

# ОБЩЕЕ И ИНКЛЮЗИВНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ

УДК 373

DOI 10.23951/1609-624X-2020-6-46-56

## ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОТЕНЦИАЛ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ В ОБРАЗОВАНИИ ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО И МЛАДШЕГО ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА<sup>1</sup>

*С. И. Карпова, Н. С. Муродходжаева, О. В. Цаплина, А. П. Каитов*

*Московский городской педагогический университет, Москва*

*Введение.* Исследуется актуальная проблема реализации педагогического потенциала мультипликации в образовании детей дошкольного и младшего школьного возраста. Представлены этапы развития детской мультипликации, отечественный и зарубежный опыт использования мультипликации в образовательной практике с дошкольниками и младшими школьниками, проблемы влияния мультипликации на детей, перспективы развития педагогического потенциала мультипликации в обучении детей на ступени дошкольного и начального общего образования.

*Цель* – провести теоретическое исследование реализации педагогического потенциала мультипликации в образовании детей дошкольного и младшего школьного возраста.

*Материал и методы.* Материалом для исследования стали отечественные и зарубежные научные источники, которые содержат информацию о становлении мультипликации как вида киноискусства и образовательной технологии, а также результаты изучения проблемы применения мультипликации в воспитательной, образовательной и коррекционно-развивающей работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста. Использовались следующие методы: ретроспективный, сравнительно-сопоставительный анализ, контент-анализ, анализ и обобщение педагогического опыта, классификация.

*Результаты и обсуждение.* Применение мультипликации в образовании связано с эволюцией ее образных средств (движение, время, пространство, цвет, графика и др.), в соответствии с этим можно выделить два основных этапа: первый – классический (докомпьютерный) и второй – современный (с применением компьютерных технологий). На первом этапе происходит становление мультипликации как вида киноискусства, в образовательной практике используются мультфильмы, созданные по мотивам народных и авторских сказок, басен, детских литературных произведений, а также мультфильмы с выраженным познавательным и дидактическим содержанием. Второй этап в развитии детской мультипликации связан с применением компьютерных технологий. Педагогический потенциал компьютерной анимации заключается в наглядности, воздействии выразительных средств анимации на восприятие учебного материала, интерактивности. Сформировались основные направления применения мультипликации в образовании: воспитание, обучение, творческая деятельность, коррекция, реабилитация. В настоящее время образовательная мультипликация представляет обобщающее название группы технологий, объединенных использованием анимации как образовательного инструмента и способствующих достижению образовательных результатов (личностных, метапредметных, предметных). В то же время существуют проблемы влияния современной мультипликации на детей. Мультфильмы с негативным содержанием (сцены убийства, насилия и т. п.) приводят к изменению поведения ребенка, появляются агрессивность, грубость, жестокость, эгоизм. Приоритетной задачей является разработка образовательного контента с использованием современного потенциала мультипликации для обучения, развития у детей и подростков навыков коммуникации, социализации, медиамышления и медиакультуры.

*Заключение.* Перспективы развития педагогического потенциала детской мультипликации заключаются в создании целостной комплексной системы развивающего обучения на ступени дошкольного и начального общего образования с использованием мультипликации как образовательного инструмента.

**Ключевые слова:** мультипликация, дети дошкольного и младшего школьного возраста, педагогический потенциал, компьютерные технологии.

### Введение

В зарубежной и отечественной педагогике, начиная с конца XX в., мультипликация (анимация)

как специальная технология, позволяющая создавать иллюзию движения неодушевленных объектов, активно используется в обучении детей, разви-

<sup>1</sup> Публикация подготовлена в рамках технического задания на выполнение государственной работы на тему «Разработка концепции реализации педагогического потенциала мультипликации в современном образовании», утвержденного на заседании комиссии по согласованию государственных работ, включаемых в государственное задание государственным образовательным организациям высшего образования, подведомственным Департаменту образования и науки города Москвы (Протокол № 2 от 19 декабря 2019 года).

тии их творческих способностей, познавательной и эмоциональной сферы, для коррекционно-развивающей работы и позитивной социализации детей с особыми возможностями здоровья (мультитерапия).

Понятия «мультипликация» и «анимация» употребляются часто как синонимы, их основное отличие заключается в технике создания визуального образа. Мультипликация (от лат. *multiplicatio* – «умножение») – комплекс технических приемов, создающих эффект движущихся объектов, это трудоемкий процесс, каждый кадр создается «вручную», затем тиражируется. Анимация (от лат. *animatio* – «оживление; одушевление»), движение объектов создаются посредством специальных компьютерных программ.

Следует отметить, что отсутствуют системные научные исследования о влиянии мультипликации на психическое, когнитивное и социальное развитие ребенка дошкольного и младшего школьного возраста. Многочисленные зарубежные исследования, в основном в области когнитивной психологии, направлены на изучение влияния компьютерной анимации на эффективность обучения учащихся в средних и старших классах школы, студентов колледжей и вузов (влияние анимации на позитивную мотивацию и успеваемость обучающихся, на когнитивные процессы, обеспечивающие усвоение учебного материала и т. д.). Основным направлением отечественных исследований является изучение влияния искусства мультипликации на эмоциональную сферу личности дошкольников и младших школьников, их нравственное и художественно-творческое развитие, усвоение нравственных ценностей и норм поведения. В то же время в образовательной практике накоплен достаточно обширный эмпирический материал применения мультипликации в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста, который требует анализа, систематизации и обобщения.

Цель работы: провести теоретическое исследование реализации педагогического потенциала мультипликации в образовании детей дошкольного и младшего школьного возраста.

### Материал и методы

Аналитический обзор отечественных и зарубежных научных источников показал, что использование мультипликации в образовании связано с эволюцией ее образных средств – художественного языка (движение, время, пространство, цвет, графика и др.), в соответствии с этим можно условно выделить два основных этапа: первый – классический (докомпьютерный) и второй – современный (с применением компьютерных технологий). Первый (докомпьютерный) этап относится ко времени становления мультипликации как вида киноискус-

ства. В этот период формируется универсальный интернациональный образный язык мультипликации, художественные образы создаются методом съемки последовательных фаз движения объектов: рисованных (графическая или рисованная мультипликация) или объемных (объемная или кукольная мультипликация), в результате возникает иллюзия оживления рисунков и неодушевленных предметов, что созвучно природе создания образов в детском воображении. На развитие художественного языка детской анимации оказали наибольшее влияние две самых крупных киностудии по производству мультфильмов для детей: киностудия Уолта Диснея «Walt Disney Company» и отечественная киностудия «Союзмультфильм». В обеих киностудиях сформировалась собственная художественная школа мультипликации. Уолт Дисней, талантливый американский художник и менеджер, признан основателем детской мультипликации, в 1923 г. он начинает создавать первые рисованные мультфильмы для детей: серии про кролика Освальда (1924), «Пароходик Вилли» с Микки Маусом (1928) и др. Затем его гигантская киностудия («Walt Disney Company») выпускает цветные звуковые сюжетные полнометражные мультфильмы: «Белоснежка и семь гномов» (1937), «Пиноккио» (1939), «Бэмби» (1942), «Том и Джерри» (1940), «Золушка» (1950), «Алиса в стране чудес» (1951), «Книга Джунглей» (1966) и многие другие. Эти фильмы поражают красочностью оформления, проработкой деталей, креативными решениями, яркостью образов героев, динамичностью сюжета, органичным с движением персонажей музыкальным сопровождением, диснеевские мультфильмы отличаются зрелищностью и этим привлекательны для детей. У. Дисней убедительно продемонстрировал, что в искусстве мультипликации огромное значение имеют выразительность движения и сценарий, особенно для серьезных экранизаций, больших тем и полнометражных форм. Он «вошел в историю кинематографа как великий аниматор, создатель настоящего искусства рисованного фильма как самостоятельной отрасли кинематографии» [1, с. 56].

Важнейшим событием в развитии отечественной детской мультипликации было открытие 10 июня 1936 г. специализированной студии по производству детских мультипликационных фильмов «Союздетмультфильм» (с 1937 г. «Союзмультфильм»). Детская анимация в СССР сразу стала рассматриваться как действенное средство воспитания, для составления сценариев мультфильмов приглашаются детские писатели, сюжеты берутся из литературных произведений [2]. Мультфильмы создаются в соответствии с возрастными особенностями детского развития, в доступной образной форме раскрывают содержание основных этические

ских категорий – «добро» и «зло», их противостояние, неизменную победу добра над злом. Всего на киностудии «Союзмультфильм» было создано более 1 500 мультфильмов в разных жанрах и техниках (графика, живопись, перекладка, объем, песок, бумага, пластилин и др.), многие из них являются настоящими произведениями искусства и входят в «Золотой фонд» отечественной анимации: «Серая шейка» (1948), «Аленький цветочек», «Снегурочка» (1952), «Снежная королева» (1957), «Конек-Горбунок» (1975) и др.; мультсериалы: «Ну, погоди» (1969), «Бременские музыканты» (1969), «Чебурашка и крокодил Гена» (1969), «Маугли» (1973), «Волшебник Изумрудного города» (1973), «38 попугаев» (1976), «Боцман и попугай» (1982) и др. Качество и содержание отечественных мультфильмов советского периода для детей соответствуют самым высоким стандартам, предъявляемым к детским художественным произведениям. Большая часть мультипликационной продукции студии «Союзмультфильм» для детей выполняет просветительские и дидактические функции [3].

Отечественными учеными (А. Ф. Бурухина, Е. М. Головкина, Р. Г. Казакова, Н. А. Коростелева, О. В. Куниченко, А. Ф. Лалетина и др.) в ходе проведения исследований доказано, что мультфильмы, созданные в соответствии с возрастными особенностями детского развития, содержат высокий образовательный потенциал для формирования у детей системы представлений о предметах и явлениях окружающего мира, развития творчества, усвоения нравственных ценностей и норм поведения. Был разработан алгоритм педагогического сопровождения просмотра мультфильмов детьми: вступительная беседа педагога перед показом мультфильма с целью акцентирования внимания на общей идее произведения, целостный просмотр, отбор и демонстрация эпизодов мультфильма, в которых наиболее ярко представлен основной смысл, их анализ и активное обсуждение, заключительная беседа, обобщающая полученные детьми знания и впечатления. Также были разработаны критерии к отбору мультипликационной продукции для разных возрастных групп детей, выражающиеся в требованиях к видеоряду, аудиоряду, сюжетной линии, образу персонажей, нравственной проблематике мультфильма [4]. Мультфильмы, созданные по мотивам народных и авторских сказок, детских литературных произведений в 1950–1980-е гг., широко используются в образовательной работе с дошкольниками и младшими школьниками. Отдельную группу составляют мультфильмы с ярко выраженным познавательным и дидактическим содержанием, например: «Козленок, который не мог сосчитать до десяти» (1968); «Приключения запятой и точки» (Н. Федоров, 1965); серия фильмов режиссера Ю. Прыткова: «В стране

невыученных уроков» (1969), «Наш друг Пишичитай» (1978–1980), «Коля, Оля и Архимед» (1972) и др. Эти мультфильмы и сегодня используются в образовательной практике.

В середине XX в. появляется новое направление детского творчества – мультипликационная деятельность (создание детьми собственных мультфильмов). Это сложный и увлекательный вид творческой деятельности, в ходе которого дети под руководством педагога знакомятся с основными приемами анимации, приобретают навыки работы с различными материалами (изготовление персонажей, декораций и др.), участвуют в составлении сценария, осваивают технологию компьютерной графики, виды кино- и видеосъемки, учатся работать в команде [5]. В нашей стране детско-юношеское анимационное творчество получило развитие в 1960–1970-е гг., когда в учреждениях внешкольного образования на базе изостудий, киносекций, фотокружков были созданы и успешно действовали анимационные студии, наиболее известные: «Флоричика» (Кишинев, 1967), «Аистята» (Москва, 1969), «Солнышко» (Азов, 1973), «Поиск» (Новосибирск, 1973), «Веснянка» (Днепропетровск, 1973). В этот период появилось такое понятие, как «мультипликационная педагогика», позиционирующаяся как педагогика будущего [6].

Второй этап в развитии мультипликации – это период развития компьютерных технологий, позволяющих, с одной стороны, упростить производство мультфильмов, с другой стороны, максимально приблизиться к воспроизведению реального объемного изображения. Большая часть современных мультфильмов создается с помощью различных видов компьютерной графики (двухмерная 2D, векторная, растровая, фрактальная, трехмерная 3D) и компьютерных программ (Softimage/xsi, Alias Wavefront May и др.), включающих специальные модули для «оживления» ткани, визуализации огня, тумана, имитации шерсти, меха, волос и т. д. [7]. В 1990-е годы выходят первые полнометражные американские мультфильмы, созданные с применением компьютерной графики: «Алладин» (1992), «Король Лев» (1994), «Атлантида: Затерянный мир» (1994), «История игрушек» (1995), «Муравей Антц» и «Приключения Флика» (1998), «Динозавр» (2000), «Ледниковый период» (2002), «В поисках Немо» (2003) и др., они поражают яркостью красок и реалистичностью изображения. Среди наиболее известных отечественных анимационных фильмов, созданных в формате трехмерного изображения (3D): «Новые Бременские музыканты» (2000), «Карлик Нос» (2003), «Князь Владимир» (2004), «Маша и Медведь» (2009), «Снежная королева» (2012) и др.

С развитием компьютерных технологий активно применяется обучающая анимация, предоставляющая возможность визуализировать явления и процессы, происходящие в окружающем мире, недоступные или труднодоступные для непосредственного наблюдения. Анимация стала компонентом компьютерного учебного материала вместе с текстом, звуком и традиционной статической графикой [8].

Целесообразность применения анимации в обучении дошкольников впервые была выявлена зарубежными учеными (J. Gibbons, D. R. Anderson, R. Smith, D. E. Field, C. Fischer) в 1980-е гг. в ходе проведения исследований в области использования аудиовизуальных материалов в процессе обучения, в том числе материалов, где визуальная информация содержит анимацию и сопровождается аудио-пояснением. Эксперимент показал, что дети дошкольного возраста лучше запоминали сюжет и могли вспомнить больше разнообразных деталей истории, показанной им на экране, и хуже – если только слышали ее от рассказчика (без видеоряда). Даже четырехлетние дети оказались способны правильно «считывать» значение базовых приемов киномонтажа, передающего предполагаемые действия, отношения между персонажами, пространственные отношения, успешно обрабатывать анимационную визуальную информацию и извлекать из нее более сложную информацию, необходимую для выполнения задания [9, 10].

Среди ученых нет однозначного мнения о преимуществах использования анимации для усвоения детьми учебного материала в сравнении с другими наглядными средствами. Было выявлено, что из-за скорости и визуальной сложности информации, представленной в анимации, учащиеся испытывают когнитивную или перцептивную перегрузку, они не могут обработать весь объем поступающей информации, что приводит либо к отсутствию внимания, либо к упущению ключевых аспектов. К тому же просмотр анимации запускает механизм пассивной обработки информации и вводит учащихся в заблуждение, что они правильно поняли смысл учебного материала. В результате когнитивная обработка поступающей информации учащимися не выполняется должным образом [11–13].

Исследования (S. Alaba, 2007; M. Barak, T. Ashkar, Y. J. Dori 2010; C. Eker, O. Karadeniz, 2014; M. Shresha, S. K. Tyagi, 2016; J. M. Boucheix, C. Forestier, 2017), проведенные с целью изучения влияния компьютерной анимации на усвоение учебного материала и успеваемость учащихся в начальных классах, также показали, что основным фактором, определяющим образовательный потенциал анимации, является способность ребенка обрабатывать поступающую информацию. Повыше-

ние успеваемости учащихся может в значительной степени зависеть от дизайна анимированного контента и способа представления учебного материала в классе. Но в целом результаты исследований выявили положительное влияние анимации на интерес и мотивацию к обучению у учащихся начальных классов школы [14–17].

В итоге ученые пришли к выводу, что анимация не является эффективной по своей сути, ее образовательная эффективность зависит от того, как характеристики анимации взаимодействуют с психическими функциями обучающихся, насколько визуальные эффекты анимации дополняют процессы познания [18, 19]. Были выделены следующие характеристики эффективной анимации: гармоничное сочетание текста и изображений; наличие голосового сопровождения; не слишком большой объем информации; темп воспроизведения, удобный для восприятия; акцентирование внимания учащихся на ключевых элементах; интерактивность (анимация прямого манипулирования): возможность поставить на паузу, вернуться к интересующему кадру, изменить масштаб изображения, контролировать скорость воспроизведения [20, 21].

Интересными и динамичными являются технологии APA (Animated Pedagogical Agent). Анимационные педагогические агенты – это сгенерированные компьютерными программами (MS Agent, Vox Proxy, Noah, Code Baby, Sitepal и Crazy Talk и др.) персонажи, предназначенные для общения и взаимодействия с учащимися в процессе объяснения и освоения ими учебного материала. Агент может выполнять различные роли (учителя, партнера, репетитора, наставника и др.) [22, 23].

Таким образом, можно заключить, что педагогический потенциал компьютерной анимации в обучении дошкольников и младших школьников заключается в наглядности, эмоциональном воздействии выразительных средств анимации на восприятие учебного материала, интерактивности (анимированные персонажи и программы обучения с обратной связью, анимированные подсказки, проверочные задания, пояснения к решению задачи и др.).

В современной образовательной практике успешно используются программно-методические комплексы для дошкольного и начального общего образования, в которых учебный материал представлен в увлекательной анимированной форме. Например, для дошкольников – программы дидактической видеопродукции с целью развития речи и подготовки к обучению грамоте: «Уроки тетюшки Сова. Азбука-малышка»; «Русский язык вместе с Хрюшей и...»; «АБВГДейка. Учимся читать» и др.; для формирования элементарных математических представлений: «Уроки тетюшки Сова. Арифметика – малышка»; «12345...»; «Лесная школа: ве-



сельные задачи» и др. Для младших школьников – мультимедийные учебники: «Окружающий мир»; «Математика»; «Русский язык» (серия «Начальная школа Кирилла и Мефодия»); «Фантазеры. Волшебный конструктор»; «Мир природы», «Мир искусства» и др. (серии «Интерактивные наглядные пособия»); «Просто о сложном»; «Анна и ее дикие животные» (Германия); с 1969 г. на каналах телевидения транслируется международная детская телевизионная образовательная программа, «Улица Сезам» (Sesame Street, США) с локальными версиями в 150 странах мира. Для развития детей раннего возраста используются специальные развивающие программы, включающие анимацию: «Говорим с пеленок», «Карточки Домана. Учимся читать с рождения», «Понималка» (обучение детскому языку жестов родителей и ребенка) и др.

В обучении учащихся с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) для каждого типа нарушений применяются специальные компьютерные образовательные программы, предназначенные для формирования социальных и академических навыков («assistive technology»), в том числе включающие развивающие игры. Австралийскими учеными были составлены требования к разработке компьютерных игр для учащихся с ОВЗ (возможность повторения инструкции для ребенка, наличие быстрой положительной обратной связи, автоматическая регистрация ответов и др.). Каждая серия компьютерных игр ориентирована на тренировку конкретных навыков у детей с определенным типом нарушений. Ученые обращают внимание разработчиков программных пакетов на необходимость тесного сотрудничества со специалистами в области коррекционного образования с целью создания большего количества компьютерных программ и эффективных игр, особенно для детей дошкольного возраста [24–27].

Большое значение в коррекционно-развивающей работе имеет мультитерапия, представляющая собой психолого-педагогическую технологию реабилитации и социализации детей с особыми образовательными потребностями. Согласно данным исследований, участие детей с ОВЗ в коллективной деятельности по созданию мультфильмов развивает их когнитивные и творческие способности, мелкую моторику, речевые и коммуникативные навыки, снижает агрессию, способствует формированию эмоционального благополучия. В результате актуализируются психические резервные возможности организма, позволяющие на этой основе сформировать у ребенка адекватное поведение и социально значимые качества личности [28].

С появлением компьютерных программ активизировалась возможность привлечения детей и подростков к творчеству по созданию анимационных

продуктов с помощью специализированных программных пакетов (Moho, Pencil2D, TupiTube, Pivot Animator и др.). В современных детских мультстудиях (анимационных студиях), организованных на базе детских садов, школ, учреждений дополнительного образования, дети и подростки осваивают сложноорганизованный процесс создания мультипликационного фильма, практически полный технологический цикл: от составления сценария мультфильма до показа его на экране, в итоге ребенок приобретает универсальный опыт в различных видах деятельности. Специалисты считают, что технологии детской мультипликации представляют собой особый вид креативной IT-индустрии, имеющий большие перспективы развития в образовании.

Сегодня на экране транслируется огромное количество отечественной и зарубежной анимационной продукции для детей самых разных возрастов, начиная с раннего. Большую популярность приобрели развивающие детские мультсериалы: «Мальшарики», «Монсики», «Смешарики», «Фиксики», «Лунтик» и др., они носят познавательный характер, включают сотни серий с постоянными персонажами, которые растут, учатся и познают мир.

Можно заключить, что сформировались основные направления реализации педагогического потенциала мультипликации в современной образовательной практике: воспитание, обучение, творческая деятельность, коррекция и реабилитация.

### Результаты и обсуждение

Анализ отечественного и зарубежного опыта использования мультипликации в обучении дошкольников и младших школьников позволяет сделать вывод, что в настоящее время образовательная мультипликация представляет обобщающее название группы технологий и подходов в образовании, объединенных применением анимации как образовательного инструмента (таблица).

Эти группы образовательных технологий с использованием мультипликации (анимации) как образовательного средства способствуют достижению детьми всех типов образовательных результатов (личностных, метапредметных, предметных).

В то же время существует проблема влияния мультипликации на развитие ребенка (когнитивное, психическое, социальное), которая является актуальной, сложной и недостаточно изученной. Прежде всего эта проблема затрагивает старших дошкольников и младших школьников, которые очень восприимчивы к видам экранного искусства, предпочитают художественные и мультипликационные фильмы с динамичным сюжетом, ярким оформлением и т. п. Они быстро погружаются в сюжетную линию, активизируются такие механиз-

Группы образовательных технологий с использованием мультипликации

Название группы	Характеристика
Группа рефлексивно-аналитических образовательных технологий	Технологии использования анимации в образовательном процессе, основанные на анализе мультфильма (или деятельности по его созданию) как художественного произведения. В основном эта группа технологий направлена на достижение личностных образовательных результатов в области воспитания, эстетического развития и формирования культурной идентичности. Материалом служат мультфильмы, созданные по сюжетам народных и авторских сказок, басен, детских литературных произведений
Группа когнитивно-ориентированных образовательных технологий	Технологии использования анимации, направленные на достижение развивающих и предметных результатов за счет формирования у обучающихся концептуальных моделей окружающей действительности. Данная группа технологий включает работу со специально созданными учебными мультфильмами, которые презентуют обучающимся скрытые (или труднонаблюдаемые) за счет динамической визуализации существенные взаимодействия и характеристики предметов и явлений
Группа проектно-игровых образовательных технологий	Технологии, позволяющие обеспечить достижение всех групп образовательных результатов, основаны на организации образовательной и исследовательской деятельности детей в смешанных реальностях (Mixed reality). Проектно-игровые технологии применения мультипликации основываются на совмещении мультимедийного и физического пространства при организации образовательной деятельности детей
Группа коррекционно-развивающих образовательных технологий	Технологии мульттерапии, направленные на коррекцию и развитие когнитивной, эмоционально-волевой сферы личности детей с ОВЗ, формирование их коммуникативных и социальных навыков. Ассистивные технологии («assistive technology»), включающие специальные обучающие программы и развивающие игры с анимацией для повышения интереса и мотивации к обучению у детей с особыми образовательными потребностями, формирования у них навыков учебной деятельности

мы восприятия, как идентификация (отождествление себя с героями фильма, сопереживание им) и, как следствие, подражание их манере поведения и поступкам; образность и яркость выразительных средств усиливает внушение (некритичное усвоение убеждений и установок). Поэтому сюжеты и образы героев мультфильма являются трансляторами нравственных норм и ценностей, а следовательно, средством социализации детей. За время экспансии на отечественный медиарынок зарубежной мультипликационной продукции, начиная с 1990-х годов, педагоги и родители столкнулись с проблемой негативного влияния мультфильмов на психику детей. Отечественными учеными (Л. М. Баженова, Е. Е. Карповская, Н. И. Медведева, М. В. Соколова, Е. С. Щуклина и др.) отмечается, что в сюжетах современных мультфильмов стерты четкие границы между злом и добром, присутствуют сцены насилия, убийства, главные герои демонстрируют жесткий и грубый тип поведения, их речь упрощена до уровня сленга, сами герои предстают в образах антропоморфных существ (лунтики, смешарики, фиксика и др.), монстров, чудовищ, вампиров и т. п. Поскольку современная мультипликация – это коммерческий продукт, то для привлечения внимания создатели ориентируются не на воспитательные задачи, а на развлекательные, чтобы привлечь как можно больше аудитории.

Педагогами и психологами выделены характеристики нежелательного контента мультфильмов для детей: противоречивый характер действий

главных героев, незаконченность сюжета, демонстрация опасных для жизни ребенка форм поведения (прыгание с высоких объектов, катание на крышах транспортных средств, нарушение закона и т. п.), трансляция форм нетрадиционного полоролевого поведения, насилие, глумление над животными, отсутствие единой морали, обилие спецэффектов, затрудняющих восприятие сюжета, доминирование inferнальной тематики (монстры, вампиры, ведьмы) [29].

Просмотр детьми мультфильмов с негативным содержанием приводит к таким последствиям, как возникновение тревожности, необоснованных страхов, изменение поведения ребенка (появляются агрессивность, грубость, эгоизм), скудость речевых высказываний с использованием обрывочных фраз и т. д. Сюжет мультфильма, где главные герои на экране неоднократно умирают и воскресают, совершают опасные для собственной жизни и жизни окружающих действия и поступки, способствует формированию у детей неадекватной картины окружающего мира, разрушению страха самосохранения. В силу высокой эмоциональной восприимчивости и неразвитости критического мышления дошкольники и младшие школьники легко усваивают любую модель поведения.

Для того чтобы мультфильм стал действенным средством обучения и воспитания детей, необходима система сопровождения просмотров мультфильмов со стороны взрослых (педагогов, родителей), включающая отбор мультфильмов в соответствии с возрастными особенностями развития и

отсутствием негативного контента, беседу с ребенком, обсуждение сюжета, поступков персонажей, выразительных средств мультипликации и т. д.

В настоящее время приоритетной задачей является разработка образовательного контента с использованием потенциала мультипликации для дошкольников и младших школьников. К решению данной задачи подключились специалисты студии «Союзмультфильм», где в 2017 г. был создан департамент образовательных программ, его основной задачей стала работа над визуальным материалом вместе с педагогами и родителями. Чтобы создаваемые на киностудии мультфильмы и образовательные программы были интересны и востребованы современной детской аудиторией, специалисты студии опираются на результаты исследований в области изучения особенностей потребления мультипликационной продукции детьми и подростками, проводимых крупными международными компаниями (Ipsos Comcon и др.). При поддержке департамента образования и науки Москвы команда специалистов студии «Союзмультфильм» сделала два больших образовательных проекта, в рамках которых были разработаны программы дополнительного образования для детей с героями отечественных мультфильмов. Одна из программ в области социально-коммуникативного развития дошкольников 5–7 лет создана на основе образов мультсериала «Простоквашино». Структуру программы образуют восемь тематических образовательных модулей (семья, друзья, соседи, интернет, школа, эмоции и чувства, мальчики и девочки, взрослые и дети). В каждый модуль входят материалы по девяти видам деятельности (конструирование, художественная литература, самообслуживание, музыкальная, изобразительная, коммуникативная, познавательно-исследовательская, двигательная, игровая). Вторая образовательная программа с персонажами мультфильма «Монсики» направлена на развитие эмоционального интеллекта у детей 5–7 лет и готовится к внедрению, ее основная задача – помочь научить детей управлять своими эмоциями в повседневной жизни. Специалисты студии «Союзмультфильм» уверены, что «современная российская мультипликация должна

стать действенным инструментом для обучения, развития у детей и подростков навыков коммуникации, социализации, критического и медиамышления» [30]. Современные дети, предпочитающие аудиовизуальный контент, так же, как и дети предыдущих поколений, любят смотреть мультфильмы и привязываются к мультипликационным персонажам, это предоставляет возможность использовать мультфильмы в создании образовательных программ.

### Заключение

Аналитический обзор отечественных зарубежных источников по проблеме применения мультипликации в образовании свидетельствует о ее высоком педагогическом потенциале, позволяющем успешно решать самые разнообразные задачи (учебные, воспитательные, коррекционно-развивающие). Высокая продуктивность образовательной мультипликации для дошкольников и младших школьников заключается в ее системном и широком использовании во всех основных видах деятельности: игровой, учебной, театрализованной, коммуникативной, исследовательской, проблемно-поисковой.

Перспективы развития педагогического потенциала мультипликации заключаются в создании целостной комплексной системы развивающего обучения для детей на ступени дошкольного и начального общего образования с использованием анимации как образовательного инструмента.

Достижению данной цели будут способствовать:

- проведение научных исследований в области влияния мультипликации на развитие детей (когнитивное, психическое, социальное);
- разработка новых и совершенствование действующих программных пакетов для обучения и коррекционно-развивающей работы с дошкольниками и младшими школьниками;
- формирование системы социально-педагогического партнерства педагогической и родительской общественности с профессиональными командами киностудий – производителями современной мультипликационной продукции для детей.

### Список литературы

1. Асенин С. В. Уолт Дисней. Тайны рисованного киномира. М.: Искусство, 1995. 312 с.
2. Кривуля Н. Г. Специфика развития и формирование особенностей отечественной анимационной индустрии в контексте концепции детства. Часть 1 // Наука телевидения. 2018. № 14.2. С. 107–135.
3. Норнштейн Ю. Б. Снег на траве: в 2 кн. М.: Красный пароход, 2016. 624 с.
4. Куниченко О. В. О критериях отбора мультфильма для нравственного воспитания детей 5–7 лет // Фундаментальные и прикладные исследования в современном мире. 2014. Т. 3, № 5. С. 133–137.
5. Муродходжаева Н. С., Пунчик В. Н., Амочаева И. В., Казунина И. И., Полякова В. Ю. Мультстудия «Я творю мир»: учебное пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019. 207 с.
6. Красный Ю. Е., Курдюкова Л. И. Мультфильм руками детей: книга для учителя. М.: Просвещение, 1990. 175 с.

7. Уильямс Р. Аниматор: набор для выживания. Секреты и методы создания анимации, 3D-графики и компьютерных игр: пер. с англ. М.: Бомбора, 2019. 392 с.
8. Петрова Н. П., Бондарева Г. А. Цифровизация и цифровые технологии в образовании // Мир науки, культуры и образования. 2019. № 5 (78). С. 353–355.
9. Smith R., Anderson D., Fischer, C. Young children comprehension of montage // Child development. 1985. Vol. 56, № 4. P. 962–971.
10. Gibbons J., Anderson D. R., Smith R., Field D. E., Fischer C. Young children's recall and reconstruction of audio and audio-visual narratives // Child development. 1986. Vol. 57, № 4. P. 1014–1023.
11. Mayer R. E., Heiser J., Lonn S. Cognitive constraints on Multimedia learning: When presenting more material results in less understanding // Journal of Educational Psychology. 2001. Vol. 93, № 1. P. 187–198.
12. Lowe R. K. Animation and learning: selective processing of information in dynamic graphics // Learning and Instruction. 2003. Vol. 13, № 2. P. 157–176.
13. Schontz W., Rasch T. Functions of Animation in Comprehension and Learning // Learning with Animation: Research Implications for Design / ed. by L. Richard, W. Schnotz. New York: Cambridge UP, 2008. P. 92–113.
14. Alaba S. The Use of Educational Cartoons and Comics in Enhancing Creativity in Primary School Pupils in Ile-ife. Osun State, Nigeria // Journal of Applied Sciences Research. 2007. Vol. 3, №10. P. 913–920.
15. Eker C., Karadeniz O. The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes // International Journal of Humanities and Social Science. 2014. Vol. 4, № 14. P. 223–234.
16. Shreesha M., Tyagi S. K. Does Animation Facilitate Better Learning in Primary Education? A Comparative Study of Three Different Subjects // Creative Education. 2016. Vol. 7, № 13. P. 1800–1809.
17. Boucheix J. M., Forestier C. Reducing the transience effect of animations does not (always) lead to better performance in children learning a complex hand procedure // Computers in Human Behavior. 2017. Vol. 69, № C. P. 358–370.
18. Anmarkrud Ø, Andresen A., Bråten I. Cognitive Load and Working Memory in Multimedia Learning: Conceptual and Measurement Issues // Educational Psychologist. 2019. Vol. 54, № 1. P. 61–83.
19. Chen O, Retnowati E., Kalyuga S. Element interactivity as a factor influencing the effectiveness of worked example–problem solving and problem solving–worked example sequences // British Journal of Educational Psychology. 2019. Vol. 90, № S1. P. 210–223.
20. Li J., Antonenko P., Wang J. Trends and issues in multimedia learning research in 1996–2016: A bibliometric analysis // Educational Research Review (Educ Res Rev). 2019. Vol. 28. P. 1–21.
21. Mou T. Y., Kao C. P., Lin H. H., Yin Z. X. From action to slowmotion: enhancing preschoolers' story comprehension ability and learning intention // Interactive Learning Environments. July 2019. DOI: 10.1080 / 10494820.2019.1635496
22. Govindasamy M. K. Animated Pedagogical Agents: A Review of Agent Technology Software in Electronic Learning Environments // Journal of Educational Multimedia and Hypermedia. 2014. Vol. 23, № 2. P. 163–188.
23. Schroeder N. L. The Influence of a Pedagogical Agent on Learners' Cognitive Load // Educational Technology & Society. 2017. Vol. 20. P. 138–147.
24. Radley K. C., Jenson W. R., Clark E., Hood J. A., Nicholas P. M. Using a Multimedia Social Skills Intervention to Increase Social Engagement of Young Children With Autism Spectrum Disorder // Intervention in School and Clinic. 2014. Vol. 50, № 1. P. 22–28.
25. Drigas A. S., Kokkalia G. ICT and special education in kindergarten // International journal of the latest technologies in education. 2014. Vol. 9, № 4. P. 35–42.
26. Kokkalia K., Drigas A. S., Economou A. The Role of Games in Special Preschool Education // International journal of the latest technologies in education. 2016. Vol. 11, № 12. P. 30–35.
27. Baglama B., Yucesoy Y., Yikmis A. Using Animation as a Means of Enhancing Learning of Individuals with Special Needs // TEM Journal. 2018. Vol. 7, № 3. P. 670–677.
28. Магомедова М. К. Мультипликация как артпедагогическое средство воспитания ненасилия у детей // Известия Дагестанского гос. пед. ун-та. Психолого-пед. науки. 2018. Т. 12, № 1. С. 90–95.
29. Шульга И. И. Педагогическая анимация: учебное пособие для среднего профессионального образования. М.: Юрайт, 2019. 150 с.
30. «Союзмультфильм» начал создавать образовательные программы для детсадов и школ // Ведомости. URL: <https://www.vedomosti.ru/technology/news/2019/10/18/814043-soyuzmultfilm> (дата обращения: 28.08.2020).

**Карпова Светлана Ивановна**, доктор педагогических наук, профессор департамента педагогики института педагогики и психологии образования, Московский городской педагогический университет (2-й Сельскохозяйственный проезд, 4, Россия, 129226). E-mail: [karpovasi@mgpu.ru](mailto:karpovasi@mgpu.ru)

**Муродходжаева Наталья Сергеевна**, кандидат педагогических наук, доцент департамента педагогики института педагогики и психологии образования, Московский городской педагогический университет (2-й Сельскохозяйственный проезд, 4, Россия, 129226). E-mail: [murodkhodzhaevans@mgpu.ru](mailto:murodkhodzhaevans@mgpu.ru)



**Цаплина Ольга Викторовна**, кандидат педагогических наук, доцент департамента педагогики института педагогики и психологии образования, Московский городской педагогический университет (2-й Сельскохозяйственный проезд, 4, Россия, 129226). E-mail: tsaplinao@mgpu.ru

**Кайтов Александр Пилялович**, кандидат педагогических наук, доцент департамента педагогики института педагогики и психологии образования, Московский городской педагогический университет (2-й Сельскохозяйственный проезд, 4, Россия, 129226). E-mail: kaitovar@mgpu.ru

Материал поступил в редакцию 06.07.2020.

DOI 10.23951/1609-624X-2020-6-46-56

## THE PEDAGOGICAL POTENTIAL OF ANIMATION IN THE EDUCATION OF PRESCHOOL AND PRIMARY SCHOOL CHILDREN

*S. I. Karpova, N. S. Murodkhodzhayeva, O. V. Tsaplina, A. P. Kaitov*

*Moscow City University, Moscow, Russian Federation*

*Introduction.* The actual problem of realization of pedagogical potential of animation in education of preschool and primary school age children is investigated. The article presents the stages of development of children's animation, domestic and foreign experience of using animation in educational practice with pre-school and primary schoolchildren, the problems of influence of animation on children, the prospects of development of pedagogical potential of animation in teaching children at the level of pre-school and primary general education.

*Material and methods.* The materials for the research were domestic and foreign scientific sources, which contain information about the formation of animation as a kind of film art and as an educational technology, the results of the study of the problem of applying animation in educational, educational and correctional development work with children of preschool and primary school age. The following methods were used: retrospective, comparative analysis, content analysis, analysis and generalization of pedagogical experience, and classification. Purpose: to conduct a theoretical study of the implementation of the pedagogical potential of animation in the education of children of preschool and primary school age.

*Results and discussion.* The application of animation in education is connected with the evolution of its figurative means (movement, time, space, color, graphics, etc.), in accordance with this, two main stages can be distinguished: the first – classical (pre-computer) and the second – modern (using computer technologies). The first stage is the formation of animation as a kind of film art, in educational practice used cartoons created on the basis of folk and author's tales, fables, children's literary works, as well as cartoons with a pronounced cognitive and didactic content. The second stage in the development of children's animation involves the use of computer technology. The pedagogical potential of computer animation lies in the visualization and impact of expressive means of animation on the perception of educational material and interactivity. The main directions of animation application in education were formed: education, training, creative activity, correction, rehabilitation. Nowadays, educational animation represents a generalizing name of a group of technologies united by the use of animation as an educational tool and contributing to the achievement of educational results (personal, metaproject, subject). At the same time, there are problems with the impact of modern animated products on children. Cartoons with negative content (scenes of murder, violence, etc.) lead to changes in the behavior of the child, there is aggression, rudeness, cruelty, selfishness. The priority task is to develop educational content using the modern potential of animation for learning, developing communication, socialization, media and media culture skills in children and adolescents.

*Conclusion.* The prospects for developing the pedagogical potential of children's animation are to create a holistic integrated system of developing education at the level of preschool and primary general education using animation as an educational tool.

**Keywords:** *animation, pre-school and primary school age children, pedagogical capacity, computer technology.*

## References

1. Asenin S. V. *Uolt Disney. Tayny risovannogo kinomira* [Secrets of the drawn cinema world]. Moscow, Iskusstvo Publ., 1995. 312 p. (in Russian).
2. Krivulya N. G. Spetsifika razvitiya i formirovaniye osobennostey otechestvennoy animatsionnoy industrii v kontekste kontseptsii detstva. Chast' 1 [The specificity of development and the formation of the features of the domestic animation industry in the context of the concept of childhood. Part 1]. *Nauka televideniya*, 2018, no. 14.2, pp. 107–135 (in Russian)
3. Nornshiteyn Yu. B. *Sneg na trave. V dvykh knigakh* [Snow on the grass. In 2 books]. Moscow, Krasnyy parokhod Publ., 2016. 624 p. (in Russian).

4. Kunichenko O. V. O kriteriyakh otbora mul'tfil'ma dlya nrvstvennogo vospitaniya detey 5–7 let [On the criteria for selecting a cartoon for the moral education of children 5–7 years old]. *Fundamental'nye i prikladnye issledovaniya v sovremennom mire*, 2014, vol. 3, no. 5, pp. 133–137 (in Russian).
5. Murodходzhayeva N. S., Punchik V. N., Amochayeva I. V., Kazunina I. I., Polyakova V. Yu. *Mul'tstudiya «Ya tvoryu mir»: uchebnoye posobiye* [Animation studio “I create the world”: tutorial]. Moscow, BINOM. Laboratoriya znaniy Publ., 2019. 207 p. (in Russian).
6. Krasnyy Yu. E., Kurdyukova L. I. *Mul'tfil'm rukami detey. Kniga dlya uchitelya* [Cartoon hands of children. Teacher's book]. Moscow, Prosveshcheniye Publ., 1990. 175 p. (in Russian).
7. Uil'yams R. *Animator: nabor dlya vyzhivaniya. Sekrety i metody sozdaniya animatsii, 3D-grafiki i komp'yuternykh igr: perevod s angliyskogo* [Animator: survival kit. Secrets and methods of creating animation, 3D graphics and computer games: translation from English]. Moscow, Bombora Publ., 2019. 392 p. (in Russian).
8. Petrova N. P., Bondareva G. A. Tsifrovizatsiya i tsifrovye tekhnologii v obrazovanii [Digitalization and digital technologies in education]. *Mir nauki, kul'tury i obrazovaniya*, 2019, no. 5 (78), pp. 353–355 (in Russian).
9. Smith R., Anderson D., Fischer C. Young children comprehension of montage. *Child development*, 1985, vol. 56, no. 4, pp. 962–971.
10. Gibbons J., Anderson D. R., Smith R., Field D. E., Fischer C. Young children's recall and reconstruction of audio and audio-visual narratives. *Child development*, 1986, vol. 57, no. 4, pp. 1014–1023.
11. Mayer R. E., Heiser J., Lonn S. Cognitive constraints on Multimedia learning: When presenting more material results in less understanding. *Journal of Educational Psychology*, 2001, vol. 93, no. 1, pp. 187–198.
12. Lowe R. K. Animation and learning: selective processing of information in dynamic graphics. *Learning and Instruction*, 2003, vol. 13, no. 2, pp. 157–176.
13. Schontz W., Rasch T. Functions of Animation in Comprehension and Learning. In L. Richard, & W. Schnotz (Ed.), *Learning with Animation: Research Implications for Design*. New York, Cambridge UP, 2008. P. 92–113.
14. Alaba S. The Use of Educational Cartoons and Comics in Enhancing Creativity in Primary School Pupils in Ile-ife. Osun State, Nigeria. *Journal of Applied Sciences Research*, 2007, vol. 3, no. 10, pp. 913–920.
15. Eker C., Karadeniz O. The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes. *International Journal of Humanities and Social Science*, 2014, vol. 4, no. 14, pp. 223–234.
16. Shreesha M., Tyagi S. K. Does Animation Facilitate Better Learning in Primary Education? A Comparative Study of Three Different Subjects. *Creative Education*, 2016, vol. 7, no. 13, pp. 1800–1809.
17. Boucheix J. M., Forestier C. Reducing the transience effect of animations does not (always) lead to better performance in children learning a complex hand procedure. *Computers in Human Behavior*, 2017, vol. 69, no. C, pp. 358–370.
18. Anmarkrud Ø, Andresen A., Bråten I. Cognitive Load and Working Memory in Multimedia Learning: Conceptual and Measurement Issues. *Educational Psychologist*, 2019, vol. 54, no. 1, pp. 61–83.
19. Chen O, Retnowati E., Kalyuga S. Element interactivity as a factor influencing the effectiveness of worked example–problem solving and problem solving-worked example sequences. *British Journal of Educational Psychology*, 2019, vol. 90, no. S1, pp. 210–223.
20. Li J., Antonenko P., Wang J. Trends and issues in multimedia learning research in 1996–2016: A bibliometric analysis. *Educational Research Review (Educ Res Rev)*, 2019, vol. 28, pp. 1–21.
21. Mou T. Y., Kao C. P., Lin H. H., Yin Z. X. From action to slowmation: enhancing preschoolers' story comprehension ability and learning intention. *Interactive Learning Environments*, July 2019. DOI: 10.1080 / 10494820.2019.1635496
22. Govindasamy M. K. Animated Pedagogical Agents: A Review of Agent Technology Software in Electronic Learning Environments. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 2014, vol. 23, no. 2, pp. 163–188.
23. Schroeder N. L. The Influence of a Pedagogical Agent on Learners' Cognitive Load. *Educational Technology & Society*, 2017, vol. 20, pp. 138–147.
24. Radley K. C., Jenson W. R., Clark E., Hood J. A., Nicholas P. M. Using a Multimedia Social Skills Intervention to Increase Social Engagement of Young Children With Autism Spectrum Disorder. *Intervention in School and Clinic*, 2014, vol. 50, no. 1, pp. 22–28.
25. Drigas A. S., Kokkalia G. ICT and special education in kindergarten. *International journal of the latest technologies in education*, 2014, vol. 9, no. 4, pp. 35–42.
26. Kokkalia K., Drigas A. S., Economou A. The Role of Games in Special Preschool Educatio. *International journal of the latest technologies in education*, 2016, vol. 11, no. 12, pp. 30–35.
27. Baglama B., Yucesoy Y., Yikmis A. Using Animation as a Means of Enhancing Learning of Individuals with Special Needs. *TEM Journal*, 2018, vol. 7, no 3, pp. 670–677.
28. Magomedova M. K. Mul'tterapiya kak artpedagogicheskoye sredstvo vospitaniya nenasiliya u detey [Multitherapy as an art pedagogical means of educating non-violence in children]. *Izvestiya Dagestanskogo gosudarstvennogo pedagogicheskogo universiteta. Psikhologo-pedagogicheskiye nauki*, 2018, vol. 12, no. 1, pp. 90–95 (in Russian).

29. Shul'ga I. I. *Pedagogicheskaya animatsiya: uchebnoye posobiye dlya srednego professional'nogo obrazovaniya* [Pedagogical animation: a textbook for secondary vocational education]. Moscow, Yurayt Publ., 2019. 150 p. (in Russian).
30. «Soyuzmul'tfil'm» nachal sozdavat' obrazovatel'nye programmy dlya detsadov i shkol ["Soyuzmultfilm" began to create educational programs for kindergartens and schools]. *Vedomosti* (in Russian). URL: <https://www.vedomosti.ru/technology/news/2019/10/18/814043-soyuzmultfilm> (accessed 28 August 2020).

**Karpova S. I.**, Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Institute of Pedagogy and Psychology of Education, Moscow City University (Vtoroy Sel'skokhozyaystvennyy proyezd, 4, Moscow, Russian Federation, 129226). E-mail: [karpovasi@mgpu.ru](mailto:karpovasi@mgpu.ru)

**Murodkhodzhayeva N. S.**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Institute of Pedagogy and Psychology of Education, Moscow City University (Vtoroy Sel'skokhozyaystvennyy proyezd, 4, Moscow, Russian Federation, 129226). E-mail: [murodkhodzhaevans@mgpu.ru](mailto:murodkhodzhaevans@mgpu.ru)

**Tsaplina O. V.**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Institute of Pedagogy and Psychology of Education, Moscow City University (Vtoroy Sel'skokhozyaystvennyy proyezd, 4, Moscow, Russian Federation, 129226). E-mail: [tsaplinao@mgpu.ru](mailto:tsaplinao@mgpu.ru)

**Kaitov A. P.**, Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Institute of Pedagogy and Psychology of Education, Moscow City University (Vtoroy Sel'skokhozyaystvennyy proyezd, 4, Moscow, Russian Federation, 129226). E-mail: [kaitovap@mgpu.ru](mailto:kaitovap@mgpu.ru)