



Как с  
пользой  
смотреть  
мультфильмы?



# Польза и вред мультфильмов

Собственно, от мультфильмов есть и польза, есть и вред, все зависит, как говорится, от дозы и качества исходников. Если мультики добрые, светлые, вечные, преимущественно советских времен, то, несомненно, ребенок будет развиваться, иногда, не более получаса в день, просматривая эти короткие поучительные истории крошечных человечков и волшебных существ. Однозначно положительные герои, типичные ситуации в отношениях детей, добрые окончания историй будут полезны для выработки коммуникативных навыков на примере сказочных героев. Да и в садике будет, что обсудить со сверстниками.

Совсем другой «компот» получается при использовании телевизора или компьютера, как няньки, заменителя родителей или бабушек с дедушками.

## Вред мультфильмов для детей

- Как не крути, портится зрение, особенно при неограниченном сидении перед телевизором, и по времени, и без контроля расстояния, освещенности
- Ребенок, особенно гиперактивный, тревожный становится еще более неугомонным, сильно перевозбудится, нарушится сон, если будет смотреть долго мелькающие агрессивные мультики.
- Вообще, не проходящие строгий отбор родителями мультфильмы в подавляющем большинстве своем агрессивны и страдают размытием понятия положительности/отрицательности персонажей, то есть, если отбора нет, то не удивляйтесь потом неожиданной детской жестокости в начальной школе, детском саду, с животными, и пренебрежительным отношением к смерти и травмам родителей и сверстников
- Ребенок, смотрящий мультики в одиночестве, может начать щелкать по каналам и наткнуться на сцены насилия, которые запросто могут стать для него источником психотравм и неврозов
- У детей еще нет критичности, они безоговорочно доверяют навязчивой рекламе, и хорошо, если это будут только игрушки или сладости



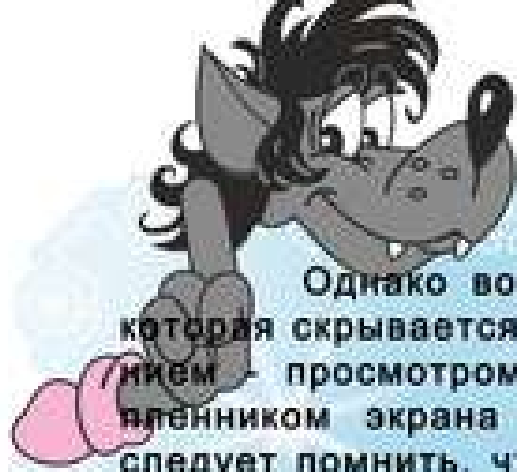
- Пассивное восприятие информации ограничивают развитие речи, навыков коммуникации, если с ребенком не обсуждать сюжеты из любимых мультиков, то возможны и трудности с пониманием, неправильные выводы о желаемом поведении в обществе.

Так как все же от использования мультфильмов никуда не уйдешь, живя в современном обществе, постарайтесь, чтобы ваш малыш познакомился с этим видом развлечения, как можно позже, до 1,5 — 2 лет вообще не стоит смотреть телевизор, в три годика хватит и 15 минут в день, дошкольники должны смотреть мультфильмы не более 40-50 минут.

**Дабы уменьшить вред от просмотра мультфильмов**, стоит занимать детей другими способами — яркими книжками, раскрасками, лепкой, диафильмами. Для развития ребенка более полезно будет обсуждать сюжеты мультиков, сочинять продолжения знакомых историй, нарисовать любимого героя, вылепить его из пластилина, вырезать из картона. Неплохим выходом будет купить книжку с героями мультиков, чтобы именно на ней ребенок учился читать, да и вообще привыкал к книге больше, чем к телевизору. Сейчас это книжки про Смешариков, героев Простоквашино, Элли и ее друзей с Изумрудного города, Незнайки...

Да я думаю, сами родители с охотой вспомнят свои любимые детские книжки и подарят их своим детям вместо телевизора, подарят вместе со своими светлыми эмоциями, трепетным ностальгическим отношением, мечтой. С тихим прочтением на ночь, обнимушками и дружеской беседой.





Однако воспитателям нельзя забывать об опасности, которая скрывается за безобидным на первый взгляд развлечением – просмотром мультфильмов. Ребенок не должен стать пленником экрана и нереальной действительности, поэтому следует помнить, что в день ребенок может смотреть не более 2-3 мультфильмов (30-60 минут).

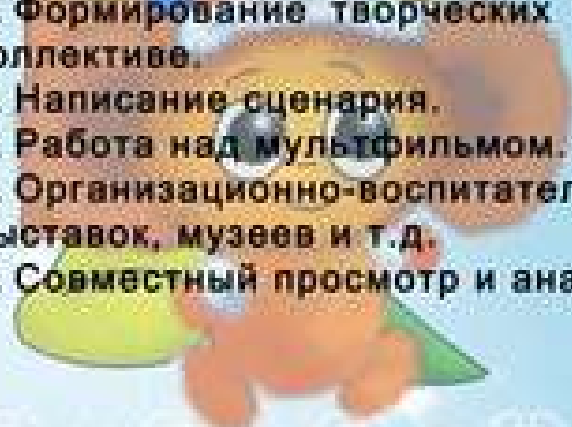
Очевидно, что невозможно решить все проблемы воспитания и обучения с помощью одних лишь мультфильмов, это лишь один из вариантов, и, как мне представляется, довольно действенный. Для того, чтобы каждый родитель мог понять, насколько позитивно влияют мультфильмы на его ребенка, необходимо:

- после просмотра выбранного вами мультфильма с определенным обучающим (или воспитывающим) содержанием побеседовать с ребенком о том, что он вынес, понял, осознал. Положительным результатом можно назвать, если то, что понял ребенок, и то, что вы хотели до него донести, совпало;

- понаблюдать за игрой ребенка, порожденной мультфильмом. Положительным результатом будет отсутствие в игре жестоких действий, несправедливости, не свойственной данному возрасту проблематики (деньги, криминал и т.п.). Сравнить, совпадает ли присутствующее в мультфильме деление на положительных и отрицательных героев, с тем, как себе это представляет ваш ребенок.

Есть и другой путь использования мультфильмов с целью воспитания, но путь более трудоемкий и менее осуществимый – опыт некоторых учебных заведений по созданию мастерских по анимации, когда дети имеют возможность сами творить сюжет по моделям, соответствующим их представлению о добре и зле. Создавая мультфильм, дети должны совмещать в своем сознании все его компоненты. Работа над мультфильмом гармонично и разносторонне развивает личность ребенка. Она строится по следующей схеме.

1. Поиск замысла будущего фильма.
2. Формирование творческих групп, развитие умения работы в коллективе.
3. Написание сценария.
4. Работа над мультфильмом.
5. Организационно-воспитательная деятельность, посещение выставок, музеев и т.д.
6. Совместный просмотр и анализ.





Ребенок вступает в эту жизнь, чтобы овладеть речью, мышлением, воображением, понять взаимоотношения людей, в конечном итоге, чтобы стать полноценным членом общества и одновременно развить свои индивидуальные свойства. Начинается активный процесс познания, который стимулируется неизведанностью и таинственностью окружающего мира. Источником знаний и побудителем к действию становятся не только реально существующие предметы, явления, но и игры, которые являются зеркалом окружающей ребенка жизни. Детская игра напрямую связана с переосмыслением мультфильмов, использованием их сюжетов в игре.

Мультфильмы, как и игра, являются своего рода символами, сигналами, вызывающими в сознании ребенка определенные реакции. Очевидно, что мультфильмы влияют на развитие ребенка: уже одно то, что эти "бегающие картинки" провоцируют игру, которая становится основой для будущей деятельности и социальных ролей, позволяет выделить их на фоне влияния окружающего мира. То, как будет осуществляться это развитие, и сможет ли ребенок перейти вскоре в реальный мир, а не навсегда остаться в мире фантазий, зависит и от взрослых, и от окружающей среды.

Родители, безусловно, должны проявить повышенное внимание к играм детей, порожденных мультфильмами, ведь в них, как мы уже поняли, открыты глубинные процессы, определяющие становление и развитие личности ребенка. Как только в игре начинает проявляться жестокость, отрешенность от реальности в такой степени, что ребенок не может разграничить вымысел и истину, требуется незамедлительное вмешательство родителей, которым необходимо действовать по следующей схеме:

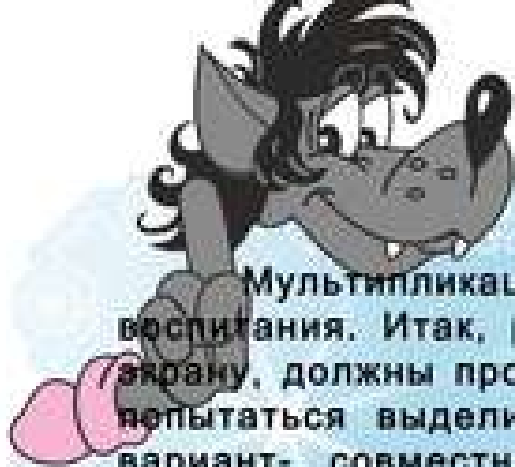
- Узнать, какой персонаж копирует ребенок, и почему именно его.
- Поинтересоваться, что привлекает ребенка в данном мультфильме.
- Объяснить ребенку с помощью определенных стимулов (например: дружба со сверстниками, хорошие оценки, поощрение родителей, красивые или желанные игрушки и т.д.), что таким поведением, копирующем героя мультфильма, он добьется скорее обратного.
- Совместно посмотреть мультфильмы, например, один из приведенных ниже, и попросить ребенка самостоятельно составить формулу: добрый (умный, красивый) герой - счастье, любовь, дружба ; злой (хитрый, коварный) - несчастье и т.д..





Безусловно, мультфильмы, как и любое другое воздействие на формирование личности ребенка, неоднозначны. Однако позиция ограждения детей от влияния среды, быта, культуры во всех их проявлениях нелепа, т.к., несмотря на известный афоризм: "Дети - цветы жизни", ребенок все же не тепличное растение, требующее искусственной изоляции.





Мультпликационный фильм можно использовать с целью воспитания. Итак, родители прежде, чем допускать ребенка к экрану, должны посмотреть мультфильм, ознакомиться с ним, попытаться выделить плюсы и минусы в увиденном, другой вариант - совместный просмотр фильма и его обсуждение. Приведем пример выделения из известных мультфильмов дидактического и психологического смысла:

"Золушка", "Чебурашка" - обретение семьи, любимого человека, друга.

"Чуня" - "Не смотри, кто ты, а смотри, какой ты".

"Каникулы в Простоквашино" - дружелюбие, самостоятельность, хозяйственность, дружба.

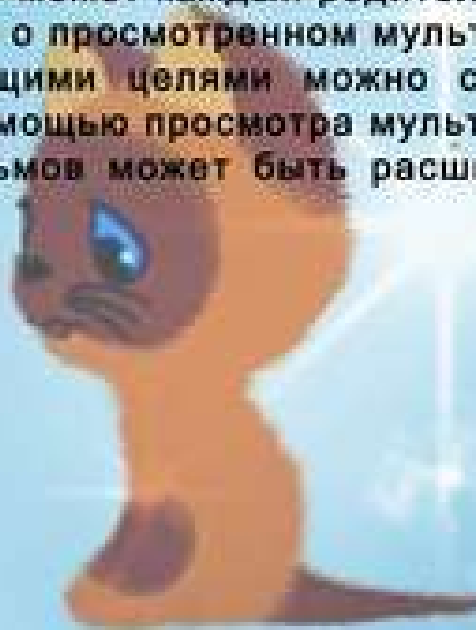
"Бюро находок" - "Друзей не теряйте, их никто вам не вернет".

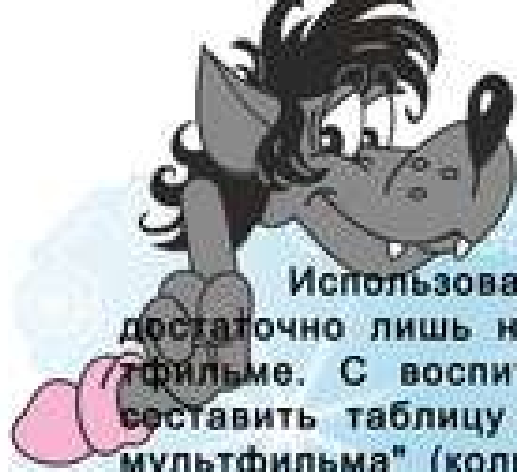
"Пластилиновая ворона" - (развитие творческих способностей)  
"Из ничего - все"; на базе мультфильма можно организовать занятия по лепке.

"Мама для мамонтенка" - любовь к родителям.

"К.О.А.П.В." - познание окружающего мира, концепция "я - ты", сосуществование, содружество.

Использовать данный анализ может каждый родитель, достаточно лишь немного задуматься о просмотренном мультфильме. С воспитательными и обучающими целями можно составить таблицу "задача - решение с помощью просмотра мультфильма" (количество задач и мультфильмов может быть расширено во много раз).





Использовать данный анализ может каждый родитель, достаточно лишь немного задуматься о просмотренном мультфильме. С воспитательными и обучающими целями можно составить таблицу "задача - решение с помощью просмотра мультфильма" (количество задач и мультфильмов может быть расширено во много раз).

Пример мультфильма

1. Пример задачи
2. Качества, которыми должен обладать мультфильм

**"Котенок по имени Гав", "Умка", "Доктор Айболит"**

1. привить ребенку любовь к животным
2. Герои - очеловеченные животные. Обязательная оппозиция добра и зла.

**Серия мультфильмов**

**"Чебурашка",  
"Крошка Енот",**

**"Большой секрет для маленькой компании",  
"Приключения Домовенка Кузи"**

1. привить ребенку умение дружить
2. Герои - люди/животные, живые и легкие по характеру; мораль - альтруизм, уважение и любовь к ближним, взаимопомощь.

**"К.О. А. П. П."  
"Доктор Айболит"**

1. - познание окружающего мира
2. Герои - животные, инопланетяне, роботы. Знания, расширяющие кругозор.

**"Винни-Пух" "Топ-Тумба" "  
"Приключения Домовенка Кузи"**

1. приучить ребенка к выполнению определенных обязательств
2. Герои - люди/животные, статус которых изменяется во времени с приобретением тех или иных качеств, умений (несчастливый, когда не умел, счастливый, когда научился).

