

11. *Петровский Л.* Правила для благородных общественных танцев, изданные учителем танцеванья при Слободско-Украинской гимназии Людовиком Петровским // Харьков. 1825.
12. *Ражанец В.* Баль для сапраўдных кадэтаў // Мінская праўда. 2014. 31 снеж. С. 3.
13. *Ракаў З.* «Калядныя сустрэчы»: у Барысаве адбылася бальная вечарына // Интернет-адрес: <http://ex-press.by/article.php>
14. *Сапега Л.Л.* Мемуары князя Л. Сапеги [1803–1863] / Предисл. С. Тарновского; Вступ. ст. и примеч. Б. Павловского; Пер. с пол. Л. Круковской // [Петроград], [1915].
15. *Скеп'ян Н.А.* Касцюміраваныя забавы ў ВКЛ ў XVI–XVII ст. // Беларус. гіст. часоп. 2012. № 6. С. 25–32.
16. *Энгельгардт Л.Н.* Записки / Подгот. текста, сост., вступ. ст. и примеч. И. И. Федюкина. М. 1997. (Россия в мемуарах).
17. *Яцкоўскі І.* Аповесць з майго часу, альбо Літоўскія прыгоды / Уклад., пер. з пол., паслясл. і камент. М. Хаўстовіча // Warszawa. 2010.
18. *Krasicki I.* Pan Podstoli. Kraków, 1927.
19. *Niemcewicz J.* Pamiętniki czasów moich // Paryż. 1848.
20. *Powers R.* Guidelines for Dance Research and Reconstruction // Интернет-адрес: <https://socialdance.stanford.edu/Syllabi/Reconstruction.htm>.
21. *Puzynina G.* W Wilnie i w dworach Litewskich: pamiętnik z lat 1815–1843 / G. z Guenterow Puzynina; wydali: A. Czartkowski, H. Moscicki; [redaktor: L. Solska]. Wilno, Kraków. 1990.

РОЛЬ МУЛЬТФИЛЬМОВ В РАЗВИТИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Е. В. Самусева

В раннем детстве легче всего воздействовать на ребенка для направленного формирования его личности [9]. Самым простым и эффективным средством в этом процессе становятся мультфильмы. Они близки по своим развивающим и воспитательным возможностям к сказке, игре, живому общению, поэтому А. Бандура говорил, что телевидение способно соперничать с родителями и учителями в качестве источника ролевых моделей для подражания [3].

Производители современных мультфильмов, думая о прибыли, создают продукцию, которая вызывает яркие эмоции, но бедна смыслом, выполняет преимущественно развлекательную функцию. Мультфильмы, «взрослые» по форме и содержанию, не рассчитаны на детское восприятие, способны негативно влиять на психику ребенка. К числу таких деструктивных влияний относится сверхдинамичный видеоряд, при котором события разворачиваются с огромной скоростью, герои быстро и много двигаются (бегают, прыгают, летают, трансформируются), а также многочисленные спецэффекты, высокая яркость и контрастность изображения. Скорость смены кадров превышает возможности детского

восприятия, вызывает перевозбуждение нервной системы и способствует развитию «клипового мышления», выражающегося в неспособности ребенка сосредоточиться. Отмечено, например, что резкие и частые световые вспышки в фильме «Покемоны» вызвали у 685 японских детей эпилептические припадки, приступы тошноты и рвоты, судороги [1].

Доказано, что большое значение для развития ребенка имеют образцы поведения, представленные в мультипликационных персонажах [7, с. 157], поскольку ребенок часто копирует модель поведения понравившегося героя. Поэтому при выборе мультфильма следует обращать внимание не только на его оформление и содержание, но и на поведение и внешний вид персонажей, картину мира. В детском мультфильме должна отражаться такая картина мира, основу которой составляет добро, а отрицательных персонажей, как правило, можно перевоспитать. Данному критерию соответствуют советские мультфильмы: их сюжеты добры и гуманны, легко переносятся на детские игры, а герои достойны подражания. Добро в них всегда побеждает зло, а обман, жадность, зависть являются теми пороками, от которых пытается избавиться человечество.

В большинстве зарубежных мультфильмов мир представлен как бесконечное зло с маленькими «крупичками добра», представленными, к примеру, Черепашками-ниндзя или Бетменом. Но при этом главный положительный герой уничтожает зло физически, делает это агрессивно и жестоко, что по исследованиям А. Бандуры, увеличивает у детей агрессивность, формирует негативные черты характера [5, с.32], стирает границы между «хорошо» и «плохо», «можно» и «нельзя».

По мнению психологов, под влиянием мультфильмов осуществляется гендерная самоидентификация детей. Однако в современных мультфильмах деформируется образ женщины: положительная мультгероиня наделяется цинизмом, жестокостью (в мультфильме «Шрэк» Фиона подпевает соловью, а затем его убивает, и это вызывает у нее смех), резко и натуралистично проявляет негативные эмоции (например, скалит зубы от злости); часто матерей изображают в возрасте бабушек («Красавица и чудовище»). Такие образы не вызывают у маленьких телезрительниц желание продолжать род, вызывают отвращение к материнству и многодетности [4], а подражая им, ребенок впитывает пороки.

Во многих мультфильмах героям присуще поведение, нехарактерное для их пола: мужские персонажи ведут себя по-женски и наоборот, например, в мультфильме «Телепузики» есть сцена, где мальчик-телепузик носит женскую сумочку и женское платье, а окружающие одобряют его поведение – таким образом размываются представления о норме полового поведения. Наиболее опасными для гендерной самоидентификации являются японские мультфильмы аниме со стилем гендер-бендер:

в них пол персонажей внешне сложно различим, герои могут его менять. Например, в мультфильме «Девочка под сакурой» главный герой знакомится с девочкой, которая сразу признается, что она – мальчик. Подобные сюжеты способствуют формированию у детей неадекватного представления о гендерных ролях.

Часто в мультфильмах показаны образцы непристойного поведения, например, «Том и Джерри» насыщен откровенными сценами, в которых кошка заигрывает с котом, а он пользуется этим. В результате дети могут считать нормой такие взаимоотношения полов. Хотя эротику, стереотипы поведения взрослых в детских мультфильмах показывать запрещено, т.к. это преждевременно формирует в ребенке половое влечение, к которому он не готов ни эмоционально, ни физически [2].

В результате анализа наиболее популярных, по данным открытых Интернет-источников, мультфильмов был выделен ряд признаков, существенно влияющих на развитие дошкольников (см. таблицу). Общий вывод подтверждает, что современное телевидение и киноиндустрия мало способствуют формированию у детей первичных представлений о добре и зле, эталонов хорошего и плохого поведения через мультипликацию. Чтобы противостоять обрушивающемуся на детей неупорядоченному,

Таблица

Критерии	Признаки, положительно влияющие на ребенка	Признаки, отрицательно влияющие на ребенка
Качество изображения	Сюжет фильма не разворачивается в нормальном темпе, соответствует возрасту ребенка; естественные мягкие цвета («Лунтик», «Белка и стрелка»)	Высокая скорость смены кадров, резкая смена яркости изображения, неестественно яркие цвета, резкие световые вспышки («Наруто», «Клуб Винкс»)
Внешний вид героев	Движения и мимика персонажей разнообразны и хорошо прорисованы. Положительный герой симпатичен и внешне приятен («История игрушек», «Три богатыря»)	Присутствует амимичность и диспластичность, персонажи мультфильма несимпатичны, даже уродливы. Черты лица положительных и отрицательных героев схожи («Монстер Хай», «Наруто»)
Взаимоотношения героев	Герои взаимовежливы. Мультфильм учит дружбе, уважению и любви к близким, взаимопомощи («Смешарики», «Крокодил Гена и Чебурашка», «Король Лев», «Бемби» и др.)	Герои агрессивны, стремятся нанести вред окружающим. В речи героев присутствуют ругательства («Губка Боб», «Симпсоны», «Футурама», «Шрек», «Том и Джерри», «Наруто», «Покемоны»)
Общая картина мира	Картина мира реалистичная, отрицательные герои перевоспитываются. Положительные герои побеждают противников с помощью ума, смекалки. («Приключения кота Леопольда», «Варежка»)	Картина мира как бесконечного зла, где персонаж не получает любви и поддержки, преобладают сцены агрессии. Зло уничтожается физически, жестоко; есть сцены истерик, шантажа, похорон, драк («Наруто», «Бетмен»)
Трудовое воспитание	Воспитание потребности трудиться, формирование основ трудолюбия; учат добиваться результата посредством труда («Нехочуха», «Как утенок-музыкант стал футболистом»)	Поощряются лень, безделье, праздность, избегание трудностей достижение целей легким путем, обманом; идеал «жизнь – вечный праздник» («Дятел Вуди», «По щучьему велению»)
Умственное воспитание	Развиваются познавательный интерес, любознательность, мыслительная деятельность («Фиксики», «Барбоскины»)	Присутствуют сцены девиантного поведения, обилие примитивных шуток («Губка Боб», «Симпсоны», «Гриффины», «Южный парк»)
Половое воспитание	Поведение героев типично для их пола; героиня предстает добродетельной и застенчивой девушкой, физическая сторона взаимоотношений полов скрыта («Аленушка», «Аленький цветочек»)	Персонажам присуще поведение, нестандартное для их пола; присутствует сексуальный подтекст, эротика, откровенные сцены («Девушка влюбилась в старшую сестру», «Телепузики», «Губка Боб», «Шрек», «Геркулес»)
Отношения между родителями и детьми	Герои-дети уважают своих родителей, помогают им, следуют семейным ценностям и традициям («Король Лев» и др.)	Герои-дети эгоистичны, конфликтуют со своими родителями, отказываются от семейных традиций («Симпсоны», «Гриффины» и др.)

медиаинформационному потоку, родители должны сформировать у детей нравственный стержень, эстетический вкус, аудиовизуальную культуру [8, с. 6]. В помощь родителям ниже приведены рекомендации по выбору мультфильмов и организации их просмотра с детьми.

1. Следует подбирать мультфильмы в соответствии с возрастом ребенка и его индивидуальными особенностями, которые представлены, например, в работе Х. Би [6, с. 32].

2. Родители должны формировать у ребенка медиаграмотность.

3. Родители должны обсуждать с ребенком увиденное в мультфильме, комментировать поступки героев, чтобы избежать неверного понимания спорных моментов; просить ребенка высказывать свое мнение по поводу неправильных поступков героя (поддержать или оправдать его, посочувствовать).

4. Родители при просмотре мультфильмов должны обращать внимание ребенка на ситуацию, несущую нравственный смысл, помогать разбираться в том, какие правила поведения нарушаются.

5. Чтобы пробудить у ребенка нравственные чувства, ощутить переживания другого и прийти к нужным выводам, родители могут использовать обращение к личным ощущениям, предложив ребенку представить себя на месте героя

6. Родители могут акцентировать внимание ребенка на событиях мультфильма, которые похожи на его собственный опыт.

7. Родители могут использовать мультфильмы для развития фантазии детей, предложив им придумать новые истории с участием любимых героев, например, новые приключения Карлсона.

Несмотря на все положительные стороны мультфильмов, родителям не следует забывать о том, что ни один, даже самый хороший мультфильм, не сможет заменить ребенку живого общения с мамой и папой.

Литература

1. Dennou Senshi Porygon. Свободная энциклопедия Википедия. Интернет-адрес: https://ru.wikipedia.org/wiki/Dennou_Senshi_Porygon.
2. *Аромашта М.* Дети смотрят мультфильмы: психолого-педагогические заметки // Практика «производства мультфильмов в детском саду». М. 2006.
3. *Бандура А.* Принципы модификации поведения // 1969.
4. *Башова М. В.* Педагогика и практическая психология: учеб. пособие. Р/н/Д. 2000.
5. *Берн Ш.* Гендерная психология // СПб.; М. 2001.
6. *Би Х.* Развитие ребенка // М. 2004.
7. *Мухина В. С.* Детская психология // М. 1985.
8. *Тимофеева, Л. Л.* Проектный метод в детском саду. Мультфильмы своими руками // СПб. 2011.
9. *Эльконин Д. Б., Венгер А. Л.* Особенности психологического развития детей 6-7-летнего возраста // М. 1988.