

Консультация для родителей **«Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми»**

В наше время существует множество факторов воспитания, и они весьма разнообразны. Их можно разделить на целенаправленные и нецеленаправленные, преднамеренные и непреднамеренные. Нечеленаправленных 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 оценочные 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.

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 («Акуля история»); детально показанная смерть короля-жабы («Шрек 3»). В фильме «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» сюжет закручен на картонном 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 мультфильмах 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 типаж главных героев, их основные и сущностные характеристики: 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.

Современные мультфильмы позиционируются как развлекательные, легкие, юмористические. Но юмор, представленный в них, зачастую злой, грубый, глупый, поверхностный и примитивный, он не вскрывает внутренний комизм ситуации. Например, с юмором показаны ситуации с причинением боли: Шрек на горке получает удар ниже пояса («Шрек»); птичка лопнула от пения, чтобы принцесса смогла взять яйца из ее гнезда на завтрак («Шрек»). Смешными представлены невоспитанность, неправильное, нарушающее все нормы поведение. Таким образом, дети усваивают, что смеяться можно над болью, унижением, невоспитанностью и пошлостью. В советских мультфильмах юмор добрый, непошлый и безобидный.

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.

«Угадай сказку по иллюстрации»

Цель:

развивать у детей память и наблюдательность;
совершенствовать умение и интерес к лепке.

Задачи:

совершенствовать эстетический вкус, творческие способности детей;
социально-коммуникативное и художественно-эстетическое развитие воспитанников;
способствовать развитию изобразительных навыков;
формировать пространственное представление у детей;
обучать элементарным трудовым навыкам;
развивать у детей технические навыки работы с пластилином;
развивать у детей эстетическое, композиционное, пространственное восприятие;
воспитывать усидчивость, аккуратность, терпение.

Ожидаемый результат:

умение проявлять творческие способности;
навыки действовать в команде.

Основной этап:

изготовление работ;
оформление выставки.

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 именно 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.

Процесс формирования конкурентоспособной личности будет эффективнее, если его начать с дошкольного возраста, поскольку уже в этот период ребенок имеет свои желания (предшественники целей) и ищет способы их достижения.

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.

Конспект сюжетно-ролевой игры «Снимаем кино»

Цель: формировать у дошкольников представление о том, что такое кино и как происходит съемка кинофильма.

Задачи:

1. Образовательные

1.1. продолжать учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью;

1.2. продолжать учить детей самостоятельно готовить атрибуты для игры;

1.3. побуждать детей более широко использовать в игре знания об окружающей жизни;

1.4. закреплять представления о съемочной площадке, о профессиях кинорежиссера, помощника режиссера, оператора, костюмера, гримера.

2. Развивающие

2.1. развивать творческое воображение детей;

2.2. развивать умение выполнять трудовые действия;

2.3. формировать умение творчески развивать сюжет игры;

2.4. развивать умение детей дружно и слаженно действовать в коллективе, опираясь друг на друга;

2.5. развивать умение применять полученные знания в коллективной творческой игре.

3. Воспитывающие

3.1. воспитывать интерес к игре;

3.2. воспитывать желание высказывать свою точку зрения;

3.3. воспитывать взаимопомощь и умение выслушивать друг друга, не перебивая;

Игровой материал: ширма домик, цветы, костюмы зверей (мышка, лягушка, зайчик, лиса, волк, медведь, атрибуты для грима (расчески, крем, краска, кисточки, карандаш черный) ; видеокамера, хлопушка, стол и стул, подставка для камеры.

Игровые роли: костюмер, гример, режиссер, помощник режиссера, оператор, ведущий за кадром, актеры, водитель автобуса .

Подготовка детей к игре: просмотр фильма о кино, беседа с детьми о профессиях, о съемочной площадке, совместно с детьми изготовление атрибутов для игры и подготовка костюмов.

Роль педагога: направлять действия детей так, чтобы они дополняли друг друга, опираясь на действия предыдущего партнера по игре и обеспечивали четкое, слаженное взаимодействие между собой.

Приемы организации игры: внесение в игру ярких образов и впечатлений; восстановление последовательности событий; игровые действия; учет интереса детей; планирование игры; умение согласовывать свои действия с остальными детьми; преднамеренное изменение ситуаций; учет индивидуальных особенностей; учет личного опыта ребенка; привлечение

детей к изготовлению и оформлению атрибутов; обсуждение хода и результатов игры; совместная с детьми игра

Литература:

Краснощекова Н. В. Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста/ Н. В. Краснощекова. Изд. 3-е. - Ростов н/Д. : Феникс, 2008. – 251 с.

1. Начало игры:

- Ребята, скажите, пожалуйста, вы любите кино?
- Почему вы его любите?
- А хотели бы вы сами участвовать в съемке какого-нибудь кинофильма?
- Сегодня я, хочу предложить вам самим стать артистами и режиссерами, операторами и снять кинофильм. Согласны?

2. Рассказ воспитателя об условиях игры.

- Ребята, как вы думаете какую сказку нам выбрать, и я еще хочу добавить, что нам нужна такая сказка, которую знают все дети.
- Ответы детей: Я хотел чтобы сказка была смешная. А я хочу добрую сказку...
- Ну что ж, я рада, что вы остановили свой выбор на замечательной и всем знакомой сказке «Теремок» и предлагаю отправиться на съемочную площадку
- А на чем мы туда сможем добраться?
- Конечно, нам для поездки необходим автобус, чтобы в нем поместилась вся съемочная бригада. А давайте, ребята, подумаем, какие роли нам необходимы в игре?
- Режиссер, помощник режиссера, оператор, костюмер, гример, шофер, осветитель, рассказчик.

3. Распределение ролей

- Кто же у нас будет режиссером?
- Кто помогает режиссеру на съемках?
- Роль оператора очень ответственная, кто желает исполнять эту роль?
- Нам нужен еще гример и костюмер, кто пожелает быть ими?
- Без кого ребята, мы не сможем обойтись на съемках фильма? Кто будет исполнять роли артистов.

4. Ход игры:

-Ну что, товарищи артисты и съемочная бригада, я приглашаю вас отправляться в путь, проходите в автобус, занимайте удобные для себя места и водитель отправится в дорогу. Друзья, пока мы едем, давайте вспомним, какую работу каждый будет выполнять.

Режиссер - следит за актерами и их игрой, он дает команду, когда начинать съемку и когда её остановить или закончить.

Оператор снимает все происходящее на камеру, слушает команду режиссера.

Осветитель следит, чтобы на съемочной площадке было нормальное освещение, чтобы свет падал на актеров.

Костюмер - следит за одеждой, костюмами актеров, приводит их в порядок, помогает им надевать костюмы

Гример – помогает актерам войти в роль, сделать прическу и нанести грим

Актеры- они играют свою роль, знают текст наизусть, стараются подражать и быть похожими на своего героя.

-Ну вот, мы подъехали к нашей съемочной площадке, я предлагаю всем подготовиться к съемке.

Костюмеры:

-Актеры, пройдите в костюмерную, для примерки костюмов (дети получают костюмы, примеряю их, костюмеры, поправляют костюмы на детях).

Гример:

- Актеры пройдите пожалуйста в гримерную (гример наносит грим, подкрашивает усики, носики героям сказки, припудривает их) .

Режиссер:

-Оператор готов к съемке?

-Как обстоят дела у осветителя?

-Актеров прошу пройти на свои места!

-Все готовы к съемке. Начали! Камера! Мотор!

Помощник режиссера:

-Дубль первый!

В ходе игры режиссер останавливает съемку, делает дополнительные дубли

Режиссер:

-Стоп! Снято! Всем спасибо! Актеры могут переодеваться и готовиться к отъезду. Остальные все собирают инвентарь

Итог игры

Во время поездки домой - анализ.

-Ребята, мне сегодня очень понравилось с вами играть, Я, считаю, что съемка фильма удалась на славу. Хотя я была за кадром, мне очень хорошо было видно, как проходила съемка. Как слажено, работали костюмеры, гример.

- Вам понравилась игра?

- Как вы считаете, все ли справились со своими ролями?

- Все соблюдали правила?

- А как может продолжиться наша игра?

- Какие роли мы можем придумать для нашей игры?

Конспект сюжетно – ролевой игры «Мы идем в кинотеатр»

Цель: формировать у детей умение объединяться в подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив, комбинировать в игре несколько сюжетов, создать положительную эмоциональную атмосферу во время игры.

Задачи: формировать у детей умения распределять роли и действовать в соответствии с ними, подготавливать необходимые условия для игры;

отображать в игре явления общественной жизни, социальной действительности;

формировать элементарные представления о работе «Салона красоты», автосалона, кинотеатра; -моделировать речевой диалог;

развивать диалогическую речь;

формировать представления о правилах поведения в общественных местах;

формировать навыки речевого этикета;

обогащать и расширять словарный запас детей;

формировать умение ориентироваться в пространстве;

поощрять творческую активность детей в игре.

Примерные игровые действия: организация автобуса, автосалона, бензозаправки;

организация «Салона красоты»; организация кинотеатра; посещение «Салона красоты»; - работа с клиентами в «Салоне красоты»; -поездка в кинотеатр на автобусе; -покупка билетов в кинотеатре; -просмотр мультфильма «Паровозик из Ромашково»; -возвращение на автобусе домой.

Предметно – игровая среда: -афиша-бумага и ножницы для изготовления билетов-набор для игры в «Парикмахерскую»-предметы заместители для маникюра-самодельные зеркала-баночки «Шампунь», «Крем»-картинки с изображением причесок, журналы мод-вывеска «Салон красоты «Красотка»-шарфики, бусы, резинки, заколки-руль-набор инструментов-сумки для контролеров.

Ход игры.

Восп.- Ребята, я сегодня была в кинотеатре и посмотрела хороший мультфильм. А вы хотите в кинотеатр?

Дети –Хотим.

Восп.-А знаете ли вы кто работает в кинотеатре?

Дети – Кассир, контролер, кинооператор.

Восп. –Я вам предлагаю сегодня устроить кинотеатр прямо здесь, в вашей группе. Но нам нужны работники кинотеатра.

Дети берут на себя роли кассира, контролера.

Восп.-Ребята, а меня часто люди называют «Весна-красна». Я что красная? Почему так говорят?

Дети – Красная означает красивая.

Восп.-Тогда скажите мне, а каких людей можно назвать красивыми?

Дети – Красивые люди –это ухоженные, красиво одетые, воспитанные, добрые.

Восп.- А где люди наводят красоту?

Дети –В салоне красоты.

Восп.-Что это такое и кто там работает?

Дети дают описание салона красоты, называют профессии косметолога, парикмахера, мастера по маникюру.

Восп.-А я тоже прежде, чем идти в кино, хочу привести себя в порядок, сделать прическу, маникюр. Вы мне поможете?

Дети –Да, мы можем сделать свой салон.

Идет распределение ролей между детьми.

Восп.-Ребята, я знаю, что в городе до кинотеатра нужно добираться, а на чем можно туда добраться не знаю. Подскажите?

Дети – В кинотеатр можно доехать на автобусе, трамвае, троллейбусе...

Восп.- Тогда нам тоже нужен транспорт. Что вы предлагаете?

Дети предлагают построить автобус, распределяют роли водителя и механиков.

Восп.- Ребята, а что вам потребуется для игры?

Дети называют необходимые атрибуты.

Восп.- Ну что, тогда приступим к игре.

Дети изготавливают недостающие атрибуты, занимаются организацией игрового пространства, объединяются в подгруппы. Затем дети расходятся по своим рабочим местам. Водитель и механики проверяют исправность автобуса, ремонтируют его, заправляют бензином. В «Салоне красоты» парикмахеры, косметолог, мастер по маникюру принимают клиентов, другие посетители рассматривают журналы и ожидают своей очереди. Кассир и контролер кинотеатра изготавливают билеты. Воспитатель сообщает детям, что рабочий день заканчивается и подходит время сеанса в кинотеатре. Дети закрывают свои организации, садятся в автобус. Контролер раздает билеты. Звучит песенка из мультфильма «Паровозик из Ромашково». Воспитатель объявляет «Остановка «Кинотеатр». Дети выходят из автобуса, идут в кассу кинотеатра, выстраиваются в очередь, приобретают билеты, контроллер проверяет наличие билетов. Дети рассаживаются по местам согласно билету. Просмотр мультфильма. На автобусе дети возвращаются домой. Подведение итогов игры.