Шакарова М.А. Исследование игр дошкольников по сюжетам современных мультипликационных фильмов

- 

English version: Shakarova M.A. The study of preschoolers' games based on modern cartoon films plots

Психологический институт Российской академии образования, Москва, Россия

Сведения об авторе
Литература
Ссылка для цитирования

Рассматриваются возможности современных культурных текстов (на примере мультипликационных сериалов) в построении развитой формы игровой деятельности дошкольников. Излагаются результаты эмпирического исследования игр дошкольников (N = 60, возраст от четырех до восьми лет) по сюжетам популярных мультипликационных фильмов. В процессе видеонаблюдения за играми детей обнаружено, что на материале современных анимационных фильмов возможно построение развитой формы игровой деятельности. При этом развивающий потенциал мультсериалов, имеющих содержательные и структурные различия, неодинаков. Развитую форму игры чаще провоцирует мультсериал, имеющий более богатое содержание: разнообразие функций персонажей и сюжетных ходов, сложная сюжетная структура. Результаты могут быть использованы для анализа качества современных мультипликационных фильмов, а также для формулирования требований к содержанию и структуре мультсериала с целью использования его развивающего потенциала.

Ключевые слова: дошкольник, сюжетно-ролевая игра, развитая (идеальная) форма игры, двухтактная игра, мультипликационный фильм, культурный текст

Проблема игровой деятельности дошкольников актуализируется в современной возрастной психологии, что связано как с изменением социальной ситуации развития детей, так и с появлением новых возможностей и новых условий, стимулирующих развитие игровой активности. С одной стороны, дети значительно меньше времени уделяют традиционным сюжетным и сюжетно-ролевым играм. С другой стороны, появление большого количества новых видов деятельности и новых возможностей, связанных, в том числе, и с мультимедийными и интернет- технологиями, создали принципиально новые условия для создания и функционирования игры.

В отечественной психологии развития игра рассматривается как особый тип деятельности ребенка, отражающий его отношение к окружающей, прежде всего социальной, действительности. Данное представление опирается на концепцию игры Д.Б.Эльконина, рассматривавшего игру как ведущую деятельность дошкольника, в которой происходит «первичная эмоционально-действенная ориентация в смыслах человеческой деятельности» [Эльконин, 1999, с. 322].В классических исследованиях, проведенных под его руководством, были подробно рассмотрены структура и содержание игры, показано значение игры для психического развития ребенка, описаны уровни развития игровой деятельности дошкольников. Положение Д.Б.Эльконина о мотивационно-потребностной стороне действия как предметности игры было в дальнейшем принято многими исследователями, однако механизм присвоения смыслов в игре не был изучен. Игра изучалась как эффективное средство воспитания определенных качеств [Венгер, 1978; Гуткина, 2004; Венгер и др., 1989; Кравцова, 1991], изучались условия предметно-развивающей среды, способствующие развертыванию игры [Кириллов, 1999; Новоселова, 2004], а также диагностические и коррекционные возможности игры [Карабанова, 1997; Спиваковская, 1988; Шведовская, 2007].

Собственно механизм развития в игре был подробно исследован в работах Л.И.Эльконинovой и Т.А.Бажановой. Было показано, что «функциональным органом» ощущения ребенком смысла в игре

является двухтактная структура ее сюжета [Эльконинова, 2000; Эльконинова, 1995]. Последнее заключается в том, что развитая, «идеальная» форма игры состоит из двух последовательных действий: вызова ролевого действия, его «провокации», которые связаны с запретом, конфликтом, и ответного действия как отклика на вызов. Л.И.Эльконинова отмечает, что культурным прототипом развитой формы игровой деятельности дошкольников является волшебная сказка.

Исследование современного состояния игровой деятельности дошкольников Е.О.Смирновой и О.В.Гударевой показало, что развитые формы игры наблюдаются лишь у небольшого числа дошкольников, большая часть которых находится на пороге школьной жизни [Смирнова, Гударева, 2005]. В настоящее время в играх детей наблюдается значительно меньше сюжетов, описанных в литературе 1960–1980-х гг. Сегодня появляются новые темы игр и новые игрушки, связанные с телепередачами и мультфильмами [Кабачек, 2006; Смирнова, Гударева, 2005; и др.]. Появляющиеся сегодня культурные продукты (мультипликационные фильмы, сериалы, телепередачи и компьютерные игры) начинают конкурировать с волшебной сказкой, да и саму волшебную сказку современные дошкольники все больше предпочитают воспринимать с экрана.

Количество современных мультфильмов растет с невероятной скоростью. Проследив историю создания и основных тенденций развития наиболее популярных среди современных дошкольников мультипликационных сериалов, мы пришли к заключению, что общим для всех моментом является единая бизнес-схема, способствующая успешному продвижению того или иного бренда в массы.

С другой стороны, различные мультфильмы, существующие сегодня в современной культуре, обладают и различным содержанием, отличающим их не только от традиционных литературных жанров, но и друг от друга. Разные мультфильмы – различные модели репрезентации действительности. В этой связи возникает вопрос: какие возможности содержат в себе различные мультфильмы для развития игровой деятельности дошкольников? Возможно ли построение на их основе развитой формы игровой деятельности дошкольников? Какими особенностями будут обладать игры по сюжету этих мультфильмов? Для ответа на поставленные вопросы нами был проведен сравнительный анализ игр дошкольников по сюжетам современных мультфильмов.

Методы

В исследовании на базе дошкольного образовательного учреждения N 496 Северо-Западного административного округа (ДОУ N 496 СЗАО) г. Москвы приняли участие 60 детей в возрасте от четырех до восьми лет. Наблюдения проводились за детьми, которые оказались знакомы с изучаемыми мультсериалами (данное обстоятельство выяснялось в ходе предварительной беседы с ребенком). Все игры детей по сюжетам отобранных для исследования мультсериалов фиксировались на видеопленку. Всего записано 165 сюжетно-ролевых игр, выделено 334 игровых эпизода.

Отобранные мультсериалы

При выборе мультфильмов мы руководствовались следующими критериями:
1) мультфильмы должны пользоваться большой популярностью у дошкольников;
2) должны иметь отличную от волшебной сказки сюжетную структуру;
3) должны отличаться друг от друга (в структурном и содержательном отношении);
4) это должны быть достаточно длительные проекты, долгое время удерживающие внимание дошкольников.

В результате для нашего исследования мы выбрали американский мультсериал «Том и Джерри» и отечественный мультсериал «Смешарики». Перед исследованием игр по сюжетам названных мультсериалов нами был проведен культурологический и литературоведческий анализ текстов самих мультсериалов. Следует отметить, что вслед за Ю.М.Лотманом мы рассматриваем мультфильм как текст со своим специфическим языком. Следовательно, к анализу мультфильма применимы все методы исследования текста. В своей работе мы опирались на труды Ю.М.Лотмана о структуре художественного текста и концепцию диалога М.М.Бахтина [Бахтин, 1994; Лотман, 1998]. Анализ двух мультсериалов позволил выявить их следующие особенности.

Мультсериал «Смешарики» – это веселые истории про команду круглых забавных персонажей (отсюда и название мультфильма: смешные шарики). В мультсериале нет отрицательных, главных и второстепенных персонажей, отсутствует «образ врага». Вместо этого используется «логика Винни-Пуха», когда сюжет строится на неожиданных ситуациях, возникающих в процессе общения разнохарактерных персонажей, каждый из которых имеет свою точку зрения на окружающий мир и самого себя [Клишина, 2006]. Сюжет мультфильма не подчинен законам сказочного жанра, в нем действуют другие законы. Ситуации, происходящие с персонажами, призваны прежде всего провоцировать идейно-эмоциональную реакцию персонажей, стимулировать их речевую и идеологическую активность. В композиции текста мультфильма большое место занимает прямая речь героев, как внешняя, так и внутренняя. Событием, в понимании Ю.М.Лотмана, является открытие (в результате взаимодействия с другими, столкновения различных точек зрения) других точек зрения и обнаружение вследствие этого собственной позиции [Лотман, 1998].

В основе мультсериала «Том и Джерри» лежит противостояние кота (Том) и мыши (Джерри). Сюжет большинства серий мультфильма сосредоточен на тщетных попытках Тома поймать мышонка и на увечьях и разрушениях, которые из всего этого следуют. При этом сюжетные повороты, приводящие к игре в «кошки-мышки», достаточно стереотипны. В мультсериале достаточно отчетливо выделяется превосходство ловкого и хитрого мышонка Джерри над глупым котом Томом. Все серии отличаются изобилием насилия: Джерри распиливает Тома пополам, засовывает хвост кота в вафельницу. Том использует всё: от банальной мышеловки до топоров, пистолетов, винтовок, динамита, чтобы убить мышонка. Дополнительные персонажи в мультфильме (собака, родственники мышонка, друзья Тома) лишь усиливают основную сюжетную линию: погоню кота за мышью. Событием являются провокации кота со стороны мышонка, вследствие которых начинается погоня: мышонок покидает свое безопасное пространство (норка) и выходит на враждебное пространство (территория, где он может быть пойман котом), тем самым подвергаясь опасности.

Процедура

Ребенку сначала предлагалось просто поиграть в мультфильм («Давай поиграем в Смешариков / Тома и Джерри»), а затем – в конкретную серию («Давай поиграем в какую-нибудь серию»).

Создавались следующие *игровые ситуации*.

1. Игра ребенка и взрослого (экспериментатор). Распределение ролей и организация игры ложатся на ребенка. Взрослый точно выполняет инструкции ребенка, который сам являлся инициатором развития того или иного хода сюжета.

2. Игра ребенка и взрослого (экспериментатор). Как и в первом случае, игру организовывает ребенок. Но взрослый при этом вносит различные изменения в ход игры. Использовались следующие изменения:
– изменения сюжета игры: в зависимости от игровой ситуации взрослый пытался внести изменения в начало игры (завязка сюжета), в основное действие, либо в концовку;
– изменения ролевого поведения (действия и высказывания взрослого идут вразрез с действиями и характерными особенностями персонажа, роль которого он играет).

3. Игра в паре детей. Дети сами распределяют роли, придумывают сюжет. Взрослый не вмешивается, но при желании дети могут подключать его в свою игру.

Дополнительно создавались ситуации для *стимуляции* игры.

Стимуляция игрушками. Ребенку предлагают поиграть с игрушками персонажей мультфильма (в случае, если ребенок долго не может начать играть).

Стимуляция просмотром какой-либо серии. Ребенку показывается определенная серия мультфильма, а затем предлагается в нее поиграть (в случае, если ребенок не помнит какую-либо серию).

Игры проводились в физкультурном зале, одна половина которого представляла собой свободное игровое пространство, а на другой располагались различные игрушки и спортивный инвентарь. Ребенку разрешалось использовать для игры весь имеющийся в комнате материал. Наблюдения за одним ребенком проводились в несколько серий. За одну серию разыгрывалась одна, максимум две, игры. Длительность наблюдений за одной игрой составляла 30–60 минут.

Параметры анализа данных

Данные, полученные в ходе основного эксперимента, анализировались по следующим показателям:
1) сюжет (тема) игры;
2) содержание игр;
3) структура сюжета.

Содержание игр. Для анализа содержания игры мы использовали уточненную О.В.Гударевой четырехуровневую схему игры Д.Б.Эльконина. Основным критерием того или иного уровня стал способ существования роли в игре и характер ее выполнения. В результате были выделены следующие уровни.

Роль в действии. Центральным содержанием игры является выполнение игровых действий с предметами. Роли обозначаются в начале игры, однако действия ребенка из нее не вытекают. Игровое поведение ребенка на этом уровне полностью определяется окружающей предметной средой. Порядок выполнения действий зачастую не имеет значения. При нарушении логики действий ребенок либо соглашается поменять последовательность действий и заменить их на что-то другое: «Р.: Мы сейчас будем прыгать на мячиках. Э.: А я не могу, у меня нога сломана. Р.: Тогда будем кегли сбивать», либо не протестует, но продолжает делать задуманное. Игры неэмоциональны, вялотекущие.

Роль в сюжете. Основное в игре ребенка – выполнение роли и вытекающих из нее действий. Поведение ребенка в игре определяется особенностями персонажа, роль которого он играет. В этих играх появляется специфическая ролевая речь, чего нет в предыдущем варианте. Однако отношение ребенка к партнеру по игре еще достаточно формально. Иногда происходит переход к неигровому взаимодействию.

Роль в отношении. Центральным содержанием игры становится выполнение действий, связанных с отношением к другим персонажам, роль которых выполняет партнер по игре. Все ролевые действия ребенка направляются собственной активностью, он сам начинает строить взаимодействие. При этом наблюдается четкое распределение ролей, ясно ведется одна линия поведения. Ролевые функции играющих взаимосвязаны. Речь носит ролевой характер. Действия разнообразны, дети эмоционально вовлечены в игру. На этом уровне игры дети могут брать на себя несколько ролей, играть за нескольких персонажей одновременно, если того требует сюжет. Этот уровень представляет наиболее развитую форму игры.

Структура сюжета анализировалась по следующим показателям полной формы игры, выделенных Т.В.Бажановой.

Вызов представляет собой ролевые действия, создающие ситуацию провокации, ожидания ответного ролевого действия. Чаще всего вызов проявляется в действиях, связанных либо с риском, либо с ситуацией недостачи или беды, либо с нарушением запрета, либо со столкновением с намерениями партнера по игре.

Ответ – ролевые действия «отклика на вызов». Ответ снимает напряжение, созданное вызовом, и отвечает вопрос: «Что делать в ситуации вызова?».

Семантическое пространство/ время игры. В противоположных по смыслу семантических пространствах (два или более), разделенных границей, разворачивается сюжет игры. «В одном пространстве/ времени строится ситуация ожидания действия, вызова, в другом – ситуация отклика на вызов».

Ролевой конфликт представляет собой противостояние, столкновение ролевых интересов и намерений играющих.

Внутренний конфликт – «коллизия между требованиями роли и эмоциями, интересами ребенка».

Переход представляет собой многократное пересечение границы, разделяющей противоположные семантические пространства. Переход может совершаться как физическое перемещение и в то же время быть смысловым.

Методы анализа данных

При анализе данных использовались угловой критерий Фишера (φ*) и G-критерий знаков. Обработка данных проводилась при помощи пакета статистических программ SPSS 15.0.

Результаты и их обсуждение

Наблюдения за играми дошкольников по сюжетам мультсериалов «Том и Джерри» и «Смешарики» показали, что помимо ролевых игр дети выполняли различные предметные действия: упражнения с мячом, обручем, скакалкой и др. – 11%. 7% игр представляли собой подвижную игру в догонялки. Отказ от игры наблюдался в 4% случаев.

В ролевые игры по сюжету «Смешариков» дети играли чаще, чем по «Тому и Джерри» (86% игр против 59%). Различия достоверны при уровне значимости p = 0,001 (использовался угловой критерий Фишера).

В играх дошкольников по мультсериалам «Том и Джерри» и «Смешарики» мы выделили две группы сюжетов (тем).

1. Традиционные игровые сюжеты (19%): бытовые (кушаем, делаем зарядку, гуляем, играем, ложимся спать) и профессиональные (встречаются очень редко. В основном это игры в доктора.).

2. Специфически мультипликационные (81%) – взяты непосредственно из мультфильма:

– сюжет «кошки-мышки», взятый из мультфильма «Том и Джерри» (23% всех записанных игр): кот гоняется за мышью, пытается всячески выманить ее из норки. Мышь убегает от кота, прячется в норке, провоцирует и дразнит его;

– «сказочные» сюжеты (10%), построенные по типу волшебной сказки приключения героев, которые представляют физические перемещения в реальном пространстве и времени (например, дети в роли определенных персонажей отправляются за сокровищами, летят в космос, идут в горы спасать друзей и т.д.);

– психологические сюжеты – 50%. В этих сюжетах разыгрываются те или иные проблемы человеческих отношений, сфер жизни и их переживание героем: отношение к здоровью, тема дружбы, взаимопонимания, мечты о принце, возникновение страхов и борьба с ними, мечты о достижениях. В данную группу вошло множество разнообразных тем. Их отличительной особенностью является ориентация на диалог: сюжет разворачивается в процессе общения игроков, исполняющих роли того или иного персонажа. Та или иная проблема человеческих отношений решается в диалогах между героями.

Анализ сюжетов (тем) игр по двум мультсериалам показывает, что, во-первых, мультсериал «Смешарики» дает более разнообразные темы для игр детей. Во-вторых, специфика текстов мультсериалов находит отражение в играх детей, темы которых соответствуют темам мультфильма.

Анализ содержания игр дошкольников по сюжетам мультсериалов «Том и Джерри» и «Смешарики»

показывает, что мультсериалы провоцируют различные в содержательном отношении сюжетно-ролевые игры.

Таблица 1

Количество игр разного уровня по сюжетам двух мультсериалов

Уровень игры	Количество игр (в % от общего числа) по сюжету мультсериала		Всего
	«Том и Джерри»	«Смешарики»	
Роль в действии	56	26	35
Роль в сюжете	16	36	30
Роль в отношении	28	38	35

Роль в действии в играх по «Тому и Джерри» встречается чаще, чем в играх по «Смешарикам» (различия статистически достоверны по φ*-критерию Фишера, уровень значимости p = 0, 001). В играх по «Смешарикам» чаще встречается роль в сюжете, чем в играх по «Тому и Джерри» (p = 0,020).

Анализ содержания игр дошкольников позволил выявить группу детей (36%), уровень игровой деятельности которых меняется в зависимости от мультсериала (в играх по «Смешарикам» он всегда выше, чем в играх по «Тому и Джерри»). Следует отметить, что таких детей в возрасте 6–7 лет больше, чем в возрасте 5–6 и 4–5 лет.

В наблюдениях за играми дошкольников мы использовали стимуляцию игр игрушками и просмотром какой-либо серии. Уровень игры дошкольников по обоим мультсериалам после ее стимуляции изменяется.

В играх по сюжету «Смешариков» после стимуляции растет количество детей со вторым и третьим уровнями игры (17% и 39%, 28% и 44%). Роль в действии (1-й уровень) после стимуляции наблюдается у детей реже: 55% против 17%. В играх по сюжету «Смешариков» уменьшение игр после стимулирующей помощи, относящихся к уровню «роль в действии», и увеличении игр «роль в сюжете» не является случайным (G-критерий знаков, уровень значимости $p < 0,01$ и $p < 0,05$ соответственно).

В играх по сюжету «Тома и Джерри» стимуляция не дает значимых изменений уровня игры детей. Возрастает только число детей с 1-м уровнем игры (роль в действии). Это обстоятельство связанно с тем, что игрушки персонажей данного мультсериала (как выбранное нами средство стимуляции игры) провоцируют детей к разыгрыванию погони, которая является центральным моментом сюжета мультсериала. Игровые действия при этом становятся стереотипными (кот бросается на мышь, та прячется от него в норку), сюжет игры не развивается.

Результаты анализа структуры сюжета игр показывают, что по сюжетам современных мультсериалов дошкольники разыгрывают двухтактные, однотактные и неструктурированные игры. Помимо этих основных групп в играх детей встречаются два варианта полной игры, три варианта однотактной игры, два варианта промежуточных игр и два варианта неструктурированных игр.

Таблица 2

Распределение групп игр детей по сюжету мультсериалов «Том и Джерри» и «Смешарики»

Показатели	Мультсериал		Всего
	«Том и Джерри»	«Смешарики»	
Количество детей	15	20	35
Количество игр	13	45	58
Количество игровых эпизодов	26	66	92
Отношение числа игровых эпизодов к общему числу игровых эпизодов, %			

Игры с полной формой	19,3	22,7	21,7
Промежуточные игры	50,0	34,8	39,1
Игры с неполной формой (однотактные игры, цепочки действий)	15,4	31,8	27,1
Неоформленные игры, %	15,4	12,1	13
Количество детей, разыгрывающих игры с полной формой	11,5	12,1	10,9

Различия в количестве двухтактных игр по двум мультсериалам незначительные: 23% игр в «Смешарики» и 19% в «Тома и Джерри». Однако структура сюжета игр по «Смешарикам» более разнообразна, чем по «Тому и Джерри».

Проведенное исследование показало, что структурные и содержательные особенности текстов мультсериалов находят свое отражение в играх дошкольников. Сюжеты игр дошкольников по современным мультсериалам по большей части представлены специфическими мультипликационными. Достаточно часто дети разыгрывают традиционные бытовые сюжеты, профессиональные сюжеты встречаются очень редко, общественно-политических сюжетов в нашем исследовании зарегистрировано не было. При этом мультсериал, текст которого представлен большим разнообразием сюжетов («Смешарики»), провоцирует более разнообразные сюжеты игр детей, чем мультсериал, в тексте которого сюжет один и тот же («Том и Джерри»).

В содержании игр дошкольников по сюжету современных мультсериалов можно выделить следующие уровни.

Роль в действии – центральным содержанием игры является выполнение игровых действий с предметами, игровое поведение ребенка определяется не ролью, а окружающей предметной средой.

Роль в сюжете – основное в игре ребенка – выполнение роли и вытекающих из нее действий, поведение ребенка в игре определяется особенностями персонажа, роль которого он играет, однако отношение ребенка к партнеру по игре еще достаточно формально.

Роль в отношении – центральным содержанием игры становится выполнение действий, связанных с отношением к другим персонажам, роль которых выполняет партнер по игре, ролевые функции играющих взаимосвязаны.

Наше исследование показало, что содержание игр дошкольников по конкретному мультсериалу напрямую зависит от содержания самого мультсериала. Наиболее развитая игра (роль в отношении) чаще встречается в играх по мультсериалу, имеющему более богатое содержание: большое количество персонажей, разнообразие функций персонажей и сюжетных ходов (таким мультсериалом являются «Смешарики», в играх по «Тому и Джерри» преобладает роль в действии).

В нашем исследовании было показано, что уровень игровой деятельности ребенка меняется в зависимости от того, какой мультфильм он разыгрывает. Были выделены две группы детей: 1) дети, уровень игровой деятельности которых не зависит от мультсериала (одинаково низкий или одинаково высокий); 2) дети, у которых уровень игры меняется в зависимости от мультсериала (по «Смешарикам» выше, чем по «Тому и Джерри»). При этом стабильно высокий уровень игры (независимо от мультсериала) встречается у детей только после 5 лет. Среди детей 4–5 лет таких случаев не наблюдается. Возраст детей со стабильно низким уровнем игры – 4–6 лет (среди детей седьмого года жизни их нет). Вопрос о возможностях развития игровой деятельности этих детей остается открытым.

Структура сюжета игр по современным мультсериалам имеет определенные особенности, связанные со специфическими особенностями текста мультфильма. Текст мультсериала «Том и Джерри» чаще всего провоцирует следующую структуру сюжета игры: второй такт (ролевые действия ответа на вызов) в лучшем случае свернут, а иногда вообще не разыгрывается. Такие структурные компоненты полной формы, как конфликт (внешний и внутренний), переход между семантическими

пространствами, связаны в этих играх с первым тактом, игра детей как бы «замыкается» на первом такте.

Структура сюжета игр по мультсериалу «Смешарики» часто имеет промежуточную между двухтактной (полной) и однотактной форму. На наш взгляд, подобное обстоятельство связано с тем, что смысл действий еще не раскрыт ребенком (возможно, в силу недоступности понимания тех отношений и переживаний героев, которые даны в мультсериале). Однако форма, в которой эти отношения и переживания даны в тексте мультсериала (речевые высказывания, диалоги), привлекают дошкольников, они воспроизводят ее в своих играх (вплоть до дословного цитирования). Таким образом, дети учатся говорить о проблеме, осваивают дискурс проблемы. Такая игра представляет своеобразную тренировку в определенных речевых практиках. Мы полагаем, что это новый способ вхождения в культуру, освоения культурного материала.

Выводы

Проведенное исследование позволяет сделать следующие выводы.

В качестве инструмента анализа игр дошкольников по современным мультсериалам применимы представления Д.Б.Эльконина о сюжете и содержании игры и представления Л.И.Элькониновой о двухтактной структуре игрового сюжета как функциональном органе ощущения мотива в игре.

Разные в содержательном отношении мультсериалы провоцируют разные в содержательном отношении игры.

В содержании игр дошкольников по сюжету современных мультсериалов можно выделить следующие уровни: роль в действии, роль в сюжете и роль в отношении.

Структура сюжета игр дошкольников по рассматриваемым мультсериалам имеет следующие основные формы: полная, промежуточная, неполная, неоформленная – и зависит от структуры сюжета самого мультсериала. Так, более сложная сюжетная структура мультсериала «Смешарики» дает более разнообразные варианты оформления игр, чем мультсериал «Том и Джерри».

Помимо сюжетно-ролевой игры современные мультсериалы провоцируют у детей различные предметные действия и подвижные игры. При этом мультсериал, центральным содержанием которого является та или иная сфера человеческих отношений («Смешарики»), гораздо чаще провоцирует сюжетно-ролевую игру дошкольников, чем мультсериал, в котором эти отношения представлены размыто и стереотипно («Том и Джерри»).

Структура текста современных мультсериалов совпадает со структурой игры дошкольников по их сюжету. Разные в содержательном отношении мультсериалы провоцируют разные в содержательном отношении игры.

Игры детей по современным мультсериалам можно стимулировать с помощью игрушек и просмотра конкретной серии. Данное положение относится к мультсериалу, имеющему развивающий потенциал (в нашем исследовании им оказался мультсериал «Смешарики»), в противном случае стимуляция не дает положительного эффекта.

По современным мультсериалам возможно построение сюжетно-ролевой игры дошкольников. Такая игра может представлять собой новый способ освоения детьми социальных отношений.

Литература

Бахтин М.М. Проблемы творчества Достоевского. Киев: Next, 1994.

Венгер Л.А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка // Игра и ее роль в развитии

ребенка дошкольного возраста. М.: Просвещение, 1978. С. 32–36.

Гуткина Н.И. Психологическая готовность к школе. СПб.: Питер, 2004.

Венгер Л.А., Дьяченко О.М., Говорова Р.И., Цеханская Л.И. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. М.: Просвещение, 1989.

Кабачек О.Л. Психологические условия становления субъектности в совместной литературно-творческой деятельности дошкольников: дис. … канд. психол. наук. М., 2006.

Карабанова О.А. Игра в коррекции психического развития ребенка. М.: Рос. педаг. агентство, 1997.

Кириллов И.Л. Индивидуально-стилевые особенности самостоятельного развертывания сюжета игры детьми старшего дошкольного возраста: дис. ... канд. психол. наук. М., 1999.

Клишина Е. Это просто смешарики какие-то! [Электронный ресурс] // Свободный курс. 2006. N 4. http://www.igroprom.ru/smeshariki/Press_info.php?ID=1780 (дата обращения: 20.07.2011).

Кравцова Е.Е. Психологические проблемы готовности детей к обучению в школе.М.: Педагогика,1991.

Лотман Ю.М. Об искусстве. СПб.: Искусство, 1998.

Новоселова С.Л. Система «Модуль-игра». Новая развивающая предметно-игровая среда для дошкольников и педагогическая технология ее использования. М.: Общерос. обществ. фонд «Социальное развитие России», 2004.

Смирнова Е.О., Гударева О.В. Состояние игровой деятельности современных дошкольников // Психологическая наука и образование. 2005. N 2. С. 76–86.

Спиваковская А.С. Профилактика детских неврозов. М.: Изд-во Моск. ун-та, 1988.

Шведовская А.А. Игра как диагностическое средство в психологическом консультировании // Психологическая наука и образование. 2003. N 1. С. 23–43.

Эльконин Д.Б. Психология игры. М.: Владос, 1999.

Эльконинова Л.И. О предметности детской игры // Вестник Московского университета. Серия 14, Психология. 2000. N 2. С. 50–65.

Эльконинова Л.И. Роль волшебной сказки в психическом развитии дошкольников // Мир психологии. 1995. N 5. С. 123–136.

Поступила в редакцию 27 апреля 2011 г. Дата публикации: 26 августа 2011 г.

Сведения об авторе

Шакарова Марта Автандиловна. Аспирант (2011), Психологический институт Российской академии образования; педагог-психолог, Государственное дошкольное образовательное учреждение Детский сад N 496 Северо-Западного административного округа, Москва, Россия.
E-mail: roxish@mail.ru

Ссылка для цитирования

Шакарова М.А. Исследование игр дошкольников по сюжетам современных мультипликационных фильмов [Электронный ресурс] // Психологические исследования: электрон. науч. журн. 2011. N 4(18). URL: http://psystudy.ru (дата обращения: чч.мм.гггг). 0421100116/0045.

[Последние цифры – номер госрегистрации статьи в Реестре электронных научных изданий ФГУП НТЦ "Информрегистр". Описание соответствует ГОСТ Р 7.0.5-2008 "Библиографическая ссылка". Дата обращения в формате "число-месяц-год = чч.мм.гггг" – дата, когда читатель обращался к документу и он был доступен.]

К началу страницы >>