

Сучасний медіапростір та його вплив на світогляд дитини.



Актуальність проблеми

Відкрите завдяки телебаченню та інтернету життєве середовище, можливість перебувати одночасно в кількох часових, історичних, географічних, етнокультурних та інших просторах, а також постійний пресинг значного об'єму недиференційованої інформації стають причиною стресу, а все більша потреба в отриманні готової продукції призводить до порушень у творчому розвитку дітей.

Рос. психолог, проф. Давид Фельдштейна



Небезпека, не в тому, що комп'ютер колись почне мислити, як людина, а в тому, що, навпаки, — людина може почати мислити, як комп'ютер.

Амер. журналіст Сідні Дж.
Харріс

Поняття «медіапростір» = «медіасередовище», сукупність технічних і програмних медіазасобів для передання дитині соціокультурного досвіду у формі доступних медіатекстів.

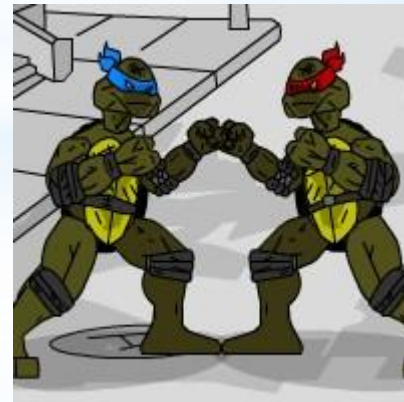
Поняття «медіазасоби» охоплює технічні засоби створення, запису, копіювання, тиражування, зберігання, розповсюдження, сприйняття інформації й обміну нею між автором медіатексту й тим, хто його сприймає.

Медіатекст - це повідомлення, викладене в будь-якому вигляді й жанрі медіа: телепередача, відеокліп, мультфільм, комп'ютерна гра, платформна гра тощо.

В освітньому аспекті вплив медіапростору є позитивним:

сприяє підвищенню грамотності дитини; розвитку її інтелекту (уваги, пам'яті, мислення, уяви), інформативності та загальної обізнаності

З іншого боку, дуже тривожними є результати проведених бесід з дітьми 5 - 6-ти років, які засвідчили, що 60—65% дітей (причому не лише хлопчики, а й деякі дівчатка) захоплюються комп'ютерними іграми деструктивного змісту, як-от: «Бетмен», «Черепашки Ніндзя», «Трансформери», численні «стрілялки» тощо. Окремі діти сказали, що в іграх їх не лякає вигляд крові та вбивства («просто вбили — і все»).



Популярними серед хлопчиків є такі ігри як «Гонки», а серед дівчаток — «Вінкс», «Барбі», що пояснюється статево-рольовими пріоритетами.

Перелік улюблених, позитивних, неруйнівних у моральному сенсі мультфільмів:

«Пінгвіни з Мадагаскару»,

«Кіт Леопольд»,

«Чіп і Дейл»,

«Даша-слідопит»,

«Смішарики»,

«Кіт у чоботях»,

«Тачки».



Популярністю користуються: «Ну, постривай!»,

«Томі Джері»,

«Лунтік та його друзі»,

«Маша та Ведмідь».

Проте серед улюблених діти називали й такі мультфільми, як «СкубіДу»,

«Губка Боб»,

«Черепашки Ніндзя»,

«Людина-павук»,

серіали про монстрів та навіть «Сімпсони».

Негативні чинники, що впливають на формування світоглядних уявлень дітей.



- 1. Персонажі мультфільмів часто розв'язують суперечки чи конфлікти за допомогою сили, тим самим показуючи, що це досить реалістичний та виправданий спосіб розв'язання людських конфліктів. Це призводить до формування розмитих цінностей, де добро начебто й перемагає зло, але з посередництвом жорстокості і насильства.**
- 2. Візуальні образи та поведінкові стереотипи, створені іноземними мультиплікаторами (спотворені обличчя, прояви сексуальності, стосунки статей — кокетство, флірт, насильство), презентуються дитині, яка не розуміє суті того, що відбувається. Проте ці еталони та стереотипи на сильному емоційному тлі проникають досить глибоко в її душу й непомітно формують її сприймання світу та майбутню поведінку.**
- 3. Створений у мультфільмах образ матері руйнує традиційне для дитини уявлення про маму як ніжну, чуйну, турботливу й мудру людину. У популярних останніми роками мультфільмах («Родина Адамсів», «Сімпсони» та ін.) образ матері характеризується егоїстичністю, істеричністю, неохайністю та обмеженістю, а мультфільми в цілому руйнують уявлення про нормальну сім'ю.**

4. Формуються неправильні уявлення про правила безпеки, дотримання норм поведінки, мирного співжиття та милосердя, оскільки за будь-яких несприятливих обставин з героями нічого не трапляється.

5. Нереальні істоти, які стають героями мультфільмів (роботи — «Воллі», «Трансформери», «Покемони»; монстри — «Корпорація монстрів», «СкубіДу: Монстри на свободі»; мутанти — «Черепашки Ніндзя»), наділені надлюдськими здібностями та втілюють агресію, насильство, жадобу до наживи. Дитина намагається наслідувати їхні дії, закладаючи таким чином основи власного світорозуміння.



Мультфільм як засіб соціалізації дитини передбачає презентацію певних норм, правил, моральних якостей, які повинна знати особа для того, щоб безболісно адаптуватися до суспільного середовища. Зразками позитивно спрямованих мультфільмів є ті, у яких герой — це втілення доброти і дружби («Троє із Простоквашино», «Сірко»), краси й зачарованості («їжачок у тумані»), наївності та щирості («Домовичок Кузя»)

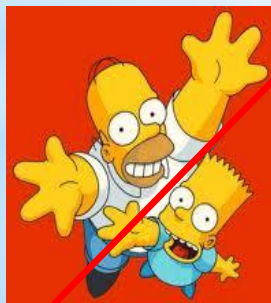


Казка, як літературний твір, втілений в мультиплікаційному жанрі, є тією частинкою медіапростору, яка має позитивний соціальний та емоційний вплив на формування світоглядних уявлень дітей.

Цінність казкового світу полягає в тому, що в ньому діти знаходять простір для польоту фантазії, можливість відновлення душевної рівноваги засобом чарівного слова, а також життєві смисли, які є дуже важливими в реальному житті.

Завдяки казкам дитина вперше пізнає приховану силу та цінність слів, чудесну природу речей: каменю, деревини, заліза; дерев і трави; диму та вогню; хліба й води.

Д. пед. наук, проф. І. Куліковська



Реалізуючи тематичний цикл, діти опановують різні види діяльності за мотивами казок:

- **складають моделі відомих казок та вигадують свої;**
- **придумують символи, що передають зовнішній чи внутрішній стан героїв або описують хід подій;**
- **зображують героїв рухами, словами, мімікою та жестами;**
- **порівнюють казковий та реальний світи;**
- **створюють творчі роботи тощо.**

У освітньому процесі дошкільного навчального закладу доцільною є інтеграція медіатекстів, зокрема мультфільмів, як засобу впливу на формування світоглядних уявлень дитини, але за умови ретельного їх відбору вдумливим педагогом.

***Дякую за
увагу !***