

УДК 37.012

Современная мультипликация и младший школьник: дидактические возможности и диагностический потенциал

Вера К. Власова¹, Венера Г. Закирова², Инна О. Жарковская³

¹ Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия

E-mail: v2ko@mail.ru

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-7214-5143>

² Казанский (Приволжский) федеральный университет, Казань, Россия

E-mail: zakirovav-2011@mail.ru

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8547-3701>

³ Академия Бала-Сити (Город детей), Казань, Россия

E-mail: zharkovskaya040802@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-7969-6804>

DOI: 10.26907/esd.20.1.08

EDN: PCJYUS

Дата поступления: 14 января 2025; Дата принятия в печать: 9 марта 2025

Аннотация

Современные дети с раннего возраста активно вовлекаются в разнообразные информационные процессы, эмоционально и эстетически воздействующие на его воспитание и развитие. С детства ребенок находится в постоянно функционирующем информационном пространстве, содержащем множество мультипликационных и анимационных ресурсов, рассматривая содержание которых он по-своему анализирует качества и поступки любимого героя. Основное удовольствие ему доставляют мультфильмы, позволяющие ненавязчиво раскрывать важные для жизни понятия, такие как дружба и верность, взаимовыручка и сочувствие, добро и зло, на основе которых происходит формирование личностных качеств ребенка. В статье показаны результаты исследования, отражающие восприятие и удовлетворенность младших школьников содержанием современных мультфильмов, что позволяет понять, какие черты характера и внутреннего мира ребенка могут обусловить «мультики» из детства. Цель исследования заключалась в выявлении дидактического влияния мультфильмов на эмоциональное состояние детей, в определении понимания детьми смыслового содержания мультфильма, так как именно в этот временной отрезок детства у ребенка извне формируются личностные качества. Исследование раскрывает также возможный диагностический потенциал мультипликации, определяющий на основе индивидуальных предпочтений ребенка, во-первых, близко воспринимаемые образы героев, во-вторых, отклики детей на мультипликативные истории, в-третьих, характеристические штрихи психологического портрета современного ребенка.

Ключевые слова: мультфильм, мультипликация, восприятие, младший школьник, портрет школьника.

Modern animation and the younger schoolchild: didactic possibilities and diagnostic potential

Vera Vlasova¹, Venera Zakirova², Inna Zharkovskaya³

¹ Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia

E-mail: v2ko@mail.ru

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-7214-5143>

² Kazan (Volga Region) Federal University, Kazan, Russia

E-mail: zakirovav-2011@mail.ru

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8547-3701>

³ Bala City Academy (City of Children), Kazan, Russia

E-mail: zharkovskaya040802@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-7969-6804>

DOI: 10.26907/esd.20.1.08

EDN: PCJYUS

Submitted: 14 January 2025; Accepted: 9 March 2025

Abstract

Modern children from an early age are actively involved in a variety of information processes that emotionally and aesthetically affect their upbringing and development. Since childhood, the child is in a constantly functioning information space containing a lot of cartoons and animation resources, considering the content of which he, in his own way, analyzes the qualities and actions of his favorite hero. The main pleasure is given to him by cartoons that allow him to unobtrusively reveal important concepts for life, such as friendship and loyalty, mutual help and sympathy, good and evil, on the basis of which the formation of personal qualities of the child takes place. The article shows the results of the research reflecting the perception and satisfaction of junior schoolchildren with the content of modern cartoons, which allows us to acquire a certain understanding of what character traits and touches to the child's self-portrait can condition "cartoons" from childhood. The purpose of the study was to identify the didactic influence of cartoons on the emotional state of children, to determine children's understanding of the semantic content of the cartoon, since it is in this time period of childhood that the child's personal qualities are formed from the outside. The study also reveals the possible diagnostic potential of animation, determining on the basis of individual preferences of the child: firstly, closely perceived images of heroes; secondly, children's interests in animated stories; thirdly, characteristic touches of the psychological self-portrait of the modern child.

Keywords: cartoon, animation, perception, junior schoolchild, self-portrait of a schoolchild.

Введение

Актуальность проблемы

Развитие личности ребенка происходит в аспекте его индивидуальных характеристик и возрастных особенностей. С этим связан прежде всего круг значимых для него интересов, запросов и характер ведущей деятельности. Современная мультипликация предоставляет обширные возможности для психологического развития детей в процессе обучения, обуславливая становление гармоничного мировосприятия ребенка, что в конечном итоге формирует у него устойчивое мировоззрение.

Мультимедийные ресурсы и интерактивные приложения создают динамично развивающуюся образовательную среду, где ребенок получает возможность реализовать свои запросы с помощью правильно используемых педагогом дидактических средств и ассоциативных технологий в процессе обучения.

Среди множества инструментов информационной образовательной среды, как показывают исследования (Asenin, 1983; Golovkina, 2014; Smirnova et al., 2014; Sharikov, 2014), наибольшую дидактическую эффективность показывают анимационные и мультипликационные фильмы, предлагающие разноплановые сценарии преодоления трудностей, логические задачи и головоломки, соучастие в проектных исследованиях, прогнозные задания и сократовские вопросы.

Сегодня мультфильмы активно используются в образовательном процессе, так как являются отличным инструментом стимуляции внимания младших школьников и ассоциативного понимания ими программного материала, упрощают изучение и запоминание новых для детей понятий и правил в процессе наблюдения за интересной и понятной детям деятельностью, формируют и развивают личностные качества детей, позволяя найти для каждого ребенка индивидуальный темп обучения в соответствии со спецификой его наглядно-образного восприятия.

Специфика детского восприятия позволяет обратить внимание на дидактические возможности мультипликации для диагностики характеристик личности ребенка и изучения его развития. Действительно, восприятие у детей иное, чем у взрослого человека. У младшего школьника уже присутствует, как правило, визуальный навык в приобретении информации, но не хватает жизненного опыта ее правильного толкования. Эту особенность детского восприятия, связанную с осознанным пониманием содержания, изучали А.Н. Леонтьев (Leontyev, 1975), и Л.С. Выготский (Vygotsky, 2005), отмечавшие проявление у ребенка правильного восприятия как продукта его развития. У младшего школьника целенаправленный процесс восприятия становится расчлененным и характеризуется непроизвольностью (Semago, 2005).

Понимание детского восприятия и его особенностей позволяет педагогу с помощью мультфильмов развивать способности детей на основе их дидактических возможностей, используя их как эффективный способ мотивации и повышения вовлеченности учеников в обучение. В процессе обучения одаренный воображением учитель предлагает своим ученикам информацию образовательного характера в виде динамичных картинок, которые быстро воспринимаются учениками и позволяют объяснять учебный материал в осмысленной и увлекательной форме.

Для всестороннего развития младших школьников сегодня активно используются дидактические возможности мультфильмов. Анимационные мультфильмы служат мощным образовательным инструментом визуализации и понимания учебного материала. Кроме того, они обеспечивают включение необходимых ребенку природных защитных механизмов, присущих ему от рождения и позволяющих воспринимать большое количество информации без её критической обработки: абсолютная внушаемость, образное и эйдетическое мышление и эмоциональное включение в процесс переживания предмета или явления (Ryzhov & Kotova, 2021).

Наше исследование направлено на изучение влияния мультипликации на сознание и эмоциональное состояние детей через смысловой сюжет и качества личности главных героев мультфильмов, а также получение актуальных знаний об особенностях самоидентификации ребенка при сопоставлении любимых героев с ним самим, когда формирование личности может меняться в соответствии с динамикой иллюстраций мультфильма и его внутренним содержанием.

Анализ литературы по проблеме исследования

Исследования развития младших школьников в начальной школе с использованием мультипликации были начаты в России и за рубежом в конце 20 века и наиболее активно проводились в первые два десятилетия 21 века.

В нашем исследовании мы базировались на идеях А.В. Брушлинского о непрерывности и неразделимости процесса мышления (Brushlinsky, 2002), учитывая, что мультфильм имеет определенную последовательность и важно на каждом его этапе уловить мысль и удержать внимание.

Эффективность мультипликации в развитии ребенка изучали современные отечественные и зарубежные ученые: Н.И. Алешкин и И.А. Шукина, исследовавшие влияние мультипликации на поведение детей (Aleshkin & Shchukina, 2002); Е.О. Смирнова, проводившая психолого-педагогическую экспертизу мультфильмов для детей и подростков (Smirnova et al., 2014); Л.Ф. Обухова, занимавшаяся возрастными этапами развития детского мышления (Obukhova, 2011); Стивен Кирш, рассматривавший влияние мультяшного насилия на агрессивное поведение детей в процессе их развития (Kirsh, 2006); Хью Кляйн и Кеннет Шиффман, раскрывшие проблемы и варианты распространения вербальной агрессии в мультфильмах (Klein & Shiffman, 2012).

В работах Н.С. Хомяковой (Khomyakova, 2011) рассматриваются проблемы взаимодействия детей с окружающей действительностью и установления информационных взаимодействий через развлечения.

А.Ю. Шаханская, соглашаясь с опасениями многих ученых, среди которых Альберт Бандура (Bandura, 2000), А.В. Шариков и Ю.В. Айгистова (Sharikov & Aigistova, 2014) и др., выделяет мировоззренческую и нравственную ущербность транслируемой информации, говоря о недопустимости насилия на экране и его влиянии на детскую аудиторию (Shakhanskaya, 2013)

В исследованиях Н.Н. Королевой, И.М. Богдановской, В.Ф. Луговой показана уверенная связь между увлеченностью ребенка мультфильмами и его самооценкой, основанной на присущих мультипликационным героям характеристиках личности (Koroleva et al., 2014).

Исследования Е.О. Смирновой раскрывают необходимость соответствия мультфильма возрасту ребенка, что влияет на адекватное понимание его содержания (Smirnova et al., 2014).

В трудах Е.В. Николаевой и И.И. Охлопковой показано неоспоримое влияние современного мультфильма на становление индивидуальных качеств личности ребенка и развитие поведенческих особенностей его характера (Nikolaev & Okhlopko, 2016)

Изучая творческие проблемы искусства мультипликации, вьетнамский исследователь О. Нго Мань Лан, соглашаясь с болгарским художником и режиссером мультипликации И. Веселиновым, видит «равноправие» мультипликационного искусства в полифоническом повествовании и сложных ассоциациях благодаря наглядности и доступности этого формата (Ngo Manh Lan, 1984).

Английский художник, аниматор-первопроходец Джон Халас вместе с известным карикатуристом и мультипликатором Гарольдом Уайтекером акцентировал внимание на дидактических возможностях и перспективах мультипликации (Whitaker & Halas, 2000).

И отечественные, и зарубежные авторы сходятся в том, что мультфильмы помогают приобрести насущные житейские навыки и содействуют формированию необходимого жизненного опыта. На основе содержательных историй мультфильмов дети разыгрывают ролевые ситуации, осуществляя тем самым диалектическое личностное взаимодействие ребенка и общества, что значимо влияет на его социализацию.

Теоретический и практический вклад материалов статьи

Представленные результаты вносят вклад в теорию изучения социально-психологических аспектов медийного влияния анимационной информационной среды на ребенка, выделяя ее современную специфику. Теоретические исследования возможностей применения мультфильмов в начальном образовании определили комплексный подход в развитии воображения ребенка и его эмоциональной удовлетворенности в процессе обучения, использующего дидактические возможности мультипликации и ее диагностический потенциал. Практическая ценность исследования содержится в возможности апробации разработанного и сформированного комплекта проверочных тестов, позволяющего раскрыть и диагностировать личностные особенности ребенка.

Результаты исследования станут отправной точкой для теоретического изучения феномена мультипликации и эмпирического исследования инновационных технологий формирования индивидуального портрета личности младшего школьника, его интеллектуального и эмоционального развития в современном начальном образовании.

Методология исследования

Анализ исследований отечественных и зарубежных ученых показал, что к настоящему времени в образовательной практике появились возможности применения интерактивных ресурсов мультимедийной среды, в которой ребенок может реализовывать свои потребности и запросы в мультипликации.

Исследование базируется на идеях развития личности ребенка и развития визуальных и интерактивных методов в образовании Л.С. Выготского (Vygotsky, 2005) и Д.Б. Эльконина (Elkonin, 1999), реализуемых на основе мультипликационных технологий, которые позволяют соотнести образовательный контент со смысловым сюжетом и качествами личности героев мультфильмов через детское восприятие и игру воображения. Такой подход нашел широкое применение в системе начального общего образования.

Методологической основой исследования являются:

- *комплексный* подход, определяющий возможности инновационных форм обучения в практической деятельности путем создания их функциональной целостности для достижения запланированного результата с учетом особенностей и внутреннего содержания личности обучающихся с целью целостного ее формирования (Buzarov, 2012);
- *деятельностный* подход, основой которого является совместная деятельность обучающихся и педагогов в достижении целей (Isaev, 2020);
- *ситуационно-средовый* подход, позволяющий моделировать образовательный процесс во взаимодействии личности ученика со средой обучения, когда обучающийся приобретает ценный личностный опыт и вырабатывает свое понимание этой среды и своего места в ней (Khodyakova, 2022);
- *информационно-логистический* подход, определяющий необходимый и достаточный контент качественной и своевременной информации, позволяющий достигать целей образования (Vlasova et al., 2015).

При проведении исследования использованы методы структурно-теоретического анализа, которые включают поэтапную детализацию задач, взаимозависимый анализ материалов (ответов и иллюстраций школьников) с учетом цели исследования, диалоговые и интерпретационные средства и приемы с применением графических методов в психологической диагностике личности (Romanova & Potemkina, 1992).

Логика и этапы исследования

Сегодня, как никогда ранее, важно учитывать, что развитие информационных технологий и технологий мультипликации меняет качественные и содержательные компоненты мультфильма, особенно в контексте обучения и воспитания детей. Разнообразие технологий, техник и красок – технологии 3D-графики и flash-анимации, рисовальные и кукольные, «перекладочная» и «сыпучая» техники, живопись красками по стеклу и др. – предоставляет ребенку возможность найти мультфильм в соответствии со его вкусом и интересами (Itkin, 2006).

В начале исследования выделены основные затруднения применения мультфильмов в процессе обучения детей в начальной школе. Ребенок с самого детства соприкасается с множеством технологий, способных негативно на него влиять. Сопровождение педагога необходимо.

Для закрепления темы учителю бывает нужно, в качестве примера, ставить на просмотр мультфильм. Ученики увлеченно обсуждают героев и рассматривают картинки мультфильма, однако *не всегда усваивают* основную мысль.

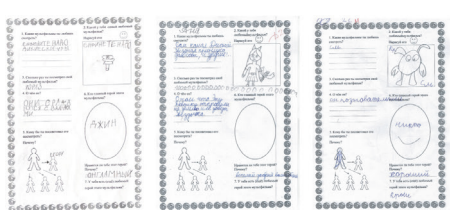
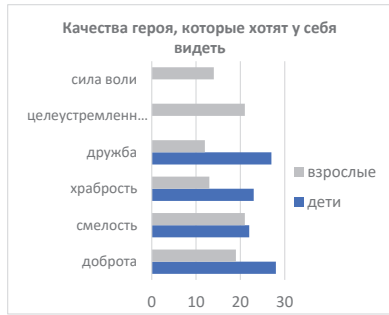
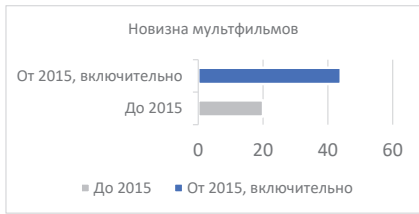
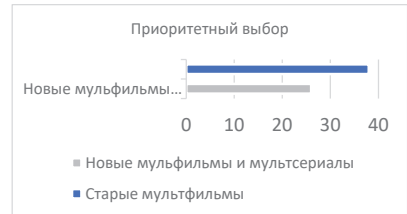
Привычка детей воспринимать информацию короткими, яркими образами и большое количество быстро сменяющихся картинок способствуют усталости от непрерывного и долгого потока информации и в итоге невнимательности ребенка. Это становится причиной *плохого восприятия информации*, ее глубины и смысла, несмотря на разнообразные формы подачи.

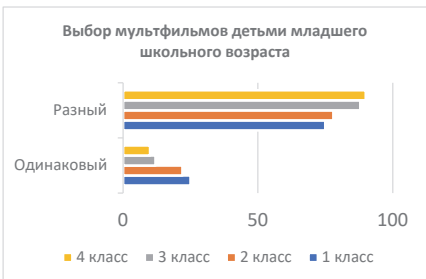
При самостоятельном просмотре мультфильма дети опираются на понравившихся внешне героев, выделяя их как главных. Содержание фильма становится не столь важным, возникают ассоциации лишь с отдельными деталями и личностными характеристиками одного героя. Так возникает *сложность понимания* концептуальной идеи мультфильма. Необходим внимательный выбор мультфильмов с целью представления детям примера правильного поведения.

Следующий этап исследования направлен на выявление особенностей современной мультипликации, заключающихся в следующем: *во-первых*, в мультфильмах демонстрируются различные эмоциональные состояния и переживания героев, а у детей младшего школьного возраста восприятие всегда безусловно эмоционально (Shakhanskaya, 2013); *во-вторых*, современные мультфильмы формируют у детей стили и стереотипы поведения, а анимационная наглядность и убедительность обеспечивают потребности ребенка (Olshansky, 2002); *в-третьих*, в современных мультфильмах показан определенный диапазон нравственных конфликтов, детерминирующих соответствующие эмоциональные реакции (Bandura, 2000); и *в-четвертых*, современные технологии создают реалистичные мультфильмы, но яркие и быстрые картинки влияют по-разному на развитие психики ребенка, возможно нарушая, по мнению М.И. Яновского, «течение естественных ритмов функциональных структур формирующегося мозга и всего организма» (Yanovsky, 2008).

Проверка методами структурно-теоретического анализа основных гипотез исследования, *позволяющих добавить некоторые подробности к портрету личности младшего школьника*, стала эмпирично-доказательным этапом исследования. Студенткой Института психологии и образования Казанского университета, будущим учителем начальных классов Инной Жарковской (Zharkovskaya & Zakirova, 2023) представлена визуальная roadmap-модель, отражающая состоятельность эксперимента, проведенного с младшими школьниками, и определяющая взаимосвязанность задач, путей их решения и выводов (Таблица 1).

Таблица 1. Визуальная roadmap-модель исследования

ГИПОТЕЗА	ПРОВЕРКА	ВЫВОДЫ																					
Гипотеза 1. При просмотре мультфильма дети не фиксируют внимание на основной его идее, отвлекаясь на более выразительные детали		Вывод: дети не воспринимают концепцию мультфильма, видят только главного героя. Это доказывает: мультипликация ассоциируется у детей лишь с любимым героем и его чертами. Следовательно, гипотеза верна.																					
Гипотеза 2. Характеры и образы героев мультфильмов воспринимаются детьми и взрослыми по-разному	 <table><caption>Качества героя, которые хотят у себя видеть</caption><tr><th>Качество</th><th>взрослые</th><th>дети</th></tr><tr><td>сила воли</td><td>15</td><td>10</td></tr><tr><td>целеустремлен...</td><td>20</td><td>10</td></tr><tr><td>дружба</td><td>10</td><td>25</td></tr><tr><td>храбрость</td><td>15</td><td>20</td></tr><tr><td>смелость</td><td>15</td><td>20</td></tr><tr><td>доброта</td><td>15</td><td>25</td></tr></table>	Качество	взрослые	дети	сила воли	15	10	целеустремлен...	20	10	дружба	10	25	храбрость	15	20	смелость	15	20	доброта	15	25	Вывод: дети ценят больше доброту и дружбу, а взрослые – целеустремленность и смелость. Оба поколения замечают положительные нравственно-волевые качества героев, которые хотят видеть и в себе. Это доказывает: и взрослые, и дети схоже анализируют характер и образ персонажей. Следовательно, гипотеза неверна.
Качество	взрослые	дети																					
сила воли	15	10																					
целеустремлен...	20	10																					
дружба	10	25																					
храбрость	15	20																					
смелость	15	20																					
доброта	15	25																					
Гипотеза 3. Современные дети в любом возрасте смотрят только современные мультфильмы	 <table><caption>Новизна мультфильмов</caption><tr><th>Период</th><th>Количество</th></tr><tr><td>От 2015, включительно</td><td>45</td></tr><tr><td>До 2015</td><td>20</td></tr></table>	Период	Количество	От 2015, включительно	45	До 2015	20	Вывод: дети смотрят не только современные мультфильмы. Это доказывает: несмотря на возраст, многим также остаются интересны старые мультфильмы. Следовательно, гипотеза неверна.															
Период	Количество																						
От 2015, включительно	45																						
До 2015	20																						
Гипотеза 4. Современные мультфильмы не отражают запросы и интересы современных детей.	 <table><caption>Приоритетный выбор</caption><tr><th>Тип контента</th><th>Количество</th></tr><tr><td>Новые мультфильмы и мультсериалы</td><td>30</td></tr><tr><td>Старые мультфильмы</td><td>35</td></tr></table>	Тип контента	Количество	Новые мультфильмы и мультсериалы	30	Старые мультфильмы	35	Вывод: дети выбирают больше старые мультфильмы: именно они несут в себе огромный смысл и учат детей лучшему. Это доказывает: современные мультфильмы и мультсериалы не заставляют детей задуматься о морали и ценностях, показывают лишь поверхностную картинку. Следовательно, гипотеза верна.															
Тип контента	Количество																						
Новые мультфильмы и мультсериалы	30																						
Старые мультфильмы	35																						

ГИПОТЕЗА	ПРОВЕРКА	ВЫВОДЫ
Гипотеза 5. Список любимых мультфильмов у детей младшего школьного возраста примерно одинаковый		Вывод: дети из разных классов имеют несхожие интересы при выборе мультфильма. Это доказывает: в каждой возрастной группе свои увлечения, ценности, поэтому и любимые мультфильмы у всех различны. Следовательно, <i>гипотеза неверна</i>.

И наконец, в логике высказанных выше суждений в исследовании выявлены *дидактически значимые свойства мультипликации*, обеспечивающие развитие характера и личности ребенка:

- *живой и современный* контент, соответствующий интересам, опыту и стадии развития младшего школьника;
- *познавательный и образовательный* смысл, обеспечивающий ценностные результаты обучения и воспитания ребенка;
- *легкий и понятный* язык, позволяющий развивать личность ребенка без лишнего напряжения;
- *образная и графическая насыщенность*, обеспечивающая яркость и привлекательность восприятия с опорой на личностные характеристики персонажей и четкие иллюстрации их поведения;
- *интерактивность и диалоговость*, активно вовлекающие детей в процесс их обучения и воспитания;
- *доступность и адаптивность* содержания, обеспечивающая расширение кругозора младших школьников;
- *многогранность и вариативность*, способствующие разнообразию стилей обучения.

Наличие перечисленных дидактически значимых свойств в мультфильмах позволяет использовать их как увлекательный и эффективный образовательный ресурс в процессе обучения, воспитания и диагностики качеств личности младших школьников.

Результаты

Созданная ранее и непрерывно обновляющаяся в настоящее время отечественная и зарубежная мультипликация в ее разнообразных проявлениях интересна современному ребенку. При этом необходимо отслеживать, какие герои и черты поведения привлекают младших школьников, чье поведение они будут копировать, насколько они включены в содержание и понимание ключевой идеи мультфильма. Проведенный анализ отечественных и зарубежных исследований позволяет говорить о значимом уменьшении возраста, когда ребенок начинает интересоваться мультфильмами (Sharikov & Aigistova, 2014, Habib & Soliman, 2015).

Правильно отобранные мультфильмы, с учетом наличия у них необходимых дидактически значимых свойств, помогают детям младшего школьного возраста в игровой форме, легко и без напряжения осваивать начальное образование. При этом создается благоприятная информационно-образовательная среда, позволяющая учащимся активно погружаться с предметную область начальной школы, де-

тально анализируя и изучая информацию, соотнося ее с реалиями текущей жизни (Srinivasalu, 2015).

Дидактические возможности мультфильмов, основой которых становятся их дидактически значимые свойства, заключаются: *во-первых*, в их способности мотивировать детей на приобретение и усвоение новых знаний благодаря ярким визуальным эффектам; *во-вторых*, в одновременном параллельном развитии у младших школьников инновационного мышления и творческих навыков благодаря увлекательным сюжетам; *в-третьих*, в пробуждении у учеников живого интереса к обучению и активному участию в образовательном процессе благодаря ярким и запоминающимся персонажам.

Мультипликация позволяет обеспечивать учебный процесс в начальной школе интересными образовательными программами, создавать эффективные технологии, динамично формировать положительные индивидуальные личные черты младшего школьника.

Дидактические возможности мультипликации оказывают положительное влияние на интерактивность обучения, формируют и поддерживают логическое мышление младшего школьника, развитие у него мелкой моторики, обеспечивают полноценное восприятие через концентрацию внимания и сохранение памяти (Rule, 2005).

Использование мультфильма и полноценная реализация его дидактических возможностей соответствуют возрасту обучающихся. При этом основным всегда остается преломление учениками содержания мультфильма через свой жизненный опыт. В подобных ситуациях происходит яркое сопереживание героям, зарождается так называемый «эмоциональный отклик», позволяющий ребенку лучше понимать собственные переживания и потребности (Smirnova et al., 2014).

Осуществлять анализ личностных характеристик ученика и выявление дополнительных штрихов к его портрету на основе восприятия мультфильмов можно и в аспекте качеств личности младшего школьника (этических, познавательных (когнитивных), эмоциональных, поведенческих), и в воспитательных целях. Именно поэтому мы говорим о *вероятном и доступном диагностическом потенциале* мультипликации.

Этические качества личности определяются двумя главными этическими категориями – мораль и нравственность. В соответствии с пониманием А.С. Арсеньева, «существо морали предполагает следование образцу поведения и оценку тех или иных действий с позиции конкретного образца». Нравственность же основана на личном отношении к другому человеку, на сопереживании и содействии (Arseniyev, 2001).

Когнитивная сложность мультфильма нередко требует от ученика повышенной концентрации внимания, осознания логики событий и осознания связей между ними, анализа и понимания отношений между персонажами. Реакция на юмор в мультфильме и эмоциональная его оценка также характеризуют *когнитивные* черты личности ребенка, тесно связанные с его возрастными особенностями.

Эмоциональные состояния генерируют у ребенка сложные переживания, глубина которых зависит от специфики его возрастного развития. Маленькие дети переживают простые и однозначные эмоции, младшие школьники могут чувствовать сложные, постоянно меняющиеся эмоции, часто противоречивые – одновременно страх и счастье, светлую печаль, грустную радость и т. п. Глубокие переживания и новые чувства, возникающие при просмотре мультфильма, обогащают *эмоциональную* сферу учеников.

Узнаваемость и близость героя мультфильма, в пределах переживаний и осознания ребенком его поступков, связаны с психологическим возрастом, который определяет его *поведенческие* мотивы, подчеркивая определенные черты характера ученика и целостность характерных черт его личности.

Таким образом, мультфильмы содержат весьма значимый для получения исчерпывающего портрета младшего школьника ресурс, позволяющий устанавливать присущие ему черты характера на основе критериев, определяющих *диагностический потенциал мультипликации*, среди которых фиксируются показатели этического, когнитивного, эмоционального и поведенческого характера: *во-первых*, этически значимое восприятие событий, сопереживание героям, отрицание жестокости (этические показатели); *во-вторых*, ясное понимание главной идеи мультфильма, соотнесение личного опыта с основными сюжетными линиями, чувство юмора (когнитивные показатели); *в-третьих*, сложность и глубина переживаний, способность передавать эмоции, экспрессивная оценка содержания фильма (эмоциональные показатели); *в-четвертых*, узнавание персонажей через преломление своего опыта, оценка изменений главного героя на протяжении фильма, понимание мотивов, смыслов и ценностей поступков персонажей мультфильма (поведенческие показатели).

Изучение предпочтений современных детей в выборе мультфильмов и персонажей является важным аспектом исследований применения мультипликации в обучении и развитии младших школьников. Исследование показало, что мультфильмы позволяют выявить и оценить отличительные черты характера ребенка в силу их своеобразного и значимого воздействия на развитие личности ребенка, начиная с его раннего возраста, на основе особенностей реакции детей, глубины их восприятия и оценки фильма.

Дискуссионные вопросы

Отечественные и зарубежные ученые постоянно обращаются к вопросам использования мультфильмов в образовательном процессе как инструмента стимуляции внимания младших школьников и ассоциативного понимания программного материала. Дискуссионными при этом остаются вопросы отличия дидактических возможностей мультфильмов и мультсериалов, фильмов отечественной и зарубежной мультипликации, красок и техник создания мультфильмов.

Соглашаясь с мнением российских и зарубежных авторов о широких возможностях мультипликации при обучении и воспитании детей, считаем, что современная мультипликация способствует развитию мотивации младшего школьника к обучению. Просмотр мультфильмов, оказывая позитивное мотивирующее и дидактическое воздействие, в то же время вскрывает творческие проблемы искусства мультипликации (Ngo Manh Lan, 1984), связанные с обучением и нравственным развитием детей (Melkozerova, 2008), запускает не всегда положительные поведенческие механизмы (Olshansky, 2002). На сегодняшний день стала очевидной проблема, связанная с недостатком детской отечественной мультипликации, которая способствовала бы интересной реализации учебного процесса в начальной школе. Информационное пространство заполнено не всегда качественным контентом зарубежных мультфильмов, не имеющих четкой возрастной адресации (Smirnova, 2014) или формирующих гендерные стереотипы (Golovkina, 2014).

Не существует также единого понимания в вопросах удержания непроизвольного внимания при длительном просмотре мультфильмов. Дополнительных исследований требует проблема комплементарной стимуляции, переключения и фикс-

сации внимания с целью раскрытия главной идеи и нравственных качеств героев мультфильма, а не только их внешних данных.

Перспективным, на наш взгляд, становится исследование мультипликации с целью диагностики ценностных установок ребенка, оценки допустимых и недопустимых форм его поведения, анализа мировоззренческой и нравственной состоятельности.

Остается дискуссионной также необходимость ослабления активного, иногда негативного, влияния информационного медиапространства (мультипликационной среды) на аудиторию младших школьников путем разработки модели формирования детского медиавосприятия, с учетом того, что «реальная (естественная) и виртуальная (неестественная) действительности имеют отличную друг от друга природу» (Salny, 2014).

И, конечно, остается по-прежнему дискуссионным вопрос о том, можно ли с помощью мультфильмов проводить диагностику качеств личности ребенка, фиксируя его портрет и устанавливая скрытые черты его характера, или мультфильмы, как показывают исследования российских и зарубежных авторов, очевидное влияние оказывают только на развитие детей. Исследований в области диагностического потенциала мультипликации мы не обнаружили ни у отечественных, ни у зарубежных ученых.

Заключение

Исследование показало, что визуальные и слуховые составляющие мультфильма стимулируют интерес учеников, повышая их увлеченность, формируя определенные черты характера детей в их личностном развитии. Особенно значимо это в контексте обучения младших школьников.

Для диагностического применения мультфильмы должны отражать сознательные установки человека, его бессознательные импульсы и переживания. Тогда восприятие мультфильма и реакция детей на его сюжет будут предельно искренними, их невозможно будет сыграть и подделать, показав себя другим, не таким, как в реальной жизни. В данном аспекте мультфильмы весьма информативны, так как способствуют выявлению психологических особенностей ребенка без каких-либо дополнительных материалов и затрат времени. Еще одним достоинством мультипликации является ее близость к человеческой деятельности, что обеспечивает значительные дидактические возможности.

Особое дидактическое воздействие оказывают мультфильмы, созданные по сюжетам сказок: они способствуют решению моральных проблем и направлены на получение ребенком жизненно важного опыта. Д.Б. Эльконин акцентировал внимание на том, что «классическая сказка максимально соответствует действенному характеру восприятия ребенком художественного произведения, в ней намечается трасса тех действий, которые должен осуществить ребенок. Там, где этой трассы нет, ребенок перестает понимать ее» (Elkonin, 1999). Просмотр мультфильмов служит для учащихся своеобразной диагностикой поведенческих линий. Восприятие младшими школьниками мультфильмов отражает их внутренний мир, духовные ценности и нравственную позицию. С помощью мультипликации открываются существенные аспекты и значимые грани моральных свобод и ресурсов, что позволяет эмоционально проявить еще нераскрытые личностные черты детей.

Список литературы

- Алешкин, Н. И., Шукина, И. А. Влияние мультипликационных фильмов агрессивного содержания на поведение детей дошкольного возраста // Генетическая психология. – СПб., 2002. – № 16-17. – С. 56–61.
- Арсеньев, А. С. Философские основания понимания личности: Цикл популяр. лекций-очерков с прил.: Учеб. пособие для студентов вузов – Москва: Academia, 2001. – 592 с.
- Асенин, С. В. Мудрость вымысла: мастера мультипликации о себе и о своем искусстве / сост. С. В. Асенин. – М.: Искусство, 1983. – 207 с.
- Бандура, А. Теория социального научения / пер. с англ. под ред. Н. Н. Чубарь – СПб.: Евразия, 2000. – 318 с.
- Брушлинский, А. В. О критериях субъекта // Психология индивидуального и группового субъекта / под ред. А. В. Брушлинского и М. И. Воловиковой. – Москва: Издательство "Пер Сэ", 2002. – С. 9-33.
- Бузаров, К. И. Комплексный подход как методологический принцип построения воспитательной системы школы (теоретический аспект) // Вестник Адыгейского государственного университета. – 2012. – Серия 3: Педагогика и психология. – № 2. – С. 32-36.
- Выготский Л. С. Психология развития человека. – М.: Изд-во Эксмо, 2005. – 1136 с.
- Головкина, Е. М. Влияние современных российских мультфильмов на формирование гендерных стереотипов поведения у детей // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2014. – Т. 20. – С. 3316–3320. <http://e-koncept.ru/2014/54927.htm>
- Жарковская, И. О., Закирова В. Г. Мультфильмы как диагностический ресурс развития младшего школьника // Современные концепции и технологии творческого саморазвития личности: сборник статей Всероссийской научно-практической конференции (VIII Андреевские чтения), Казань, 23-24 марта 2023 года. Отв. ред. Е.В. Асафова. – Казань: Казанский федеральный университет, 2023. – С. 195-198.
- Исаев, Е. И. Деятельностный подход в педагогическом образовании: становление и реализация // Психологическая наука и образование. – 2020. – Том 25. – № 5. – С. 109-119. – DOI:10.17759/pse.2020250509
- Иткин, В.Д. Что делает мультипликационный фильм интересным? / В. Иткин // Искусство в школе. – 2006. – № 1. – С. 51-54.
- Королева, Н. Н., Богдановская, И. М., Луговая, В. Ф. Влияние информационной среды на идентичность современных подростков // Психология, социология и педагогика. – 2014. – № 11 (Электронный ресурс). URL: <https://psychology.snauka.ru/2014/11/3957> (дата обращения: 16.01.2025)
- Леонтьев, А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. – М.: Политиздат, 1975. – с. 303.
- Мелкозёрова, Е. В. Возможности мультипликации как вида современного искусства при обучении и воспитании дошкольников // Журнал научных публикаций аспирантов и докторантов, 2008. – № 6 (Электронный ресурс). URL: <http://www.jurnal.org/articles/2008/ped27.html> (дата обращения: 14.01.25)
- Нго Мань Лан, О. Современные творческие проблемы искусства мультипликации Вьетнама : дисс. ... канд. искусствоведения: 17.00.03. / Нго Мань Лан О. – М., 1984. – 229 с. URL: <https://www.dissercat.com/content/sovremennye-tvorcheskie-problemy-iskusstva-multiplikatsii-vietnama> (дата обращения: 14.01.25)
- Николаев, Е. В., Охлопкова, И. И. Влияние мультипликационных фильмов на агрессивное поведение детей старшего дошкольного возраста // Международный студенческий научный вестник. – 2016. – № 6. (Электронный ресурс). URL: <https://eduherald.ru/ru/article/view?id=16767> (дата обращения: 14.01.2025)
- Обухова, Л. Ф. Возрастная психология: учебник. – М.: Издательство Юрайт – МГППУ, 2011. – 460 с.
- Ольшанский, Д. В. Психология масс. Серия «Мастера психологии». – СПб.: Питер, 2002. – 363 с.
- Романова, Е. С, Потемкина, С. Ф. Графические методы в психологической диагностике. – М.: Дидакт, 1992. – 256 с.

- Рыжов, Б. Н., Котова, О. В. Эйдетический образ с позиций системной психологии // Системная психология и социология. – 2021. – Т. 1. – №37. – С. 5-27. – DOI:10.25688/2223-6872.2021.37.1.1
- Сальный, Р. В. Медиавосприятие как философская и психологическая проблема // «Медиаобразование». – 2014. – №3. – С. 24-37.
- Семаго, Н. Я. Теория и практика оценки психического развития ребенка. Дошкольный и младший школьный возраст. – СПб.: Речь, 2005 – 384 с.
- Смирнова, Е. О., Соколова, М. В., Матушкина, Н. Ю., Смирнова, С. Ю. Исследование возрастной адресации мультфильмов // Культурно-историческая психология. – 2014. – Т. 10. – № 4. – С. 27-36.
- Уайтэккер, Г., Халас, Д. Тайминг в анимации / Пер. с англ. Ф. Хитрук. – Издательство: Магазин искусства, 2000. – 142 с.
- Ходякова, Н. В. Ситуационно-средовой подход в проектировании личностно-развивающих образовательных систем: исследование продолжается // Прикладная психология и педагогика, 2022. – Т. 7 – № 4. – С. 61-74. – DOI:10.12737/2500-0543-2022-7-4-61-74
- Хомякова, Н. С. Возможности влияния СМИ на воспитание и социализацию школьника // Эксперимент и инновации в школе. – 2011. – № 3. – С. 28–31.
- Шарилов, А. В., Айгистова, Ю. В. Место анимации в жизни младших дошкольников // Культурно-историческая психология. – 2014. – Т. 10. – № 4. – С. 72–79.
- Шаханская, А. Ю. Психологические особенности восприятия мультипликационных фильмов детьми младшего школьного возраста // Теория и практика общественного развития. – 2013. – № 8. – С. 190-191.
- Эльконин, Д. Б. Психология игры. – 2-е изд. – М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. – 360 с.
- Яновский, М. И. Психологическая природа восприятия «связки» между кадрами в киноmontаже // Психологический журнал. – 2008. – Т. 29. – № 1. – С. 46-53.
- Habib K., Soliman T. Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior // Open Journal of Social Sciences. – 2015. – № 3. – Pp. 248-264. – DOI:10.4236/jss.2015.39033
- Kirsh S. J. Cartoon violence and aggression in youth // Journal of Aggression and Violent Behavior. – 2006. – № 11. – Pp. 547–557. – DOI:10.1016/j.avb.2005.10.002
- Klein H., Shiffman K. S. Verbal aggression in animated cartoons // International Journal Child Adolesc Health. – 2012. – Т. 5. – № 1. – Pp. 7-12.
- Rule, A. C. Using humorous cartoons to teach mineral and rock concepts in sixth grade science class // Journal of geosciences education. – 2005. – Т. 53. – № 5. – Pp. 548-558. – DOI:10.5408/1089-9995-53.5.548
- Srinivasalu, G. N. Using cartoons as effective tools in teaching learning process of social science // Scholarly research journal for interdisciplinary studies. – 2016. – Т. 3. – № 23. – Pp. 1898-1905.
- Vlasova, V. K., Kirilova, G. I., Masalimova, A. R. Information and logistic foundations of pedagogical education design and content education // Review of European Studies. – 2015. – Т. 7. – №4. – Pp. 54-58. – DOI:10.5539/res.v7n4p54

References

- Aleshkin, N. I., & Shchukina, I. A. (2002). Influence of cartoon films of aggressive content on the behavior of preschool children. *Geneticheskaya psikhologiya. – Genetic Psychology*, 16-17, 56-61.
- Arseniyev, A. S. (2001). Philosophical bases of understanding of personality. Moscow: Academia Publishing House.
- Asenin, S. V. (1983). Wisdom of fiction: masters of animation about themselves and their art. Moscow: Art Publishing House.
- Bandura, A. (2000). Theory of Social Learning / from English / In N.N. Chubar (Ed.). St. Petersburg: Eurasia Publishing House.
- Brushlinsky, A. V. (2002). On criteria of the subject. *Psikhologiya individual'nogo i gruppovogo sub'yekta – Psychology of individual and group subject* / In A. V. Brushlinsky & M. I. Volovikova (Eds.). Moscow: "Per Se" Publishing House. Pp. 9-33.
- Buzarov, K. I. (2012). Integrated approach as a methodological principle of building an educational system of the school (theoretical aspect). *Vestnik Adygeyskogo gosudarstvennogo universiteta – Bulletin of Adygeya State University. Series 3: Pedagogy and psychology*, 2, 32-36.

- Elkonin, D. V. (1999). Psychology of Play. Moscow: VLADOS Humanitarian Publishing Center.
- Golovkina, E. M. (2014). Influence of modern Russian cartoons on the formation of gender stereotypes of behavior in children. *Nauchno-metodicheskiy elektronnyy zhurnal «Kontsept» – Scientific and methodological electronic journal “Concept”*, 20, 3316-3320. <http://e-koncept.ru/2014/54927.htm>
- Habib K., & Soliman T. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 3, 248-264. <https://doi.org/10.4236/jss.2015.39033>
- Isaev, E. I. (2020). Activity approach in pedagogical education: formation and realization. *Psikhologicheskaya nauka i obrazovaniye – Psychological science and education*, 25(5), 109-119. <https://doi.org/10.17759/pse.2020250509>
- Itkin, V. D. (2006). What makes a cartoon movie interesting? *Iskusstvo v shkole – Art in School*, 1, 51-54.
- Khodyakova, N. V. (2022). Situation-medium approach in the design of personal-developmental educational systems: the study continues. *Prikladnaya psikhologiya i pedagogika – Applied Psychology and Pedagogy*, 7 (4), 61-74. <https://doi.org/10.12737/2500-0543-2022-7-4-61-74>
- Khomyakova, N. S. (2011). Possibilities of media influence on education and socialization of schoolchildren. *Eksperiment i innovatsii v shkole – Experiment and innovations in school*, 3, 28-31.
- Kirsh S. J. (2006). Cartoon violence and aggression in youth. *Journal of Aggression and Violent Behavior*, 11, 547-557. <https://doi.org/10.1016/j.avb.2005.10.002>
- Klein H., & Shiffman K. S. (2012). Verbal aggression in animated cartoons. *International Journal Child Adolesc Health*, 5 (1), 7-19.
- Koroleva, N. N., Bogdanovskaya, I. M., & Lugovaya, V. F. (2014). Influence of the information environment on the identity of modern adolescents. *Psikhologiya, sotsiologiya i pedagogika – Psychology, Sociology and Pedagogy*, 11. (Electronic resource). <https://psychology.snauka.ru/2014/11/3957>
- Leontyev, A. N. (1975). Activity. Consciousness. Personality. Moscow: Political publishing house.
- Melkozerova, E. V. (2008). Opportunities of animation as a kind of modern art in teaching and education of preschool children. *Zhurnal nauchnykh publikatsiy aspirantov i doktorantov – Journal of Scientific Publications of Postgraduate and Doctoral Students*, 8. (Electronic resource). <http://www.jurnal.org/articles/2008/ped27.html>
- Ngo Manh Lan, O. (1984). *Modern creative problems of the art of animation of Vietnam* [Unpublished PhD dissertation]. All-Union State Order of the Red Banner of Labour Institute of Cinematography. <https://www.dissercat.com/content/sovremennye-tvorcheskie-problemy-iskusstva-multiplikatsii-vietnama> (date of reference: 14.01.25)
- Nikolaev, E. V., & Okhlopova, I. I. (2016). Influence of cartoon films on aggressive behavior of older preschool children. *Mezhdunarodnyy studencheskiy nauchnyy vestnik – International Student Scientific Bulletin*. 6. (Electronic resource). <https://eduherald.ru/ru/article/view?id=16767>
- Obukhova, L. F. (2011). Age psychology: textbook. Moscow: Yurait Publishing House.
- Olshansky, D. V. (2002). Psychology of the masses. St. Petersburg: Peter. *Seriya «Masterya psikhologii» – Series “Masters of Psychology”*.
- Romanova, E. S., & Potemkina, S. F. (1992). Graphic methods in psychological diagnostics. Moscow: Didact Publishing House
- Rule, A. C. (2005). Using humorous cartoons to teach mineral and rock concepts in sixth grade science class. *Journal of geosciences education*, 5, 548-558. <https://doi.org/10.5408/1089-9995-53.5.548>
- Ryzhov, B. N., & Kotova, O. V. (2021). Eidetic image from the standpoint of system psychology. *Sistemnaya psikhologiya i sotsiologiya – System Psychology and Sociology*, 1(37), 5-27. <https://doi.org/10.25688/2223-6872.2021.37.1.1>
- Salny, R. V. (2014). Media perception as a philosophical and psychological problem. *Zhurnal «Mediaobrazovaniye» – Media Education Journal*, 3, 24-37.
- Semago, N. Ya. (2005). Theory and practice of assessing the mental development of the child. Preschool and younger school age. St. Petersburg: Rech Publishing House.
- Shakhanskaya, A. Yu. (2013). Psychological features of perception of cartoon films by children of primary school age. *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya – Theory and practice of social development*, 8, 190-191.

- Sharikov, A. V., & Aigistova, Y. V. (2014). Place of animation in the life of younger preschoolers. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya – Cultural and historical psychology*, 10(4), 72-79.
- Smirnova, E. O., Sokolova, M. V., Matushkina, N. Yu., & Smirnova, S. Yu. (2014). The study of age addressing of cartoons. *Kul'turno-istoricheskaya psikhologiya – Cultural and historical psychology*, 10(4), 27-36.
- Srinivasalu, G. N. (2015). Using cartoons as effective tools in teaching learning process of social science. *Scholarly research journal for interdisciplinary studies*, 3, 1898-1905.
- Vlasova, V. K., Kirilova, G. I., & Masalimova, A. R. (2015). Information and logistic foundations of pedagogical education design and content education. *Review of European Studies*, 7(4), 54-58. <https://doi.org/10.5539/res.v7n4p54>
- Vygotsky L. S. (2005). *Psychology of Human Development*. Moscow: Eksmo Publishing House.
- Whitaker, G., & Halas, D. (2000). *Timing in animation / from Engl. F. Khitruk*. Publisher: The Art Shop.
- Yanovsky, M. I. (2008). Psychological nature of the perception of the “link” between frames in movie editing. *Psikhologicheskiy zhurnal – Psychological Journal*, 1, 46-53.
- Zharkovskaya, I. O., & Zakirova V. G. (2023). Cartoons as a diagnostic resource for the development of a younger student. In E.V.Asafova (Ed.). *Sovremennyye kontseptsii i tekhnologii tvorcheskogo samorazvitiya lichnosti: sbornik statey Vserossiyskoy nauchno-prakticheskoy konferentsii (VIII Andreyevskiy chteniya) – Modern concepts and technologies of creative self-development of personality: a collection of articles of the All-Russian scientific-practical conference (VIII Andreev readings)*, pp. 195-198. Kazan: Kazan Federal University.