МБДОУ «Детский сад комбинированного вида №189»

**Всеобуч для родителей**

**на тему:**

 **«Мультфильмы как средство воспитания или расстройства детской психики»**

**Подготовила:**

**педагог-психолог**

**Багмет Мария Александровна**

г. Оренбург

**Вопросы:**

1. Телевидение в жизни детей. Возможные проблемы.

2. Что же несут в себе сегодня популярные мультфильмы? Влияние мультфильмов на психику детей.

3. Какие мультфильмы смотреть детям. Рекомендации родителям.

**1. Телевидение в жизни детей. Возможные проблемы.**

 ***Еще несколько лет назад главными занятиями детей дошкольного возраста были игры, рисование, лепка и слушание сказок. Конечно, дети смотрели мультфильмы, по вечерам обязательные «Спокойной ночи, малыши», по выходным «В гостях у сказки». Время просмотра составляло в среднем 3–5 часов в неделю, то есть 5% свободного времени, или те самые 30 минут в день, которые официально разрешены дошкольникам Всемирной организацией здравоохранения. Мультфильм или детский фильм был для ребенка долгожданной радостью, иногда даже значимым событием. Сегодня ситуация резко изменилась.***

Одним из самых востребованных занятий является просмотр телевизора. По данным социологов, время, проведенное около телевизора или компьютера, составляет от 20 до 40% всего свободного времени ребенка, и в основном оно посвящено просмотру современных мультфильмов. По данным ЮНЕСКО, современные дошкольники 3–6 лет заняты просмотром телевизора и в частности мультфильмов в среднем 3–4 часа в день, около 25 часов в неделю. Это на порядок превосходит время их общения со сверстниками и взрослыми.

**Каковы причины этих изменений и что делает телевизор столь привлекательным для ребенка? Для начала нужно отметить несколько серьезных изменений социально-педагогического характера.**

Примат умственного развития и образовательных деятельностей вытесняет «несерьезную» игровую деятельность из жизни дошкольников. Увеличение учебных нагрузок в дошкольном возрасте влечет за собой потребность в пассивном отдыхе у экрана. Мультфильмы и программы для детей также все чаще имеют образовательный характер. Родители выражают заинтересованность и согласие на то, чтобы ребенок провел с пользой время у экрана или просто отдохнул.

**Огромный рост популярности видеопросмотров на домашних DVD-проигрывателях, а также просмотров в режиме онлайн объясняется простотой и доступностью этого занятия для подавляющего числа семей.**

Прилавки магазинов и киосков заполнены многочисленными сборниками мультфильмов всех видов и жанров. По результатам обзора сайтов, в Интернете выложено более 10 тысяч мультфильмов. Этот вид просмотра предоставляет свободу выбора как самих мультфильмов, так и времени и длительности их просмотра. Дети получили возможность в любое время суток посмотреть желаемый мультфильм, фильм или передачу.

**Родители, в свою очередь, получили
долгожданную и регулируемую пультом домашнюю «свободу» от ребенка.**

Еще одна реалия современности – посещение дошкольниками кинотеатров, оборудованных современными звуковыми и зрительными спецэффектами, с целью просмотра полнометражных мультфильмов и фильмов, длительностью около 1,5 часа. По нашим опросам, дети начинают посещать подобные мероприятия с двух лет, около 50% детей 3–6 лет делают это в среднем раз в два месяца. Никаких данных серьезных исследований о воздействии такого рода стимулов на здоровье ребенка, его восприятие кинопродуктов и последующего переживания нет. Родители ведут детей в кинотеатр, ориентируясь на рекламу, свои представления и мнение знакомых.

**Таким образом, ребенок-дошкольник большую часть свободного времени проводит у экрана. Как ни странно, настоящим спасением от обилия экранного времени является обычный детский сад, где пока еще нет телевизоров и специально отведенного времени на просмотр.**

Сознательность и разумная домашняя политика родителей в ограничении экранного времени являются очень эффективным способом, но, увы, более редким вариантом спасения от экрана.

О вреде ТВ и экранного времяпрепровождения уже сказано и написано немало.

**Но наряду с увеличением ТВ-времени кардинально изменилось и содержание того, что смотрят дети дошкольного возраста.**

Качество и содержание большинства отечественных кинопродуктов для детей в ХХ веке отвечали самым высоким требованиям критиков и не вызывали вопросов и сомнений у взрослых. Сюжеты фильмов и мультфильмов были добрыми и гуманными, содержали адекватный возрасту и пониманию ребенка материал, который мог быть легко перенесен в сюжеты детских игр, а герои – стать достойным образцом для подражания. Художественное исполнение и музыкальное сопровождение до сих пор вызывают восхищение. В 1991 году в Интернет-сообществе были опубликованы слова Папы Римского Иоанна Павла II (произнесенные еще 50-е годы), который настоятельно рекомендовал смотреть советские мультфильмы, поскольку «они несут добро и воспитывают в ребенке сочувствие, заботу о других».

Однако золотой век советской мультипликации, к сожалению, завершился. Современные отечественные анимационные студии практически не производят новых мультфильмов для детей. Причин тому несколько, и в основном они экономические – полное несоответствие оборудования современным требованиям, мизерное финансирование, распад штата сотрудников и др. К тому же в нынешних условиях рынка мы вряд ли получим качественные медиапродукты нужной временной продолжительности. Снимать 10–20-минутные мультфильмы абсолютно нерентабельно, они не окупаются в прокате. Единичные российские проекты заслуживают поощрения и внимания потребителей, но их число несопоставимо с западными мультипликационными империями. Так что в ближайшее время наши дошкольники вряд ли увидят современные качественные отечественные мультфильмы.

**2. Что же несут в себе сегодня популярные мультфильмы? Влияние мультфильмов на психику детей.**

Уважаемые родители, какие мультфильмы обычно смотрят ваши дети? (психолог записывает варианты ответов названия мультфильмов).

Далее психолог предлагает родителям из названных мультфильмов просмотреть некоторые отрывки (предварительно психолог заготавливает отрывки популярных мультфильмов таких, как «Губка Боб», «Маша и медведь», мультфильмы Уолта Диснея, «Винкс», «Монстр Хай».

Родителям предлагаются выдержки из брошюры «Детство под угрозой. Вредные мультфильмы».

**Что же несут в себе сегодня популярные западные мультфильмы, в основном американские и японские? Что смотрят наши дети и каким героям хотят подражать?**

* Современные кинопродукты, в первую очередь, должны отвечать главному экономическому критерию – успех проката и прибыль. Это первый ответ на вопрос – почему снимается такое большое количество полнометражных или многосерийных мультфильмов. Здесь же и ответ на вопрос – почему так увеличилось среднее время просмотра и время, проведенное ребенком у экрана. Только «полный метр» обеспечивает финансовую окупаемость мультфильма.
* Следующий финансовый момент – окупаемость премьеры. Основную прибыль мультфильм должен принести в первые две недели проката. Его дальнейшая судьба – только дополнительная статья доходов. Следовательно, подобный продукт должен быть «суперэкстранеординарным», поражать воображение и эмоции. Зрители получают разовую развлекательно-возбуждающую порцию переживаний и зачастую забывают содержание и смысл происходящего спустя 2–3 часа. Далее ожидается новая порция. Шедевр-однодневка не ориентирован на развитие, он призван поразить и развлечь здесь и сейчас.

Производители ориентированы в основном на одномоментный массовый эффект, приносящий сборы, и последующий за ними мерчендайзинг. Большинство «раскрученных» мультфильмов сопровождаются появлением на рынке модных «фетишей» (фигурок героев, мультяшной атрибутики), которые призваны дать последующую жизнь кинопродукту, однако зачастую их жизнь весьма кратковременна, так как не обладает должным содержанием.

* Следующий критерий – полное погружение зрителя в атмосферу событий на экране – «он должен вдохнуть, выдохнуть и… удивиться, что прошло уже полтора часа». Развитие технологий и новейшие разработки специалистов в области человеческого восприятия позволяют решать эти задачи на самом высоком уровне. Такая проработка динамики сюжета и изображения объясняет тотальную погруженность юного зрителя в происходящее, невозможность оторвать ребенка от экрана, его бурные отрицательные эмоции, протесты и требования «еще мультиков».

Таковы экономические реалии, которые напрямую воздействуют на ряд психологических особенностей, состояний ребенка во время просмотра.

**Остановимся подробнее на специфике видеоряда современных мультфильмов. Сегодняшняя индустрия фильмов для детей характеризуется следующими особенностями.**

1. «Картинка» должна быть яркой, красивой, поражающей. Общий видеоряд мультфильма призван поразить восприятие и воображение зрителя. Над этим трудится целая отрасль специалистов. Общий фон, красота природы или ее ужас, образы ультрасовременной техники, внешний вид героев и действующих лиц стремятся к совершенству. Часто красивая «картинка» буквально спасает мультфильм от примитивности сюжета и персонажей. Иногда она оказывается слишком навязчивой, вычурной, чтобы в нее поверили. Но в любом случае она оказывает интенсивное воздействие на все органы чувств ребенка, особенно если действие происходит на большом экране.
2. «Картинка» должна быть динамичной. Действия и события в мультфильме разворачиваются с огромной скоростью, что в принципе отражает реалии современности – принципиальное ускорение ритма жизни. Герои быстро двигаются, много бегают, прыгают, летают. Кадры сменяют друг друга со скоростью на грани возможностей восприятия. Все «мелькает, наезжает, исчезает, взрывается и дымится». Применяется масса спецэффектов и технических приемов. Завязка, кульминация и развязка настолько плотно скомпонованы, что у ребенка зачастую не остается времени на переживание, прочувствование, а иногда и понимание, запоминание происходящего. Дети в силу особой возрастной восприимчивости оказываются глубоко втянутыми в подобную динамику, из которой сложно выйти.

**Особенности аудиоряда:**

1. События на экране излишне перегружены речевым сопровождением. Герои постоянно произносят длинные монологи, комментируют малейшее событие или поворот сюжета, свои мысли и обсуждают поступки других. Очень часто используется технический прием, когда крупно показан рот персонажа или лицо, это привлекает внимание и заставляет длительно удерживать его. Однако при этом сама речь персонажей бедна и однотипна. Речь героя, персонажа всегда отражает богатство внутреннего мира человека. Речь современных супергероев и их окружения в целом примитивна, проста и полна жаргонизмов. Следует отметить, что содержание произносимого зачастую непонятно детям, не воспринимается и не усваивается, так как дошкольники в большей степени воспринимают движение, образы и эмоциональные компоненты, нежели обильный вербальный контекст.
2. Озвучивание зарубежных мультфильмов зачастую отличается излишне манерными и гротескными интонациями и голосами, особенно это касается женских ролей. Эмоциональные проявления героев (удивление, сожаление, восторг) часто выражены звуками, находящимися на грани приличия. В целом, обилие речи и качество озвучания оказывает утомляющий эффект на слуховую систему.
3. Музыкальное сопровождение мультфильма редко когда бывает запоминающимся. В хорошем мультфильме музыка призвана отразить общее эмоциональное настроение, значение или ритм событий. Однако в современных зарубежных мультфильмах она не является самоценным, достойным воспроизведения событием.

**Характеристики современных мультфильмов:**

1. Сюжет легкий и развлекательный. У людей множество ежедневных проблем, в кинотеатр и к телевизору они идут отдыхать. Поэтому предлагаемый сюжет обычно легкий, развлекательного характера, с элементами юмора и счастливым концом. Конечно, это объясняется приматом американских кинопродуктов, для которых эти особенности характерны. В таких фильмах могут присутствовать идеальные герои, проявление их положительных качеств, элементы позитивного поведения. Однако спустя некоторое время после просмотра сам сюжет вспоминается с трудом. В целом, такой фильм не затрагивает чувства, не дает пищу для осмысления, размышления, переживания. Такой пищей невозможно насытиться, требуется новая, но она также пресна. Подобные развлекательные кинопродукты, конечно, имеют право на существование. Печально то, что их сейчас подавляющее большинство. Ситуацию не спасает, а только усугубляет многосерийность. Возникают феномены экранной зависимости, аддикции, которая, кстати, в отличие от многих других аддикций, социально приемлема, а ее опасность явно недооценена.
2. Герои современных мультфильмов обладают какими-то сверхвозможностями, в разных вариациях имеют приставку «супер». Это, пожалуй, их главная характеристика. Они должны быть лучше: лучше других, лучше самых лучших и так далее. Эта тенденция порождает несколько феноменов: постоянной потребности в сравнении с другими, поиска возможностей превзойти других, феномен чувства превосходства или собственной неполноценности. Конечно, это увеличивает конкурентоспособность личности, что особенно важно в современном мире. Однако зачастую затрудняет детям возможность идентификации и перевоплощения в понравившегося героя.
3. Характер современных героев достаточно примитивен. По меткому выражению одного из режиссеров, «Кино-то сегодня объемное, а вот характеры плоские». Герои действуют достаточно стереотипно, их поступки предсказуемы, чувства и отношения поверхностны.
4. Множество современных мультфильмов имеют четко выраженную гендерную адресацию: мультфильмы для девочек и мультфильмы для мальчиков. В дошкольном возрасте такое разделение не имеет серьезной развивающей задачи и уместно в более старших возрастах. Такая гендерная спецификация приводит к разобщенности в играх с игрушками – девочки с модными куклами (Барби, Винкс), мальчики с супергероями (Бетмен, Спайдермен, Черепашки-ниндзя). Мультфильмов, ориентированных на зрителей обоих полов, существенно меньше.
5. Возрастная адресация современных мультфильмов также вызывает множество вопросов и сомнений. Само слово «мультфильм» предполагает зрителя дошкольного и младшего школьного возраста. Большинство зарубежных мультфильмов сегодня адресовано более старшей возрастной аудитории, однако смотрят их преимущественно малыши начиная с 2–3 лет.

Таковы в общих чертах особенности современных мультфильмов, которые в большом количестве смотрят наши дети.

**Основные вопросы, которые в связи с этим возникают,**

* как влияют современные мультфильмы на развитие ребенка?
* чему они учат?
* какие мультфильмы лучше смотреть детям?

В первую очередь, стоит поговорить об эмоциональном состоянии ребенка. Результаты наблюдений и опросов родителей показали, что после просмотров полнометражных современных мультфильмов дети часто демонстрируют состояние эмоционального утомления. Оно может проявляться как симптомами усталости – снижение скорости реакции, вялость, невнимательность и др., так и симптомами перевозбуждения – сильные двигательные реакции, громкие возгласы, затруднения концентрации внимания, неадекватное социальное поведение, нарушения аппетита и сна, агрессивные реакции.

Теперь давайте посмотрим, что остается у ребенка после просмотра.

*В Центре изучения игры и игрушки (МГППУ, Москва) было проведено исследование особенностей игры детей по мотивам просмотра современных мультфильмов. В исследовании приняли участие около 80 детей 5–7 лет.*
*На предложение «поиграть в мультфильм или в героя» дошкольники часто оказываются растерянными, так как не могут воспроизвести ни сюжетной линии, ни перевоплотиться в понравившегося героя. В игре отражаются лишь внешние характеристики – движения, перемещения, типичные возгласы. Например, на предложение поиграть в Смешариков, дети в течение получаса подкидывали в воздух плюшевые фигурки главных героев, перекидывались друг с другом, прыгали с ними по полу и даже играли ими в футбол. Игра в песика Вольта содержала много высказываний «Я всесильный, я всех спасаю», также много достаточно хаотичных движений игрушкой в разные стороны. Игра девочек с куклами Винкс состояла преимущественно из хлопания крылышками и перемещения кукол в пространстве, их переодевания.*

Такие факты наводят на мысль о том, что ребенок не видит или не может понять то, что пытались заложить авторы в основу кинопродукта.

Наблюдения показывают, что дети с удовольствием соглашаются поиграть в персонажей мультфильмов, но современным героям сложно полноценно подражать. Дети часто не могут ответить на простые вопросы – «О чем этот мультфильм? Главный герой – он какой?» Нередко дети даже затрудняются определить пол героя («Я не знаю, кто это, может, мальчик, а может, девочка») или его принадлежность к какой-либо группе (людей, животных, сказочных персонажей). Дети не воспринимают и не воспроизводят в игре сюжет, который может в принципе остаться непонятым, с его завязкой, кульминацией и развязкой, несмотря на то, что дошкольники смотрят один и тот же мультфильм несколько раз, а любимые 15–20 раз подряд. В наших наблюдениях мы видели, что в игре есть короткая стадия, когда ребенок по нескольку раз повторяет рисунок движений героев, их мимику и жесты, иногда добавляя фирменные словечки или фразы. Это единственное, что реально осталось после просмотра. Смысла происходящих событий (если он вообще там есть), дошкольники не усваивают.

Сюжеты современных зарубежных мультфильмов так далеки от жизни детей дошкольного возраста и окружающих их взрослых, что их невозможно отобразить в игре. Показательно, что, получая в подарок игрушку-героя или персонажа культового мультфильма, ребенок вообще не знает, как в него играть. Пережив счастливый момент обладания очередным киборгом или модной куклой, он с гордостью показывает игрушку друзьям и соседям, некоторое время крутит в руках и теряет к ней интерес. В лучшем случае, умеющий хорошо играть ребенок просто даст возможность модной игрушке жить полноценной «человеческой» жизнью – общаться, питаться, гулять, играть и спать.

**Основные механизмы отрицательного влияния мультфильмов**

В дошкольном детстве, частично и в младшем школьном возрасте, работа зрительного восприятия во многом зависит от кинестетического (движение) и осязательного (прикосновение) канала восприятия информации. При просмотре любых мультфильмов, передач, презентаций, фильмов эти оба канала совершенно бездействуют. Значит – восприятие не может полноценно развиваться.

В будущем ребенок будет основываться на прошлом опыте восприятия, создавая зрительные образы (представления) и графические (рисунки) в мозгу. Поскольку «благодаря» просмотру телевизора основные параметры предмета отсутствуют, накопленный опыт не может служить опорой для создания собственных образов, ребенок копирует увиденные.

Основное развитие мозговых структур завершается к 6-7 годам. У 6-летнего ребенка мозг достигает 2/3 размеров мозга взрослого человека, но в нем в 5-7 раз больше нервных связей между нейронами. При просмотре любых, самых «развивающих» фильмов или передач, дошкольник не может устанавливать новые связи потому что:

* не работают основные виды восприятия;
* зрительное восприятие пассивно;
* информация не требует переработки, а сразу же усваивается (хотя бы за счет агрессивной атаки быстрой смены кадров);
* мозг не успевает установить связи между объектами, «выхватывает» их обрывочно;
* при повторном просмотре одного и того же изображения не поступает новой информации, только подкрепляется полученный шаблон.

Следует учесть, что рассматривая повторно реальный объект, ребенок находит все новые и новые его свойства, мозг каждый раз устанавливает новую необходимую связь, раз от раза уровень понимания повышается, процесс восприятия активен и влияет на мыслительную деятельность.

При просмотре мультфильмов ребенок дошкольного возраста не может осмысленно воспринимать увиденное по-другому, на качественно новом уровне. Нейроны «простаивают», мыслительные операции не развиваются. Кроме того, за короткий промежуток времени мозг принимает нереальное для обычного рассматривания количество зрительной информации. Он посылает сигналы о перегрузке в нервную систему, а та пытается «образумить» организм, вызывая различные импульсы и нервные реакции. Крайние проявления «заботы» нервной системы о бедном перегруженном мозге: нервные тики, энурез, гиперактивность, аффективные реакции.

Дети привыкают к пассивным видам деятельности, что может в отдаленном будущем вызвать тягу к более опасным развлечениям.

При просмотре мультфильмов срабатывают следующие механизмы формирования поведения:

* заражение – процесс передачи эмоционального состояния от одного индивида к другому на уровне психического контакта;
* внушение – воздействие на сознание человека, при котором происходит некритическое восприятие им убеждений и установок;
* подражание – следование примеру, образцу.

У дошкольника больше всего развито подражание, поскольку в его возрасте именно так развиваются механизмы поведения. В связи с этим дети копируют героев мультфильмов и используют способы разрешения ситуаций, которые в них демонстрируются, причем поведение персонажей воспринимается как правильное и естественное.

**Какая же опасность кроется за этим?**

В сознании большинства людей мультфильм – это что-то милое и безопасное, то, что предназначено для детей. Но всё больше родителей испытывают сомнения и гнетущую тревогу по поводу безопасности и полезности новых мультфильмов. Ведь сказка – это то, что формирует в детском сознании модель окружающего мира, образы женщины и мужчины, матери и отца, друга и врага, добра и зла – всего того, на что он будет ориентироваться в своей жизни.

**3. Какие мультфильмы смотреть детям. Рекомендации родителям.**

Помимо предварительного самостоятельного отсмотра мультфильма, который вы собираетесь предложить своему ребёнку рекомендуем принять следующие меры.

* Подбирайте мультфильм в соответствии с возрастом ребёнка и индивидуальными способностями к осмыслению мультматериала.

Как именно это сделать, рекомендует Заложнова Т.А., педагог-психолог.

Оценка адекватности фильма возрастным особенностям детей является важной задачей, от решения которой зависят развитие дошкольника, приобщение его к художественной культуре. Опираясь на традиционные, общепринятые психологические особенности, представленных в работах Д. Эльконина, А. Запорожца, М. Лисиной и др., попытаемся обозначить **главные характеристики мультфильмов на разных этапах дошкольного возраста.**

* **Содержанием игры младших дошкольников (3-4 года)** является выполнение конкретных действий с предметами и игрушками. Ребенок активно строит картину мира, а взрослый становится источником новой информации. Пробуждается познавательная потребность. Интересы ребенка связаны с миром природы (животными, растениями и пр.) и техники (машины, самолеты и пр.). Возникают вопросы, в которых ребенок пытается установить поверхностные связи между предметами и явлениями («почему?», «откуда?», «зачем?» и пр.). Главный жизненный контекст ребенка — семья, совместная жизнь с родителями. Сфера общения со сверстниками еще не доминирует.

В соответствии с возрастными особенностями для младших дошкольников нужны фильмы с простыми, короткими сюжетами и сказки с повторяющимися действиями, связанные с семейным укладом (включая его нарушение), в узнаваемых или новых обстоятельствах. Главные темы — жизнь животных и растений, действия персонажей и их последовательность, знакомство на уровне образов действий с природными явлениями, с миром техники и пр. Важны узнаваемость и реалистичность действий в знакомых и условных обстоятельствах.

Для малышей важны общий позитивный настрой фильма, эмоции, связанные с конкретными действиями, эмоциональная окрашенность знакомых ситуаций. Героями фильмов могут быть дети или детеныши сказочных животных (возможны антропоморфные предметы, активно действующие, задающие образцы простых правил поведения). Максимально выразительный образ героя не должен быть перегружен деталями.

В качестве характерных примеров произведений для младшего возраста могут быть сказки В. Сутеева («Снеговик-почтовик», «Цыпленок и утенок» и пр.), Г. Цыферова («Паровозик из Ромашкова» и др.). Важно подчеркнуть, что для младших дошкольников существуют особые требования: продолжительность экранного произведения не должна превышать 15 минут.

* **Средний дошкольный возраст (4-5 лет)** — это период расцвета ролевой игры и детского воображения. В этом возрасте достаточно развиты образное мышление и внутренний план действия. Основным содержанием игры становятся отношения между людьми, роли которых дети на себя взяли. Главное в игре — отношение к партнеру в соответствии со взятой на себя ролью.

Особую значимость приобретает сфера общения со сверстниками. Потребность в признании сверстников и в уважении взрослого выходит на первый план.

Исходя из этих возрастных особенностей, можно определить следующие характеристики произведений: сюжеты фильма связаны с общением и различными отношениями между персонажами (дружба, вражда, доминирование-подчинение и пр.).

Это могут быть разнообразные сказки (народные и авторские). Центральные темы связаны с миром людей (или антропоморфных животных), их разными жизненными позициями, возможными конфликтами и их разрешением.

В этом возрасте живой отклик находят такие мультфильмы, как «Котенок по имени Гав», «Гуси-лебеди», «Приключения Пифа», «Приключения Кротишки», «Как грибы с го­рохом воевали» и др.

* **В старшем дошкольном возрасте (6- 7 лет)** впервые обнаруживается возможность подчинения своих действий более отдаленному мотиву. Появляется феномен эмоционального предвосхищения, содержанием игры становится выполнение правил, вытекающих из взятой на себя роли, а сюжетом — развернутые темы, связанные с приключениями и фантазиями.

Детей интересуют разные аспекты взрослой жизни: поступки, отношения, задачи и смыслы человеческих действий и пр. В этом возрасте ребенок усваивает представления о добре и зле, справедливости, усваивает нор­мы и правила поведения; учится видеть себя и ситуацию со стороны, что является важным условием развития самоконтроля и произвольности. Складываются устойчивые избирательные привязанности между до­школьниками, появляется дифференциация детской группы.

Исходя из этих возрастных особенностей, можно предположить, что тематикой произведений становятся развернутые сюжеты со сквозными персонажами. Возможны иносказания, метафоры, гротескно-карикатурные изображения и описания с шутками и под­текстом. Центральным моментом содержания выступают переживания и внутренний мир героев.

Эмоциональные состояния героев могут быть амбивалентными. Возможны не только ситуативные чувства, но и более обобщенные переживания. Возможны острые, напряженные и отрицательные эмоциональные состояния. Герой уже не только действующий и взаимодействующий, но и переживающий и вызывающий сопереживание. Персонажи выступают как носители моральных норм и ценностей. Моральные эталоны представлены четко и вызывают определенное отношение.

Это тот возраст, когда ребенок может присвоить все богатство культурного художественного наследия, созданного для детей. Для примера приведем несколько характерных для этого возраста произведений: «Варежка», «Домовенок Кузя», «Малыш и Карлсон», «Каникулы в Простоквашино», «Снежная коро­лева» и многие другие.

Помимо сказанного необходимой стороной психологической экспертизы должны быть характеристики художественной формы произведения. В фильмах это ритм и скорость предъявления, продолжительность, насыщенность и естественность цветового спектра.

Обсуждайте с ребёнком увиденное в мультфильме, комментируйте нравственную сторону поступков героев, объясняйте в доступной для ребёнка форме, что хорошо, а что плохо, и почему, давайте пояснение основной морали мультипликационного произведения.

Педагог Савельева С.С. указывает на то, что сравнивая себя с мультипликационным героем, ребенок учится воспринимать себя, преодолевать собственные страхи и трудности, ценить и уважать других. Мультфильм дает большое поле для фантазии, способствует развитию творческих способностей. Таким образом, мультфильмы могут служить как отличным средством воспитания, так и инструментом психокоррекции (при обсуждении, проигрывании сцен из мультфильма, анализе действий героев).

Наиболее важной составляющей с точки зрения духовного развития детей в данном случае становится продумывание основной идеи мультфильма, обозначение основных ценностей, которые будут показаны зрителю, формулирование выводов.

Важно контролировать процесс осмысления духовных категорий, чтобы избежать неверного понимания спорных моментов, чрезмерного упрощения ценностей и т.д.

\* \* \*
**Итак, опросы, беседы и наблюдения за детьми дошкольного возраста показали, что просмотр мультфильмов остается некоторой «вещью в себе», просмотром ради просмотра. Увиденное и услышанное не становится материалом для переживания, прочувствования, осмысления и, в конце концов, интериоризации – присвоения культурного опыта.**

Подводя итоги, можно утверждать, что этот вид деятельности дошкольника не несет в себе особого содержательного наполнения и развивающего значения. Психологами и медиками накоплен достаточно большой фактический материал об отрицательном влиянии частого просмотра низкокачественных детских медиапродуктов:

* перевозбуждение,
* расторможенность,
* агрессия,
* утомление,
* нарушения зрения, внимания,
* дефицит движения,
* нарушение обмена веществ
* и даже избыточный вес и многое другое.

Специалистов в области детства беспокоит, что данное занятие имеет столь широкое распространение, стимулируется рынком и поощряется родителями. Психологи озабочены, в частности, тем, что на просмотр мультфильмов тратится столь ценное время, отведенное на истинно нужную и важную деятельность, ведущую в дошкольном возрасте, – игру.

Возрастание времени просмотра детьми и низкое качество предлагаемых видеопродуктов по-новому ставит вопрос о необходимости более тщательного изучения данной проблемы. Качественный анализ мультфильмов для детей, рекомендации по их выбору и их возрастной адресации помогут сориентироваться родителям и специалистам в огромной массе видеопродукции для детей. Для решения этих задач необходима разработка критериев экспертизы кино- и мультипликационной продукции для детей.

**ВОЗ рекомендует придерживаться следующих норм** (на официальном сайте ВОЗ этой информации не обнаружено, нормы ВОЗ взяты[из публикации о вреде телевизора Елены Олеговны Смирновой](http://mamazanuda.ru/wp-content/uploads/2014/12/Smirnova1.pdf) — доктора психологических наук, профессора кафедры «Дошкольная педагогика и психология» факультета «Психология образования» МГППУ, лауреата премии Правительства Российской Федерации в области образования. Будем считать, что профессора и доктора недостоверной информацией не оперируют  ):

* Младенцы и ранний возраст (0—3 года) — полный запрет просмотра телевизора;
* Дошкольный возраст (3—7 лет) — до 30 минут в день;
* Младший школьный возраст (7—10 лет) — 30—50 минут в день;
* Старшие школьные возраста (11— 18 лет) — 1—3 часа в день.

### Выдержка из рекомендаций о просмотре телевизора детьми Американской Академии Педиатрии

* Просмотр средств массовой информации должен быть запланирован. При планировании необходимо учесть не только количество, но и качество и место использования средств массовой информации. Рассмотрим телевизоры, телефоны, планшеты и компьютеры.Эти правила должны быть записаны и согласованы со всеми членами семьи.
* В детской не должно быть телевизоров и других средств мультимедиа. Введите запрет на просмотр телевизора и других устройств во время приема пищи и перед сном.
* **Ограничьте развлечения до 1-2 часов в день**.
* **Запретите просмотр телевизора детям до 2 лет**. В этом возрасте важны игры и общение, которые нельзя заменить просмотром телевизора.
* Принимайте участие в медиаобразовании ребенка — смотрите телевизор с ребенком и обсуждайте просмотренное.
* Выбирайте развивающие продукты или те, которые учат хорошему  — сопереживанию, терпимости, хорошим примерам навыков межличностного общения.
* Введите строгий запрет содержимого, которое не соответствует возрасту: секс, наркотики, насилие и т.д.>
* Если вы не уверены в выборе каналов в вашем доме, проконсультируйтесь с вашим  педиатром о том, что ваши дети смотрят, сколько времени они тратят со средствами массовой информации.

Спасибо за внимание!

Использованные материалы:

1. Статья Соколовой Марии Владимировны – кандидат психологических наук, методист Московского городского центра психолого-педагогической экспертизы игр и игрушек МГППУ.

2. <http://whatisgood.ru/> - Проект «Научи хорошему хорошо»

3. Брошюра «Детство под угрозой. Вредные мультфильмы»