильмы не штамповались массово и присутствовали на экране в единичных количествах, от этого и качество их выигрывало.

Хороши они тем, что в них отражается нормальная для ребенка картина мира. Отрицательный персонаж легко перевоспитывается. И оказывается, что он такой злобный только потому, что с ним никто не дружил, не любил, никто ему не сочувствовал. Очень важно, что злой персонаж подавался в юмористичной форме, что смягчает его отрицательную сущность. Поэтому эти мультфильмы полезны детям, они учат правильному поведению: как заводить дружбу, как быть хорошим товарищем, как помогать другим.

Никто не будет отрицать, что советские мультфильмы про Карлсона, Винни Пуха, Крокодила Гену и Чебурашку, Дядю Федора учат прекрасному и доброму.



## **Консультация для родителей «Мультфильмы в жизни детей»**

### **Консультация для родителей**

На сегодняшний день, к большому сожалению, самым смелым аспектом детского восприятия реальности можно назвать влияние, **мультфильмов**. Ведь то, что телевидение – это эффективный канал управления человеком - факт, не поддающийся сомнению. А дети наиболее психологически уязвимы, чем взрослые. Есть реальная опасность того, что воспитают наших **детей не мы**, а герои телеэкрана. На сегодня ребёнок – дошкольник большую часть своего времени проводит у экрана. И, как ни странно, спасением является обычный детский сад. Конечно, **родителям**, зачастую очень удобно оставить ребенка у экрана на полтора-два часа для выполнения своих домашних дел, для телефонных разговоров, для отдыха, наконец. И мы не задумываемся, что таким образом дети привыкают к такому времяпровождению и их уже невозможно «оторвать» от бесконечной череды **мультфильмов**. Первой проблемой является то, что называется режимом просмотра телевизионных передач. Так как по данным социологов просиживание у компьютера и телевизора составляет на сегодня от 20 до 40 процентов всего свободного времени ребенка, в основном это современные **мультфильмы**. Такие цифры превышают время их общения со сверстниками и взрослыми.

Также данная проблема связана с восприятием **детей** на разных этапах их развития. Если в 2-3 месяца он просто поворачивает голову к светящемуся экрану, то в полгода он останавливает свой взгляд на мелькающей картинке, несмотря на то, что в этом возрасте ребенок не способен долго удерживать внимание на чем-то одном. Уже с полутора лет нельзя оставлять ребенка один на один с включенным телевизором. В этом возрасте у **детей** еще не сформированы основные функции движения. Он еще не умеет одновременно держать предметы, двигаться, смотреть и слышать. В будущем у них могут возникнуть проблемы с речью, зрением, координацией движений и даже лишним весом. Детям старше трех лет необходимо определить точное время просмотра и его длительность, стараясь придерживаться этого режима ежедневно (*30-40 минут*). При этом не стоит отводить время перед сном непосредственно, так как психика ребенка возбуждается и ребенку будет сложно заснуть и увидеть позитивные сны.

И, наконец, третья проблема, связанная непосредственно с качеством **мультфильма**, его сюжетом и смысловой нагрузкой. Большинство



психологов утверждает, что далеко не все **мультфильмы** полезны для психики ребёнка, так как большинство из них построены психологически, педагогически и этически безграмотно.

В советское время все **мультфильмы** транслировались только после прохождения жесткого контроля, каждый кадр проверялся с точки зрения его воздействия на ребенка. **Мультфильмы** того времени учили прекрасному и доброму, любви и отзывчивости. Они формировали душу и ум ребенка, воспитывали хороший вкус и позитивный взгляд на мир и людей каждого в отдельности. Любовь к животным, любовь к природе, к близким людям - вот чем отличались отечественные **мультфильмы того времени**. Старые кукольные, пластилиновые и рисованные **мультфильмы были естественны**, как по способу производства, так и по восприятию. В большинстве своем они не наносили вреда неустоявшейся психике ребёнка, неся в себе глубокий духовный смысл. В **мультфильмах** тех лет показывалось, что зло не вечно, а вечно добро. Любой отрицательный персонаж был высмеян и обязательно был перевоспитан. И злобным он оказывался то только потому, что с ним никто не дружил, никто его не любил и не проявлял сочувствия. Злой персонаж всегда вызывал иронию. Такого рода **мультфильмы** несли только положительное влияние на **детей**, они помогали выстроить в голове ребенка правильную модель поведения: как дружить, как быть хорошим товарищем, как быть полезным другим людям и т. д. Вспомним любимые **мультки** про Гену и Чебурашку, Кота Леопольда, «*Аленький цветочек*», «*Просто так!*», «*Простоквашино*», «*Маленький Мук*» и многие, многие другие. Более менее популярны развивающие **мультфильмы**, которые помогают детям учиться и познавать мир: «*Семья Почемучек*», *Жила-была Жизнь...*

**Однако**, некоторые **родители считают эти мультфильмы** слишком примитивными и устаревшими. К сожалению.

Сегодня телеиндустрия поставлена на поток. Главный критерий – экономический, который проявляется в успехе проката и прибыли. Поэтому сейчас много **мультфильмов** полнометражных и многосерийных. Незаметно для нас, увеличилось среднее время просмотра и среднее время проведения ребёнком у экрана. Action- вот что должно захватить зрителя, причем, любого возраста. Стерты все рамки и грани приличия, нравственности, этики, эстетики, а зачастую, и здравого смысла. Сегодня дети в основном любят смотреть современные **мультфильмы**, которые зачастую сделаны быстро, дешево, красочно. Остановившись подробнее на специфике видеоряда современных **мультфильмов**, можно охарактеризовать их следующим образом:

Специально должна быть яркой, красочной сама «картинка», чтобы как можно больше скрыть примитивность сюжета и примитивность персонажей. Яркость картинки оказывает интенсивное воздействие на все органы чувств ребёнка, особенно если действие происходит на большом экране. Все действия и события разворачиваются с огромной скоростью, как, в прочем, и реалии нашей **жизни** диктуют быстрый ритм во всех областях. Герои быстро прыгают, бегают, летают. Изобретаются все новые спецэффекты и технические приёмы.

*Зачастую речь произносимая персонажем проста, полна жаргонизмов и, в целом, примитивна.* Герои постоянно произносят длинные монологи, обсуждают поступки других. Ребёнком такая речь усваивается и воспринимается с трудом. Как правило, герои не передают богатство внутреннего мира, что особо важно в воспитательных функциях детского **мультфильма**. Музыкальное сопровождение так же не передает эмоциональное настроение самого сюжета. В целом, обилие речи и качество озвучивания оказывает утомляющий эффект на слуховую систему. Сюжет современных **мультиков** легкий и поверхностный. Он носит сегодня исключительно развлекательный характер. Как правило, после просмотра сам сюжет вспоминается ребёнком с трудом. Он не дает ребёнку что-либо осмыслить, пережить. Таким образом, на предложение «*поиграть в мультфильм или героя*» дети часто теряются, путаются в сюжетной линии. В игре они отражают лишь внешние характеристики - возгласы, перемещения, манеры движений.

Сюда можно отнести такие знаменитые современные **мультики**, как «*Винкс*», «*Трансформеры*», «*Тачки*» и т. д. Зачастую дети не могут ответить на простые вопросы - «О чем этот **мультфильм**? Опиши главного героя. Бывает, что ребёнок затрудняется определить пол героя и его принадлежность к какой-либо группе (*животное, рыба, волшебный персонаж*). Множество **мультфильмов** имеют четкую гендерную адресацию, что только затрудняет общение дошкольников в совместных играх.

К сожалению, сегодня на экране мы можем увидеть гораздо более опасные **мультфильмы**. Специалисты уверены, что некоторые **мультфильмы** влияют на речь ребёнка и его пластику, формируя неправильное представление о системе ценностей, о **жизни**, о друзьях и **родителях**. Там показывают чересчур много насилия, жестокости. Плохие поступки персонажей часто остаются безнаказанными, а герои являются безликими существами, которые лишены всякой индивидуальности.

Современные **мультфильмы** могут вызвать агрессию у ребёнка. Агрессивное поведение ребёнка может быть причиной подражания главным героям. В детском возрасте еще сложно разобраться без помощи взрослых кто плохой, а кто хороший. Он выбирает ту манеру поведения для себя, которая кажется ему более логичной.

Также давят на психику **детей** кричащие яркие цвета. Особенно негативно это сказывается на вечерних просмотрах.

Полное смешение стереотипного поведения мужчины и женщины тоже является одной из негативных особенностей современного **мультфильма**.

Стоит отметить, что после долгих просмотров полнометражных **мультфильмов** дети впадают в состояние эмоционального утомления. У них снижается скорость реакции, появляется вялость, невнимательность. Или наоборот, состояние перевозбуждения - громкие возгласы, сильные двигательные реакции, неадекватное социальное поведение, нарушение аппетита.

Итак, наблюдения за дошкольниками показали, что просмотр **мультфильмов** остается некоторой *«вещью в себе»*, *«просмотром ради просмотра»*. А ведь в выборе **мультфильма** нужно быть очень осторожным, так как зрительные образы воздействуют на ребенка гораздо сильнее. Если говорить о крайностях, то, к сожалению, в нашем обществе появилась и такая проблема, как *«зомбирование»* **детей мультфильмами**. Это когда ребенок почти все свободное время проводит перед экраном, перед экраном он ест, засыпает, едет в транспорте и т. д. У него появляется привычка уходить *«в другую реальность»*. Это ведет к тому, что ребенок привыкает к пассивным видам деятельности и даже есть вероятность, что в будущем его будет тянуть к более опасным развлечениям.

Нельзя говорить однозначно о вреде **мультфильмов**. **На самом деле, правильные мультфильмы помогают детям.** Малыши перенимают правильные манеры поведения персонажей, учатся взаимодействовать с окружающим миром. **Мультфильмы развивают память**, воображение, память и мышление. Дети учатся сравнивать, выстраивать логику последовательности событий. На сегодня существует множество **мультфильмов**, которые учат **детей читать и писать**, различать слова, формы, фигуры и даже делать первые шаги в изучении иностранных языков. Они развивают креативность **детей**, их воображение, фантазии. Во время просмотра они пополняют словарный запас, учатся грамотно говорить, красиво формулировать свои мысли.

Но! В отличие от взрослых дети не всегда могут защитить себя от поступающего потока информации, не могут отказаться от просмотра

сомнительных программ и **мультфильмов**. Поэтому нам, взрослым, нужно придерживаться некоторых правил в целях сохранения здоровой психики ребенка и здоровья в целом. При выборе **мультфильма родители** должны быть крайне осторожны. Находиться с ребенком во время просмотра и после обязательно обсудить с ним содержание, ведь, через воспроизведение последовательности событий у ребенка складывается более ясная и цельная картинка происходящего. Как и говорилось ранее, само время проведения ребенком у экрана не должно превышать 30-40 минут и чуть более, в зависимости от возраста. И, самое главное, помните, что детство - время интенсивного физического и духовного развития способностей человека и **НИКАКОЙ мультфильм** не заменит живого общения ребенка со взрослым, в котором он так нуждается. Давайте отложим все дела и с ребенком **ПОИГРАЕМ!**

## **Выступление на родительском собрании: «Дети и современные мультфильмы»**

Взрослому человеку, воспитывавшемуся еще при советском строе, хорошо знаком советский мультфильм, понятен его положительный и добрый смысл. В каждом мультфильме добро побеждает зло. Поется песня о дружбе. Лесные звери - милые и добрые. Нет крови, убийств и насилия. Все это и многое другое служило несомненным плюсом в воспитании детей, которые сегодня стали взрослыми. Сегодня мы выросли, насытились западным кино и отлично представляем, что такое триллер или боевик. Та же ситуация и с мультфильмами.

К огромному сожалению, нашим детям не с чем сравнивать. Западные мультипликационные фильмы давно перебрались на российское телевидение и надежно заняли там свое место. Дети вынуждены смотреть, а вместе с тем и воспитываться на механических монстрах, вампирах, кровожадных чудовищах, всемогущих роботах, колдунах и злых волшебниках. Почти во всех мультфильмах в сюжете присутствует конфликт, драка, сражение, перестрелка, убийство, т.е. элементы агрессивного поведения и насилия. И почти все дети буквально взяты в плен мультипликацией, причем зачастую даже отказываются от игры - лишь бы сидеть перед телевизором. Мультфильмы не просто напичканы эпизодами насилия и агрессии, посредством их внедряется антагонизм между детьми и родителями. Особенно это касается мультфильмов "Симпсоны" и "Гриффины". А в современных американских мультфильмах «Щенячий патруль», «Свинка Пепа», «Мини мапеты» и др. и сюжета как такового нет, все действие зомбирует детей так, что они с трудом отрываются от телевизора, а игры превращаются в подражание героям, драку и толкание друг друга.

Воспитанием детей должны заниматься родители, а не мультфильмы. Абсурдно ведь звучит выражение - моего ребенка воспитывает чужой дядя. А ситуация с мультфильмами выглядит именно так. Большая часть продукции западного конвейера "фабрики грез" для детей вредна. Сейчас это все более и более очевидный факт. Но далеко не все это до конца осознают и позволяют детям часами сидеть перед телевизором.

В основу любого мультфильма ложиться сказка. Ведь сказка - это то, что формирует в детском сознании модель окружающего мира, образы мамы и папы, друга и врага, добра и зла, всего того, на что он будет ориентироваться всю жизнь, как на духовный компас.

От воспитания своего ребенка будут зависеть многие факторы. Например, смогут ли ваши дети отдать вас в дом престарелых, или же с любовью и нежностью будут за вами ухаживать. А воспитание сильно зависит и от того, какие мультфильмы вы позволяете смотреть своим детям.

Почти всю информацию ребенок воспринимает в виде образов. Из них, как из кубиков ребенок строит свою модель мира. И самым главным кубиком этой картины является образ женщины, девушки, девочки. Глядя на мультипликационных героинь, девочки впитывают стереотипы будущего поведения, а у мальчиков формируется матрица, к которой они будут бессознательно стремиться при выборе спутницы жизни, матери своих будущих детей. И речь идет не столько о внешности, сколько о душевных внутренних качествах, отражениями которых является внешность и образ действия нарисованных героинь.

Героини западных мультфильмов сконструированы таким образом, что при регулярном просмотре мультфильмов, у девочек угасает желание быть матерью. Достигается это так: образ женщины лишается романтики и тайны путем наделения его взрослым реализмом и жестокостью. Попутно девальвируются и высмеиваются традиционные для русского общества женские качества. Те самые, которые прославляют наши старые, добрые отечественные мультфильмы - целомудрие, застенчивость, скромность и материнство, как таковое. То, что делают иностранные, главным образом американские мультфильмы с нашими детьми, помещается в короткую формулировку - интеллектуальное растление. Рисуются "красавица" (кстати, стоит отметить, что все женские персонажи в мультфильмах на одно лицо), которую ребенок идентифицирует как добрую и хорошую, потому что его к этому уже приучил американский мультфильм (главная героиня не может быть плохой). Ребенок знает, что добрым и хорошим надо подражать. И именно здесь к образу лепится всякая мерзость - типа похоти, жестокости, неуважения к родителям, и много еще чего. И на положительном образе героини эти паразиты въезжают в детскую душу и незаметно ей управляют. В самую простую упаковку вкладывают вредное содержимое - наделение романтической героини, которой ребенок сочувствует и подражает, атрибутами гнева, злобы и жестокости. Вы, например, можете представить себе Настеньку из "Аленького цветочка" с выражением злобы или ярости на лице? Может ли она вообще скалить зубы, просто быть агрессивной? А вот цыганка из "Нотр-Дама" вполне. И многие другие тоже. Можно ли себе представить царевну-лягушку, которая дерется, как мужик? А вот Жасмин в "Аладдине" или Фиона в "Шреке" делают это не просто привычно, но жестоко и со вкусом. Они делают это весело и заразительно, а ведь сегодня

это одни из самых популярных у детей мультиков. Романтическая героиня теряет признаки женского пола и ведет себя не просто, как мужчина, а как супермен. Апофеоз этого процесса - фантастические мультики про роботов или мумий. Там, внешне оставаясь женщиной, героиня не просто мужчина по роли, не просто супермен, а выходец из ада, демон.

Родители должны знать, что не все что хочется детям - полезно. Нельзя пить много газировки, совать пальцы в розетку, трогать огонь, засовывать в рот иголки. Эти истины для вас очевидны, и вы предупреждаете своих деток от этого. Так будьте же последовательны во всем.

Ребенок имеет право на счастливое и спокойное детство - уберегите его от плохих мультфильмов.