**Детские мультфильмы, как фактор социального развития**

 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. Отношение родителей к мультфильмам неоднозначно. Родители включают ребенку мультфильм, часто не преследуя никаких воспитательных целей и даже предварительно не просматривая его, что может привести к весьма нежелательным последствиям.

 Существует два распространённых мнения: «Ребёнку полезно смотреть только отечественные, советские преимущественно старые мультфильмы» или же «любые мультфильмы подойдут, если они нравятся малышу». Но прежде всего, родители должны обращать внимание, какое влияние детские мультфильмы оказывают на психическое развитие малыша, какие воспитательные задачи лежат в их основе, сколько времени проводит ребёнок возле телевизора, какие эмоции испытывает при просмотре и т.п. 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 оценочное 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. В дошкольном возрасте ребенок лучше всего воспринимает зрительные образы. Ведь письменная речь ребенком до 8 лет в полном объеме не воспринимается, она как бы отфильтровывается рассудком. Устная речь начинает по-настоящему восприниматься после 4 лет, а до этого кора головного мозга фильтрует информацию прежде, чем она дойдет до центра, заведующего эмоциями. Но зрительные образы ребенок способен воспринимать уже в полтора года: воспринять и начать подражать увиденному! Таким образом, в полтора года зрительные образы неважно, где увиденные попадают в головной мозг ребенка, затем следуют в эмоциональный центр.

С экрана телевизора на ребенка смотрят не добрые и ласковые глаза мамы, а различные вымышленные персонажи. В мультфильмах, например, мультфильм «Том и Джерри» открыто идет пропаганда агрессивного поведения. Кот бьет мышь, мышь бьет кота. Нет примирения между героями, нет доброты как, например, в мультфильме про Кота Леопольда.

Через мультфильмы ребенок усваивает модели поведения, способы действий, алгоритмы достижения цели. А в мультфильме про Скуби-ду в каждой серии появляются различные чудовища, которые могут сформировать у ребенка дополнительные страхи. 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 («Акулья история»); детально показанная смерть короля-жабы («Шрек 3»). В фильме «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» сюжет закручен на карточном 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.

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. Дети будут использовать эту лексику, считая ее настоящей, живой, «прикольной». Именно она может лечь в основу культуры речи детей.

 Просмотрев мультфильм, дети чаще всего запоминают главных героев, обладающих определенными характеристиками. Поэтому крайне важны для осмысления именно типажи 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. Так 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. Так что же смотреть современным детям? Может быть, стоит обратить внимание на мультфильмы советского периода. Сюжеты советских мультфильмов просты и понятны, проблемы, поднятые в них, знакомы детям. В советских же мультфильмах герои говорят на хорошем, красивом языке, у каждого свой неповторимый голос, эмоции, звучит настоящая авторская музыка. 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. Именно такие мультфильмы содержат педагогический аспект, соответствующий задачам нравственного, интеллектуального, эстетического, трудового, физического воспитания, а значит, могут быть эффективно использованы в педагогическом процессе.

 Таким образом, можно отметить, что:

- сочетая в себе слово и картинку, мультфильмы обладают огромным воспитательным потенциалом;

- через мультфильмы дошкольники усваивают модели поведения, способы действий, обогащают свой лексический словарь, расширяют свой эмоциональный опыт;

- однако, мультфильмы, в зависимости от своего содержания, характеристики и привычек главных героев, использованной лексики, могут повлиять на социализацию дошкольников не только положительно, но и отрицательно, подавая детям негативный пример;

  Социальное развитие предполагает двустороннюю активность субъектов, которое не может осуществляться самостоятельно и для него необходимо целенаправленное воздействие. Детские мультфильмы, как факторы социального развития, несут в себе огромные педагогические возможности для родителей и воспитателей детского сада.