МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 48

Семинар-практикум для педагогов «Использование мультфильмов как средства социально-нравственного воспитания дошкольников»

 Подготовила:

старший воспитатель

 Колодченко А.А.

 В наше время существует множество факторов воспитания, и они весьма разнообразны. Их можно разделить на целенаправленные и нецелена­правленные, преднамеренные и непреднамеренные. Нецеленаправленных факторов становится все больше: это не только природа, общество, друзья, улица, религия, искусство, но и множество медиа-факторов. Ребенок, живущий в век информационных технологий, попадает в активную разнообразную медиа-среду, представленную телевидением, радио, Интернетом, компьютерными играми и другими носителями информации.

 Одни из первых и важных представителей медиа-пространства — мультипликационные (анимационные) фильмы. Мультфильм как один из факторов медиа-среды в любом случае оказывает на ребенка влияние, но оно не всегда понятно, поскольку просмотр мультфильмов зачастую неконтролируем и нецеленаправлен со стороны взрослых. Родители и педагоги включают ребенку мультфильм, часто не преследуя никаких воспитательных целей и даже предварительно не просматривая его, что может привести к весьма нежелательным последствиям. Современный ребенок проводит перед телевизором до нескольких часов в день. А если учесть, что дети дошкольного возраста изучают мир постоянно, такое количество времени, проведенное перед экраном, не может пройти бесследно.

 Между тем мультфильмы обладают богатыми педагогическими возможностями:

* расширяют представления об окружающем мире, знакомят с новыми словами, явлениями, ситуациям;
* показывают примеры поведения, что способствует социализации, поскольку дети учатся, подражая;
* формируют оценочное отношения к миру, развитие мышления, понимание причинно-следственных связей;
* развивают эстетический вкус, чувство юмора;
* мультфильмы помогают реализовать эмоциональные потребности.

Мультфильм — наиболее эффективный воспитатель от искусства и медиа-среды, поскольку сочетает в себе слово и картинку, т.е. включает два органа восприятия: зрение и слух. Если к этому добавить еще и совмест­ный с ребенком анализ увиденного, мультфильм станет мощным воспитательным инструментом и одним из авторитетных и эффективных наглядных материалов.

 В настоящее время отсутствуют научно обоснованные рекомендации по использованию мультфильмов в целях воспитания и образования, поэтому автором была разработана методика воспитания обучения детей на основе анимации.

 Коротко сравним воспитательный потенциал мультфильмов советского периода и современных полнометражных отечественных и зарубежных мультфильмов. Советские в подавляющем большинстве носят зачастую откровенно морализаторский характер. Современные же не отличаются строгой моралью.

 Сюжеты советских мультфильмов просты и понятны, проблемы, поднятые в них, знакомы детям. В современных же мультфильмах часто можно увидеть истерики, шантаж, драки, смерть, убийство, похороны, гонки, криминальные разборки, пьяные посиделки, месть, суд над преступником и др. Не обойдена вниманием и любовно-эротическая составляющая. Примеры: смерть акулы и церемония похорон («Акулья история»); детально показанная смерть короля-жабы («Шрек 3»). В фильме «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» сюжет закручен на карточном долге, в азартные игры на деньги играют практически все, начиная от Бабы Яги и заканчивая правителем — Князем. Все эти сюжетные линии никак не вписываются в рамки жанра детского мультфильма.

 Эстетическая составляющая современной анимации тоже часто находится на низком уровне: герои зачастую просто отталкивающие. Тот же Шрек — разве его можно назвать симпатичным? А страшные монстры и киборги из «Планеты сокровищ», а «мутированные в дебрях канализации» страшные зеленые Ниндзя, а смурфики, бакуганы или гипертрофированные феи Винкс с неимоверно тонкими талиями и нереально большими глазами? Героями же практически всех советских мультфильмов являются люди или животные, и все они вполне соответствуют эстетическим нормам.

 Современные мультфильмы содержат особо низкий уровень речевой культуры: грубые, жаргонные слова, недопустимые для слуха ребенка. Примеры грубой лексики присутствуют во многих из них: «сопляк», «тупой», «тормоз», «болван», «дебил», «кретин», «полный отпад»; в сериале «Спанч Боб» есть серии с названиями «Добро пожаловать в помойное ведро», «Губка Боб и маньяк-душитель» и др. Жаргонная лексика также представлена во многих мультфильмах: «козырно», «прикольно», «пофигу», «шизовое местечко» и др. Но кроме этого, в современной анимации часто поднимающиеся недетские темы проявляются в таких выражениях: «будем рассказывать друг другу о любовных похождениях», «высокая упругая попка», «мы сексуальны!», «любвеобильная ты машина, дай ей отдохнуть!» («Шрек»). Дети будут использовать эту лексику, считая ее настоящей, живой, «прикольной». Именно она может лечь в основу культуры речи детей. Кроме того, разные герои многих современных мультфильмов говорят одинаковыми голосами, одинаково смеются, издают одинаковые звуки. В советских же мутьтфильмах герои говорят на хорошем, красивом языке, у каждого свой неповторимый голос, эмоции, звучит настоящая авторская музыка.

 Через мультфильмы ребенок усваивает модели поведения, способы действий, алгоритмы достижения цели. К сожалению, в современных мультфильмах часто этим способом становится агрессия. По многочисленным исследованиям, у детей, которые смотрят преимущественно зарубежные мультфильмы, наблюдаются повышенная жестокость и агрессивность.

Просмотрев мультфильм, дети чаще всего запоминают главных героев, обладающих определенными характеристиками. Поэтому крайне важны для осмысления именно типажи главных героев, их основные и сущностные характеристики:

Педагогам предлагается охарактеризовать мультипликационных героев.

Шрек («Шрек») — невоспитанный, грубый; осел («Шрек») и зебра («Мадагаскар») — назойливые, навязчивые, болтливые; лев Алекс («Мадагаскар») — самовлюбленный; Алеша Попович («Алеша Попович и Тугарин Змей») — трусливый, глуповатый; Забава («Алеша Попович и Тугарин Змей») — эгоистичная, истеричная, не уважающая старших. А ведь для детей главный герой, безусловно, должен быть положительным. Это значит, что ребенок воспринимает его целиком и полностью как «хорошего», он еще не в силах определить всю сложность натуры героя, оценив, что он делает «хорошо», а что «плохо». Поэтому все, что делает любимый персонаж, ребенок воспринимает как должное.

 В советских мультфильмах герои прозрачно делятся на положительных и отрицательных. Ребенок способен определить, кто делает правильно, а кто — нет, и какие последствия могут быть у таких поступков.

 Некоторые современные мульт­фильмы все же обладают обучающим и воспитательным потенциалом, который можно использовать (например, некоторые серии из мультсериала «Смешарики», «Барбоскины», «Лунтик» и др.).

 Многие родители не придают мультфильмам большого значения и позволяют ребенку смотреть все что ему хочется в не­ограниченном количестве. Но такая позиция родителей может привести как к ухудшению здоровья, так и возникновению различных трудностей и перекосов в становлении личности ребенка. Например, девочки, чересчур увлеченные мультфильмами про фей Винкс, начинают жить в выдуманном мире, чрезвычайно много мечтать, пытаются колдовать, излишне фантазируют. При этом реальная жизнь становится им менее интересной, нежели жизнь воображаемая.

У мальчиков чрезвычайное увлечение роботами, супергероями и бакуганами также приводит к тому, что они тоже начинают жить в выдуманном мире, меньше интересуясь реальностью. Такие мальчики с увлечением рассказывают о войнах, роботах, оружии, проводят много времени перед телевизорами и начинают болезненно увлекаться компьютерными играми. Постоянно созерцая на экране смерть и убийства (а все супергерои — убийцы во имя добра), дети начинают спокойно относиться к этому в жизни: они без эмоций рисуют кровь и убийц, в красках рассказывают, кто кого и как убивает; начинают с упрямой жестокостью относиться к слабым живым существам; проявляют чрезвычайный интерес к едущим с сигналами машинам скорой помощи, полиции, живописуя картины смертей и убийств.

 Конечно, увлечение выдуманными мирами и героями может быть, но оно должно происходить в меру. Если ребенок будет всем сердцем стремиться к виртуальному миру уже с до­школьного возраста и его не переключат на красоту и разнообразие реальности, это может привести к тому, что, будучи школьником, он все больше станет погружаться в виртуальный мир (компьютерные игры, Интернет) и все дальше отходить от реальности. А если родители не переводят зависимость ребенка от таких мультфильмов в другие русла, если потакают его пристрастиям, получается, этого ребенка воспитывают уже не родители, а мультфильмы. В некоторых семьях последние воспитывают не только детей, но и самих родителей: чтобы порадовать свое чадо, они ищут ему новые компьютерные игры, диски с мультфильмами, наряды человека-паука, всю коллекцию бакуганов. Поэтому влияние мультфильмов на детей и их родителей сложно переоценить.

 Итак, современные мультфильмы обладают сомнительным воспитательным потенциалом, или даже антивоспитательным потенциалом, дезориентируя ребенка. Многие мультфильмы советского периода содержат педагогический аспект, соответствующий задачам нравственного, интеллектуального, эстетического, трудового, физического воспитания, а значит, могут быть эффективно использованы в педагогическом процессе.

 Таким образом, крайне важно поставить анимацию на службу воспитанию, а не стать вместе с ребенком рабами мультфильма. Необходимо подходить к этому явлению научно, анализируя педагогические возможности и результаты их воздействия.

 Проанализировав несколько сотен мультфильмов, мы отобрали для нашей работы наиболее ценные с точки зрения нравственного, трудового и эстетического содержания. Уже из них были отобраны мультфильмы, способствующие усвоению ребенком знаний и умений, касающихся целеполагания.

 Актуальность этого аспекта обусловлена тем, что мы живем в эпоху глобальной конкуренции, пронизывающей все сферы жизни человека, а это требует от него конкурентоспособности, т.е. умения наиболее эффективно достигать цели. Конкурентоспособный человек может определить цель и в конкурентной борьбе достичь ее, проявив наибольшие способности. Поэтому для рассмотрения условий развития конкуренто­способности личности необходимо обратиться к таким понятиям, как целеполагание, цель, средства.

 Мы предлагаем простое определение цели для методической работы с детьми: цель — это то, что ты хочешь достичь. Средство — то, что способствует достижению цели. Многие дети дошкольного возраста еще не используют слово «цель», чаще у них есть мечты и желания. Их различие состоит в том, что мечты и желания, как правило, сбываются (за счет кого-либо), а цели нужно добиваться самому.

 Отобранные мультфильмы были детально проанализированы, из них вычленили структурные компоненты целеполагания:

* выбор цели;
* ложная цель;
* неправильные средства, не приводящие к достижению цели;
* средства, способы, пути достижения цели: лень как противник целеполагания; труд, тренировки как способы ее достижения;
* упорство при достижении цели, борьба за свою цель, жертвы во имя цели, умение устоять перед соблазнами;
* необходимость знаний для достижения цели;
* профессионализм как условие достижения; ознакомление с некоторыми профессиями.

По содержанию этих компонентов мультфильмы объединены в тематические блоки.

 Работу с мультфильмом можно построить по принципу сочетания наглядного материла и слова педагога или родителя. Примерная схема вступительное слово. Педагог говорит о том, что сейчас дети будут смотреть мультфильм о…... (высказывает общую мысль сюжета), либо задает проблему. Пример: перед просмотром мультфильма «Самый главный» спросить у детей, какая профессия, на их взгляд, самая важная и почему;

* показ мультфильма;
* беседа, вопросы детям, обсуждение, выводы. Задача — получение детьми нового знания;
* игра на основе выводов, упражнение.

 Крайне важно после просмотра при возникновении определенной ситуации возвращаться к мультфильму, который запомнился ребенку. Например, образ лентяя Нехочухи настолько ярко входит в сознание ребенка, что его можно вспоминать, когда он начинает капризничать «не хочу — не буду». Фраза: «Молодец. Будешь, как великий Нехочуха» может привести ребенка к правильным действиям.

 К мультфильмам разработаны вопросы, направленные на овладение знаниями по целеполаганию. Представляем вашему вниманию некоторые задания, упражнения и методики оценки уровня знаний и умений до­школьников.

**«Цветик-семицветик» (по сказке В. Катаева),**

**Союзмульт­фильм, 1948 г.**



*Длительность*: 20 мин 15 с.

*Цель:* показать, что цель нужно определять осознанно, предварительно подумав, что она возникает из проблемы.

*Формируемые представления:* выбор цели.

*Краткое содержание.*Девочка Женя шла с баранками домой из магазина, по пути считая ворон. В это время собака стащила у нее все баранки. Девочка побежала за ней и наткнулась на садик, где старушка подарила Жене цветок с семью лепестками: если оторвать лепесток и загадать желание, оно сразу сбывается. Женя использовала шесть лепестков, загадав следующие желания: вернуться домой с баранками, восстановить мамину разбитую вазу, побывать на Северном полюсе и вернуться с него, иметь все игрушки, которые есть в магазине, вернуть игрушки назад. И только когда у нее остался всего один лепесток, она серьезно подошла к определению желания и помогла больному мальчику Вите.

*Вопросы*

* Были ли у Жени цели, когда у нее в руках оказался цветик-семицветик?
* Какое первое желание загадала Женя? Какой получила результат? С толком ли она потратила лепесток? Могла ли Женя без цветка достичь этого результата?
* Какое второе желание загадала Женя? Почему она его загадала? Стоило ли тратить лепесток?
* Какое было третье желание? Зачем она его загадала? Можно ли было обойтись без него?
* Каково было четвертое желание? Можно ли было без него обойтись?
* Каково было пятое желание? Почему Женя захотела иметь все игрушки?
* Каково было шестое желание?
* Стало ли что-то в ее жизни и жизни других людей лучше, когда исполнялись ее первые шесть желаний?
* Что Женя загадала в седьмой раз? Какой получила результат?
* Исполнение какого желания принесло Жене больше всего радости? А кому еще оно принесло радость?
* Посоветуйте Жене, как можно было бы распорядиться цветиком-семицветиком? Как нужно выбирать цель?

*Вывод:* Женя бестолково потратила шесть лепестков, не задумываясь о своих желаниях. Лишь только когда она увидела проблему и подумала, то загадала правильное желание, и достижение цели стало ее решением. Бездумно выбранные цели не приводят к результату, да еще и приносят ненужные проблемы.

*Упражнение:*у каждого из вас есть один лепесток цветика-семицветика. Давайте представим, что каждый лепесток исполняет одно желание. Как вы распорядитесь своим лепестком?