

Тема:
**Психолого-педагогическая
экспертиза качества
мультипликационной
продукции и детских
телепередач**

Вопросы для обсуждения:

1. Мультфильм как культурный протопит игры.
2. Психологическая и психолого-педагогическая экспертиза мультфильма как культурного текста.
3. Психолого-педагогическая экспертиза мультсериала.
4. Психолого-педагогические рекомендации для родителей по отбору качественной мультипликационной продукции для просмотра детьми.
5. Оценка качества детских телепередач.

Вопрос 1. Мультфильм как культурный протопит игры

История становления отечественной мультипликации

- В начале 20 в. анимационное кино постепенно превратилось в самостоятельное направление киноискусства и стало заметным социально-культурным явлением.
- С 30-ых г.г. XX в. с появлением высокохудожественных мультфильмов мультипликация прочно завоевала позиции в мире искусства.
- В России мультфильмы стали снимать в начале XX в., еще в дореволюционный период. В советское время отечественная мультипликация активно развивалась. В 1936 г. была создана студия «Союздетмультфильм», название которой указывало на особую адресность производства мультфильмов. В 1937 г. произошло переименование в «Союзмультфильм», и это название сохранилось до настоящего времени.

История становления отечественной мультипликации (продолжение)

- К началу 50-ых г.г. «Союзмультфильм» становится крупнейшей в Европе студией по производству анимационной продукции, выпуская по несколько десятков фильмов в год. С 50-ых г.г. детская отечественная мультипликация начинает оказывать влияние на процессы социализации детей и подростков страны.
- Т.З. Адамьянц, Е.В. Ермизина, А.Г. Когатько, ЕА. Медведева, В.С. Собкин, Е.О. Смирнова, М.А. Шакарова и др.

Повлияло ли развитие киноиндустрии и телеиндустрии на совместный досуг детей и родителей? (В.С. Собкин)

Виды совместной деятельности родителей и детей	Общий показатель	Матери	Отцы
Чтение книг	53,9	44,9	57,4
Совместная игра	49,1	49,4	48,9
Прогулки	44,5	39,7	46,5
Просмотр телевизора	25,5	29,3	24,1
Просмотр DVD, видео	18,3	21,1	17,2
Привлечение ребенка к домашней работе	16,8	17,7	15,8
Художественно-творческая деятельность (конструирование, лепка, рисование, пение, прослушивание музыки)	41,6	40,4	41,6
Игра на компьютере	6,1	10,2	4,6
Ребенок сам организует свое свободное время	9,3	7,7	10

Стили отношений родителей к просмотру детьми TV

- Запретительный – «ребенок не смотрит ТВ, я не разрешаю» (4,4% родителей);
- Попустительский – «часто смотрит ТВ» (30,6%);
- Педагогически ориентированный – «смотрит только детские передачи и кино» - контроль родителей за содержанием телепередач, просматриваемых ребенком (65%).

Родители мальчиков намного более часто придерживаются попустительского стиля, чем родители девочек (33,1% и 27% соответственно, $p=0,01$).

Особенности изменения стиля родительского контроля за просмотром детьми телепередач

- С возрастом ребенка происходит трансформация стиля родительского контроля за просмотром детьми телепередач. Уменьшается количество родителей, придерживающихся запретительного и педагогического стилей, увеличивается количество родителей с попустительским стилем. Так 40% родителей, воспитывающих детей 5-7 лет придерживаются попустительского стиля (В.С. Собкин).
- 63% родителей не знакомы с содержанием того, что будут смотреть их дети. Родители полагаются на выбор посторонних людей: редакторов телеканалов, продавцов DVD-дисков, доверяют рекламе или передают право выбора ребенку (Н.Г. Кривуля).

Количество времени, проводимое ребенком у телевизора (В.С. Собкин)

- не более 0,5 часа – 24,2%;
- от 0.5 часа до 2 часов – 66,9%;
- более 2-х ч. в день – 8,9%.

Мальчики чаще, чем девочки ежедневно более 2-х ч. проводят перед ТВ. Родители мальчиков более склонны к попустительской стратегии воспитания, чем родители девочек.

С какого возраста начинается просмотр мультфильмов?

Возраст ребенка	Процент от числа ответов
До 6 мес.	4%
От 6 мес. до 1 г.ж.	19%
От 1 г.ж. до 2 лет	72%
От 2 до 3 лет	5%
От 3 до 4 лет	0%

Количество времени, в течение которого ребенок раннего возраста смотрит мультфильмы

Время просмотров	Процент от числа ответов
Менее 30 минут в день	9%
30-60 минут в день	46%
60-90 минут в день	39%
Свыше 90 минут в день	6%

Причины раннего начала просмотров мультфильмов детьми

Выбор одного, самого важного ответа	Процент от числа ответов
Просмотр детьми мультфильмов дает родителям возможность высвободить время для других занятий	43%
Позволяет успокоить, отвлечь плачущего, возбужденного ребенка	24%
Телевизор в семье работает непрерывно, фоном	18%
Телевизор включают старшие дети	9%
Телевизор включают другие члены семьи, гости (друзья)	6%

Типы мультфильмов, которые смотрят дети

Выбор одного, самого типичного жанра	Процент от числа ответов
Российские сериальные мультфильмы	24%
Российские полнометражные мультфильмы	3%
Отечественная классика мультипликации	18%
Зарубежные сериальные мультфильмы	16%
Зарубежные полнометражные мультфильмы	19%
Зарубежная классика мультипликации	20%

Почему с возрастом увеличивается длительность просмотра детьми телепередач? (В.С. Собкин)

- Потому что родители начинают придерживаться попустительского стиля в контроле за просмотром ребенком тв-программ, что влияет на формирование у ребенка экранной зависимости.

Влияет ли длительность просмотра телепередач на нарушение режима дня ребенка, режима сон-бодрствование, психофизическое развитие ребенка (В.С. Собкин)

- Согласно СанПиН «общая продолжительность суточного сна детей дошкольного возраста - 12 – 12,5 часов, из которых 2 – 2,5 ч. отводятся на дневной сон». Таким образом ребенок дошкольного возраста должен спать ночью не менее 10 ч., для чего необходимо организовать его отход ко сну не позднее 21.00.
- В будние дни каждый 10-ый ребенок проводит все свое свободное время у телеэкрана (10,7%). Для психического развития ребенка и сохранения его здоровья подобная ситуация не благоприятна.

Какие социальные условия обуславливаются формирование у дошкольников склонности к просмотру ТВ? (В.С. Собкин)

- Дети из неполных семей в отличие от тех, кто воспитывается в полной семье, чаще более 2-х ч. в день смотрят телепередачи.
- Родители со средним образованием чаще, чем родители с высшим, указывают, что их ребенок проводит перед ТВ больше 2-х ч. в день.

Т.о. высокая интенсивность ежедневных телепросмотров у детей-дошкольников часто является следствием общего неблагополучия семейной и социальной ситуации, в которой воспитывается ребенок.

Что предпочитают смотреть дети по ТВ?

Мультфильмы доминируют в общем времени телепросмотров детей дошкольного возраста (В.С. Собкин).

- 80,8% детей предпочитают смотреть мультфильмы.
- 11,2 % - детские передачи.
- 4,8% - передачи и фильмы, не предназначенные для детей.

- В возрасте 5 – 7 лет наблюдается явный сдвиг в сторону увеличения времени просмотра телепрограмм и фильмов, не предназначенных для детей.

Причина: родители детей старшего дошкольного возраста утрачивают педагогически осмысленные ориентиры относительно содержания передач, которые доступны для понимания и восприятия ребенка. Многие родители не могут адекватно оценить адресность телепередач и качество их содержания.

Мультфильм

- это текст со специфическим языком, поэтому к анализу мультфильма применимы все методы исследования текста (Ю.М. Лотман).
- «... открывает широкие возможности художественного отображения реальной жизни, реальных человеческих отношений, что делает их наиболее доступным средством передачи смыслового содержания» (Ю. М. Лотман, 1973, А.А. Артюхин, 2006, М.А. Орлов, 2006).

Особенности современных мультфильмов

- 1) Легкий и развлекательный сюжет с элементами юмора и счастливого завершения истории. М\ф не воздействует на чувства зрителя, не дает информацию к размышлению и переживаниям.
- 2) Герои м\ф демонстрируют поведение супер-героя (быть лучше других). У ребенка развивается потребность в социальном сравнении, чувство превосходства или чувство неполноценности).
- 3) Характер современных м\ф достаточно примитивен (действия стереотипны, предсказуемы, чувства поверхностны).
- 4) Мультфильмы имеют четко выраженную гендерную адресацию, что является препятствием для совместных игр и общения мальчиков и девочек, способствует формированию стремления к конкуренции.
- 5) Возрастная адресация не верна (м\ф предназначены для подростков и взрослых).

Типы мультфильмов (В.С. Собкин, К.Н. Скобельницина, 2014)

1. феминная модель поведения;
2. мускулинная модель поведения;
3. моральная определенность – моральный поиск;
4. социальное поведение, ориентированное на сверстников – зависимость от взрослого.

Феминная модель поведения

- м/ф «Русалочка», «Белоснежка», «Шрек», «Аленький цветочек», «Барби и 12 танцующих принцесс», «Щелкунчик», «Золушка».
- ✓ важность для женщины внешней привлекательности и высокого социального статуса;
- ✓ личностные черты: доброта, отзывчивость, дружелюбие...;
- ✓ жертвенная модель поведения, пассивность как социальная норма, достижение цели через волшебство или при помощи других;
- ✓ агрессия и насилие как способы разрешения конфликта табуированы;
- ✓ идея о преобразовании и развитии как переходе в новое качество (из служанки в «Золушке» в жены принца);
- ✓ подчеркивается важность для женщины романтической любви к мужчине, желание быть любимой.

Маскулинная модель поведения

- М/ф «Черепашки-ниндзя», «Том и Джерри», «Дятел Вуди», «Человек-Паук», «Маугли», «Ну, погоди!»
- ✓ маскулинные личностные черты: сила, смелость, ловкость, быстрота реакции, соревновательность, находчивость, хитрость, готовность прийти на помощь, героический характер поступков и пр.;
- ✓ центральная идея – борьба, соревнование, состязание;
- ✓ во всех мультфильмах есть образ врага (и соответственно противостояние героя антигерою);
- ✓ агрессия (вербальная и невербальная) не табуирована, а является социально одобряемым способом победы над злом;
- ✓ центральная фигура – герой – спасатель, с которым ребенок себя идентифицирует;
- ✓ разрешение конфликта осуществляется при помощи собственных сил героя, или с помощью друзей;
- ✓ волшебство отсутствует;
- ✓ темы добра и зла, жизни и смерти, дружбы и предательства, трусости и героизма, тема борьбы, соревнования, противостояния врагу, победы собственными силами.

Сравнительный анализ содержания мультфильмов

м/ф «Ну, погоди!» - тема соревнования с противником и победы над ним за счет смекалки. Соперник нужен для самореализации, его важно не убить а победить при помощи находчивости, смекалки, внутренней стойкости, смелости. В м\ф показана идея о том, что противник может стать другим (перевоспитаться), поэтому его не надо уничтожать, необходимо дать шанс измениться в лучшую сторону.

м\ф «Черепашки-ниндзя», «Дятел Вуди», «Человек-Паук» - тема уничтожения противника – когнитивная простота м\ф, упрощенность сюжета и мотивировок поведения, стремительность действия. Идея перевоспитания врага не показана.

Моральная определенность – моральный поиск

- м\ф «Кот Леопольд», «Алеша Попович и Тугарин Змей», «Малыш и Карлсон», «В поисках Немо», «Лунтик».
- ✓ главные герои (Кот Леопольд, Алеша Попович ...) транслируют (в речи и поступках) четкие морально-этические установки и нравственные ориентиры, в соответствии с которыми они совершают поступки вне зависимости от обстоятельств;
- ✓ главный герой м\ф «Лунтик», «Малыш и Карлсон», «В поисках Немо» - маленький ребенок, оказавшийся в сложной ситуации, для решения которой требуется помощь других. У него нет четких морально-нравственных установок, поэтому герой часто оказывается перед дилеммой, связанной с нравственным выбором;
- ✓ формируется морально-нравственная сфера – качества – дружелюбие, защита слабых, следование долгу;
- ✓ происходит гендерная самоидентификация мальчиков – важность волевых качеств (смелость, решительность, целеустремленность...) и верности принятым моральным обязательствам.

Социальное поведение, ориентированное на сверстников – зависимость от взрослого

м\ф «Простоквашино», «Смешарики», «Бременские музыканты», «Винни Пух», «Приключения поросенка Фунтика»

- ✓ тема настоящей дружбы;
- ✓ характеризуются особенности социального поведения при взаимодействии со сверстниками и взрослыми, правила взаимодействия в группе, нормы поведения в обществе;
- ✓ ситуация зависимости ребенка от взрослого. Транслируется идея о том, что личностные качества взрослого влияют на развитие моральных представлений и поведение ребенка: «плохой» взрослый воспитывает обманщика, «хороший» - нравственного человека, ответственного за свои поступки.

Классификации видов мультфильмов

- м\ф воспитывающие феминные и маскулинные личностные черты;
- полнометражная романтическая сказка \ многосерийное соперничество и противоборство.

Влияние содержания мультфильма на качество детских игр

- Мультфильм – это культурный прототип игры (Ю. М. Лотман).
- Содержание мультфильма оказывает влияние как на содержание детских игр, так и на выбор ими игрушек. При выборе игрушек дети предпочитают знакомых персонажей, которых они видели на экране и которые являются героями их любимых фильмов (М.В. Соколова, М.В. Мазурова, 2015).

- Мультфильм «Winx» - 6 героев, 13 злодеев, 24 монстра.
- Мультфильм «Человек паук» - 10 героев, 23 злодея.
- «Петсон и Финдус» - 2 главных героя (пожилой человек и котенок).

«Петсон и Финдус»

- главный герой мультфильма – маленький говорящий котенок Финдус, его хозяин и товарищ – старик Петсон.

Сюжет повествует о жизни котенка и старичка в деревне и содержит много забавных приключений героев. В мультфильме отсутствуют враги у главных героев, но показаны разнообразные сложные ситуации, в которые попадают герои и способы их преодоления. Котенок попадает в разные переделки, из которых его выручает старичок или собственная смекалка котенка.

В процессе просмотра мультфильма дети усваивают следующую информацию: а) в жизни человека нет врагов, б) в жизни могут возникать трудности, в) трудности потенциально преодолимы, г) в жизни всегда можно рассчитывать на помощь взрослого, другого человека, д) необходимо найти наилучший способ преодоления трудностей и препятствий, вывод - дети усваивают позицию субъекта жизни.

Мультфильм «Winx»

- главные герои мультфильма – феи 15-17 лет с яркой модельной внешностью. У фей есть молодые люди и множество помощников, но еще большее количество врагов.
- Анализ игр детей показал, что после просмотра мультфильма «Winx» девочки чаще всего играют в полеты фей и в борьбу с монстрами. При этом воспроизводят отрывочные, не связанные друг с другом действия, общий сюжет, объединяющий данные действия отсутствует. В основном дети просто манипулируют игрушками: летают, дерутся. Речевая активность детей очень примитивна. В некоторых случаях они пытаются в точности воспроизвести сказанные героями мультфильма фразы, сказать за героя фразу они не могут.

«Человек-паук»

- главный герой – Питер (21 год). В мультфильме показаны романтические отношения с Мэри Уотсон, Филицией Харди. Основная линия сюжета – острое противостояние добра и зла.
- Игра по мотивам мультфильма «Человек-паук» также не имеет единого сюжета – дети воспроизводят лазанье человека-паука, драки и борьбу с монстрами. Ролевая речь очень бедна, содержит в основном звуки и междометия, сопровождающие драки.

Игры по сюжету мультфильма «Петсон и Финдус» - ролевая речь детей по сюжету более развернута и богата, в диалогах главных героев применяют собственные слова и выражения, отражающие и развивающие сюжет мультфильма.

Просмотр мультфильма стимулирует у детей интерес к различным вещам, воспоминания и обсуждение увиденного, постановку уточняющих вопросов, установление взаимосвязи увиденного с собственной жизнью. Игры по мотивам данного мультфильма продолжительны по времени, поскольку насыщены содержанием, а не гонками, погонями, бессмысленной болтовней персонажей мультфильмов «Winx» и «Человек- Паук».

Специфика влияния содержания мультфильма на игры детей дошкольного возраста (М.В. Соколова, М.В. Мазурова)

- Мультфильмы с адекватными для дошкольного возраста сюжетами являются основой более длительной и содержательной игровой деятельности, чем фильмы, адресованные более старшим возрастам;
- Персонажи современных мультфильмов не могут стать для ребенка полноценной моделью для идентификации, поскольку логика их поведения, содержание речи, последовательность действий остается неясным для него.
- Сюжеты большинства мультфильмов динамичны и привлекательны из-за своей яркости и экзотичности, но из-за оторванности от жизни детей не могут быть осмыслены и усвоены детьми. Сюжеты закрыты для ребенка и поэтому не порождают сюжеты для ролевых и режиссерских игр.
- Просмотр большинства современных мультфильмов для детей, несмотря на привлекательность их персонажей не дает содержания для детской игры. Увиденное и услышанное не становится материалом для переживания, осмысления, присвоения культурного опыта.

Вопрос 2. Психологическая и психолого-педагогическая экспертиза мультфильма как культурного текста

- Социальный запрос на экспертизу мультипликационной продукции был открыто сформулирован в 2003.

Нормативно-правовые основы экспертизы качества м\ф

- В 2010 г. под давлением родительской общественности был принят **ФЗ № 436-ФЗ «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»** (вступил в силу с сентября 2012 г.).
 - В 2015 г. принята **«Концепция информационной безопасности детей»**.
-

В последние годы телеканалы чаще транслируют анимационную продукцию зарубежного производства, соответственно осуществляется распространение западных норм и ценностей.

«Концепция информационной безопасности детей»

Семья, государство и заинтересованные в обеспечении информационной безопасности детей общественные организации имеют следующие приоритетные задачи:

- формирование у детей навыков самостоятельного и ответственного потребления информационной продукции;
- повышение уровня медиаграмотности детей;
- формирование у детей позитивной картины мира и адекватных базисных представлений об окружающем мире и человеке;
- ценностное, моральное и нравственно-этическое развитие детей;
- воспитание у детей ответственности за свою жизнь, здоровье и судьбу, изживание социального потребительства и инфантилизма;
- усвоение детьми системы семейных ценностей и представлений о семье;
- развитие системы социальных и межличностных отношений и общения детей;
- удовлетворение и развитие познавательных потребностей и интересов ребенка, детской любознательности и исследовательской активности;
- развитие творческих способностей детей;
- воспитание у детей толерантности;
- развитие у детей идентичности (гражданской, этнической и гендерной);
- эмоционально-личностное развитие детей;
- формирование у детей чувства ответственности за свои действия в информационном пространстве;
- воспитание детей как независимых, ответственных и самостоятельно мыслящих личностей с целью изживания социального иждивенчества.

Значение экспертной оценки качества мультипликационной продукции позволяет

При Роскомнадзоре была создана Экспертная комиссия, в которую вошли психологи, социологи, культурологи и иные специалисты.

1. Составить список лучших м\ф, обладающих развивающим потенциалом, рекомендованных для просмотра детям.
2. Телеканалы транслируя м\ф с точной возрастной адресацией и развивающим будут не только их популяризовать, но и влиять на формирование ценностно-смысловой сферы, моральных и нравственных устоев у подрастающего поколения.
3. Фильмы-производители и дистрибьютеры будут выпускать сборники лучших мультфильмов.
4. Художники-мультипликаторы зная показатели качественной мультипликационной продукции будут создавать м\ф с высоким развивающим эффектом.
5. Формирование у подрастающих поколений позитивных личностных качеств, востребованных в обществе.

Показатели психологического анализа качества мультфильмов

(Е.О. Смирнова, М.В. Соколова, 2014)

Цель:

- точное определение возрастной адресации мультфильма для максимального развивающего эффекта. Под развивающим значением подразумевается не передача информации, не обучение, а активизация внутренней жизни ребенка – стимуляция его воображения, мышления, эмоций, сопереживания и пр.
- поиск и популяризация м\ф, представляющих особую ценность для развития и воспитания детей.

Показатели анализа качества:

- 1) Этический аспект;
- 2) Когнитивный аспект;
- 3) Эмоциональный аспект;
- 4) Модели поведения главных героев.

Правило оценки качества мультфильма - должен оцениваться не по отдельным критериям, а в целом, как единое произведение.

Этический аспект оценки качества мультфильма

- 1) Наличие моральных эталонов и степень их привлекательности для детей;
- 2) Этическая определенность событий и персонажей;
- 3) Возможность сопереживания главным героям,
- 4) Отсутствие натуралистических сцен насилия, жестокости, разврата, унижения личности и пр.

Когнитивный аспект оценки качества мультфильмов

- 1) Когнитивная сложность сюжета: наличие понятной для ребенка завязки, кульминации, соотношение количества сюжетных линий, временная и логическая последовательность событий,
- 2) Качество и доступность для понимания юмора. Сложный юмор предполагающий понимание подтекста и построение ассоциативного ряда не доступен детям.

Эмоциональный аспект оценки качества мультфильмов

- 1) Уровень сложности ключевых переживаний, степень их глубины, ситуативности и обобщенности;
- 2) Целостность передаваемых эмоций;
- 3) Модальность общего эмоционального фона.

Модели поведения главных героев

- 1) Узнаваемость персонажей;
 - 2) Динамика внутренних изменений главного персонажа в течение мультфильма;
 - 3) Открытость мотивов поступков, смыслов и ценностей.
- В современных мультсериалах в центре внимания зрителей – много спецэффектов, внешних событий, а главные герои не совершают особых открытий, не совершенствуются в личностном плане.
 - В отличие от этого во многих классических короткометражках всего за 8 – 10 мин. м.б. рассказана история глубокого преобразования героя.

Критерии психолого-педагогической экспертизы мультфильма

1. Соответствие содержания возрасту и личному опыту детей;
2. Содержание должно побуждать ребенка к переживанию и осмыслению увиденного. В ходе просмотра м\ф ребенок должен усваивать социокультурный опыт.
3. Естественный, узнаваемый образ – детское выражение лица, детские черты характера и поведения – помогают ребенку идентифицироваться с героем, усвоить морально-этическую основу его поступков и воспроизводить его в последствии).
4. Простота и понятность поведения и речи героев:
 - А) Логичность, последовательность действий персонажей, осмысленная логика поступков;
 - Б) Развернутая ролевая речь, по смыслу понятная детям. Отсутствие чрезмерно обильных монологов диалогов с множеством абстрактных понятий, сложных грамматических конструкций;

Критерии психолого-педагогической экспертизы мультфильма (продолжение)

- 5) Отсутствие высокой скорости предъявления информации, медленное но не замедленное развертывание сюжета;
- 6) Развернутый видеоряд (структура видеоряда как у волшебной сказки: экспозиция, завязка, развитие действия, кульминация, развязка);
- 7) Отсутствие агрессии: бранной речи (вербальной агрессии), кровопролития (невербальной агрессии);
- 8) Наличие сюжетных пауз (необходимы ребенку для осмысления воспринятой информации, переживаний персонажей).

Вопрос 3. Психолого-педагогическая экспертиза мультсериала

Критерии экспертизы (В.С. Собкин, К.Н. Скобельцина)

- 1) Повторяемость основной коллизии, постоянство главных действующих лиц, простота и свернутость сюжета, регулярность телепоказа, четко регламентированных хронометраж (короткометражность) – способствует поддержанию интереса к мультсериалу;
- 2) Наличие целостной структуры (завязка, кульминация, развязка) делает каждую серию м\ф целостным произведением с завершенным сюжетом. Зритель может смотреть м\с не в хронологической последовательности, отдельными сериями, при этом понимая общий смысл повествования.

Критерии психолого-педагогической экспертизы (продолжение)

3) Схожесть фабулы и постоянство действующих лиц – ребенок становится зрителем новой ситуации с ее логическим завершением

4) В м\ф наряду с людьми действуют антропоморфные персонажи (одушевленные животные, наделенные качествами, присущими человеку), привычные для детей (персонажи сказок, игрушки), через идентификацию с которыми дети усваивают социальные отношения, нормы и правила поведения в обществе.

Критерии психолого-педагогической экспертизы (продолжение)

5) Внешний облик персонажей м\ф д.б. простым и понятным для детского мышления. Персонаж должен быть четко прорисован, чтобы ребенок мог легко угадать замысел художника и эмоциональную реакцию героя (! Очень важно) (н-р, «Волк и Заяц», «Ну, погоди!») или изображен условно, но доступно для понимания ребенка (н-р, Смешарики).

6) Наиболее значимым в м\с является визуальный ряд, речевые высказывания могут практически отсутствовать. При этом невербальное поведение персонажей д.б. понятным для детей, для того, чтобы они понимали смысл происходящего на экране.

Критерии психолого-педагогической экспертизы мультсериала (продолжение)

7) Музыкальное сопровождение должно соответствовать содержанию мультфильма, быть понятным для ребенка (н-р, персонаж радуется, а музыка грустная – у ребенка когнитивный диссонанс). Музыка не вспомогательное средство, а часть целостной сюжетно-событийной композиции м\ф.

8) Наличие обучающих элементов, многогранность и сложность обсуждаемых тем д.б. в мультфильме по мнению взрослых, чтобы можно было применять м\ф в образовательных целях. Но, если м\ф сложен для понимания ребенка, то полного его осмысления не происходит, дети не могут разыграть сюжет м\ф и адекватно интерпретировать его содержание (Е.В. Ермизина, М.В. Соколова, М.А. Шакарова).

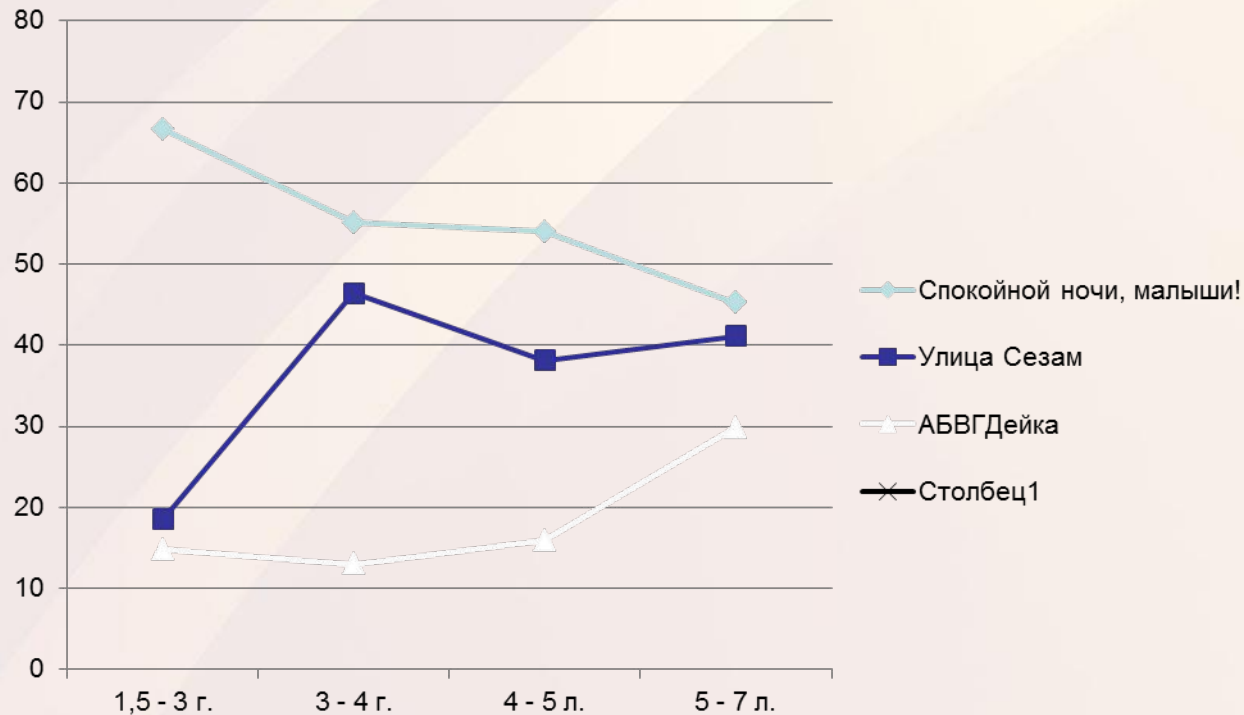
Почему дети смотрят малопонятные им мультсериалы ?

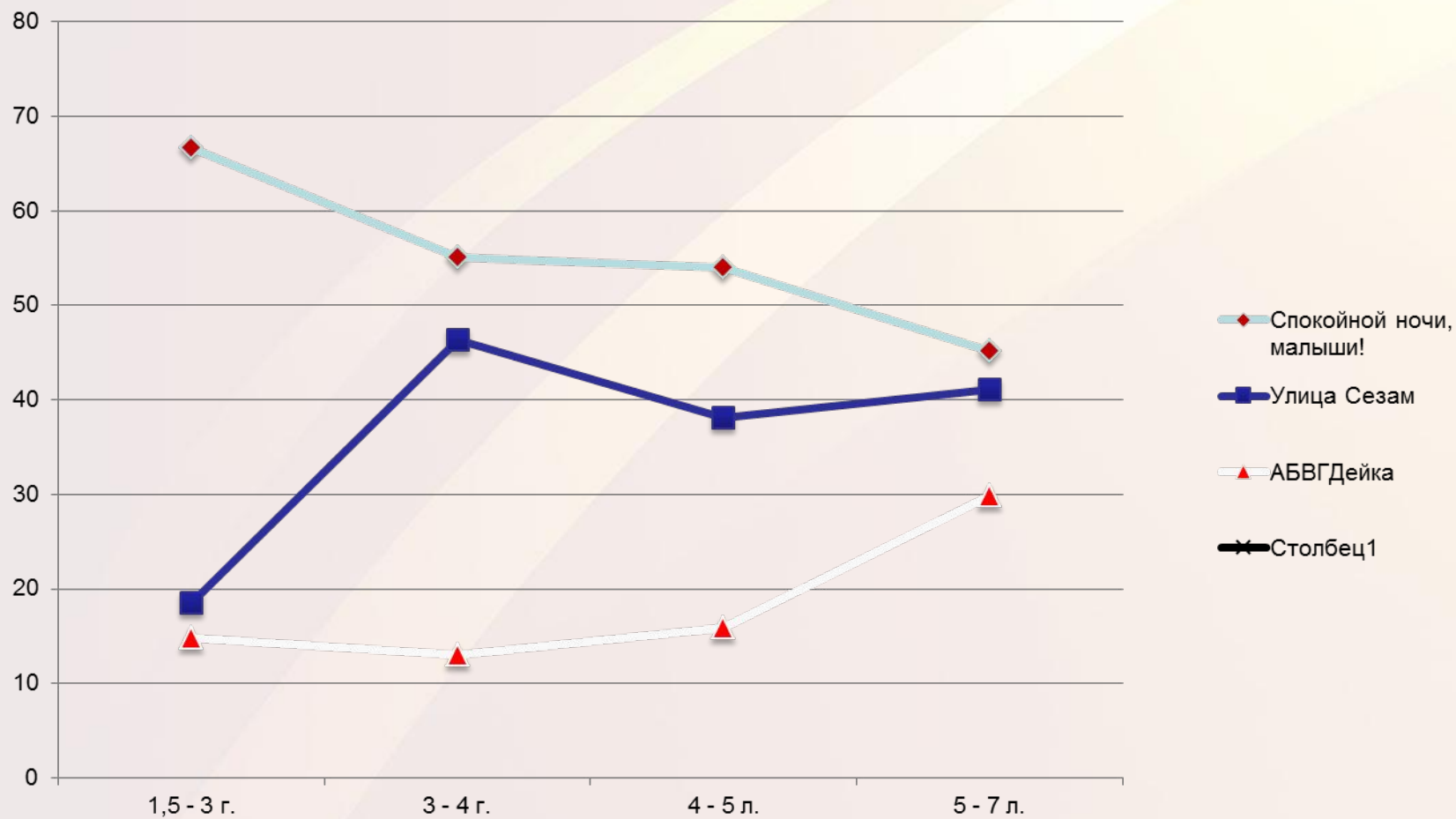
- Психологический механизм притягательности для детей подобных мультфильмов пока не изучен.
- Е.О. Смирнова, М.В. Соколова, Н.Ю. Матушкина, С.Ю. Смирнова (2014) предполагают, что сильная сенсорная стимуляция (быстрый и яркий видеоряд, обилие громких звуков, мелькание кадров) подавляют волю и активность ребенка, как бы гипнотизируют его, блокируют его собственную активность. Происходит подавления Я ребенка, его растворение в перцептивном потоке.
- Сниженное понимание происходящего на экране негативно влияет на игровую деятельность, сводит ее к погоне, самообороне, нападению, кратким несвязанным действиям, отрывочным высказываниям, нарушениям коммуникации.

Вопрос 5. Оценка качества детских телепередач

Три наиболее популярными телепередачами, адресованными для аудитории дошкольников, являются:

- «Спокойной ночи, малыши!» (50,7%),
- «Улица Сезам» (38,9%),
- «АБВГДейка» (21,9%).





- Поскольку в настоящее время телевизионными каналами, стремящимися к материальному обогащению своих сотрудников не осуществляется просветительская и образовательная функция, то перед психологическим и педагогически сообществом, профессиональная миссия которых направлена на сохранение психологического здоровья детей и их образование в соответствии с высшими духовными ценностями стоят следующие задачи:
- Нужно мотивировать родителей на педагогическую позицию в воспитании детей, в том числе проявляющуюся в контроле родителями за соблюдением ребенком режима дня, длительности просмотра телепередач, содержания просматриваемых телепередач и мультфильмов.
- Необходимо четко сформулировать психолого-педагогические рекомендации по отбору качественной мультипликационной продукции для просмотра ее детьми.
- Необходимо развивать у родителей навыки оценки качества мультипликационной продукции, телепередач, предназначенных для детей.