

ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	3
Глава 1. Теоретические основы духовно-нравственного воспитания подростков средствами мультипликационных фильмов	
1.1. Особенности психического развития детей подросткового возраста и специфика их духовно-нравственного воспитания.....	13
1.2. Мультфильм как средство нравственного воспитания и особенности восприятия его подростками	17
Глава 2. Студия «The Walt Disney Company» и ее роль в процессе воспитания детей	
2.1. История создания студии и проникновения на российский рынок развлечений.....	22
2.2. Мультипликационные фильмы студии и их воспитательный потенциал.....	26
Глава 3. Студия «Pixar Animation Studios» и ее участие в воспитании подрастающего поколения	
3.1. «Pixar» как дочернее предприятие студии Уолта Диснея: история успеха.....	34
3.2. Воспитательная ценность мультипликационных фильмов компании.....	37
Заключение.....	45
Список источников и литературы.....	48
Приложения.....	51

Введение

Актуальность исследования. Возникшие в последние десятилетия тенденции общественной жизни – приоритет рыночных отношений, нестабильность экономических и политических процессов, меркантилизация общественных интересов, гипернасыщенность и слабый контроль информационного пространства и агрессивной среды – разрушают нравственные устои, воспитывают равнодушие к нравственным идеалам, ориентируют подрастающее поколение на узколичностные мотивы и интересы, потребительское отношение к жизни, нетерпимость и ожесточение. Современное образование призвано помочь ребёнку определить нравственные основы и ориентиры собственной жизни. Развитие нравственной сферы ребенка является приоритетной задачей на всех ступенях образования, особенно в средней школе, когда у подростков проявляются первые признаки слома ценностей и приоритетов, привитых в младшем возрасте, трансформируется опыт нравственного поведения.

Действующий Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования (далее – ФГОС ООО)¹ ориентирован на развитие личностных характеристик школьника, включающих в себя такие качества, как понимание ценности человеческой жизни, семьи, гражданского общества, человечества; активность; оценка своих поступков с позиций морали и т.д.

В массовой практике работы общеобразовательных учреждений педагогами организуется работа в этом направлении, однако достижение установленных государством и ожидаемых обществом результатов невозможно без учёта современных социокультурных условий. Согласно

¹ Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс]: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897 // Единое окно доступа к образовательным ресурсам, 2010.- С. 5-6. URL: http://window.edu.ru/resource/768/72768/files/FGOS_OO.pdf (дата обращения: 22.04.2018)

Д.И. Фельдштейну², в настоящее время меняется жизненное пространство ребёнка, он с ранних лет начинает знакомиться с так называемой «экранной» культурой - Интернет, компьютерные игры, телевидение, мультфильмы, - которая в значительной степени оказывает влияние на психическое развитие ребенка и формирование его нравственных ценностей и поведения.

Большую часть свободного времени современные подростки отводят на общение со сверстниками, в том числе и через социальные сети, на поиск интересующей их информации в сети Интернет, но для подростков в возрасте 11-12 лет еще не утратило актуальности такое проведение досуга, как просмотр мультипликационных фильмов.

Мультипликационное искусство стало набирать популярность в России в последние 40-50 лет, вытеснив с ведущих позиций кинематограф. Детство в 1960 - 1980-е становится более автономным, так как дети вырастали в семьях, где был только один ребенок, где родители работали полный рабочий день и не могли уделять много внимания воспитанию детей³. В городах продолжается массовое строительство благоустроенного жилья, в связи с чем дети освобождались от повседневных обязанностей; телевидение входит в жизнь каждой семьи, и становится одним из видов времяпрепровождения детей во внеучебное время. После 1980-х годов анимация перестает быть просто искусством, она стала частью визуальной культуры и дизайна, органично вписалась в телевизионную рекламу и шоу, прочно осела в сети Internet и на специализированных анимационных каналах, в игрушках и играх.

В современной школе в приоритете находится использование технических средств обучения и воспитания. В свою очередь, мультфильм, выступая как ТСО, находится в тренде и более того, использование мультипликации как средства воспитания уже давно отмечено не только учеными (педагогами,

² Фельдштейн Д. И. Изменяющийся ребенок в изменяющемся мире: психолого-педагогические проблемы новой школы // Национальный психологический журнал — 2010. — №2(4) — С. 8.

³ Веселые человечки: культурные герои советского детства: сб. статей. - М., 2008. - С. 444-445.

психологами), но и правящей элитой. Так, мультфильмы с момента их появления и популяризации стали рассматриваться не только как средство проведения досуга, но и как мощное пропагандистское и идеологическое средство. Уже в годы Второй мировой войны как в СССР, так и за рубежом появляются мультфильмы, предназначенные для поддержания морального духа солдат стран-союзниц и подвергшиеся высмеиванию силы противника. Впоследствии в мультипликационные фильмы включались разнообразные темы, способствовавшие формированию у подрастающего поколения нравственных и этических ценностей.

Степень изученности. Мультфильм как произведение искусства предоставляет широкие возможности для расширения и углубления знаний о мире, в том числе и мире нравственных отношений. Однако исследованию и использованию возможностей зарубежных мультипликационных фильмов как средства воспитания не уделяется должного внимания.

В России в последнее десятилетие вышло значительное количество публикаций, посвященных различным аспектам анимационных фильмов, по преимуществу своему это научные публикации в журналах или диссертационные исследования. В рамках проблематики данного исследования – воспитательного потенциала мультипликации и возможности использования мультфильмов в процессе воспитания детей - можно выделить несколько работ, представляющих наибольший интерес.

Во-первых, это научная статья О. В. Козачёк⁴, в которой автор под современными мультфильмами понимает преимущественно зарубежные работы, которым дети в большей степени отдают предпочтение. Также в данной статье приводятся несколько признаков «вредного мультфильма»: агрессивность главных героев; безнаказанность героев с девиантным поведением; демонстрация опасных форм деятельности и нестандартного

⁴ Козачёк О. В. Мультфильмы: их влияние на психику ребенка // Здоровье и экология. – 2007. – № 4. – С. 64–73.

полоролевого поведения; наличие сцен неуважительного отношения к людям и окружающей природе.

Во-вторых, это статья Е.С. Щуклиной⁵, в которой рассматривается вопрос о неоднозначной роли мультфильмов в воспитании подрастающего поколения. На основании публикаций по данной проблематике, автор предлагает рекомендации по подбору мультфильмов тем педагогам и родителям, которые используют анимационные фильмы в качестве средства воспитания.

В-третьих, стоит уделить внимание научной статье А.Ф. Лалетиной⁶, в которой мультипликационные фильмы рассматриваются не только как носитель культуры определенного общества, но и как транслятор ценностей этого общества в жизнь подрастающего поколения. Проанализировав содержание нескольких современных мультфильмов, автор приходит к выводу о том, что не все они соответствуют представлениям о «правильном, добром мультике» в связи с недооценкой их создателями культурообразующего потенциала современной анимации.

В-четвертых, для данного исследования будет интересна статья А.А. Немирич⁷, в которой выделяются особенности современной мультипликации, и раскрывается влияние мультипликационных фильмов на психическое развитие подрастающего поколения. Автор приходит к выводу о том, что образовательные учреждения должны возложить на себя миссию обеспечения медиаграмотности, обогатив традиционные воспитательно-образовательные методики программой медиаобразования на разных ступенях.

⁵ Щуклина Е. С. Роль современной мультипликации в воспитании ребенка // Вестник Пензенского государственного университета. – 2013. – № 4. – С. 12–14.

⁶ Лалетина А.Ф. Культурообразующее значение мультипликации // Лингвокультурология. – 2009 - №3. – С. 142-147.

⁷ Немирич А.А. Ребенок у телеэкрана: смотреть, чтобы понимать // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2012. – №24-2. – С. 17-23.

Стоит упомянуть еще одну коллективную публикацию⁸, в которой авторы приводят результаты экспериментального исследования, подтверждающего гипотезу о неравномерном восприятии мультфильмов детьми. Так, авторы приходят к выводу о том, что при просмотре мультфильма, несоответствующего возрастным особенностям, дети в большинстве случаев не вкладывают свой личный смысл в события на экране и воспринимают их отчужденно, но при этом они охотно включаются в просмотр мультфильмов с малопонятным для них сюжетом, что можно объяснить избытком цветов и используемых спецэффектов.

Проблема воспитательного потенциала анимационных фильмов двух крупнейших мультипликационных компаний – «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» - занимает умы не многих исследователей. В течение последних трех лет в рамках исследовательского проекта «Научи хорошему» вышло несколько работ, посвященных проблематике воспитательного потенциала современной зарубежной мультипликации.

Среди них - работы культуролога Е. Кумряковой – «Дисней: отравленные сказки» и «Чему учат популярные мультфильмы. Нетолерантные рецензии» (в соавторстве), которые рассматривают современные мультфильмы с позиции «полезные – вредные». Так, в первой работе⁹ автор выделяет во многих мультфильмах компании «The Walt Disney Company», вышедших на экраны в течение последних 20 лет, скрытый контекст, и признает 28 мультфильмов «отчетливо вредными для детского или подросткового сознания», так как в них создаются отрицательные образы родительства, поднимается тема превосходства женщины над мужчиной, зло не всегда рассматривается как однозначно отрицательное явление и т.д.

⁸ Смирнова Е.О., Соколова М.В., Матушкина Н.Ю. Исследование возрастной адресации мультфильмов // Культурно-историческая психология. – 2014. - №4. – С. 27-36.

⁹ Кумрякова Е. Дисней: отравленные сказки // Исследовательский проект «Научи хорошему». – Екатеринбург, 2016.

Вторая работа Е. Кумряковой¹⁰ продолжает линию статьи о мультфильмах Диснея, но расширяет круг исследования и включает в качестве предмета научной работы популярные мультфильмы последних 20 лет, не только зарубежные, но и российские.

Интерес для данного исследования также представляет коллективная работа участников проекта «Научи хорошему»¹¹, в которой авторы проводят психолого-педагогическую экспертизу современных российских и зарубежных мультфильмов и мультсериалов, выявляя их соответствие или несоответствие психологическим особенностям детей разных возрастов.

Работ, посвященных истории создания и деятельности анимационных студий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios», в последнее время вышло не так много. Среди российских работ можно выделить несколько работ, посвященных компании «The Walt Disney Company». Во-первых, это статья - биографический очерк профессора А. Ю. Александровой¹², в которой, помимо биографической справки об Уолте Диснее, раскрываются причины успешной деятельности компании, существующей на протяжении практически уже ста лет. Во-вторых, монография Н. Я. Надеждина¹³, написанная в жанре беллетристики, об Уолте Диснее и его детище, в которой в качестве одной из причин успеха корпорации, созданной Диснеем, называется предпринимательский талант У. Диснея.

Исследований, посвященных компании «Pixar Animation Studios», за 30 лет существования студии, вышло не так много (преимущественно, на английском языке). Среди них важно отметить работу преподавателя

¹⁰ Кумрякова Е., Раевский Д. Чему учат популярные мультфильмы. Нетолерантные рецензии // Исследовательский проект «Научи хорошему». – Екатеринбург, 2017.

¹¹ Детство под угрозой. Вредные мультфильмы // Исследовательский проект «Научи хорошему». - Екатеринбург, 2015.

¹² Александрова А.Ю. Уолтер Элайас Дисней (5.12.1901-15.12.1966) // Современные проблемы сервиса и туризма. - 2008.- № 1. - С. 7-17.

¹³ Надеждин Н.Я. «Уолт Дисней. "Все это было начато одной мышью"». Серия «Неформальные биографии». – М.: "Издатель А. И. Осипенко, Майор", 2014.

Гарвардского университета Дэвида А. Прайса¹⁴, переведенную в 2012 году на русский язык как «Магия Pixar». Основываясь на многочисленных интервью, автор рассказывает о том, как создавалась Pixar, какие проекты были созданы в течение существования студии, чем заняты ее сотрудники сегодня.

В целом, недостатки степени изученности темы исследования сводятся к следующему: во-первых, акцент делается на изучение воспитательного потенциала отечественной мультипликации; во-вторых, в исследованиях в качестве субъекта фигурируют дети дошкольного и младшего школьного возраста; в-третьих, история создания и деятельность зарубежных анимационных студий, выпускающих популярные мультипликационные фильмы, в отечественной научной мысли ограничивается выпуском научных статей и биографических очерков при отсутствии объемных разноаспектных монографических исследований.

Объект исследования – воспитательный потенциал мультипликации для детей подросткового возраста.

Предмет исследования – воспитательный потенциал мультипликационных фильмов студий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios».

Цель исследования – оценка воспитательного потенциала мультипликационных фильмов студий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» для процесса духовно-нравственного воспитания детей подросткового возраста.

Для достижения поставленной цели планируется реализовать следующие **задачи**:

1. Выявить особенности мультипликационных фильмов как средства нравственного воспитания детей подросткового возраста и

¹⁴ Прайс Д. Магия Pixar. - М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012.

специфику восприятия их содержания детьми подросткового возраста в соответствии с особенностями их психического развития.

2. Раскрыть историю создания анимационных компаний «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» и выделить основные причины их успешности на мировом рынке развлечений.

3. Разработать и экспериментально апробировать методику применения мультипликационных фильмов «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» как средства нравственного воспитания детей подросткового возраста.

В исследовании использовались аудиовизуальные **источники** – мультипликационные фильмы компаний «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios», вышедшие в прокат в течение последних пятнадцати лет. Отбор анимационных фильмов для исследования предопределяется двумя причинами: их относительной новизной, а, следовательно, и более ранним знакомством учащихся с ними; а также результатами проведенного анкетирования. В список наиболее предпочтительных зарубежных мультипликационных фильмов попали 10 работ анимационных компаний «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios»: «В поисках Немо»¹⁵ (2003), «Рататуй»¹⁶ (2007), «Вольт»¹⁷ (2008), «Вверх»¹⁸ (2009), «Храбрая сердцем»¹⁹ (2012), «Ральф»²⁰ (2012), «Холодное сердце»²¹ (2013), «Головоломка»²² (2015), «Зверополис»²³ (2016), «Моана»²⁴ (2016). Данные мультипликационные фильмы были использованы в качестве не только иллюстративного материала, но и как средство трансляции определенных

¹⁵ «В поисках Немо» («Finding Nemo», реж. Э. Стэнтон, 2003)

¹⁶ «Рататуй» («Ratatouille», реж. Б. Бёрд, 2007)

¹⁷ «Вольт» («Volt», реж. К. Уильямс, 2008)

¹⁸ «Вверх!» («Up», реж. П. Доктер, 2009)

¹⁹ «Храбрая сердцем» («Brave», реж. Б. Чапман, 2012)

²⁰ «Ральф» («Wreck-It Ralph», реж. Р. Мур, 2012)

²¹ «Холодное сердце» («Frozen», реж. К. Бак, Дж. Ли, 2013)

²² «Головоломка» («Inside Out», реж. П. Доктер, 2015)

²³ «Зверополис» («Zootopia», реж. Р. Мур, 2016)

²⁴ «Моана» («Moana», реж. Р. Клементс, 2016)

воспитательных идей при проведении воспитательных мероприятий (см. Приложение).

Практическая часть исследования проводилась в хронологических рамках педагогической практики. В качестве респондентов выступили учащиеся двух шестых классов (6 «А» и 6 «В») МБОУ «Гимназия №7» города Красноярска.

Хронологические рамки исследования: сентябрь – ноябрь 2017 года. Условно данный период можно разделить на 3 этапа:

1. сентябрь 2017 года: определение тематики работы, разработка анкет для респондентов, проведение анкетирования и разработка тематических мероприятий.
2. октябрь 2017 года: проведение тематических внеклассных мероприятий для респондентов.
3. ноябрь 2017 года: подведение итогов работы.

В рамках исследования применялись следующие **методы:**

- 1) репрезентативный;
- 2) анализ мультипликационных фильмов;
- 3) анкетирование.

Практическая значимость работы заключается в том, что в рамках исследования был разработан методический материал, который может быть полезен педагогам при проведении воспитательной работы с подростками.

В соответствии с целями и задачами определена **структура работы:** работа состоит из введения, трех глав, заключения и приложений.

В первой главе определяются особенности психического развития подростков и специфика их нравственного воспитания в условиях школьного образования, определяются наиболее приемлемые средства, которые можно использовать в воспитательном процессе. Также в первой главе

рассматриваются особенности мультипликационного фильма как специфического средства воспитания.

Вторая и третья главы посвящены истории создания анимационных корпораций Уолта Диснея и Стива Джобса и их популярным проектам. Также в рамках данных глав анализируются мультфильмы студий, оценивается их воспитательный потенциал и возможность применения их при проведении воспитательной работы с подростками.

Помимо основного текста в работу включены приложения. Во-первых, это анкетирование для учащихся (ставит целью определение предпочтений школьников в области мультипликации и проводится на первоначальном этапе исследования). Во-вторых, анализ результатов проведенного анкетирования. В-третьих, это планы-конспекты воспитательных мероприятий, проведенных для учащихся в рамках второго этапа исследования. В-четвертых, анализ итогов рефлексии, проводившейся на завершающих этапах внеклассного мероприятия для учащихся.

Глава 1. Теоретические основы духовно-нравственного воспитания подростков средствами мультипликационных фильмов

1.1. Особенности психического развития детей подросткового возраста и специфика их духовно-нравственного воспитания

Подростковый возраст (от 11-12 до 16-17 лет) - стадия онтогенетического развития между детством и взрослостью, которая характеризуется качественными изменениями, связанными с половым созреванием и вхождением во взрослую жизнь. Данный возраст относится к числу критических периодов онтогенеза, связанных с кардинальными преобразованиями в сфере сознания, деятельности и системы взаимоотношений индивида.

Основу формирования новых психологических и личностных качеств подростков составляет общение в процессе различных видов осуществляемой ими деятельности. Определяющей особенностью общения подростков является его выраженный личностный характер.

Изменение социальной ситуации развития подростков связано с их активным стремлением приобщиться к миру взрослых, ориентацией поведения на нормы и ценности этого мира.

Характерным для подросткового возраста новообразованием является «чувство взрослости», а также развитие самосознания и самооценки, интереса к себе как личности, к своим возможностям и способностям.

Одной из важнейших социально-психологических характеристик подростка является его способность к сознательному усвоению нравственных понятий и осмысливанию своих поступков, осознанию поведения людей. С осознанием подростками своих поступков связан выбор ими способа поведения, который перед ними постоянно предстает в виде проблем, задач, которые надо решать в той или иной ситуации.

Самооценка в подростковом возрасте становится более устойчивой, что влияет на развитие стремления к самовоспитанию. В младшем подростковом возрасте самооценка носит сугубо подражательный характер с целью выделиться в данной ситуации. У старших подростков одной из наиболее значимых целей самовоспитания уже становится желание научиться владеть собой.

В истории педагогики и образования учеными и практиками всегда признавалась значимость духовно-нравственного воспитания личности. Все проблемы, связанные с развитием ценностно-смысловой сферы личности, трудно разрешимы, и во многом их решение зависит от мировоззренческих установок государства, общества, педагогов, родителей.

Духовно-нравственное воспитание – это педагогически организованный процесс усвоения и принятия базовых национальных ценностей, освоение системы общечеловеческих ценностей и культурных, духовных и нравственных ценностей общества. Главная функция духовно-нравственного воспитания состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения нравственное сознание, устойчивое нравственное поведение и нравственные чувства, соответствующие современному образу жизни.

В современной школе духовно-нравственное воспитание детей объявляется одной из важнейших задач, несмотря на то, что педагоги на практике зачастую сталкиваются с трудностями при реализации задач воспитания нравственности. Но не только школа, но и семья в должной мере обязана участвовать в становлении и развитии здоровой и нравственной личности. Именно родители должны стать примером для своего ребенка. Если же родители не способны дать пример нравственной личности, то таким примером зачастую становится педагог.

Психологи считают подростковый возраст наиболее благоприятным для развития духовно-нравственного потенциала, так как:

- а) подросток уже обладает определенной самостоятельностью, развитыми навыками социальной жизни, освоил основные социальные нормы;
- б) у подростка кардинально изменяется самосознание (возникает особый интимный личностный мир, которому уделяется наиболее пристальное внимание). Это впоследствии ведет, с одной стороны, к углубленному самоанализу, а с другой — к потребности принятия себя как личности другими людьми.

Особенностью духовно-нравственного воспитания подростков является то, что изменение структуры детской психики порождается наступлением полового созревания, которое осознается подростком как наступление взрослости, со всеми вытекающими отсюда для его самосознания и поведения следствиями. Именно половое созревание активизирует у подростков интерес к самому себе. «Физическое созревание является одновременно социальным символом, знаком повзроствления, возмужания, на который обращают внимание и за которым пристально следят другие, как взрослые, так и сверстники»²⁵.

Но духовно-нравственное воспитание в период, когда ребенок переходит с начальной ступени обучения в среднее звено, проходит с некоторыми трудностями. Именно в подростковом возрасте у учащихся, под влиянием различных факторов, в том числе и в связи с экспансией различных субкультур в подростковой и молодежной среде, трансформируются определенные ценности и идеалы, приобретенные в детстве. Всевозможные формы работы в процессе воспитания нравственной личности становятся эффективными лишь тогда, когда подростки сами осознают необходимость в познании нравственности, которая должна сочетаться с различными видами деятельности: учебной, трудовой, общественной, эстетической, по мере

²⁵ Кон И. С. Психология ранней юности. - М.: Педагогика, 1989. – С. 54.

овладения которыми учащиеся овладевают опытом нравственного поведения.

Так как одним из ведущих видов деятельности в подростковом возрасте, наравне с учебной, является общение не только со сверстниками, но и со старшим поколением, и развитие коммуникативных навыков, подросток испытывает постоянную потребность в эмоциональном насыщении. В связи с этим и система нравственных ценностей будет закладываться в подростках тем лучше, чем преподаватель является более эмоциональным. Именно эмоциональная окраска речи преподавателя на уроках или во время внеклассного мероприятия позволяет выявить главное, существенное в нравственной стороне изучаемого явления, раскрыть свою точку зрения. Побуждая чувства подростков, педагог влияет на разные стороны их морального сознания, прежде всего на мотивы деятельности и духовные потребности.

Кроме того, в период взросления подросток пытается осознать свое место в жизни, переосмыслить через свое понимание то, чему его научили в младшем возрасте. Большое значение для подростка приобретает мнение сверстников. Именно поэтому в этот период важна роль умного и душевного педагога, который в общении с подростком сумеет обсудить с ним важные стороны социальной жизни и взаимоотношений людей в обществе.

Также в процессе формирования у подростков нравственных ценностей необходимо учитывать и насколько выбранные средства работы соответствуют интересам и потребностям учащихся. С расширением поля использования технических средств обучения и воспитания различные аудио-, видео-, мультимедиа материалы входят в перечень наиболее приемлемых для работы с детьми.

Таким образом, учет особенностей психического развития подростка и специфики духовно-нравственного воспитания учащихся основного звена

влекут за собой необходимость радикального изменения целей и методов работы педагога с подростками в процессе формирования нравственных ценностей и идеалов.

1.2. Мультфильм как средство нравственного воспитания и особенности восприятия его подростками

Как было отмечено во введении, подростки в возрасте 11-12 лет еще смотрят мультипликационные фильмы, поэтому они могут выступать в качестве эффективного средства нравственного воспитания. Но, прежде чем выяснить, что представляет собой мультфильм как средство воспитания, и каковы особенности его восприятия подростками необходимо определиться с терминами.

В энциклопедическом словаре под редакцией Юткевича²⁶ дается следующее определение понятия «мультипликационное кино»: это «синтетическое искусство, в основе которого лежит последовательный ряд специально созданных и «оживающих» на экране рисованных, живописных или объёмно-кукольных образов, зафиксированных на плёнке методом покaдровой съёмки».

Анимация, по мере популяризации в обществе, все чаще воспринимается как искусство, по преимуществу своему обращенное к ребенку и учитывающее особенности развития детской психики. Анимация является одним из признанных факторов социализации ребенка, транслируя не только авторское восприятие мира, но и ценности и идеалы общества, тем самым формируя культуру подрастающего поколения.

Мультипликационные фильмы обладают следующими особенностями и преимуществами, которые позволяют им выступать как эффективному средству нравственного воспитания. К ним относятся: смешение

²⁶ Кино: Энциклопедический словарь. Под ред. С. И. Юткевича - М.: Советская энциклопедия, 1987. – С. 117.

фантастического и реального, метафоричность представленных художественных образов, яркость и выразительность образов, простота и доступность сюжета, идентичность сюжетной линии личному опыту и жизни школьника, наличие нравственных замыслов и идей содержания мультфильмов.

Но для того, чтобы использовать мультипликационный фильм в качестве средства воспитания, недостаточно просто знать его особенности и преимущества. Важнейшим пунктом в этом процессе должны стать выявление и учет специфики восприятия мультипликации детьми определенного возраста. Так, из статьи Е.О. Смирновой следует, что мультипликационный фильм «может обладать высоким развивающим потенциалом для детей, но этот потенциал может реализоваться только в том случае, если произведение отвечает возрастным особенностям ребенка»²⁷.

Традиционно считают, что такой вид искусства, как мультипликация, адресован детям младшего школьного возраста, при этом предпочтение отдается короткометражным лентам. Психолог Е. Синицына говорит о том, что полнометражные мультфильмы, характеризующиеся быстрой сменой сюжетов, недоступны для детей младше 10 лет²⁸.

В подростковом возрасте дети отдают предпочтение не только полнометражным мультфильмам, но и сериалам, основанным на сюжетах литературных произведений, кинофильмов, а также комиксов. Среди тематики, которой подростки отдают предпочтение, - сюжеты о вопросах взаимоотношений (например, «Зверополис», «Покахонтас», «Лулу – ангел цветов» и т.д.), о героях, обладающих сверхспособностями («Вольт», «Супермен», «Сейлор Мун», «Человек Паук» и т.д.).

²⁷ Смирнова Е.О., Соколова М.В. Психологическая экспертиза художественных произведений для детей // Вопросы психологии. - 2012. - №6. – С. 4.

²⁸ Почему дети любят мультики: детский психолог о мультфильмах для разных возрастных групп // Вестник лицензионного рынка. URL: <http://licensingrussia.ru/post/2851> (дата обращения: 03.06.2018).

В исследованиях, проводимых А.Ю. Александровой²⁹ в среде подростков, доказано, что современные дети отдают предпочтения не отечественным, а зарубежным мультипликационным фильмам, произведенным на студиях, завоевавших лидирующие позиции на мировом рынке развлечений. В список этих компаний входят: «The Walt Disney Company», «Pixar Animation Studios», «DreamWorks Pictures» и «Studio Ghibli Inc.».

Подростковый возраст открывает безграничные возможности для восприятия и осознания содержания мультипликационных фильмов. В данном возрасте школьники уже осознанно смотрят мультипликационные фильмы, выявляя в них «подводные камни». Таким образом, подростки могут выделить из мультфильма все то, что будет для них полезно, а что, наоборот, будет противоречить их личностным установкам.

Кроме того, отмечают исследователи, среди подростков наблюдается тенденция, заключающаяся в том, что при просмотре мультфильмов они отдают предпочтение сложным, неоднозначным по характеру, персонажам, необычным и запутанным историям.

Подросток, в отличие от дошкольника и младшего школьника, уже может удерживать несколько пересекающихся сюжетных линий, разрывы во временных и логических цепочках развития сюжета и действий героев мультфильма, а также способен понимать действия персонажа в разных ситуациях, проявляя интерес к тому, к каким мотивам он апеллирует.

Одной из центральных тем содержания мультфильма, которая интересует подростка, является тема внутреннего мира понравившегося персонажа. Так, в центре внимания подростков находятся переживания героя, связанные с одиночеством, страхом, злостью, отвержением, а также тема любви, чувств, и отношений между представителями разного пола (будь то люди или животные и даже антропоморфные автомобили).

²⁹ Александрова Ю.А., Дятленко А.Р. Развитие российской анимации // Национальная ассоциация ученых (НАУ). – 2016. - №9 (25). - С. 84.

Герой мультипликационного фильма для подростка является персонифицированным идеалом - «внешним», когда главным в его образе является имидж, или «внутренним», когда на первый план выходят его мировоззрение, ценности и идеалы, таланты или способности. Именно «внутренний» герой способен задать направление и цель развития подростка, являясь эталоном сравнения.

Исходя из всего выше перечисленного, можно сделать вывод о том, что, действительно, для детей подросткового возраста, уже способным подойти критически к содержанию мультипликационного фильма, анимация выступает не только в качестве средства проведения досуга, но и эффективного средства духовно-нравственного воспитания, так как мультфильм, по сути своей, открывает широкие возможности для перенятия подростком определенных ценностей и идей, пропагандируемых в сюжете.

В связи с тем, что мультипликационная продукция влияет на мировоззрение детей и подростков, в обществе возникают дискуссии о том, каким должен быть мультфильм, чтобы он носил не просто развлекательную, но и воспитывающую и развивающую функции. Многие педагоги и психологи задаются этим вопросом и разрабатывают собственные требования к мультипликации, обращая внимание на качество исполнения, озвучания, внешний облик и характеристики героев, наполненность содержания событиями, способствующими развитию эстетической, эмоциональной, нравственной, интеллектуальной, физической сфер ребенка.

Кроме того, в научной среде и обществе появляются сомнения в том, что современные мультипликационные фильмы соответствуют моральным нормам и стандартам, а также ожиданиям и требованиям взрослых. Так, осенью 2008 года раздался первый «звоночек»: Генеральной прокуратурой РФ было вынесено предписание телерадиокомпания «2x2» в связи с нарушениями ею прав детей. Прокуратура выявила некоторые мультфильмы, которые «не соответствуют требованиям законодательства...»

пропагандируют насилие и жестокость, порнографию, антиобщественное поведение, изобилуют сценами причинения физических и нравственных страданий, направлены на вызов у детей страха, паники, ужаса...»³⁰. В данный список вошли в основном мультсериалы – «Гриффины», «Симпсоны», «Мультреалити» и другие зарубежные работы.

Казалось, что после этого крупного скандала страсти вокруг современной мультипликационной продукции поутихли. Но, с первого сентября 2012 года в силу вступил Федеральный закон «О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию», который серьезно пополнил список информации, которая была запрещена к показу детям. В число «запрещенных» попало большое количество мультфильмов, произведенных на студии «Союзмультфильм» за демонстрацию антиобщественного поведения, нездорового образа жизни, жестокого обращения с животными и т.д.³¹, а также некоторые зарубежные мультфильмы.

Дискуссии по вопросам качества современной мультипликации не могут не привлечь внимания. Так, при организации работы с современными мультфильмами в процессе нравственного воспитания необходимо учитывать весь теоретический и практический материал, наработанный по данной тематике.

³⁰ Ромашова М.В. От истории анимации к истории детства в СССР: постановка проблемы // Вестник Пермского университета. Серия История. – 2011. - №3 (17). – С. 114.

³¹ Мультфильмы под запретом // Tochka.net: интернет-издание URL: <http://news.tochka.net/127936-multifilmy-pod-zapretom-chto-vrednogo-v-nikh-nashli-vzroslye-video-foto/> (дата обращения: 02.05.2018).

Глава 2. Студия «The Walt Disney Company» и ее роль в процессе воспитания детей

2.1. История создания и проникновения студии на российский рынок развлечений

История анимационной компании «The Walt Disney Company» начинается еще в 20-х гг. XX века, когда братья Уолтер и Рой Дисней открывают в Лос-Анджелесе студию по созданию мультипликационных фильмов. Работы компании Диснея («Алиса в стране мультипликации», «Кролик Освальд») очень быстро начали приносить ему популярность, и вскоре, в 1932 г., мультипликатор получил премию «Оскар» за создание нового героя - мышонка Микки-Мауса, который на долгие годы стал любимым персонажем детей всего мира.

В конце 30-х — начале 40-х гг. У. Дисней открыл новую страницу в истории мультипликации - создание полнометражных мультфильмов. В это время появились «Белоснежка и семь гномов», «Фантазия», «Дамбо», «Пиноккио», «Бемби».

После Второй мировой войны компания Уолтера Диснея переключается на производство документальных видовых серий — «Люди и страны», «Приключения из жизни», игровых коммерческих фильмов, а также программ и сериалов для телевидения.

В СССР мультфильмы «The Walt Disney Company» впервые появляются в 1933 году на фестивале американских мультфильмов в Москве. Яркий стиль короткометражных мультфильмов Уолта Диснея произвел большое впечатление на зрителей, среди которых был сам И.В. Сталин. Студия У. Диснея стала эталоном для чиновников, отвечавших за кинематограф в СССР, а летом 1936 года был издан приказ о создании

«Союздетмультфильма», организованного как точная копия американской анимационной студии.

Но прокат диснеевских мультфильмов в СССР был ограничен: они демонстрировались преимущественно на закрытых показах, для незначительного круга лиц. После Второй мировой войны же на "Союзмультфильме" началась борьба с космополитами, которая резко изменила отношение к диснеевской анимации. Так, "Бэмби" был назван "человеконенавистническим", а в мультиках про пса Плуто была обнаружена "пропаганда империалистической жестокости". Сам Уолт Дисней был охарактеризован как "бездушный ремесленник".

До конца 1980-х годов в СССР сохранялось пренебрежительное отношение к зарубежной мультипликации. Так, в течение 43 лет мультфильмы компании «The Walt Disney Company» хоть и появлялись на Московском международном кинофестивале, но никогда не включались в список участников конкурса. Непосредственным же образом продукция «The Walt Disney Company» стала занимать значимое место в жизни россиян с 1987 года, когда мультфильм «Путешествие Нэтти Ганн» получил золотой приз XV Московского международного кинофестиваля. В последующие десятилетия студия У. Диснея все глубже проникает на российский рынок: Микки Маус посетил Москву, был проведен фестиваль фильмов производства «The Walt Disney Company», начал выходить журнал «Микки Маус», а с 1991 года на отечественном телевидении начинается демонстрация мультсериалов «Чип и Дейл спешат на помощь», «Мишки Гамми», «Утиные истории», «Чудеса на виражах», «Черный плащ», «Команда Гуфи» и др.

С конца 1990-х гг. продукция компании стала одной из составных частей повседневной жизни россиян. Именно тогда начал выходить «ДИСНЕЙ-

Клуб», а издательство «Эгмонт Россия» начало выпуск детских журналов по мотивам мультфильмов студии.

С начала 2000-х гг. ежегодно в российский кинопрокат выходят мультфильмы компании – в 2001 г. - «История игрушек 2», в 2003 - «Король Лев», в 2005 – «Цыпленок Цыпа»... Этот список можно продолжать до бесконечности, и количество мультфильмов, произведенных компанией Уолта Диснея и выходящих в мировой прокат, неизменно растет.

Согласно социальному опросу, приведенному в статье А.Ю. Александровой³², 45 % опрошенных отдают предпочтение мультфильмам именно компании «The Walt Disney Company», в то время как ценителей российской мультипликации (самая популярная компания по производству анимационных картин в России – «Мельница») намного меньше (около 20%).

Успех анимации компании Диснея в России заключается, несомненно, в том, что главная советская студия мультипликации – «Союзмультфильм», начиная со второй половины 1990 г., впадает в глубокий кризис и испытывает серьезные финансовые трудности, а, следовательно, и само производство мультфильмов в рамках еще пока не распавшегося СССР идет на убыль. Ситуация улучшается лишь в конце 1990-х гг., когда, во-первых, в «Союзмультфильм» приходят новые лица, а во-вторых, создается новая мультипликационная студия «Мельница». Но и по сей день российские анимационные студии уступают крупнейшим мультипликационным странам. Для сравнения: в России ежегодно снимается до 30 часов экранного времени мультфильмов, в США же эта цифра переваливает за десятки тысяч часов, и немалую роль в этом играет студия Уолта Диснея.

Если говорить об успехе студии «The Walt Disney Company», то стоит упомянуть и личную заслугу Уолтера Элиаса Диснея. Так, в газете «Нью-

³² Александрова Ю.А., Дятленко А.Р. Развитие российской анимации // Национальная ассоциация ученых (НАУ). – 2016. - №9 (25). - С. 84.

Йорк Таймс», в опубликованном 16 декабря 1966 г. некрологе читаем: «Когда Уолт Дисней только начинал, весь его капитал составляли весьма скромный талант рисовальщика, живое воображение, которое каким-то образом совмещало в себе все качества, присущие воображению других людей, и нечеловеческая решимость добиться успеха; и он стал одним из величайших людей Голливуда. Это был гениальный новатор, плоды его гения неисчислимы, он мог осуществлять четкий личный контроль над своими широко разрастающимися предприятиями, его рука всегда была на пульсе зрителя. Коротко говоря, он еще при жизни стал Легендой»³³.

Несмотря на то, что проекты запускались с невероятным трудом, часто не находя поддержки даже у самых близких людей и единомышленников, Дисней никогда от них не отказывался. Не жалея собственных сил, он работал над ними даже в одиночку. И это приносило свои плоды. Так, создание первого полнометражного мультфильма «Белоснежка и семь гномов» эксперты окрестили «сумасбродством Диснея». Работа над лентой длилась три года, в нее было вложено почти 1,5 млрд долларов. У Диснея обвиняли в том, что он хочет разорить студию и семью. Но, когда Дисней, перенесший два нервных срыва, все-таки закончил «Белоснежку», и фильм вышел на экраны в конце 1937 г., результат превзошел все ожидания: 20 млн зрителей и рекордные кассовые сборы.

Таким образом, синтез различных причин привел к доминированию американской мультипликации не только в России, но и во всем мире. На протяжении семидесяти лет студия «The Walt Disney Company» оставалась единственной крупнейшей анимационной компанией в мире, пока в 1990-е гг. не появляются новые анимационные корпорации, которые на данный момент составляют серьезную конкуренцию корпорации У. Диснея, прежде всего, за счет использования современных анимационных технологий,

³³ Александрова А.Ю. Уолтер Элайас Дисней (5.12.1901-15.12.1966) // Современные проблемы сервиса и туризма. - 2008.- № 1. - С. 8.

увеличения количества жанров (аниматоры «The Walt Disney Company» специализируются на сказочной мультипликации) и расширения круга проблематики. Но, несмотря на это, студия У. Диснея, основанная еще 20-е гг. XX века, продолжает развиваться, и ее мультипликация не теряет популярности у современных детей и подростков.

2.2. Мультипликационные фильмы студии и их воспитательный потенциал

В список источников исследования включены пять мультипликационных фильмов студии «The Walt Disney Company» - «Ральф», «Вольт», «Моана», «Зверополис» и «Холодное сердце». В ходе работы данные мультфильмы были проанализированы на предмет выявления воспитательного потенциала и возможности их использования при проведении работы по духовно-нравственному воспитанию подростков.

Очень интересным с точки зрения воспитательных ценностей, выделенных в сюжете, кажется мультипликационный фильм «Вольт», созданный режиссерами Крисом Уильямсом и Байроном Ховардом и вышедший в мировой прокат в ноябре 2008 года. Это не просто история о преданности домашнего питомца, но и настоящая история дружбы между человеком и собакой. Основная концепция фильма — передать зрителям особый характер отношений девочки-актрисы Пенни и пса Вольта на фоне двух противоположностей: выдуманной среды, созданной для съемок телесериала, и сурового реального мира. По сюжету сериала Вольт обладал суперспособностями, в которые он искренне верит. Но пес не знает, что его способности — это всего лишь умелая работа компьютерных гениев, отвечающих за спецэффекты на съемочной площадке сериала³⁴.

³⁴ «Вольт» («Bolt»), реж. К. Уильямс, 2008)

В мультфильме, помимо темы преданности питомца своему хозяину, также затрагивается и тема дружбы. Так, когда Вольт оказывается в реальном мире, он встречает на своем пути бездомную кошку Варешку и домашнего хомяка Рино, которые смогли помочь Вольту добраться с одного края США в другой и найти Пенни³⁵. Но заслуга новых друзей Вольта не только в этом – они научили пса отличать выдуманный мир кино от реальной жизни.

Еще одной темой, поднимаемой в мультипликационном фильме, является проблема уверенности в себе. Так, когда возникла необходимость спасти кошку от догхантеров, Вольт, из фантастического мира телесериала попавший в реальную жизнь, начал сомневаться в том, что он сможет выполнить эту задачу, но Рино переубеждает его: «Ты можешь, Вольт! Нам нужен герой, который может изменить ситуацию!»³⁶. Авторы сценария здесь также обращают внимание и на то, что в трудной ситуации необходим тот человек, который будет мотивировать на совершение определенного поступка.

Умение дружить и работать в команде для достижения общей цели – основной лейтмотив мультипликационного фильма «Зверополис», работы режиссеров Рича Мура и Байрона Ховарда, премьера которого состоялась в марте 2016 года. Основное действие разворачивается в городе под названием «Зверополис», населенном антропоморфными животными и поделенном на районы. Главными персонажами в мультфильме выступают крольчиха Джуди Хопс, недавно принятая на службу в местное отделение полиции, и лис-аферист Ник Уайлд, отличающийся своей непоколебимостью в любых делах³⁷. Уже в том, кто является главными героями мультфильма, прослеживается антагонизм, который характерен еще для фольклорных сказок – заяц и лиса. Но в данном случае общее дело (проведение

³⁵ «Вольт» («Bolt»), реж. К. Уильямс, 2008)

³⁶ «Вольт» («Bolt»), реж. К. Уильямс, 2008)

³⁷ «Зверополис» («Zootopia»), реж. Р. Мур, 2016)

расследования дела о пропаже четырнадцати жителей Зверополиса) сплачивает героев.

Стоит отметить еще один значимый мотив, который привлекает внимание с точки зрения процесса нравственного воспитания подростков. Это - умение прощать. Когда между Джуди и Ником происходит ссора, крольчиха спустя определенное время раскаивается и просит прощения у лиса. Из этой сцены мы видим, что лис сумел простить Джуди, но и здесь поступил хитро: он записал на диктофон ее речь³⁸.

В целом, в мультфильме отражается позитивный посыл: трансформация взаимоотношений от полной неприязни и отрицания до крепких дружеских отношений.

«Холодное сердце» - мультипликационный фильм режиссеров Крис Бак и Дженнифер Ли, вышедший в мировой прокат в ноябре 2013 года и ставший самым кассовым мультфильмом не только в истории компании У. Диснея, но и в истории кинематографа. По сюжету храбрая принцесса Анна и простой парень Кристоф вместе с оленем Свенем и снеговиком Олафом отправляются в опасное путешествие, чтобы попытаться найти старшую сестру Анны, Эльзу, нечаянно наложившую заклятье на их королевство и тем самым обрекшую на вечную зиму его жителей³⁹.

Почему был выбран данный мультфильм? Во-первых, он значительно выделяется из перечня мультфильмов (сказка – мюзикл), во-вторых, сценаристы стремились показать все сложности взаимоотношений между сестрами практически одного возраста. В сравнении с первоначальным сценарием, данный мультипликационный фильм получился более добрым (в одном из ранних вариантов сценария Эльза уже изначально была отрицательным персонажем и все действия по отношению к сестре и

³⁸ «Зверополис» («Zootopia»), реж. Р. Мур, 2016)

³⁹ «Холодное сердце» («Frozen»), реж. К. Бак, Дж. Ли, 2013)

подданным осуществляла преднамеренно). В финальном варианте, который и вышел на экраны, Эльза совершает злые поступки на эмоциях, как бы случайно. В этом и выражается первый воспитательный мотив мультфильма – эмоции не должны определять поведение, иначе неизвестно, к каким последствиям это может привести. Пример очень прост: в самый разгар ссоры с младшей сестрой во время торжества по случаю коронации Эльза раскрывает свою главную тайну, которую она скрывала на протяжении долгого времени, - умение колдовать, что приводит к необратимым последствиям: королевство было превращено в территорию вечной зимы⁴⁰. Еще в данном аспекте можно привести в качестве примера и желание Анны выйти замуж за принца Южных земель Ханса, поддавшись чувству мимолетной влюбленности, которое приводит к еще одной «катастрофе» - Ханс, заручившись поддержкой населения, вынашивает план того, как бы прибрать к своим рукам Эренделл⁴¹.

Также мультфильм, по своей сути, может быть полезен в том плане, какими не должны быть семейные взаимоотношения. Зная, что их старшая дочь, Эльза, обладает магической силой, которой она не умеет управлять, они стремятся оградить от нее младшего ребенка, Анну, что впоследствии приводит не только к охлаждению отношений между сестрами, но и к дальнейшим бедам, связанным со стихийным бедствием и ранением Анны.

Родители принцесс погибают в кораблекрушении в самом начале сюжета, после того, как создали основную проблему сюжета. Но даже став королевой, Эльза не спешит нарушать указаний родителей и стремится скрыть свою силу вместо того, чтобы научиться ей управлять в созидательных целях⁴².

В мультипликационном фильме «Холодное сердце» возникает и тема истинности / неистинности любви (не между сестрами или родителями и

⁴⁰ «Холодное сердце» («Frozen», реж. К. Бак, Дж. Ли, 2013)

⁴¹ «Холодное сердце» («Frozen», реж. К. Бак, Дж. Ли, 2013)

⁴² «Холодное сердце» («Frozen», реж. К. Бак, Дж. Ли, 2013)

детьми, а между представителями разных полов). В статье Е. Кумряковой⁴³ есть по этому поводу интересное замечание: она пишет о том, что в мультфильме подтекстом проводится идея отрицания традиционной семьи (смерть родителей Эльзы и Анны, «неистинность» союза Анны и Ханса) и продвигаются «альтернативные» и гомосексуальные семьи (семья торговца Оакена, община Троллей).

Но, в целом, при негативизме оценок со стороны Е. Кумряковой, стоит отметить, что именно вера в любовь и ее проявление впоследствии становятся той силой, которая смогла изменить ситуацию к лучшему – Анна была исцелена, в королевство вновь вернулось лето, все мошенники были разоблачены⁴⁴.

В мультипликационном фильме «Ральф», созданном по сценарию Дженнифер Ли и Фила Джонстона, в качестве главных героев выступают персонажи игр из популярных среди детей игровых автоматов. Ральф 30 лет трудится в игре «Мастер Феликс-младший» и по задумке разработчиков игры является отрицательным персонажем, которого никто не любит из-за его роли в игре. Чем примечателен данный мультфильм?

Во-первых, это история о стремлении героев измениться, стать лучше, достичь новых высот, добиться признания окружающих. Так, Ральф, который на протяжении всей своей «жизни» является отрицательным персонажем и очень от этого страдает (что даже ходит в «клуб анонимных злодеев»), к которому все относятся пренебрежительно, мечтает получить медаль и показать всем, что и громила может стать героем. Поэтому он отправляется в чужую игру, но получает медаль не совсем законным путем⁴⁵.

⁴³ Кумрякова Е. Дисней – отравленные сказки. Екатеринбург: проект «Научи хорошему», 2016. – С. 13.

⁴⁴ «Холодное сердце» («Frozen», реж. К. Бак, Дж. Ли, 2013)

⁴⁵ «Ральф» («Wreck-It Ralph», реж. Р. Мур, 2012)

Во-вторых, «Ральф» - это мультфильм о дружбе, умении проявлять солидарность и эмпатию к герою со схожей судьбой. По сюжету, когда Ральф попадает в игру «Сладкий форсаж», он знакомится с Ванилопой, которая является дефектом программы («глюком») и, по сути, таким же изгоем в своей игре, как и Ральф. Сблизившись на фоне схожих мотивов – быть признанными в своем окружении и показать, что ты на что-то способен – Ральф помогает Ванилопе создать и научиться водить автомобиль, чтобы та смогла выиграть гонку и вернула ему медаль, которая была внесена в качестве взноса на участие в гонках. Но король Карамель убедил Ральфа в том, что участие Ванилопы в гонках погубит игру, и Ральф ломает автомобиль и уходит. По возвращении в свой автомат, Ральф узнает, что Феликс и Ванилопа находятся в тюрьме. Он их выручает и отправляет Ванилопу на гонки, где она побеждает, и к ней возвращается её истинный статус⁴⁶.

В-третьих, можно увидеть в мультфильме и отражение тематики превосходства женщины над мужчиной. Так, это более всего выражается через пару сержанта Калхун (высокой и суровой женщины-воина) и Мастера Феликса (маленького, щуплого паренька), где Калхун действительно считает, что женщины во многом лучше мужчин (отсылка к феминофашизму)⁴⁷. Некоторое превосходство Ванилопы над Ральфом также прослеживается, но все-таки в данной ситуации превосходство женского пола над мужчинами выражается лишь в стремлении быть услышанной, что смягчает негативизм данного аспекта.

В конце фильма зритель видит, что Ральф смог добиться своей цели: его все уважают, хотят с ним дружить. Все это подтолкнуло Ральфа к идее

⁴⁶ «Ральф» («Wreck-It Ralph», реж. Р. Мур, 2012)

⁴⁷ Кумрякова Е. Дисней – отравленные сказки // Проект «Научи хорошему». - Екатеринбург, 2016. – С. 20.

отстроить и расширить свою игру, которая становится ещё более интересной и популярной⁴⁸.

В конце 2016 года в мире на экраны вышел мультипликационный фильм «Моана», работы режиссеров Рона Клементса и Джона Маскера, рассказывающий о приключениях девушки с острова Мотунуи – Моаны. Моана – дочь вождя племени, которую с самого детства готовят стать преемницей своего отца.

В «Моане» показан позитивный образ родителей, которые искренне интересуются жизнью дочери и стремятся оградить ее от опасности. Так, когда Моана узнает, что рыба ушла вглубь океана, она предлагает рыбачить дальше, за рифом, отец резко отказывает ей. Мать рассказывает, что когда-то он сам заплыл за риф, но попал в шторм, в котором погиб его лучший друг. Девушка решает самостоятельно уплыть дальше, но едва не тонет. Её бабушка Тала, видя в смелой Моане будущее племени, советует внучке уплыть на поиски полубога Мауи, который бы помог племени вернуться к прежней жизни мореплавателей⁴⁹.

«Моана» - история о самоотверженной девушке, которая отправляется в опасное путешествие, чтобы спасти свой остров. Моана, несмотря на свою хрупкость и юный возраст, в одиночку пытается справиться с полубогом Мауи, который постоянно пытается от нее избавиться, но сила океана каждый раз возвращает ее в лодку.

Но ничего не может быть гладко. После того, как Мауи и Моане удалось похитить у краба Таматоа Волшебный крюк, принадлежавший Мауи, они провели безуспешную попытку покончить с демоном Те Ка. Крюк раскалывается, и Мауи разочаровывается в своих способностях и покидает

⁴⁸ «Ральф» («Wreck-It Ralph», реж. Р. Мур, 2012)

⁴⁹ «Моана» («Moana», реж. Р. Клементс, 2016)

лодку, считая, что океан ошибся в выборе проводника Моаны⁵⁰. Моана же, в свою очередь, призывает океан выбрать кого-то другого спасти Мотунуи вместо неё. Появляется дух Талы и вдохновляет Моану продолжить путь, ведь она — будущий вождь и уже зашла так далеко. Увидев упорство Моаны, Мауи все-таки помогает ей дойти до конца.

В ходе многочисленных приключений (борьба с морскими пиратами, схваткой с демоном Те-Ка) Моана добивается поставленной задачи – на остров Мотунуи возвращается достаток и благоденствие; жители племени вспоминают свое прошлое и начинают развивать мореплавание.

Таким образом, мы увидели, что в «Моане» основной воспитательный мотив можно сформулировать следующим образом: никогда нельзя сворачивать с полпути, необходимо все довести до победного конца.

⁵⁰ «Моана» («Moana», реж. Р. Клементс, 2016)

Глава 3. Студия «Pixar Animation Studios» и ее участие в воспитании подрастающего поколения

3.1.«Pixar Animation Studios» как дочернее предприятие студии Уолта Диснея: история успеха

Анимационная студия «Pixar Animation Studios» (или сокращенно – «Pixar») была основана в 1979 году Джорджем Лукасом, но в то время она называлась просто “Computer Division” и была компьютерным подразделением компании Lucasfilm. На работу в студию были приглашены одни из лучших специалистов по компьютерной графике, но вплоть до середины 80-х гг. их способности оставались невостребованными. В 1986 “Computer Division” было решено выделить в отдельную компанию и найти внешнего инвестора. Компанию переименовали в «Pixar», и начались поиски инвестора. Стив Джобс предложил сумму в размере \$5 млн., но его предложение было сначала отвергнуто. Но, так как других инвесторов не нашлось, компании пришлось пойти на сделку с Джобсом, который видел большие перспективы в технологиях трёхмерной анимации.

Но в «Pixar» произошел внутренний кризис, который затянулся на целое десятилетие и поставил компанию на грань выживания. В этот период С. Джобс, сконцентрировал всю полноту власти над компанией в своих руках. Так, в 1991 году он убедил сотрудников отдать свои пакеты акций взамен на сохранение его личного патронажа над компанией. В начале 1990-х гг. ситуация доходила до того, что владельцам компании приходилось обращаться к своему старшему товарищу – компании The Walt Disney для того, чтобы та проспонсировала их проекты.

В 1995 году на мировые экраны вышел первый полнометражный мультипликационный фильм компании «Pixar Animation Studios» совместно со студией У. Диснея - «Toy Story» («История игрушек»), который стал

настоящим прорывом, принёс более \$350 млн. дохода, и одновременно привел к разногласиям между руководителями двух корпораций по поводу авторских прав на мультфильм. С. Джобс сумел отстоять права «Pixar» на «Историю игрушек».

Вслед за «Историей игрушек» под эгидой «Pixar Animation Studios» выходит целая плеяда мультфильмов, которые пользуются популярностью и до сих пор («Приключения Флика», «Суперсемейка», «Корпорация монстров», «В поисках Немо» и др.), что позволило «Pixar» стать в современных условиях коммерчески самой успешной анимационной студией и составить конкуренцию своему патрону.

С выхода на большой экран первого мультипликационного фильма, в мире стали говорить о фирменном стиле «Pixar Animation Studios». Он заключается в том, что на подготовительном этапе мобильная команда создателей мультфильма занималась «исследованиями на местности». К примеру, перед созданием мультфильма «Рататуй» аниматоры отсняли подробный материал в кухне элитного ресторана, а сценаристы даже поработали там помощниками повара; провели неделю в Париже, снимая виды города и рестораны; совершили сплав по порогам реки Американ.

В 2006 году после длительных и непростых переговоров студия была приобретена компанией «The Walt Disney Pictures», что сделало Стива Джобса крупнейшим акционером «The Walt Disney Company» (общая стоимость акций более семи миллиардов долларов). 24 января 2006 года был заключён договор о слиянии, а 5 мая 2006 года сделка была одобрена акционерами.

В 2008 году студия «Pixar» сделала невероятный рывок вперед, уравнив анимацию с кинематографией⁵¹. Мультипликационный фильм компании

⁵¹ Запрудин А.Г. Кино: искусство или техника? // Вестник Тюменского государственного университета. – 2012. – №10. – С. 113.

«WALL-E» получил в 2009 году премию «Оскар» в номинации «Лучший анимационный фильм», а главный персонаж мультфильма произвел на зрителей неизгладимое впечатление, что в журналах и газетах начали писать о том, что «симпатичная жестяночка» оказалась настолько одушевленной, что «приходится напоминать себе, что это всего лишь последовательность цифр, преобразованная в движущийся образ».

В последние годы «Pixar Animation Studios» удерживает звание мирового лидера по объемам кассовых сборов с выпуска в прокат мультипликационных фильмов. Ориентируясь на создание полнометражной компьютерной анимации, «Pixar» является первооткрывателем в этом жанре, что впоследствии привело к появлению в мире студий, работающих в этом стиле – DreamWorks SKG, BlueSky, известные в России и в мире благодаря таким мультфильмам, как: «Шрэк», «Ледниковый период», «Рио», «Как приручить дракона» и др.

История успеха студии «Pixar» - это, прежде всего, история успеха ее владельцев. Все исследователи, занимающиеся проблематикой этой анимационной студии, неизменно утверждают, что не будь владельцем компании Стив Джобс, то, вероятно, она стала бы одним из отделов более крупной анимационной компании, например, «The Walt Disney Company». Несмотря на то, что в 2006 году была оформлена сделка по приобретению акций «Pixar» компанией Дисней, студия Джобса сохраняет свою самостоятельность и продолжает пополнять свои активы за счет успеха большей части работ.

Pixar также является разработчиком передовых решений в области трёхмерной компьютерной графики. В частности, Pixar разрабатывает программное обеспечение для визуализации высококачественных фотореалистичных изображений, использовавшееся при создании

визуальных эффектов для таких фильмов как «Титаник», «Матрица», «Властелин колец» и др.

3.2. Воспитательная ценность мультипликационных фильмов компании «Pixar Animation Studios»

В рамках исследовательской работы был проведен анализ с целью выявления воспитательного потенциала следующих мультипликационных фильмов компании «Pixar Animation Studios»: «Рататуй», «Головоломка», «Храбрая сердцем», «В поисках Немо», «Вверх!».

Первым в списке идет мультипликационный фильм «В поисках Немо», появившийся в мировом прокате в 2003 году. Сюжет разворачивается вокруг семьи рыб-клоунов – Немо и его отца Марлина. Чем может привлечь данный мультфильм?

Во-первых, в мультфильме остро встает проблема «отцов и детей». В нем мы видим значительную пропасть между отцом и сыном. Немо не помнит мать – она трагически погибла вместе со всеми детьми при нападении барракуды, и все заботы о ребенке взял на себя отец. По отношению к сыну, Марлин проявлял безрассудную гиперопеку, но в первый же его день в школе оказался свидетелем того, как его поймал аквалангист и уплыл с ним в незнакомые края⁵². Оставшаяся часть фильма была посвящена его странствиям в поисках Немо, который к этому моменту оказался в аквариуме в кабинете у дантиста и тщетно пытался оттуда выбраться.

Во-вторых, в сюжете мультфильма появляется рыбка Дори, характеризующаяся сильнейшей забывчивостью (может забыть то, что случилось с ней пару минут назад). Дори, встретив Марлина, помогает ему разыскать сына, несмотря на то, что сама в значительной степени напоминает

⁵² «В поисках Немо» («Finding Nemo», реж. Э. Стэнтон, 2003)

ребенка (из-за забывчивости и наивности)⁵³. Дори для Марлина становится неким замещением собственного ребенка, за которым необходимо присматривать, иногда даже воспитывать.

Общий посыл истории позитивен: отношения между отцом и сыном строятся на том, что Немо получает власть над Марлином. Но история о Немо – это не просто история приключений. В мультфильме на протяжении всего сценария проводится мысль о том, что для сохранения семьи необходимо идти на значительный риск, а впоследствии и на уступки. Так, отец начинает путь к изменению своего отношения к ребенку, исправляется в лучшую сторону с подачи Немо. Но одновременно стоит обратить внимание и на то, что Немо тоже приходится очень серьезно поработать над собой в созданной им опасной ситуации.

«Рататуй» – полнометражный анимационный фильм режиссера Брэда Бёрда, вышедший на экраны в июне 2007 года. История этого мультфильма брала свое начало в 2000 году, когда режиссер Рихард Ян Пинкава задумал его сюжет. Концепция мультфильма о крысе, мечтающей стать шеф-поваром, была очень смелой, особенно когда в американском кинематографе сохраняется традиция изображения крыс как существо, вызывающее страх и омерзение⁵⁴.

Работа над мультфильмом длилась семь лет, в течение которых сменились несколько режиссеров и сценаристов: так, Я. Пинкава уволился из компании в 2006 году, и работу над мультфильмом заканчивал уже Б. Бёрд. Ему достались неплохие активы: цифровые модели персонажей и декорации наиболее важных сцен уже были готовы. Бёрд сохранил основных персонажей Пинкавы⁵⁵, в том числе крыса Реми; Альфредо Лингвини, неуклюжего и нелепого уборщика ресторана, который становится союзником

⁵³ «В поисках Немо» («Finding Nemo», реж. Э. Стэнтон, 2003)

⁵⁴ Прайс Д. Магия Рихард. - М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012. – С. 143.

⁵⁵ Прайс Д. Магия Рихард. - М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012. – С. 144.

Реми; Антуана Эго, беспощадного ресторанный критика; Колетт, женщину-повара на чисто мужской кухне.

Сценарий «Рататуй» основывался на идее, что творческий талант, каким бы ни был его источник, должен высоко цениться. Без этого все придет в упадок; например, медленно, но верно придет в упадок ресторан, который просто воспроизводит идеи прошлого и зарабатывает на славе своего основателя⁵⁶. Основной посыл произведения – без веры в себя и свои силы ты не сможешь достичь высот.

Сюжет мультипликационного фильма разворачивается вокруг истории дружбы крысы Реми, всю жизнь мечтавшего стать шеф-поваром, и уборщика Альфредо Лингвини, который бы ни за что не связал свою жизнь с кухней, и тем более не мечтал бы стать владельцем ресторана. Но обстоятельства складываются иначе. После того, как Реми попадает в ресторан покойного шеф-повара Огюста Гюсто (которого просто обожает Реми) и знакомится с Альфредо, начинается борьба сотрудников ресторана за обладание высшей оценкой ресторанный критика Эго. В ходе этих событий Реми узнает, что Альфредо приходится сыном покойному Гюсто и помогает ему стать единственным владельцем ресторана и вернуть ресторану былую славу⁵⁷.

В мультфильме основной воспитательный потенциал сосредотачивает в себя персонаж крысёнка Реми, уверенный в себе и открытый, без раздумий подчиняющийся своему таланту и страсти к кулинарному искусству и старающийся преодолеть все препятствия на пути к своей мечте.

Но в борьбе за мечту Реми ссорится с семьей, и именно в этой сцене зритель видит насущный конфликт «отцов и детей», который, к счастью, решается позитивно. Так, отец Реми, Джанго, ненавидя людей и все, что с ними связано, запрещал Реми даже думать о том, чтобы стать шеф-поваром,

⁵⁶ Прайс Д. Магия Pixar. М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012. – С. 144.

⁵⁷ «Рататуй» («Ratatouille»), реж. Б. Бёрд, 2007)

но, впоследствии узнав, что Реми смог достичь успеха, пошел на примирение с сыном⁵⁸.

Еще одной историей успеха в мультипликационном фильме является история Колетт, женщины-повара, которая смогла попасть на работу в ресторан и удержаться, несмотря на то, что во Франции кулинарное искусство является чисто мужским занятием. Режиссер сделал роль Колетт более значимой: она стала персонажем, чьи надежды были обмануты, но в итоге она объединяется с Реми и Лингвини.

Мультипликационный фильм «Вверх!», впервые показанный на Каннском кинофестивале в мае 2009 года. Снятый по сценарию Боба Питерсона и Пита Доктера, мультфильм «Вверх!» - это история приключений старика Карла Фредриксена и скаута Рассела в Южную Америку. Карл с раннего возраста мечтал попасть к Райскому водопаду, который покорила герой его детства – путешественник Чарльз Манц. Полететь к водопаду Карл планировал вместе с женой Элли, но незадолго до этого она скончалась. Оставшись в одиночестве, Карл решает наконец выполнить данное Элли обещание и отправляется к Райскому водопаду в собственном доме, привязанном к огромному количеству воздушных шаров⁵⁹.

Несмотря на то, что сюжет мультфильма кажется чересчур фантастическим (полет в доме, привязанном к воздушным шарам, через полконтинента – прямое тому доказательство), из него можно выделить несколько мотивов, которые могут быть интересны с точки зрения нравственного воспитания. Во-первых, через весь сюжет проходит идея о том, что человек не может жить без цели. Если рассматривать это утверждение на примерах, то мы увидим, что у каждого из главных героев есть значимая цель, которой подчинена вся деятельность данного человека. Так, у Карла это выполнение обещания, данного еще в детстве Элли; у

⁵⁸ «Рататуй» («Ratatouille»), реж. Б. Бёрд, 2007)

⁵⁹ «Вверх!» («Up»), реж. П. Доктер, 2009)

Рассела – получение заветного скаутского значка «За помощь пожилым людям» и звания старшего скаута; у Чарльза Манца, который появляется во второй половине сюжета, - поиск и отлов птицы, живущей в лабиринте рядом с Райским водопадом. Вся деятельность героев подчинена данным целям, Карл и Рассел смогли их достичь, а Манц погибает⁶⁰.

«Головоломка» - мультипликационный фильм, вышедший под логотипом студии в 2015 году, - повествует о жизни девочки-подростка Райли. Данный мультфильм интересен тем, что является успешной попыткой показать внутренний мир каждого человека на примере подростка. Так, поведение Райли определяют пять базовых эмоций: Радость, Печаль, Страх, Гнев и Брезгливость, которые находятся в мозговом центре девочки. Также здесь копятся все воспоминания девочки за день⁶¹. Они выглядят как небольшие стеклянные шарики различных цветов, обозначающих эмоцию, с которой связано то или иное воспоминание. В конце дня все они отправляются в специальное хранилище.

Существует несколько базовых воспоминаний, каждое из которых является основой для островков, характеризующих стороны личности Райли. Сначала все эмоции живут дружно, но после того как девочка с родителями переезжает из родной Миннесоты в Сан-Франциско, привычный мир Райли рушится. Печаль пытается изменить эмоциональную окраску ярких воспоминаний жизни из Миннесоты. Радость пытается не допустить этого. В результате конфликта они случайно выпадают из мозгового центра и попадают в долговременную память. Лишившись этих эмоций, Райли впадает в апатию, и в структуре её личности начинаются разрушительные изменения⁶².

⁶⁰ «Вверх!» («Up», реж. П. Доктер, 2009)

⁶¹ «Головоломка» («Inside Out», реж. П. Доктер, 2015)

⁶² «Головоломка» («Inside Out», реж. П. Доктер, 2015)

Попытки Радости и Печали вернуться в мозговой центр сопровождаются тем, что разрушаются островки личности девочки. Несмотря на то, что в мозговом центре девочки оставшиеся негативные эмоции пытаются управлять жизнью Райли, но под их влиянием девочка не может справиться с жизненными ситуациями, ссорится с родителями и подругой, а также бросает своё увлечение хоккеем. В конечном итоге, под управлением Гнева, она принимает решение сбежать в родную Миннесоту⁶³.

В мультипликационном фильме остро встает проблема того, что для достижения общей цели необходимо координировать свои усилия, уметь слышать того, с кем «тянешь общую лямку». Так, Радость, раньше считавшая себя самой главной эмоцией в сознании Райли, осознает, что в одиночку очень сложно управлять жизнью человека (особенно подростка, который при принятии решений руководствуется преимущественно эмоциями) и мирится с Печалью, чтобы вернуться в мозговой центр и не допустить дальнейшего разрушения личности Райли.

Спустя год личность Райли становится сложнее, что связано в первую очередь со вступлением девочки в переходный возраст, а также с тем, что эмоции теперь работают совместно, а не борются за преобладание в мозговом центре.

Таким образом, авторы сценария стремились показать, что, так как поведение любого человека определяют эмоции, необходимо уметь ими управлять, чтобы не допустить потери контроля над ситуацией. Эта проблема важна в особенности для подростков потому, что именно при переходе в подростковый возраст, они начинают учиться управлять своими желаниями, ставить цель на определенный период времени, оценивать поведение не только других людей, но и критически относиться к собственным действиям.

⁶³ «Головоломка» («Inside Out», реж. П. Доктер, 2015)

Кроме проблемы личностного развития подростка, для педагога будет интересна еще одна тема, затрагиваемая в мультфильме – проблема взаимоотношений в семье. В целом, в «Головоломке» создается позитивный образ родительства, когда родители заботятся о своем ребенке, уделяют ему достаточно внимания, интересуются его жизнью и занимаются его развитием. Но, как уже было упомянуто выше, после того, как жизнью Райли начинают управлять негативные эмоции, девочка ссорится с родителями и убегает из дома. В этой сцене мы видим, что подростковый период является наиболее трудным для человека, поэтому родителям и педагогам необходимо уделять внимание именно внутреннему миру ребенка, чтобы избежать конфликтных ситуаций.

«Храбрая сердцем» - первая волшебная сказка производства компании «Pixar Animation Studios»; ее режиссер Бренда Чапман попыталась наполнить мультфильм духом сказок братьев Гримм и Х.К. Андерсена. Главная героиня фильма — принцесса Мерида, дочь шотландского короля Фергуса и королевы Элинор. Мать стремится сделать из принцессы настоящую леди, воспитывает ее в строгости и контролирует каждый шаг. Но Мерида желает себе другой судьбы – она увлекается верховой ездой, стрельбой из лука и другими «мужскими» занятиями⁶⁴.

В день совершеннолетия принцессы сыновья предводителей трёх основных кланов должны соревноваться за её руку. Ни один из них не нравится принцессе, и к тому же она ещё не хочет замуж, о чем и заявляет матери. Но Элинор не желает слушать свою дочь, так как боится, что из-за ее отказа выйти замуж может начаться война. После ссоры с матерью, Мерида сбежала в лес, где заметила жилище ведьмы, к которой она обращается за колдовством: Мерида просит, чтобы ведьма заколдовала Элинор⁶⁵.

⁶⁴ «Храбрая сердцем» («Brave», реж. Б. Чапман, 2012)

⁶⁵ «Храбрая сердцем» («Brave», реж. Б. Чапман, 2012)

Кроме того, в мультфильме «Храбрая сердцем» зритель может увидеть двойственный тип родительства – с одной стороны, мать, имеющая сильное влияние не только на детей, но и на супруга; с другой стороны, отец, обладающий большим авторитетом у дочери, так как во всем ей уступает, но при этом всем в семье он не является главным, что наталкивает на мысль о том, что в семье Мерида – настоящий матриархат.

Данный мультипликационный фильм интересен именно тем, что показывает сложность внутрисемейных отношений: зачастую, желая лучшей судьбы своим детям (или же, наоборот, стремясь получить за их счет определенные выгоды для себя), родители не обращают внимания на желания и стремления собственных детей.

Помимо этого, в данном мультфильме показана ситуация, когда гордыня и эгоизм приводят к плачевным последствиям – Мерида чуть не лишилась матери и братьев, которые были обращены в медведей. Поэтому всегда необходимо учитывать мнение окружающих тебя людей, важно уметь идти на компромисс, в особенности в семье.

Заключение

Анимация – неотъемлемая часть современной культуры. Зародившись еще в начале XX столетия, она в настоящее время захватила значительную часть повседневной жизни современных детей разных возрастов. В новых условиях мультипликационные фильмы рассматриваются не только как способ проведения досуга детей, но и как эффективное воспитательное средство.

В рамках проведенного исследования были уточнены основные психологические характеристики подросткового возраста, к которым относится формирование самооценки и критического мышления, переориентирование ребенка на новый вид ведущей деятельности (общение), вследствие чего возникает потребность в постоянном эмоциональном насыщении. Воспитательную работу с подростками необходимо выстраивать с учетом данных особенностей, что подталкивает педагогов к использованию новых педагогических средств, которые бы оказывали влияние именно на эмоционально-волевою сферу подростков. К числу таких средств многие педагоги и психологи относят мультипликационные фильмы.

В России, после длительного доминирования советской мультипликации в сфере детской культуры, в начале 90-х гг. происходит переориентирование аудитории с отечественных мультфильмов на зарубежные, преимущественно американского производства. В это время на российский рынок развлечений попадают мультипликационные фильмы студий «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios», а позднее к ним присоединяются компании «Dream Works SKG» и «Blue Sky Studios».

Российское анимационное искусство также продолжает развиваться, несмотря на то, что в конце 1980 – начале 1990-х гг. единственная мультипликационная студия, «Союзмультфильм», переживает структурный кризис. Многие исследователи признают, что этот кризис в значительной

мере повлиял на развитие российской анимации и популяризацию зарубежной мультипликации в российском обществе.

В ходе исследования была подтверждена мысль о том, что зарубежная анимация является более популярной для подрастающего поколения. Так, в ходе анкетирования, проведенного для школьников в возрасте 11-12 лет, было выявлено, что подростки данной возрастной категории, отдают предпочтение зарубежной мультипликации.

Также в рамках исследовательской работы был проведен тщательный отбор мультипликационных фильмов, которые подверглись педагогическому анализу. В ходе данного анализа было выявлено, что современные мультипликационные фильмы двух крупнейших компаний - «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» - обладают значительным воспитательным потенциалом, обращая внимание зрителя на различные проблемы современного социума. Среди наиболее популярных – проблема взаимоотношений между поколениями в семье, дружба как залог успешной социализации и необходимость умения дружить в современном мире, проблема успешности и взаимосвязанная с ней проблема развития в личности качеств, необходимых для достижения успеха (целеустремленность, находчивость, умение выстраивать отношения с окружающими и т.д.).

Несмотря на то, что в современной научной литературе зарубежная анимация рассматривается преимущественно в аспекте их «вредности», нельзя не отметить и их положительного влияния на детей, в особенности на подростков, которые уже умеют критически относиться к предлагаемой им информации. Так, в ходе исследования были выявлены позитивные аспекты современной мультипликации, которые могут использоваться в процессе духовно-нравственного воспитания детей подросткового возраста.

Также в рамках исследования были разработаны и проведены внеклассные мероприятия с использованием сюжетов мультипликационных фильмов компаний «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» на тему «Семья и внутрисемейные отношения» и «Что значит быть успешным?» (См. Приложения). В рамках первого мероприятия затрагивается проблема поведения ребенка в семье и формируются правильный образ межпоколенных взаимоотношений. Второе внеклассное мероприятие ориентируется на уточнение и формирование у учащихся представлений об успехе и тех факторах, которые влияют на успешность человека в определенных сферах, а также затрагивается проблема формирования мотивации.

В современной школе педагоги считают использование мультипликации при проведении воспитательной работы несоответствующим возрастным потребностям подростков. Но, на самом деле, с этим нельзя согласиться, так как сюжеты современных зарубежных и отечественных мультфильмов построены на принципах усложнения и запутывания, перехода от одного периода в другой и обратно, параллельном развитии сюжета в разных мирах (фантастическом и реальном) и т.д. Поэтому можно лишь поддержать тех психологов и педагогов, которые утверждают, что полнометражные мультипликационные фильмы будут лучше восприниматься детьми старше 10 лет, когда у них сформирован определенный набор морально-этических ценностей.

В заключение хотелось бы отметить, что формирование духовно-нравственных ценностей посредством мультипликационных фильмов требует качественной проработки используемого материала, глубинного анализа содержания анимационных фильмов, так как педагогу необходимо понимать, какие стороны мультфильма могут нести в себе «двойное дно», есть ли какие-то «подводные камни», которые могут быть неоднозначно восприняты подростком.

Список источников:

1. «В поисках Немо» («Finding Nemo», реж. Э. Стэнтон, 2003)
2. «Вверх!» («Up», реж. П. Доктер, 2009)
3. «Вольт» («Volt», реж. К. Уильямс, 2008)
4. «Головоломка» («Inside Out», реж. П. Доктер, 2015)
5. «Зверополис» («Zootopia», реж. Р. Мур, 2016)
6. «Моана» («Moana», реж. Р. Клементс, 2016)
7. «Ральф» («Wreck-It Ralph», реж. Р. Мур, 2012)
8. «Рататуй» («Ratatouille», реж. Б. Бёрд, 2007)
9. Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования [Электронный ресурс]: утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от «17» декабря 2010 г. № 1897 // Единое окно доступа к образовательным ресурсам, 2010.- URL: http://window.edu.ru/resource/768/72768/files/FGOS_OO.pdf (дата обращения: 22.04.2018)
10. «Холодное сердце» («Frozen», реж. К. Бак, Дж. Ли, 2013)
11. «Храбрая сердцем» («Brave», реж. Б. Чапман, 2012)

Список литературы:

1. Абраменкова В.И. Дети и телевизионный экран // Воспитание школьников. – 2006. – № 6. – С. 28–31.
2. Александрова А.Ю. Уолтер Элайас Дисней (5.12.1901-15.12.1966) // Современные проблемы сервиса и туризма. - 2008.- № 1. - С. 7-17.
3. Александрова Ю.А., Дятленко А.Р. Развитие российской анимации. // Национальная ассоциация ученых (НАУ). – 2016. - №9 (25). – С. 84-87.
4. Аромштам М.А. Мульти-пульти в философском разрезе. Основные вопросы мультипликационной философии [Электронный ресурс] // Искусство в школе. – 2004. – № 5. – URL: <http://dob.1september.ru/2003/13/1.htm>. (Дата обращения: 17.05.2018)

5. Веселые человечки: культурные герои советского детства: сб. статей. - М., 2008.
6. Горохова О.В. Трансформация образа ребенка в отечественной анимации 1920–1940-х гг. // Ярославский педагогический вестник. – 2013. – № 4. – Том I (Гуманитарные науки). – С. 262 – 266.
7. Детство под угрозой. Вредные мультфильмы // Проект «Научи хорошему». - Екатеринбург, 2015.
8. Запрудин А.Г. Кино: искусство или техника? // Вестник Тюменского государственного университета. – 2012. – №10. – С. 113 – 118.
9. Иваненко А.И. Деструктивные аспекты мультипликации. // Медиафилософия. – 2011. – Т. 7. - №7. – С. 175-180.
10. Козачёк О. В. Мультфильмы: их влияние на психику ребенка // Здоровье и экология. – 2007. – № 4. – С. 64–73.
11. Кон И. С. Психология ранней юности. - М.: Педагогика, 1989. – С. 54.
12. Кузнецова Е. М. О специфике мультипликации // Научные ведомости. Серия «Философия. Социология. Право». - 2013. - № 23 (166). – С. 261 – 264.
13. Кумрякова Е. Дисней – отравленные сказки // Проект «Научи хорошему». - Екатеринбург, 2016.
14. Кумрякова Е., Раевский Д. Чему учат популярные мультфильмы. Нетолерантные рецензии. // Исследовательский проект «Научи хорошему». - Екатеринбург, 2017.
15. Лалетина А.Ф. Культурообразующее значение мультипликации // Лингвокультурология. – 2009 - №3. – С. 142-147.
16. Мультфильмы под запретом // Tochka.net: интернет-издание. URL: <http://news.tochka.net/127936-multifilmy-pod-zapretom-chto-vrednogo-v-nikh-nashli-vzroslye-video-foto/> (дата обращения: 02.05.2018).
17. Немирич А.А. Ребенок у телеэкрана: смотреть, чтобы понимать // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. – 2012. – №24-2. – С. 17-23.

18. Официальный сайт Генеральной прокуратуры РФ [Электронный ресурс]. URL: <http://genproc.gov.ru/news/news-8382/> (дата обращения: 09.12.2017).
19. Почему дети любят мультики: детский психолог о мультфильмах для разных возрастных групп // Вестник лицензионного рынка. URL: <http://licensingrussia.ru/post/2851> (дата обращения: 03.06.2018).
20. Прайс Д. Магия Pixar. - М.: Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2012.
21. Ромашова М.В. От истории анимации к истории детства в СССР: постановка проблемы // Вестник Пермского университета. Серия: История. – 2011. - №3. - С.114-119.
22. Сальникова Е. В. Анимационный бум // Новый мир. – 2008 - № 11. – С. 166-174.
23. Смирнова Е.О., Соколова М.В., Матушкина Н.Ю. Исследование возрастной адресации мультфильмов // Культурно-историческая психология. – 2014. - №4. – С. 27-36.
24. Фельдштейн Д.И. Изменяющийся ребенок в изменяющемся мире: психолого-педагогические проблемы новой школы // Национальный психологический журнал — 2010. — №2(4). – С. 8 – 11.
25. Шаповаленко И.В. Возрастная психология (Психология развития и возрастная психология). — М.: Гардарики, 2005.
26. Шитякова Н.П., Верховых И.В. Духовно-нравственное воспитание школьников: проблемы, теории, технологии: учебное пособие. - Челябинск: Изд-во Челяб. гос. пед. ун-та, 2016.
27. Щуклина Е.С. Роль современной мультипликации в воспитании ребенка // Вестник Пензенского государственного университета. – 2013. – № 4. – С. 12–14.

Приложения

Приложение А. Анкета для учащихся

1. Фамилия и Имя
2. Возраст
3. Любишь ли ты смотреть мультфильмы?
4. Какой жанр мультфильмов нравится тебе больше всего? (сказка, приключения, фантастика)
5. Если ты выбираешь мультфильм для просмотра, какому ты отдашь предпочтение? Российскому или зарубежному?
6. Какие современные студии по производству мультфильмов ты знаешь?
7. Какие мультфильмы студии «Disney» ты знаешь? Есть ли среди них те, которые тебе нравятся? Перечисли.
8. Какие мультфильмы студии «Pixar» ты знаешь? Есть ли среди них те, которые тебе нравятся? Перечисли.
9. Назови последний мультфильм, который ты смотрел.

Приложение Б. Результаты проведенного анкетирования

В ходе исследования было проведено анкетирование учащихся двух шестых классов (6 «А», 6 «В») МБОУ «Гимназия №7» г. Красноярска в количестве 52 человек. Анкетирование показало следующие результаты.

Во-первых, возраст респондентов варьируется с 11 до 13 лет, при этом из 52 учащихся большинство составляют подростки в возрасте 12 лет (Диаграмма 1).

Во-вторых, на вопрос «Любишь ли ты смотреть мультфильмы?» утвердительно ответили 78% респондентов (Диаграмма 2).

В-третьих, самым популярным жанром мультипликационных фильмов среди опрошенных является приключенческий жанр (53% опрошенных). На втором месте – фантастические мультфильмы (31%), на третьем – мультфильмы-сказки (16%) (Диаграмма 3).

В-четвертых, 75% опрошенных учащихся при выборе мультипликационного фильма отдают предпочтение зарубежным картинам (Диаграмма 4).

В-пятых, в ходе анкетирования было выявлено, что учащиеся, помимо анимационных картин компаний «The Walt Disney Company» (84% опрошенных) и «Pixar Animation Studios» (76%), знакомы и с творчеством таких компаний, как «Dream Works SKG» (24%) и «Studio Ghibli» (12%) (Диаграмма 5).

В-шестых, среди респондентов популярны следующие мультфильмы компаний «The Walt Disney Company» и «Pixar Animation Studios» (Диаграмма 6):

- 1) «В поисках Немо» («Finding Nemo», реж. Э. Стэнтон, 2003) – 21%

- 2) «Моана» («Moana», реж. Р. Клементс, 2016) – 18%
- 3) «Зверополис» («Zootopia», реж. Р. Мур, 2016) – 14%
- 4) «Рататуй» («Ratatouille», реж. Б. Бёрд, 2007) – 12%
- 5) «Храбрая сердцем» («Brave», реж. Б. Чапман, 2012) – 9%
- 6) «Вверх!» («Up», реж. П. Доктер, 2009) – 7.5%
- 7) «Головоломка» («Inside Out», реж. П. Доктер, 2015) – 6.5%
- 8) «Ральф» («Wreck-It Ralph», реж. Р. Мур, 2012) – 5%
- 9) «Холодное сердце» («Frozen», реж. К. Бак, Дж. Ли, 2013) – 4%
- 10) «Вольт» («Volt», реж. К. Уильямс, 2008) – 3%

Приложение В. Графическое изображение результатов анкетирования учащихся.

Диаграмма 1

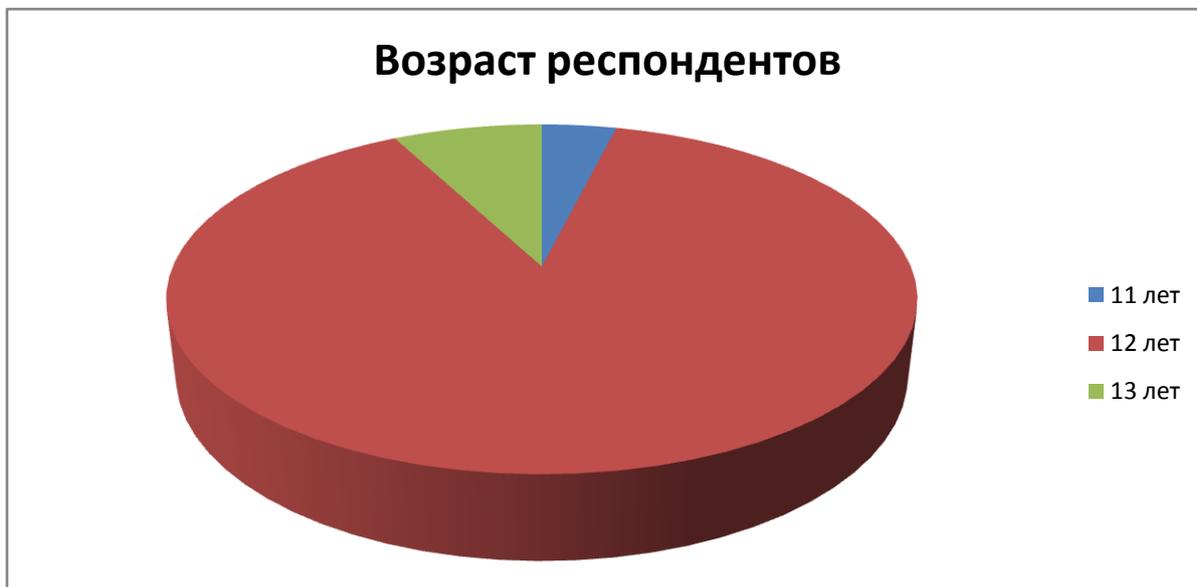


Диаграмма 2

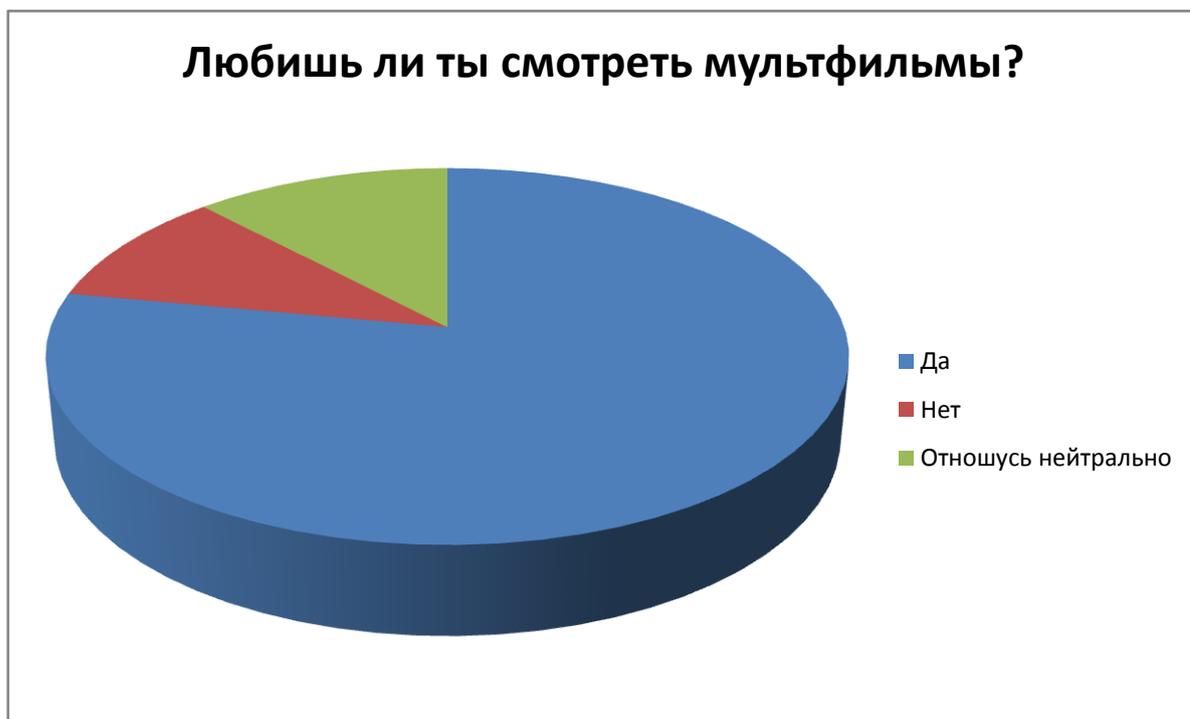


Диаграмма 3

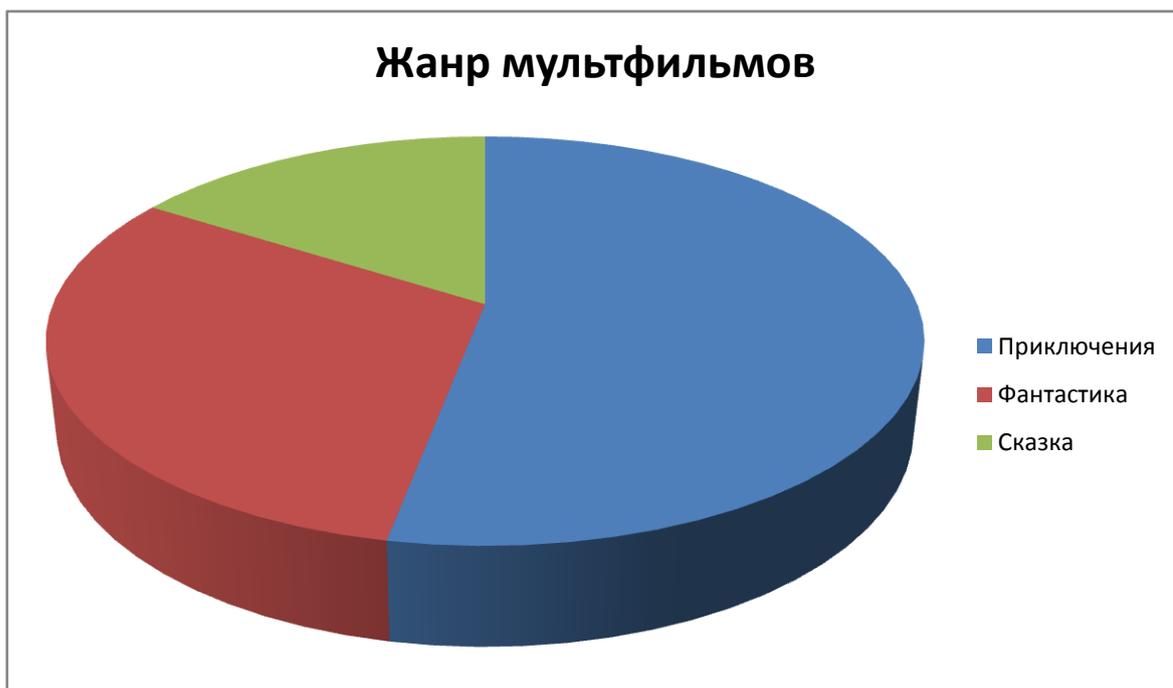


Диаграмма 4

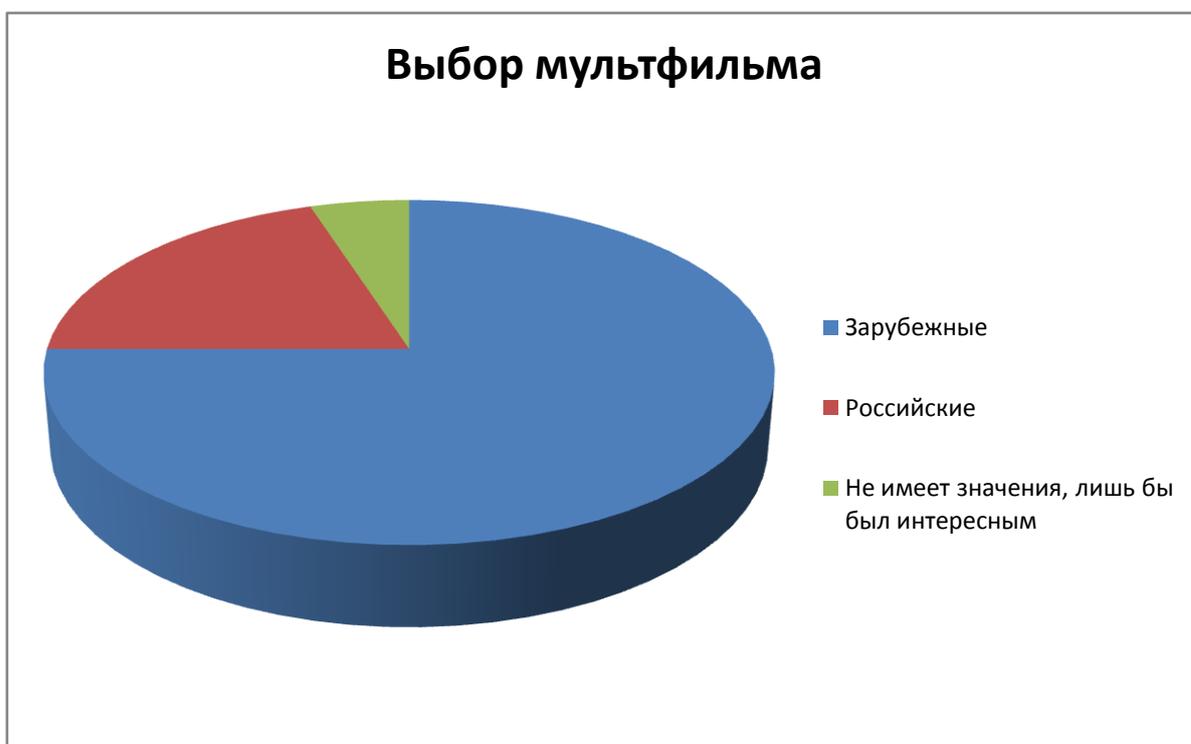


Диаграмма 5

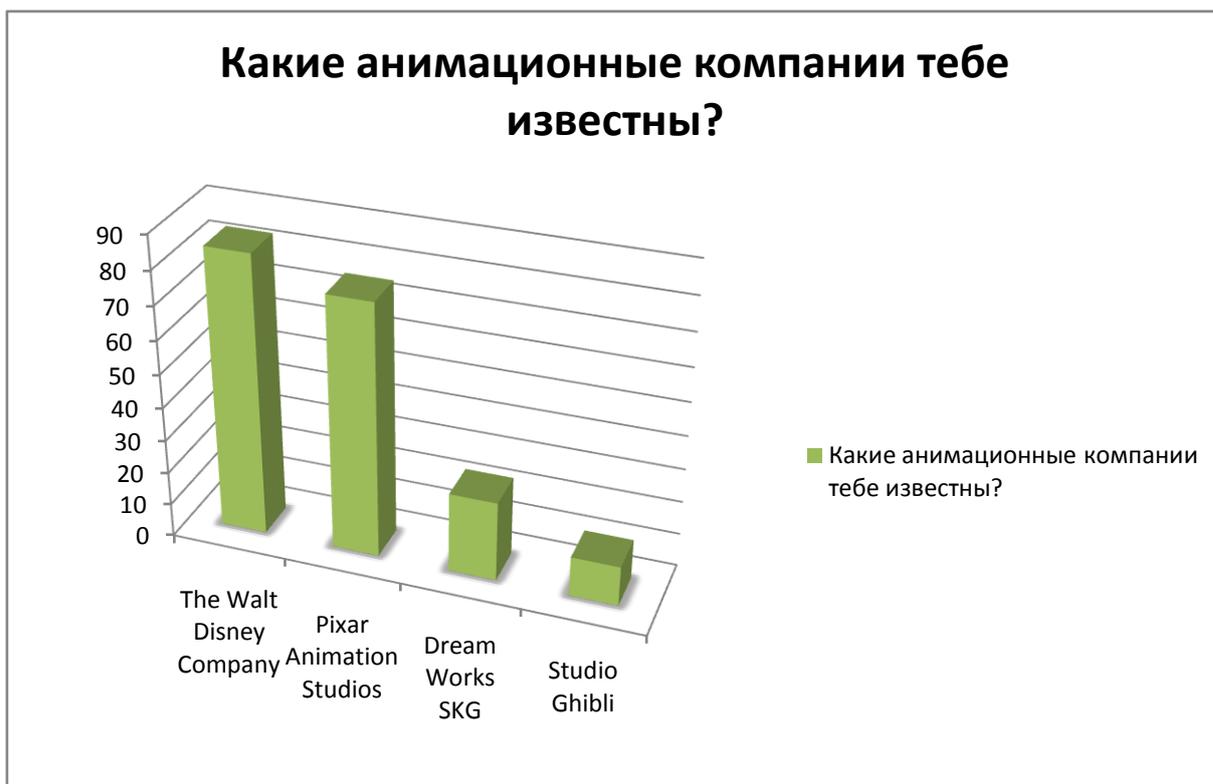


Диаграмма 6



Приложение Г. План-конспект внеклассного мероприятия

Тема: Семья и внутрисемейные отношения

Цель: формирование и закрепление представлений о внутрисемейных взаимоотношениях.

Формы работы: групповая и фронтальная.

Оборудование: персональный компьютер, проектор, демонстрационный экран (или интерактивная доска), аудиовоспроизводящая аппаратура (колонки).

Методический материал: мультипликационные фильмы «В поисках Немо» (2003), «Рататуй» (2007), «Храбрая сердцем» (2012), «Головоломка» (2015 год), «Холодное сердце» (2013).

Дополнительная подготовка учащихся:

За неделю до проведения мероприятия учащимся дается задание: написать небольшое сочинение на тему «Что такое семья?». За день до мероприятия класс делится на 3 группы.

Ход мероприятия:

- 1. Организационный момент:** учащиеся рассаживаются за заранее составленные парты по группам. Проверка готовности оборудования.
- 2. Приветствие:** Добрый день, ребята! Сегодня мы будем с вами говорить о таком важном институте современного общества, как семья. Неделю назад вы получили от меня небольшое задание – написать эссе о том, что для вас значит термин «семья». Прочтите кто-нибудь свои работы.
- 3. Основная часть:** Мы ознакомились с мнениями некоторых ребят и давайте теперь определим, что же такое семья. В учебнике «Обществознание» мы найдем следующее определение: «Семья — это

группа людей, основанная на кровном родстве или заключении брака, члены которой связаны общностью быта (порядка повседневной жизни), взаимной помощью, рождением и воспитанием детей.

Но в качестве эпиграфа к нашему классному часу мы возьмем цитату известного американского актера Джонни Деппа: **«Семья — это самое важное, что есть в мире. Если у вас нет семьи, считайте, что у вас нет ничего. Семья — это самые прочные узы всей вашей жизни»**. Я думаю, что все с этим согласятся.

Посмотрите на слайд. Узнаете ли вы этих героев? Из каких они мультфильмов? А помните, какие по составу были у них семьи? (У Рататуй — мать, отец и брат; у Немо - только отец; у Райли — мать и отец; у Мерида — мать, отец и трое братьев; у Анны — мать и отец погибли, осталась только сестра Эльза).

У каждого из нас есть семья — мама, папа, братья/сестры, бабушки/дедушки. Как вы думаете, насколько в современном мире важна семья? Возможно ли прожить счастливо без семьи? (**Ответы детей**).

Итак, мы с вами уже обратились к мультипликационным фильмам компаний Disney и Pixar и увидели, что у каждого из героев разные виды семей — у кого-то полная семья, у кого-то неполная, у кого-то многодетная. Каждая семья является ячейкой современного общества и выполняет определенные функции.

Давайте попробуем предположить, на каких принципах должна строиться семья? (**Любовь, доверие, уважение интересов друг друга, взаимопомощь, поддержка и т.д.**). Ваши семьи построены на таких же принципах? Всегда ли они соблюдаются?

Иногда в семьях могут происходить конфликты. И одним из самых заметных является *конфликт «отцов и детей»*. Как вы понимаете значение этого выражения? (*Ответы учащихся*).

Конфликт «отцов и детей» - это конфликт между родителями и их детьми, возникающий на фоне недопонимания. Сейчас мы посмотрим с вами видеофрагменты («Рататуй», с 01.53 по 03.48; «Храбрая сердцем», с 12.07 по 12.44). Присутствует ли в данных фрагментах «конфликт отцов и детей»? Какие причины конфликта мы можем выделить? (разные взгляды и убеждения, агрессивность одной из сторон, властность родителей, эмоциональность и т.д.).

К чему может привести такой конфликт? (*Ответы учащихся*). Примеров даже в мультипликации достаточно (просмотр отрывка из мультфильма «Головоломка (с 1.13.40 по 1.14.23) и из мультфильма «В поисках Немо», с 13.07 по 15.11). Какие варианты решения конфликта «отцов и детей» вы можете предложить? (Задание выполняется в группах, каждая группа зачитывает ответ).

Итак, мы определили причины и варианты решения конфликта «отцов и детей». Но семья не ограничивается только родителями. У кого из вас есть братья и сестры? (Дети поднимают руки). Хорошие ли между вами отношения?

В мультфильме «Холодное сердце» главные героини – сестры. Посмотрим отрывок из мультфильма (с 03.37 по 05.37 и с 08.16 по 08.57). Как вы уже увидели, взаимоотношения между сестрами были ухудшены. Почему? Главная причина в том, что родители запретили им контактировать друг с другом, и эта пропасть между Эльзой и Анной была преодолена лишь к концу мультфильма. Какие пути разрешения данного конфликта вы могли бы предложить (не опираясь на сюжет мультфильма)?

Итак, на примере мультипликационных фильмов мы с вами увидели, что проблема отношений в семье – очень серьезная и требует большого внимания. Поэтому важно помнить несколько простых правил, которые помогут сохранить вам теплые взаимоотношения в семье.

Правила:

1. Присмотритесь к себе и к словам, которые вы произносите в сторону своих родных, старайтесь меньше критиковать и ругать.
2. Научитесь прощать, не таить обиду, идти на уступки.
3. Все спорные ситуации нужно обсуждать с родными, но обосновав претензии и в спокойном тоне.
4. Важно уметь контролировать свои эмоции и не реагировать излишне эмоционально на любое слово и действие со стороны близких людей.
5. Старайтесь всегда быть в хорошем расположении духа, постарайтесь мыслить позитивно, что все трудности временны, и что скоро у вас в семье все будет прекрасно.

Подведение итогов. Закончить нашу беседу хотелось бы еще одним видеофрагментом («Рататуй», с 1.32.09 по 1.33.06). Вывод: Иногда, чтобы наладить отношения с близкими людьми, достаточно лишь сказать «Прости». Родители, даже несмотря на разногласия, всегда смогут понять и помочь в трудной ситуации, но не стоит злоупотреблять их добротой. Чтобы отношения с родителями не ухудшались, помни о некоторых советах:

- 1) Проявляй участие к своим родителям.
- 2) Постарайся объясняться с родителями спокойно.
- 3) Попроси родителей рассказать о своей юности, о конфликтах с родителями.
- 4) Помни, что иногда у родителей бывает просто плохое настроение.

- 5) Если родители ведут себя с тобой, как с маленьким ребенком, напони вежливо им, что ты уже повзрослел и хотел бы вместе с ними решать проблемы, связанные с твоей жизнью.
- 6) Дай понять родителям, что ты нуждаешься в их совете и помощи.
- 7) Разговаривай с родителями, сообщай им новости твоей жизни.
- 8) Старайся не обманывать родителей.
- 9) Помни, что родители тоже могут совершать ошибки.
- 10) Если после ссоры ты чувствуешь себя виноватым, походи на примирение первым.
- 12) Попроси родителей установить границы личной территории.
- 13) Относись с пониманием к работе по дому, помогай родителям.

Рефлексия: Составить синквейн, связанный с тематикой классного часа.

Приложение Д. План-конспект внеклассного мероприятия.

Тема: «Что значит быть успешным?»

Цель: формирование представлений о том, что такое успех и какими качествами необходимо обладать успешному человеку.

Оборудование: персональный компьютер, проектор, демонстрационный экран (или интерактивная доска), аудиовоспроизводящая аппаратура (колонки).

Методический материал: мультипликационные фильмы «Рататуй» (2007), «Вольт» (2008) и «Вверх» (2009)

Ход мероприятия:

- 1. Организационный момент**
- 2. Приветствие учителя**
- 3. Основная часть**

В качестве эпиграфа к нашей беседе служит высказывание американской писательницы-фантаста Элис Мари Нортон, писавшей под псевдонимом Андре Нортон, - «Удача сопутствует тем, кто верит в свои силы».

Давайте подумаем над тем, что хотела выразить этим высказыванием автор? Какие проблемы она затрагивает? (успешность, уверенность в себе, удачливость и т.д.).

Исходя из эпиграфа, предположите, какова тема нашего классного часа?

Итак, тема классного часа «Что значит быть успешным?». А «успешный человек» - он какой? Что должно быть у человека, который считается успешным? (хорошее образование, высокооплачиваемая работа, дорогой автомобиль, дружная семья, множество друзей и др. критерии).

Исходя из перечисленных вами критериев, можете ли вы привести пример успешного человека (из истории, литературы, кинематографа)?

В 2007 году на экраны вышел мультипликационный фильм «Рататуй». Я думаю, что вы все его смотрели. Так, в данном мультфильме, по задумке авторов, главным героем стал крысенок Реми, который мечтал стать шеф-поваром в мире людей. Историю Реми, на самом деле, можно назвать историей успеха. Почему? Потому, что однажды подвергшись воздействию лозунга «Готовить могут все», Реми смог впоследствии достичь своей цели – стать поваром (отрывок – с 1.41.34).

А помните красотку Колетт Тату, которой также приходилось доказывать, что она имеет право быть поваром на сугубо мужской кухне (ведь во Франции во все времена считалось, что готовить могут только мужчины)?

Теперь обратимся к мультфильму «Моана». В нем главная героиня также смогла достичь поставленной цели – вернуть сердце Те Фити.

Давайте попробуем сформулировать факторы, которые сыграли решающую роль в успехе данных персонажей? (Ответы учащихся). Верно, самыми важными факторами, предопределившими счастливый исход истории, стали личные качества наших героев.

Сейчас каждый из вас напишет на стикерах по 1-2 определения, которые относятся к словосочетанию «успешный человек», и мы с вами составим примерный «портрет» успешного человека и определим его психологические особенности. (На данную работу отводится 7 минут).

Итак, резюмируя вышеизложенное, мы приходим к выводу о том, что успешны считается тот человек, который:

- будет искать возможности для улучшения своего положения, а не отговорки;

- будет действовать, невзирая на нежелание, незнание и страх;
- будет всегда стремиться к большему, чем он является в настоящее время;
- не будет бояться «упасть», потому что он знает, что сделает все, чтобы снова подняться. У него нет страха и опасений;
- успешный человек - самомотивированный, движим азартом и потребностями доказать силу, интерес и умение добиться своей цели;
- не боится рисковать, поскольку понимает, что жизнь не является предсказуемой;
- может быть терпеливым, готовым идти долго к своей цели;
- не будет бояться получить отказ;
- верит только в себя;
- "помогает" в деятельности большая мечта, достойная цель в жизни.

В целом, быть успешным – не трудно, необходимо лишь верить в себя и обладать мечтой, которая впоследствии станет целью. Таким мы можем считать и героя мультфильма «Рататуй», который подчинил всю свою деятельность реализации своей заветной цели в жизнь.

А кто помогает человеку в достижении целей? Можно ли сделать это самостоятельно? (ответы детей: родители, учителя, друзья).

Но всегда ли семья готова принять устремления человека? Давайте опять обратимся к двум мультипликационным сюжетам («Рататуй», с 01.53 по 03.48 и «Моана», с 14.30 по 15.00). К какому выводу можно прийти после просмотра данных видеосюжетов? (Не всегда семья может поддерживать устремления своих детей, зачастую это зависит от стремления обезопасить их). Впоследствии, когда сюжет развивается, мы можем увидеть, что эти герои поступают против воли своих родителей и добиваются своей цели.

Но есть и другая сторона медали: так, например, человек живет мечтой, так как его мотивирует самый близкий человек. Обратим внимание на мультфильм «Вверх» - в нем главный герой, Карл, достиг поставленной цели только благодаря обещанию, данному давно в детстве, подружке и будущей жене, Элли (просмотр видеофрагмента – с 05.30 по 11.30).

С проблемой успешности также связана и проблема уверенности в себе. Как часто вы останавливались перед каким-нибудь шагом, боясь ошибиться или усомнившись в своих силах? (*Ответы учащихся*).

Давайте переключим внимание на еще один мультипликационный фильм – «Вольт» - в нем отражается вся суть данной проблемы. Вольт, попавший в реальный мир и столкнувшись с трудностями, решил сдаться (просмотр сюжета с 56.40 по 58.15). Какой вывод можно сделать из увиденного? (Иногда, чтобы решиться на какой-нибудь поступок, человеку нужна уверенность в своих силах, а также мотивация, поддержка со стороны друзей и семьи. Никакой успех не придет без уверенности в себе, поэтому успешный человек - это, в первую очередь, уверенный в себе человек).

Подведение итогов. Сегодня мы с вами узнали о том, что характеризует успешного человека и пришли к выводу: без уверенности в себе невозможно быть успешным. Я надеюсь, что каждый из вас достигнет больших успехов в жизни, которыми будет гордиться!

Рефлексия. Проводится мини-опрос.

- 1) Сегодня я узнал (а)
- 2) Чтобы стать успешным:
 - А. Я могу...
 - Б. Я хочу...
 - В. Я должен...
- 3) Сегодня было интересно...

Приложение Е. Анализ рефлексии учащихся после проведенных мероприятий.

По итогам двух классных часов была проведена обобщающая рефлексия для учащихся, в ходе которой было выявлено следующее:

- 1) Проведенные классные часы оказались полезными для 67% учащихся;
- 2) 73% респондентов в ходе классных часов открыли для себя новую информацию;
- 3) 61% респондентов отметили актуальность проведенных внеклассных мероприятий;
- 4) Положительную оценку проведенным мероприятиям дали 82% учащихся;
- 5) Интерес к мультипликационным фильмам проявили 7% из 22% респондентов, ранее нейтрально или отрицательно относившихся к такой форме проведения досуга;
- 6) 54% учащихся ответили, что будут более внимательно смотреть мультипликационные фильмы.

