**Лекція № 2**

**Класифікація комп’ютерних технологій. Мультиплікації**

1. Основні завдання ознайомлення дітей з комп’ютером в ДНЗ

2. Вимоги щодо умов та технічного забезпечення приміщень для роботи з комп’ютером

3. Вимоги щодо організації занять дітей з комп’ютером

4. Дитячі освітні комп’ютерні ігри та їх місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу

5. Фізіологічні та гігієнічні аспекти використання мультиплікацій.

**Список використаних ресурсів:**

[**http://doshkosvita.blogspot.com/2013/11/blog-post\_26.html**](http://doshkosvita.blogspot.com/2013/11/blog-post_26.html)

[**http://www.roippo.org.ua/upload/iblock/fe1/posibnyk-zakhodu.pdf**](http://www.roippo.org.ua/upload/iblock/fe1/posibnyk-zakhodu.pdf)

**Bandura A. Influence of models reinforcement? contingencies on the acquisition f imitative responses / A. Bandura. // Journal of personality and Social Psychology. – №1. – С. 589–595.**

**Сітцева М. Роль мультиплікації у розвитку дитини в умовах інформаційного суспільства [Електронний ресурс] / М. Сітцева – Режим доступу до ресурсу: http://www.inforum.in.ua/conferences/12/2/12.**

**Силко Р. М. Мульт-терапія як технологія виховання дітей. Активна мульт-терапія / Р. М. Силко. // Вісник № 120. Серія:Педагогічні науки. – 2014. – С. 188–190.**

**Сухомлинський В.О. Сердце отдаю детям / В.О. Сухомлинський. – Мн.: Народная освета, 1982. – 288 с.**

**Хомська Ю. Вплив мультиплікаційних фільмів на формування гендерних стереотипів у дітей молодшого шкільного віку [Електронний ресурс] / Юлія Хомська. – 2014. – Режим доступу до ресурсу:** [**http://naub.oa.edu.ua/2014/vplyv-multyplikatsijnyh-filmiv-na-formuvannya-hendernyh-stereotypiv-u-ditej-molodshoho-shkilnoho-viku/**](http://naub.oa.edu.ua/2014/vplyv-multyplikatsijnyh-filmiv-na-formuvannya-hendernyh-stereotypiv-u-ditej-molodshoho-shkilnoho-viku/)**.**

**1. Основні завдання ознайомлення дітей з комп’ютером в ДНЗ**

 Одним із сучасних засобів інтелектуального розвитку дітей є комп’ютер. У дошкільних навчальних закладах комп’ютерні програми для ігор і занять використовуються з п’яти років, так як у дошкільників цього віку вже розвинута символічна функція мислення. Основними завданнями для педагогів є: формування у дітей елементарних уявлень про комп’ютер як сучасний технічний засіб, можливостями його використання в різних сферах життя; озброєння початковими знаннями, уміннями та навичками самостійного володіння комп’ютером для ознайомлення з довкіллям, конструювання, малювання, експериментування тощо; сприяння розвитку передумов теоретичного мислення та інтересу до дій з комп’ютерною технікою.

Кожний дорослий, а особливо батьки і педагоги, хочуть, щоб діти змалку звикали до сучасної техніки і технологій. Тому в організації занять дітей з комп’ютером важливе значення мають ознайомлювально-адаптаційний, освітньо-виховний і творчий етапи.

 *І. Завдання ознайомлювально - адаптаційного характеру:*

 Познайомити дітей з комп’ютером, сучасним інструментом для обробки інформації, який розширює інформаційне поле людини та її можливості, ознайомити з історією виникнення комп’ютера та можливостями його використання у всіх сферах життя нашої країни та світу в цілому.

 Дати елементарні поняття про основні частини комп’ютера, їхнє призначення, про те, що комп’ютер є складним приладом і вимагає знання правил безпечної поведінки з ним.

Сформувати початкові навички роботи за комп’ютером; навчити користуватися клавіатурою, «мишею»; управляти елементами робочого столу, папки, файловою системою; ознайомити з можливостями тієї чи іншої програми; сформувати знання, вміння та навички, потрібні для свідомого оволодіння основами комп’ютерної грамотності на рівні початківця.

*II . Завдання освітньо - виховного характеру:*

Формувати у дітей навички навчальної діяльності. Розвивати теоретичне мислення, здатність розмірковувати, варіювати, використовувати попередній досвід.

 Створювати передумови елементарного усвідомлення способів дій та розв’язання завдань за допомогою комп’ютера.

 Формувати елементарні математичні поняття, удосконалювати навички рахунку, вміння працювати з цифрами і геометричними фігурами, орієнтуватися на площині і у величинах, розвивати комунікативні здібності, розширювати словниковий запас і знання про навколишній світ, формувати граматичний лад мови, звукову культуру мовлення, вміння читати та сенсорні можливості.

 Формувати уміння оперувати символами (знаками), узагальненими образами, здійснювати аналіз, порівняння і узагальнення.

 Розвивати емоційно-вольову сферу дитини (самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість), прилучати до співробітництва, формувати естетичний смак.

*III. Завдання творчого характеру:*

 Збагачувати кількісний запас уявлень, розвивати потребу до пізнання, розвивати психічні процеси: пам’ять, увагу, уяву, стимулювати розвиток інтелектуальних процесів (якісних характеристик дитячого мислення: наочно-образне, абстрактне, логічне, творче, теоретичне…).

 Вчити виділяти суттєве в явищах оточуючої дійсності, порівнювати, бачити схоже та відмінне, вчитись розмірковувати, знаходити причини явищ, аналізувати та робити висновки.

 Розвивати здатність до створення малюнку, конструкції, образу, фантазії, розповіді по картинці, звукового аналізу слів тощо.

 Створювати умови для найшвидшого, перспективного розвитку дитини, становлення її творчих здібностей.

 Навчати дітей вирішувати завдання конструктивної діяльності, допомогти у розвитку просторових уявлень.

**2. Вимоги щодо умов та технічного забезпечення приміщень для роботи з комп’ютером**

Велике значення мають умови, у яких проходять заняття за комп’ютером. Найкращим варіантом буде комп’ютерно-ігровий комплекс, який складається з комп’ютерної зали і зали релаксації.

Комп’ютерний зал розміщується в приміщенні, яке має природнє освітлення із обов`язковою орієнтацією вікон на північ або північний схід.

Стіни, стеля, підлога та обладнання (меблі, штори, шафи та ін.) повинні мати світлі поверхні з матовою фактурою. Не можна оздоблювати приміщення комп’ютерної зали дерево-стружковими плитами, плівковими або рулонними синтетичними матеріалами, синтетичним килимовим покриттям, миючими шпалерами, паперовим пластиком.

Температуру повітря в залі необхідно витримувати в межах 19-22оС при відносній вологості 62-52%. Для підвищення вологості використовуються спеціальні пристрої або резервуари з водою (наприклад-акваріуми). Провітрювання необхідно проводити до та після заняття. Недотримання цих вимог до мікроклімату може призвести до зміни рівня іонізації повітря та співвідношення легких і важких аероіонів в приміщеннях, обладнаних комп`ютерною технікою.

Площа комп’ютерної зали визначається з розрахунку 6 м2 на одне робоче місце. Таких робочих місць може бути 7-8 в одній залі. Робочі місця слід розміщувати по периметру приміщення, вздовж стін.

Робоче місце – це зручний стіл, стілець, комп’ютер. Стіл повинен складатися з двох частин та бути одномісним. На одній частині столу розміщується монітор, на іншій – клавіатура. Також, комп’ютери дітей бажано обладнати навушниками та мікрофонами.

Особливу увагу потрібно приділити для облаштування робочого місця педагога (бажано підібрати потужніший персональний комп’ютер, адже він буде виконувати значно більше організаційних та методичних функцій). Крім того, у педагога повинен бути принтер та сканер для виготовлення методичних матеріалів та дитячих робіт. Також під час занять педагогу стануть у нагоді цифровий фотоапарат, акустичні колонки, мікрофон.

Комп’ютери об’єднують в локальну мережу, обладнують приводами DVD-ROM та звуковими картами. Вся техніка повинна відповідати вимогам Державних санітарних правил і норм "Влаштування і обладнання кабінетів комп`ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп`ютерах" .

 Слід зазначити, що купуючи комп`ютерну техніку, керівники ДНЗ повинні звернути увагу на наявність дозволу ("Гігієнічного висновку") МОЗ України на використання таких засобів інформатизації для навчання дітей.

 Так, згідно санітарно-гігієнічних норм, дитячі комп’ютерні столи, розміщуються на відстані 120 см один від одного та за 80 см – від опалювальної системи. Дитячі меблі підбираються з урахуванням росту дітей. Для дітей першої ростової групи (ріст: 100-115 см) висота стола (розрахованого на одну дитину) має дорівнювати 46 см, ширина повинна становити не менше 70 см, глибина – 60-80 см. Під столом повинно вистачити місця для вільного розташування ніг. Ноги не повинні згинатися понад 90 градусів. Стілець обов’язково повинен мати спинку. Поверхня стільця має легко піддаватися дезинфекції.

Дитині має бути зручно за робочим столом. Руки, при роботі, повинні опиратися на стіл або на підлокітники крісла. Спину потрібно тримати прямою. Відстань від очей дитини до екрана має бути від 50 до 80 см. Дитина повинна сидіти за комп’ютером так, щоб лінія погляду (від ока до екрана) була перпендикулярна екрану і спрямована на його центральну частину. За одним комп’тером неприпустимо одночасно займатися двом і більше дітям.

 Для зменшення зорової напруги важливо, щоб природне світло падало з боку, а загальне – зверху. Під час роботи дитини на комп’ютері загальне освітлення приміщення має наближуватися до рівня освітленості монітору. Освітленість поверхні стола і клавіатури може становити не менш 300 лк, а монітору - не більше 200 лк.

Важливо щоб зображення на моніторі було чітким і контрастним, не мало відблисків стороннього світла (лампочки, сонця) і відображення поруч розташованих предметів, тому що це провокує постійні рухи дитини головою з метою роздивитися зображення на різних ділянках монітору. Для захисту від світла використовуються легкі штори або жалюзі.

Не можна загромаджувати приміщення зайвими меблями та інвентарем, проте не зайвими будуть вентилятор, акваріуми з водою для підтримки повітряного режиму.

Враховуючи те, що комп’ютер є досить потужним засобом в організації розвитку дітей, необхідно пам’ятати, що його використання в навчально-виховних цілях у дошкільних навчальних закладах вимагає дотримання вимог щодо організації як самих занять, так і всього режиму в цілому.

**3. Вимоги щодо організації занять дітей з комп’ютером**

Заняття із комп’ютером проводяться не за рахунок сну, прогулянки, оздоровчих заходів. Забороняється одночасно користуватися одним комп’ютером двом або більше дітям.

- Заняття з комп’ютером в ДНЗ проводяться з дітьми старше 5р.;

- максимальна одноразова тривалість роботи на комп’ютері складає:

- для дітей 6 років І-ІІ групи здоров’я 15 хвилин на день;

- для дітей ІІІ групи здоров’я – 10 хвилин на день;

- для дітей 5 років І-ІІ групи здоров’я – 10 хвилин на день;

- для дітей 5 років ІІІ групи здоров’я – 7 хвилин на день;

- для дітей 5 – 6 років, що відносяться до групи ризику по зору – відповідно 10 і 7 хвилин на день;

- заняття дітей з комп’ютером організовуються 2 рази на тиждень. Максимальна кратність роботи впродовж тижня для дітей 5 і 6 років – 3 рази;

- дні тижня, в які можна працювати з комп’ютером: вівторок, середа, четвер – оптимальні, понеділок – можливо, п’ятниця – не рекомендується;

- рекомендований час дня для занять: перша половина дня – оптимальний, друга половина дня – допустимо;

- місце роботи з комп’ютером в 30-хвилинному розвивальному занятті – середина заняття, між ввідною (підготовчою) і заключною частинами;

- стиль поведінки педагога: небажане емоційне збудження дітей;

- під час роботи дітей дошкільного віку обов’язковою є профілактика загальної втоми і зорового втомлення. Гімнастику для очей, тривалістю 1,5 –2 хв. потрібно проводити зразу ж після роботи на комп’ютері;

Заняття з дітьми будуються на ігрових методах і прийомах. Це дозволяє дітям у цікавій, доступній формі отримати знання, вирішити поставлені педагогоми завдання. Вони організовуються у вигляді бесіди педагога (який має відповідну освіту) з дітьми. Спочатку йдуть заняття загального спрямування та практичної роботи на комп’ютері.

*Комп’ютерні заняття у дітей складаються з 3-х частин: підготовчої, основної та заключної.*

 У першій, підготовчій частині заняття відбувається введення дитини в сюжет заняття. В цій частині проводяться розвиваючі ігри, бесіди, конкурси, змагання, які мають на меті підготовку дитини до роботи з комп’ютером, допомагають їй впоратися з поставленим завданням, проводяться гімнастика для очей та пальчикова гімнастика, а також гімнастика для підготовки зорового, моторного апарата до роботи з комп’ютером. Зазвичай, ця частина заняття проводиться в залі релаксації.

 Наприклад, друге заняття (після першого ознайомлення з комп’ютером) педагог може розпочати з повторення матеріалу попереднього заняття методом запитань-відповідей:

- Як називається зала, де розміщуються комп’ютери?

- Що вміє робити комп’ютер?

- З яких частин складається комп’ютер?

- Навіщо потрібні комп’ютери людям? та ін.

Такі питання можуть бути з будь-якої іншої тематики, наприклад, з повторення або вивчення матеріалу з математики, мовленнєвого спілкування, художньої літератури, малювання, природи, народної творчості, правил дорожнього руху, сенсорики.

 Після такої бесіди з дітьми, педагог пропонує дітям відпочити, щоб підготуватися до роботи з комп’ютером, проводить з ними фізкультурну хвилинку. Тривалість цієї частини заняття 10 – 15 хвилин.

 Друга, основна частина заняття також триває 10 – 15 хвилин. Вона містить у собі новий матеріал щодо устрою комп’ютера та роботи з ним, закріплення нового матеріалу, самостійну роботу дітей з комп’ютером, індивідуальну роботу педагога з дітьми. Ця частина заняття може бути продовженням підготовчої частини, її доповненням або заохоченням. При цьому слід зауважити, що класно-урочна система, фронтальні та змагальні методи тут неприпустимі. В цій частині заняття педагог намагається сформувати необхідні дитині навички в роботі з комп’ютером, зокрема з мишею, клавіатурою, меню.

*Способи введення дитини в комп’ютерне навчання :*

 - пояснення дитині призначення кожної клавіші у відповідній послідовності, практична демонстрація функцій тієї або іншої клавіші, пояснення роботи з мишею;

- при вивченні нових клавіш необхідно орієнтуватися на існуючі у дитини навички роботи з комп’ютером;

- пропонувати дитині роль дослідника, експериментатора, надавати їй можливість самостійно вчиняти дії за допомогою нових клавіш та уточнювати пояснення функцій, які виконують дані клавіші.

 Третя, заключна частина заняття, необхідна для зняття зорової напруги. Проводиться вона в залі релаксації. Саме в цій частині заняття педагог проводить з дітьми гімнастику для очей, комплекс вправ для профілактики зорової втоми, фізкультурні хвилинки, відпочинок під музику.

 В заключній частині підводиться підсумок заняття, де педагог має нагоду ще раз закріпити з дітьми новий матеріал, назви, які необхідно запам’ятати, з’ясувати що їм сподобалось, а що давалось важче. Тривалість цієї частини до 5 хвилин (2-3 хв. – гімнастика, 2 – підсумок).

 Формування у дітей навичок роботи з комп’ютером – процес складний та тривалий, адже можуть виникати проблеми, пов’язані із засвоєнням неправильних дій, із недоліками у роботі з клавіатурою, мишею, програмами тощо, які потім буде важко скорегувати. З цією метою доцільно привертати увагу до правильно виконаних дій, заохочувати бажання повторити їх, радіти успіхам. Доцільно надавати дітям право на вибір, самостійну поведінку та творчу ініціативу, підтримувати їхнє прагнення експериментувати. Важливо, щоб педагог, який організовує роботу дошкільнят на комп’ютері, ставився до нього як до пізнавального, навчального інструмента, а не іграшки. При цьому варто зазначити, що комп’ютерні ігри повинні доповнювати звичні ігри, збагачувати педагогічний процес новими методиками, спонукати дошкільнят до творчості.

В ході спілкування з комп’ютером потрібно виховувати інтелектуальні, вольові та емоційні якості особистості дитини, культивувати звичку до свідомої та сумлінної праці, уміння долати труднощі, переживати радість пізнання та досягнення успіху.

Орієнтовна послідовність навчання дітей дошкільного віку роботі з комп’ютером

*1.Пояснити дитині як правильно тримати мишу в своїй руці:*

*- накрити мишу долонею так, щоб її нижня частина знаходилася у зап’ястку;*

*- легко торкнутися великим пальцем і мізинцем бокових частин миші;*

*- тримати вказівний палець на лівій кнопці, середній на правій , а безіменний притиснути до бокової частини миші;*

*- діяти маніпулятором — мишею легко і плавно;*

*- дозволити всій руці рухатися під час переміщення миші.*

*Не допускати:*

*- «сповзання» долоні по миші, щоб частина долоні лежала на столі;*

*- давити на мишу під час її руху.*

*2. Навчити дитину рухати маніпулятором - мишею:*

*- виконувати клік і подвійний клік;*

*- встановлювати в потрібне місце курсор;*

*- перетягувати маніпулятором об’єкти на моніторі (при цьому вчити дитину тримати ліву кнопку миші і відпускати її лише тоді, коли об’єкт перенесено в потрібне місце).*

*3. Познайомити з основною групою клавіш клавіатури (потрібних дитині):*

*- клавіші переміщення курсору (4 клавіші з правої сторони клавіатури з стрілочками-позначками, які допоможуть дитині рухати героями в іграх);*

*- алфавітно-цифрові клавіші (для введення цифр, літер і розділових знаків);*

*- спеціальні клавіші або командні: Shift - задає режим великих літер, Backspace -витирає зайве зліва від курсору (гумка), Delete – витирає зайве справа від курсору, Enter - дає команду починати працювати, створює новий абзац, Ctrl+ Shift – змінюють розкладку клавіатури (з анлійської на українську або російську та навпаки), Pause – дає команду паузи в грі, Пробіл служить для пропусків між словами.*

*4. Познайомити з основними елементами робочого стола:*

*- допомогти адаптуватися в операційній системі "Windows";*

*- вчити користуватися основними об’єктами інтерфейсу:"Робочий стіл", меню "Пуск", "Мій комп’ютер", "Мої документи", "Корзина";*

*- вивчити управління вікном папки, працювати у програмі «Блокнот» та з графічним редактором Paint, Tux Paint;*

*5.Формування умінь і навичок у використанні набутих знань:*

*- правильно вмикати і вимикати комп’ютер;*

*- запускати і вимикати ігри та інші програми натискаючи лівою кнопкою миші на хрестик у правому кутку монітора;*

*- грати в ігри, використовуючи клавіші курсору;*

*- знаходити на клавіатурі клавіші з потрібними літерами і друкувати склади, слова, речення, невеликі тексти (можна використовувати різноманітні клавіатурні тренажери).*

**4. Дитячі освітні комп’ютерні ігри та їх місце в педагогічному процесі дошкільного навчального закладу**

 *Комп’ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина, працюючи за комп’ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.*

Комп’ютерні ігри:

- допомагають дітям краще засвоювати матеріал, виявляють прогалини у знаннях та усувають їх, забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку;

- під час комп’ютерних ігор у дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяє корекції і розвитку психічних процесів;

- заняття з використанням комп’ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей цікавість і прагнення досягати поставленої мети.

 Разом з тим необхідно пам’ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп’ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання. Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбирати ігри, які б за змістом розвивали дитину.

 Для дітей дошкільного віку існує чимало навчальних комп’ютерних програм для навчання читання, рахування, формування математичного мислення та для загального розвитку дітей (розвиток уяви, уваги, мислення, логіки). Це такі програми як: "Десять мавпочок", "Вчимось рахувати", "Пласкі фігури", "Об’ємні фігури" та інші. Вони виконані за допомогою флеш-анімації, із зручною системою управління та ігровим сюжетом. Такі ігри формують у дітей навички з математики, логічного читання та письма, розвивають мислення, увагу, уяву та ін. Для ознайомлення можна скористатися іграми з дитячих розвиваючих сайтів таких як: дитячий портал "Сонечко", "Дитячий світ", "Дитяча ігрова кімната", "Мой ВАВУСОМ", "Розвиваючі ігри".

Комп’ютерні ігри, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку умовно можна поділити на підгрупи:

1. Розвиваючі комп’ютерні ігри (спрямовані на формування загальних розумових здібностей, а також пам’яті, мислення, уваги);

2. навчальні комп’ютерні ігри (які знайомлять дитину з початками математичних понять, дидактичних уявлень, з основами систематизації, класифікації, синтезу, аналізу понять, навчають грамоті, читанню);

3. ігри – квести (де правила гри приховані і дитина повинна дійти до усвідомлення цілі і способу дій, тобто знайти ключ для розв’язання завдання);

4. ігри – забави (без завдань для розвитку, проте дають можливість дитині порозважатись, здійснити пошукові дії і побачити результат у вигляді мультика);

5. комп’ютерні діагностуючі ігри (допомагають виявити рівень знань, розвитку, здібностей або відхилень).

 *Правила комп’ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор, проте мають принципові відмінності:*

- комп’ютерні ігри будуються за принципом поступового ускладнення ігрових та дидактичних завдань;

- "етапність", закладена в програмі, часто не дозволяє перейти на наступний рівень без виконання завдань попереднього рівня;

- в одних іграх можна за допомогою "меню" довільно дозувати рівень складності завдання. В інших "адаптивних" іграх програма сама підлаштовується під дитину і пропонує їй нові завдання з врахуванням її попередніх відповідей: складніші, якщо завдання виконується успішно, чи простіші – коли навпаки;

- комп’ютерним іграм притаманний елемент випадковості, новизна, раптовість, несподіваність.

**5. Фізіологічні та гігієнічні аспекти використання мультиплікацій.**

Сучасна дитина, починаючи із віку двох, а інколи і з одного року, ознайомлюється із дещо новим способом пізнання світу – мультфільмами. Особливо привабливими для неї є ті жанри, які найбільш яскраві та цікаві для батьків, у більшості випадків, а не для дітей. Адже, підбираючи «меню перегляду», батьки, перш за все звертають увагу на яскравість, якість, сучасність, ну і так званий розвивальний аспект. За словами М. Сітцевої, «у буденній свідомості мультиплікації сприймаються як невід’ємний складник дитинства, засіб розважання та розвитку підростаючої особистості.».

Мультфільм, мультиплікація, анімація, мультиплікаційне кіно − це вид кіномистецтва, твори якого створюються шляхом зйомки послідовних фаз руху мальованих або об’ємних об’єктів. Серед мультиплікаційних фільмів виокремлюють лялькові, мальовані, пластилінові, комп’ютерні. Першим мультфільмом в Україні був «Солом’яний бичок», створений В. Левандовським. Це мальований мультфільм. Нині, найбільш популярними є комп’ютерні мультфільми( Маша і ведмідь, Фіксіки, та ін.)

Мультиплікація є особливим жанром екранних мистецтв, де аудіовізуальний ряд підлаштований саме для дитячого сприйняття. «У малюків своє бачення світу, своя мова художніх зображувальних засобів» − писав В.О. Сухомлинський.

Як зазначає Р. Силко, «мультиплікація – це універсальна та інтернаціональна мова спілкування дітей та дорослих усього світу. Мультиплікація є дуже близькою до світу дитинства, бо в ній завжди присутня гра, злет фантазії й немає нічого неможливого. Мультиплікація є універсальним багатогранним засобом розвитку дитини у сучасному візуально насиченому світі. Виразні засоби мультиплікації є найбільш природніми для дитячого віку стимуляторами творчої активності та розкутості мислення.

За словами Ю. Хомської, « Проблематика сприйняття мультфільмів дітьми, полягає у тому, що маленьким глядачам не вистачає ані художнього, ані життєвого досвіду, щоб сприйняти сюжетну лінію мультфільму. Діти не бачать тих прихованих смислів, які зазвичай містяться у словах і діях героїв». Тому, обираючи мультфільм, слід враховувати принципи дії мультиплікації на свідомість дітей. Переглядаючи будь-який мультфільм, дитина отримує інформацію. Інформацію не лише навчальну чи практичну, а інформацію різного роду.

Проте, порівнюючи почуття та емоції після перегляду мультиплікації дорослими та дітьми слід зазначити, що дорослі сприймають сюжет, а діти деталі. Провівши опитування серед батьків та дітей, обравши за основу серію «День кіно» з усім відомого мультфільму « Маша та ведмідь», констатуємо, що 75 % батьків запам’ятали веселі моменти порівняння відомих фрагментів із кіно, ще 15 % особливо вразив фрагмент на кораблі, 10 % не змогли згадати про що, пам’ятаючи лише окремі уривки. У той час, діти, звернули увагу на те, що можна створити власне кіно, якщо щось не вдається написати чи намалювати, можна взяти чистий аркуш, а старий викинути на підлогу, якщо сумно-слід переглядати мультфільми та ін. І це не все, адже це лише загальна картина сприйнятого.

Проблематика сприйняття мультфільмів дітьми дошкільного та молодшого шкільного віку полягає у тому, що маленьким глядачам не вистачає ані художнього, ані життєвого досвіду, щоб сприйняти сюжетну лінію мультфільму. Діти не бачать того прихованого змісту у словах героїв, у їхній поведінці .

У процесі перегляду виділяють три принципи впливу на свідомість та поведінку дітей: інформатизації, імітації, ідентифікації.

Характеризуючи кожен із них, варто розпочати із принципу інформатизації: під час перегляду мультфільму дитина зустрічається не просто із новим знанням, як про це думають батьки, а із цілим потоком нового та непізнаного, за розуміння та сприйняття якого відповідає вона сама. До прикладу, переглядаючи один із найпопулярніших мультфільмів, Маша і ведмідь «День варення», головна героїня демонструє чудеса молекулярної кухні (вміння приготувати варення із шишок), дозвіл користування плитою, що є небезпечним, та безліч інших моментів.

Важливо, не залишати дитину переглядати мультфільм самостійно, оскільки тоді ми не зможемо проконтролювати рівень усвідомлення нею побаченого. Це для нас сюжет, а для дитини − сотні деталей, які потрібно пояснити, про які потрібно поговорити, а також проаналізувати та зробити правильні висновки.

Ще один із принципів − принцип ідентифікації. Переглядаючи мультфільми, діти ідентифікують персонажів, предмети побуту, стилі поведінки. Ідентифікуючи себе з персонажем, діти його наслідують і засвоюють моделі поведінки, які часто бувають агресивними. А. Бандура говорив про те, що одна телевізійна модель може бути предметом наслідування для мільйонів. « А коли я лягаю у ліжку, мене мама теж цілує, як Свинку Пеппу», «Лунтік допомагає Бабі Капі і я теж допомагаю мамі», «У Маші є домашні тварини, яких вона лупцює, у мене теж, отже можна їх лупцювати». Спираючись на поняття «підкріплення», А. Бандура описує три способи проходження підкріпленого зразка для наслідування:у випадку, якщо за допомогою спостереження моделі можуть виникати нові реакції; у випадку коли наслідування моделі поведінки за винагородою або покаранням може посилювати чи послаблювати стримування цієї поведінки; у випадку, коли наслідування моделі може сприяти актуалізації тих зразків поведінки, які і раніше відомі дитині.

Принцип імітації є тим принципом вплив якого ми бачимо одразу. Адже, переглядаючи мультфільм, дитина хоче бути схожою на своїх героїв і тому з радістю наслідує улюблених персонажів. До прикладу, мультфільм Свинка Пеппа «Бульбашки» <https://www.youtube.com/watch?v=f45gpLQXpOI&t=123s> , переглянувши цю серію дитині захочеться за рецептом і собі зробити бульбашки та випускати їх з ракетки, а після вилити усю воду, та стрибати по калюжах. У наступній серії «Тедді на прогулянці» Джордж забув іграшку і плаче, для дитини це може бути сигналом привертання уваги. Хоча позитивним є те, що речі на пікнік діти збирають самостійно. Як тільки до них приєднується Пан Зебра, Пеппа починає розмову із привітання. Серія «Крихітні створіння», не привертає особливої уваги, але вже у першому епізоді бачимо капусту, яка росте без коріння… Так проаналізувати ми можемо кожен мультфільм до деталей. Але це лише наше окреме бачення, яке з’явиться, після прискіпливого перегляду, а от як насправді діти сприйматимуть, ми незнаємо.

Саме тому, перш ніж сідаючи переглядати мультфільм слід врахувати наступні моменти:

Мультфільм не повинен суперечити певним суспільним уявленням, та формувати нові стереотипи, не характерні нашому суспільству ( у Маші немає сім’ї, та й усі проблеми вона вирішує самостійно, будучи повноправною хазяйкою свого життя: варить їсти, не навчається, прибирає, конструює, ремонтує, та бешкетує), при цьому слід враховувати соціокультурні та соціолінгвістичні особливості нашої країни та країни виробника (дід Мороз чи Санта Клаус, замість Святого Миколая <https://www.youtube.com/watch?v=NWVRi8gi2to>. Це стосується і Лунтіка, і Барбоскіних, і Маші та ін. Сюжет повинен дублювати та підтверджувати Вашу модель виховання та навчання ( ви навчаєте дитину правильно розмовляти, займаєтесь із нею, зверніть увагу, у мультфільмі Барбоскіни Ліза картавить, і це вважається нормальним). Кожен із обраних мультфільмів, повинен бути якісним, окрім цього відповідати одному із аспектів: виховному, навчальному, розвивальному чи розважальному. Не суперечити реальності (у мультфільмі « Том і Джеррі» герої б’ють один одного, рубають, але у той же момент відновлюються, чого немає у реальному житті, а діти можуть забажати повторити <https://www.youtube.com/watch?v=Mm_YNQFjl18&list=PLrEgYej1Haa9kdQRm9ifHL7-lsqIM-gun>.

Окрему увагу слід приділити мовленню персонажів. Якщо правильно підбирати мультиплікації, у дитини збагачуватиметься словниковий запас, формуватиметься вміння відповідати у тій чи іншій ситуації, реагувати на мовця, відтворюючи моделі побаченого. А от, якщо не звертати на це уваги, то все залишиться незмінним, дитина у будь-якому випадку повторюватиме, а от що, це вже залежить від змісту переглянутого мультфільму. Ось тому, якщо Ви бажаєте уникнути сленгів, вульгаризмів у мовленні дитини, не вмикайте такі мультфільми, як «Губка Боб», «Сімпсони», «Оггі і Кукарача», «Бабай» та багато інших.

Окрім цього, з’ясуйте для себе, яку мову Ви хочете чути від дитини − українську, російську, чи суржик. Якщо, вмикаючи дітям поперемінно мультфільми російською чи українською мовами, Ви очікуєте, що Ваша дитина, учень, володітиме вільно обома, то не забувайте, що це так і буде, але у поєднанні, так званому злитті почутого: «Мамо, дайте пожалуйста сочек». та багато інших, необхідно заборонити. А от такі мультфільми як «Маленьке Королівство Бена та Холлі», «Собачий патруль», «Фіксіки», «Котигорошко», «Петрик Пяточкін», рекомендуємо до перегляду, з дорослими.

Тому для того, аби уникнути негативного впливу та неправильного сприйняття тієї чи іншої мультиплікації, хочемо дати кілька порад, як вихователям і вчителям, так і батькам:

Перш ніж пропонувати переглядати мультфільм дітям, перегляньте його самостійно та проаналізуйте, чи відповідає він критеріям правильного підбору мультиплікацій.

Виділіть окремі епізоди на які Ви б хотіли звернути увагу.

Обов’язково з’ясуйте виховний аспект мультфільму, продумавши висновки.

Переглядаючи мультфільми, проговорюйте з дитиною окремі епізоди, вчіть дитину аналізувати побачене, співставляти та робити висновки. Діти повинні усвідомлювати різницю між мультфільмами, які є втіленням чиєїсь фантазії та реальністю.

Не залишайте переглядати мультфільм самостійно.

Навчіть диференціювати мультфільми у залежності від аспектів, розвивального, виховного, навчального та розважального.

Не обмежуйте дитину у перегляді таких розважальних мультфільмів, як «Том і Джеррі», «Ну постривай», просто для правильного впливу попередньо проговоріть основні моменти та порівняйте поведінку кота і мишки.

**Критерії добору якісних мультфільмів**

Критеріями добору мультфільмів з точки зору їх придатності для використання як засобу навчання мови і розвитку мовлення визначено такі:

емоційна та мовленнєва насиченість сюжету мультфільму;

• відповідність структури текстів мультфільму можливостям дитячого сприймання й розуміння, співвіднесеність їх із дитячим досвідом і пережитими подіями;

• динамізм фільму, гострота й експресивний розвиток сюжету, захопливі для дитини події; яскравість, оригінальність, та індивідуальність зображення героїв — вони запам'ятовуються;

 зв'язок фільму з реальною життєвою ситуацією дитини, її відносинами з довкіллям;

пробудження бажання наслідувати позитивного героя, зокрема його благородство й успішність.

Технологія використання мультфільмів як освітнього засобу

**Методика використання відеофрагментів мультфільмів структурно містить такі етапи роботи:**

• пропедевтичний;

• етап перегляду;

• рефлексивний.

*У сучасних мультфільмах існує низка недоліків, які негативно впливають на формування психіки дітей, зокрема:*

• неправильне формування інстинкту самозбереження, неусвідомлене підштовхування дитини до суїциду — герої можуть по кілька разів вмирати і воскресати; надлишок агресії та насильства на екрані. Головний герой — агресивний і може завдавати шкоди оточенню, у результаті дошкільники можуть наслідувати дії героя;

• наділення жінки чоловічими рисами характеру й навпаки — це може бути відображено в одязі, поведінці й учинках персонажа;

• повна безкарність — поганий вчинок персонажа не карається, а іноді навіть вітається — у дітей може сформуватися стереотип уседозволеності;

• немає чіткої межі між добром і злом — навіть позитивний персонаж може теж вчиняти погано заради досягнення мети.