



III открытый региональный конкурс исследовательских и
проектных работ школьников «Высший пилотаж - Пенза»
2021

ТЕМАТИЧЕСКОЕ направление:

Психология

«Роль мультипликации в социализации личности»

Автор:

Ученица 11 «А» класса МБОУ ЛСТУ №2 Г. Пенза

Золкина Наталья Александровна

Руководитель:

Мацупко Татьяна Сергеевна,

Педагог – психолог МБОУ ЛСТУ №2

Оглавление

Введение	3
Глава 1. Социализация	5
1.1 Понятие социализации	5
1.2 Агенты и этапы социализации	5
1.3 Роль агентов социализации в раннем возрасте	6
Глава 2. Мультипликация XIX-XX века.....	7
2.1 История создания и развития мультипликации.....	7
2.2 Первые мультфильмы.....	7
2.3 Warner Bros Pictures	7
2.4 Отечественные компании.....	8
Глава 3. Мультипликация. Конец XX- начало XXI века	9
3.1 Анимация 90-х	9
3.2 Подъем русской анимации	9
3.3 Начало огромных историй.....	9
3.4 Мультфильмы 2010-х	10
Глава 4. Исследование.....	11
4.1 Подготовка к эмпирической части исследования	11
Глава 5. Связи между человеческими ценностями и темами мультфильмов	12
5.1 Способы решения остросоциальных проблем через простые формы передачи информации	12
5.2 Влияние анимации на мировосприятие	14
Заключение	16
Приложения.....	17
Список литературы.....	21

Введение: С самого детства наши родители приучают нас добру, взаимопомощи, ответственности. Книжки по воспитанию, познавательные рассказы, развивающие игрушки.... – всё это помогает им в этом. Но давайте подробнее остановимся на мультипликации. Этот

феномен имеет огромное влияние на воспитание ребенка, так как дети дошкольного возраста являются основной целевой аудиторией. Но какие мультфильмы стоит смотреть и показывать малышам, чтобы сформировать с первых шагов моральные и нравственные ценности, соответствующие современности. Как сложить необходимые человеческие качества, а в дальнейшем и разнообразить духовную составляющую личности. Своей исследовательской работой мы бы хотели решить этот вопрос и постараться выяснить, в каких же всё-таки аспектах личности фундаментальную или частичную роль играет именно мультипликация.

Актуальность исследования: существует необходимость изучения влияние мультипликации на детей и подростков в современных условиях. В настоящее время влияние анимации не достаточно проработано. Исследование актуально, так как по результатам можно сделать выводы о специфике влияния мультипликации на развитие и формирование каждого индивида, в зависимости от периода изучения феномена.

Цель исследования: Выяснить, как мультипликация влияет на социализацию человека.

Объект исследования: Мультфильм, как агент социализации.

Предмет исследования: влияние мультипликации на становление личности.

Гипотеза исследования: Мультипликация играет важную роль в социализации личности и формировании мировоззрения. Она влияет как положительно, так и отрицательно.

Задачи:

- 1) Изучить историю создания мультипликации
- 2) Определить основные идеи мультфильмов в разные хронологические периоды
- 3) Определить, какие идеи и ценности несут в себе мультфильмы сегодня
- 4) Выяснить, как отражаются персонажи и их "мультвселенные" в массовой культуре
- 5) Сформулировать положение о влиянии мультфильмов на сознание и мировоззрение человека

Методы и методики исследования: В ходе исследования использовались такие методы, как анализ интернет источников, анкет, научной литературы.

Этапы проведения исследования:

- 1) Подготовительный – сбор из источников информации по исследуемой проблеме её анализ, выбор методик эмпирического исследования, выбор экспериментальной базы исследования.
- 2) Проведение эмпирического исследования - первична диагностика, проведение анкетирования, анализ общего мнения по отдельным объектам исследования.
- 3) Обработка результатов исследования, математический анализ полученного материала, формулирование выводов и собственной оценки.

Эмпирическая база исследования: 50 случайно выбранных граждан в возрасте от 5 до 65 лет.

Практическая значимость: результаты исследовательской работы могут использоваться в психологии, в повседневной жизни, при написании сценария мультфильмов.

Глава 1. Социализация

1.1 Понятие социализации

Социализацией называется осуществляющийся на протяжении всей жизни индивидов процесс воздействия на них общества и его структур, в результате которого люди накапливают социальный опыт в жизнедеятельности в конкретном обществе, становятся личностями.

1.2. Агенты и этапы социализации

Выделяют так называемых агентов социализации, одним из которых является семья. Это агент первичной социализации. Именно благодаря ему в человеке закладываются такие понятия как совесть, честь, долг, моральные и этические нормы. Это даёт право утверждать, что все социально важные качества ребёнка способна воспитать семья. Традиции, обычае, религиозные ценности человек узнает чаще всего в раннем возрасте именно благодаря первичным агентам. На родителях и ближайших родственниках лежит большая ответственность при выборе способов воспитания ребенка.

Большое влияние помимо семьи имеет и ближайшее окружение. Наши первые друзья «по песочнице» часто остаются с нами на всю жизнь и играют огромную роль в формировании наших взглядов на те или иные ситуации. Помимо вышеперечисленных агентов существуют и иные. СМИ, государственная политика, члены различных социальных групп способны переформировать нашу систему взглядов на мир - мировоззрение. Вторичные агенты появляются уже в подростковом и юношеском возрасте, когда личность уже может изменять социальные нормы, развивать их содержание и творить новые. Так же этот этап называют самоидентификация. Стадия, когда подросток пытается выделиться среди других, заявить о себе и своём мнении. Стадия формирования «Я» и ряда иных самооценок: «Я - гражданин», «Я-учащийся», «Я-инженер» и т.д. Каждая самооценка включает в себя систему ценностей, правил поведения, норм жизни и даже способов мышления.

После, следует стадия интеграции. Стадия внедрения в жизнь общества, которая может проходить либо благополучно, либо нет. Наступает ресоциализация. Четвертым этапом является трудовой. Это один из важнейших этапов ведь именно в этот период человек воспроизводит свой социальный опыт и непосредственно влияет на окружающую среду и других людей. По его окончанию индивид испытывает стадию диссоциализации. Последней же стадией считают послетрудовую. Она характеризуется передачей социального опыта новому поколению. Социализация взрослых в какой-то мере даже более гармонична, чем социализация в юношеские годы, хотя она чаще всего внешне не заметна. В духовном развитии людей

старшего возраста существенно повышается роль самоанализа и оценки внешних социальных условий, событий.

1.3 Роль агентов социализации в раннем возрасте

Как мы и указали ранее, на первых этапах социализации (детство) идёт процесс восприятия эмоций без разграничения на положительные и отрицательные. В связи с этим у первичных и частично вторичных агентов социализации существует огромная ответственность в помощи разграничения ребенком постулатов добра и зла. К сожалению, не все феномены человеческой деятельности родители способны объяснить. В этой ситуации им на помощь приходят способы ответить на эти вопросы посредством сказок, мультфильмов, игр.

Предлагаем Вам рассмотреть именно мультфильмы как решение вышеизложенной проблемы. Именно они в той или иной степени отражают формы поведения, которые дети перенимают. Многие мультики дают примеры воспитания качеств настоящего человека. Учат, как нужно действовать в той или иной ситуации, как можно добиться цели. Так же в анимации показана красота природы, животных. Чаще всего это так же является побуждением к сохранению окружающей среды. Психологи советуют родителям тщательнее отбирать для своих малышей мультфильмы и по возможности смотреть вместе с детьми, наблюдая за их реакцией.

Глава 2. Мультипликация XIX – XX века

2.1 История создания и развития мультипликации.

Родителями сюжета первых мультиков, конечно же, служат сказки. Этот жанр фольклора изначально носил поучительный или развлекательный характер, что и стало основной идеей мультфильмов.

Разнообразие сказок на Руси связано с географическим местоположением. Набеги кочевников и викингов так же сыграли огромную роль в развитии этого жанра в нашей стране. Проходили столетия, сменялись цивилизации, а сказки перестали быть просто устным народным творчеством. Многие сюжеты легли в основу будущих сценариев мультфильмов.

Все мы знаем известный короткометражный фильм «Прибытие поезда на вокзал Ла-Сьота» (Приложение 1) /1/ (оценка 8,1 на КиноПоиске и 7,4 на IMDb) в 1896 году.. Уже через 2 года был создан первым мультфильмом в мире «Цирк лилипутов» (The Humpty Dumpty Circus) 1898 года. (Приложение 2) Снят он был самым простейшим образом: кадр — перестановка — новый кадр. В качестве персонажей были использованы деревянные игрушки.

2.2 Первые мультфильмы

Прорыв в мультипликации сделали российские кинематографисты. Так, Владиславом Старевичем в 1912 году была создана первая анимационная сатира «Прекрасная Люканида, или Война рогачей с усачами».

«Пароходик Вилли» (Приложение 3) (1928) студии Disney стал первым мультфильмом, где звук был синхронизирован с происходящим. До этого в мультфильмы добавляли музыку, иногда звуки. Это было настоящее открытие в анимации, с учетом того, что первый звуковой фильм вышел всего лишь за год до мультфильма.

2.3. Warner Bros. Pictures

В 1931 году была создана новая серия мультфильмов — «[Весёлые мелодии](#)»(Приложение4). Студия приобрела узнаваемый стиль, сделавший её работы очень популярными. Среди них — кролик [Багз Банни](#) и утка [Даффи Дак](#). В дальнейшем именно благодаря этим персонажам стиль этой студии надолго запомнится зрителям.

В какой же из моментов жизни человека мультипликация становится непосредственным спутником жизни? Зная исторические факты смело можно сказать, что всё началось в далёкие

20е годы XX века. Просмотр мультфильмов был большой роскошью и не распространялся на широкие массы, но уже тогда, мог стать настоящей пропагандой ценностей и определенных моральных установок. Через пару лет после начала Второй мировой войны студия Walt Disney выпускает анимацию Der Fuehrer's Face(Приложение 5) («Лицо Фюрера»; первоначальное название — «Дональд Дак в стране Натци») высмеивающую нацизм и самого Адольфа Гитлера.

2.4 Отечественные компании

Запад развивался в этой области бешеными темпами, а что же касается «Союзмультфильма», монополиста анимации в СССР? В 1939 — 1941 года на студии были выпущены мультфильмы «Лимпопо», «Бармалей», «Мойдодыр», «Дядя Степа» и «Муха-Цокотуха». В 1958 году комедия «Петя и Красная шапочка». Главный герой пионер, попадает в мир сказки Шарля Перро «красная Шапочка» и с рациональной точки зрения пытается решить проблемы, встречающиеся у него на пути. В этом случае, зритель может сопоставлять себя главному герою и подражать ему.

Не только моральные ценности закладывались в сюжеты, но и элементарные правила гигиены, через мультики прививались и прививаются, по сей день. «Про бегемота, который боялся прививок» (1966) и «Мойдодыр» (1954), являются отличным доказательством этому.

Глава 3 Мультипликация конца XX – начала XXI века

3.1 Анимация 90-х

В 1999 году выходит первая серия первого сезона «Губка Боб квадратные штаны» (Приложениеб), который выпускается до 2019 года. Дети всего мира обожают добродушного и наивного жителя Бикини-Боттома в Тихом океане. На протяжении 12 сезонов он со своими друзьями и жителями города попадает в разные комичные ситуации и пытается выбраться из них. Из-за разницы менталитета многие родители не советовали бы своим детям просмотр данной анимации, находя её глупой и бессмысленной, если же сравнивать мнение детей, родившихся в 90х годах прошлого века, то пересматривая любимые серии, они находят философский контекст некоторых эпизодов. Стивен Хилленберг получил за своего персонажа любовь поклонников на несколько десятилетий вперед, о сем свидетельствуют награды Kids Choice Award в номинации «Любимый мультфильм».

На международном рынке в 1995 году вместе с Disney, основанная в 1979 году, компания PIXAR выпускает невероятно успешный фильм «История игрушек». Эта работа стала самой настоящей революцией в истории анимации, открыв мир компьютерной графики.

Список популярных мультфильмов того времени невероятно огромен. Телеканалы, транслирующие известных «Гриффинов», «Симпсонов», «Футураму» или «Саус-парк» имели огромные рейтинги. Но появляются на рынке и Японские мультфильмы. Телесериал «Сейлор мун», «Ходячий замок», «Легенда о Белоснежке», «Наруто» и многие другие поспособствовали тому, что восточная культура стала проникать в европейский быт и жизнь людей.

3.2 Подъем русской анимации

В России появляется в 1999 году основанная Александром Боярским «ООО Мельница». В 2004 году выходит первый фильм из Вселенной про трех богатырей «Алёша Попович и Тугарин Змей». Помимо полного метра «Мельница» выпускает и мультсериалы: «Лунтик и его друзья», «Барбоскины», которые до сих пор пользуются популярностью у детей. Родители совершенно спокойно допускают своих детей до просмотра подобного контента. Такие мультфильмы не несут в себе безнравственного посыла, а исключительно обучающий и развлекательный.

3.3 Начало огромных историй

Основанная еще в 1994 году компания DreamWorks Pictures выпускают оscarоносного «Шрека» (2001)- своеобразный кроссовер сказочного мира и лишнего в нем ога. Это мультфильм со 100% уверенностью можно назвать всеобщим. Знакомые саундтреки, яркие и забавные персонажи не надоедают на протяжении всех четырех частей. Недавно, правительство США признало «Шрека» национальным достоянием страны.

Уже знакомое нам сотрудничество Disney и PIXAR в 2009 году дарят миру одну из самых трогательных лент «Вверх» (Приложение 7). Два «Оскара» и «Золотых глобуса» за одинокого вдовца Фредриксона и болтливую, доброго скаута Рассела и их невероятную идею отправиться в воздушное путешествие до Южной Америки, не выходя из дома. История о мечте и сплочении, случай, когда желание получить скаутский значок превратилась во что-то большее. Именно этот мультфильм является примером воспитания настоящего человека. «ВАЛЛИ-И» (2008) от PIXAR повествует о роботе мусорщике, оставленном людьми расчищать непригодную для жизни Землю, когда сами люди отправились бесцельно скитаться по Вселенной. Во многом, этот мультфильм нацелен на старшую аудиторию, но и для маленьких зрителей история о роботе с большим сердцем и об экологической проблеме так, же будет полезна.

3.4 Мультфильмы 2010-х

В 2016 году выходит фильм «Зверополис» (приложение 8), популярный как у юной, так и у взрослой аудитории. Тема толерантности, сплоченности с этого момента станет почти основной темой в киноиндустрии. В связи со сложной ситуацией в мире из-за пандемии в 2020- 2021 гг. множество премьер перенесено на 2022 год.

Глава 4. Исследование.

4.1 Подготовка к эмпирической части исследования

Для выявления тенденций анимационного спроса обратимся к анкетированию среди 50 человек разных возрастов.

Было принято решение подготовить анкету с последующими вопросами:

- 1) Укажите свой возраст
- 2) Смотрели ли Вы в детстве мультфильмы?
- 3) Если да, то какой (ие) Вы можете назвать своим любимым?
- 4) Был ли у Вас любимый анимационный персонаж? Если да, то какой?
- 5) Как Вы относитесь к современной анимации? (Мне всё нравится/ Вызывает во многом противоречия/ Раньше было лучше)
- 6) Есть ли на сегодняшний момент Ваша любимая анимация?
- 7) Как Вы относитесь к ремейкам любимых мультфильмов (если есть)
- 8) Мультфильмы какой анимационной студии сегодня являются для Вас самым предпочтительными?
- 9) Подражали ли Вы любимым персонажам, если да, то кого?

Проведя анкетирование, были получены следующие результаты:

(Приложение номер 14-19)

Глава 5. Связи между человеческими ценностями и темами мультфильмов.

5.1. Способы решения остросоциальных проблем через простые формы передачи информации

Поскольку нашей целью является исследование влияния мультфильмов на мировоззрения человека сегодня, то попробуем найти решение важных проблем современности в анимации XXI века, с которыми напрямую взаимодействуют сегодняшние дети.

Феминизм

Невозможно оспорить факт того, что огромная часть женщин часто встречается с проявлением сексизма в свою сторону. Ярлык женственности не носит в себе только контекст внешнего вида, но и обязывает вести себя, как подобает идеальной женщине, образ которой человечество создавало веками. Сам термин возник еще в 40-е годы 19 столетия. Его ввел философ и представитель французского направления в социологии Шарль Фурье. Как феминизм находит отражение в мультипликации? Хорошими примерами мы можем считать сюжет написанные после 50-х годов XX века, когда феминизм получил наиболее широкое распространение. Так, Мерида, главная героиня фильма «Храбрая сердцем» может считаться представителем «не слабого пола». Нахождение в условиях, не способствующих ее реализации как личности, не загнало героиню в тупик. Она проходила испытания наравне с мужчинами и в некоторых аспектах была даже сильнее. Еще одна «сильная» героиня Мулан из одноименной ленты, выдавшая себя за мужчину, дабы попасть в армию и защищать свою страну от захватчиков. Героиня есть иллюстрация того, что пол это не признак физических или интеллектуальных способностей.

Буллинг

Во все времена серьезной проблемой в детском коллективе является буллинг, который может привести к развитию комплексов у ребенка и в худшем случае к суициду. Психологи основными причинами буллинга выделяют неумение детей полностью анализировать свои поступки и сопоставлять их с окружающими общепринятыми нормами, а так же необходимостью самоутвердиться за счет тех, кто слабее. Важно понимать, что буллинг совершается именно напоказ и наблюдатели тоже являются виновниками травли. Важным решением этой проблемы является развитие у детей толерантного настроения и жажды равноправия. Демонстрации этого феномена может осуществляться в специальных мультиках,

режиссированных психологами, или же обычные художественные, созданные крупными корпорациями. Например, Рихар «О птичках» (приложение 9) раскрывает историю непринятия воробьями птицы не похожих на них, в конечном итоге она понимают свою ошибку и даже просят ее вернуться к ним.

Газлайтинг

Помимо буллинга важной проблемой можно считать газлайтинг. Здесь речь идет уже о манипуляции и нежелании второй стороны признаться в содеянном. Со стороны детей это выглядит как безобидная шутка, например, спрятать вещь и убедить человека, что он ее потерял, а через какое-то время вернул на место. А со стороны старших, например родителей или учителей это может расцениваться как обесценивание проблем ребенка, что может послужить толчком к негативному самоанализу ведущих к психологическому подавлению и неуверенности даже в самых простых вопросах. Так, фильм Тима Бертона «Коралина в стране кошмаров» является ярким примером газлайтинга. Родителям Коралины не было дела до беспокойной реакции дочери по поводу переезда в новый дом. Её переживания не имели веса для мамы, что привело к печальным последствиям, ведь предложения Коралины оказались верными. Диснеевские принцессы Покахонтас и Ариэль тоже не могут похвастаться поддержкой со стороны родителей, но именно независимость героинь подтолкнули их на приключения. Очевидно, что поколение, выросшее на идеях взаимопомощи и любви к ближним, будет трепетно относиться к переживаниям и проблемам окружающих и своих будущих детей.

Самореализация

Поспособствовать самореализации индивида в ранние годы формирования личности могут его первичные агенты социализации, о которых мы сказали ранее. Как утверждают психологи, запрещено навязывать ребенку в малом возрасте занятия в секциях или кружках, которые не нравятся ему, а наоборот, стараться полностью удовлетворить его интерес к различному творчеству или спорту. Это, на мой взгляд, отличный способ помочь ребенку найти сферу, в которой он сможет проявить себя или даже найдет занятие на всю жизнь. Реализовать себя смог Хиро Хамада, центральный персонаж мультфильма «Город Героев» (2014). Мальчик вундеркинд, с детства увлекающийся боями роботов, благодаря условиям, созданным вокруг него, поддержке друзей и брата смог создать своего бойца и выиграть в одном из поединков.

Дружба

Феномен дружбы во все времена носил только положительный характер. Правильно ли что о примерах правильной здоровой дружбы узнает из мультфильма? Конечно да, и это легко объяснить благодаря тезису о низком социальном опыте малыша или ребенка. Абсорбирование определенного, положительного для всех участников, взаимодействия навяжет человеку идею «друга нельзя предать, отказать ему в помощи, осуждать, перестать поддерживать и ценить, так как такие отношения уже не дружба». Например, «Рататуй» от Pixar повествует об испытаниях, которые легче преодолеть вместе, и дружбе, которая сложилась при достижении общей цели.

5.2 Влияние анимации на мировосприятие

Анимешники

Ни для кого не секрет, что большая часть наших предпочтений в стиле одежды, музыке, жанрах книг и фильмов формируется еще в нашем детстве. Так, например, популярная уже несколько лет субкультура анимешников сформирована на знаменитой японской анимации, рассчитанной не только на детскую аудиторию, но и на зрителей 16+, 18+, 35+. Большинство молодежных групп сочетают противоречивые черты единообразия и непохожести. Это справедливо и для анимешников. Многим из нас знакомы великолепные мультики режиссера - аниматора Хаяо Миядзаки, аниме - сериал «Тетрадь смерти» и другие. Но чтобы назвать себя анимешником не достаточно просто посмотреть мультфильмы, но нужно «окружить» себя ими, это может быть обновление интерьера квартиры в стилистике сериалов или мультфильмы, косплеи на любимых героях, не только для фестивалей и вечеринок, но и в повседневной жизни.

Ролевики

Неформальная общность людей, играющих в различные ролевые игры, в первую очередь ролевые игры живого действия, получила название Движение Ролевых Игр. Иногда это выделяют и как хобби, и как субкультуру, для которой характерен свой жаргон, своя музыка, своя литература. Ролевики по мультфильмам чаще всего любители мультсериалов, например, «Gravity Falls» (2012 - 2016) или «Dungeons & Dragons» (1983 - 1985).

Одежда и аксессуары, вдохновленные персонажами мультфильмов.

Фан-база любого успешного мультфильма равна коммерческим идеям создателей материальных благ. Коллаборации с анимационными студиями уже не кажутся нам чем-то сверхъестественным. Существует огромное множество вещей на любой вкус. Будь то верхняя одежда, либо ночные пижамы. (приложение10)

Вывод

В общем и целом, мы отметили, что в мультфильмах часто прослеживаются идеи связанные с человеческими взаимоотношениями (будь то сотрудничество или соперничество) и нравственными ценностями. Основная тенденция прошлого и настоящего, это тема единства, любви, взаимопонимания, поддержки, добра. Помимо этого существуют отдельные феномены, которые не только формируют индивидуальные ориентиры, но и закрепляются в общественном сознании, создавая новые духовные ценности.

Заключение

На основе вышеизложенного материала, можно сделать вывод, что мультипликация действительно способна стать агентом социализации. Преследуя коммерческий характер, многие анимационные студии создают проекты, нацеленные на широкую аудиторию и пропагандирующие в себе современные нравственные ценности: любовь, взаимопомощь, толерантность, равенство, сплоченность семьи, поддержка, защита слабых, борьба с несправедливостью.

Через симпатию к персонажу зритель невольно ставит себя на его место и сопереживает ему, тем самым искусственно прибывая в определенной ситуации, решение которой зависит от авторов мультфильма. В связи этим появляется еще одна проблема: ответственность режиссера и сценариста в предоставлении информации зрителю в уместной форме. Ребенок склонен подражать, искать кумиров в понравившихся ему персонажах, даже воспринимать мир через призму, построенную персонажем. Важно, чтобы это видение не было аморальным и противоречащим закону. Речь не об обязательности существования обучающего сегмента, скорее о необходимости порицания действий антагониста или нарушения кем-либо прав и свобод окружающих.

На основе эмпирического исследования нами было выявлено, что все респонденты знакомы с мультипликацией, даже имеют свои предпочтения. В большинстве своем, у опрошенных старшего и преклонного возраста любимыми являются анимационные фильмы производства компаний на территории СССР. У респондентов подросткового и младшего возраста фаворитами является мультсериалы или мультфвселенные зарубежного производства. То есть появляется тенденция интеграции мультфильмов из дальнего зарубежья в массовую культуру РФ. Такая вестернизация может сказаться как положительно так и отрицательно, ведь родителям теперь стоит быть более разборчивыми при выборе мультфильмов для ребенка. Не будут ли идеи фильма противоречить моральным принципам, сложившимся в России.

Все цели и задачи, поставленные нами, выполнены. Роль мультипликации мы выявлена нами и изучена.

Приложения

Приложение 1



Приложение 4



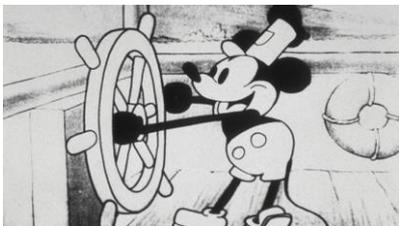
Приложение 2



Приложение 5



Приложение 3



Приложение 6



Приложение 7



Приложение 8

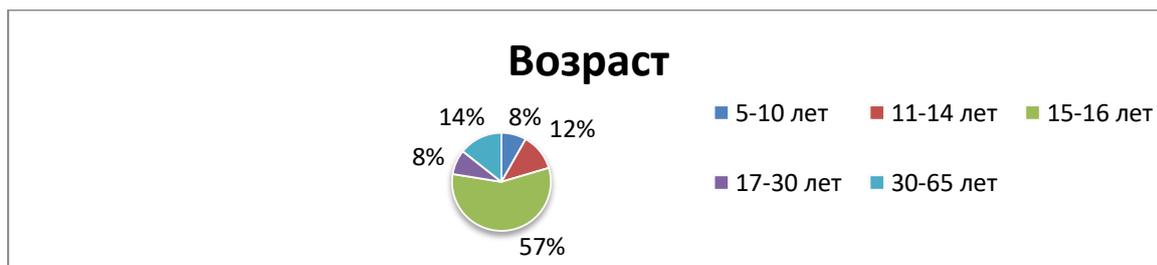


Приложение 9

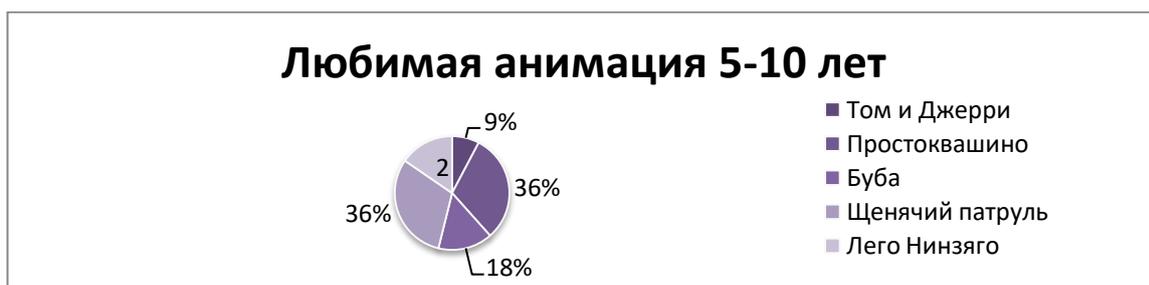
Приложение 10



Приложение 11 (данные анкетирования)



Приложение 12 (данные анкетирования)



Приложение 13 (данные анкетирования)

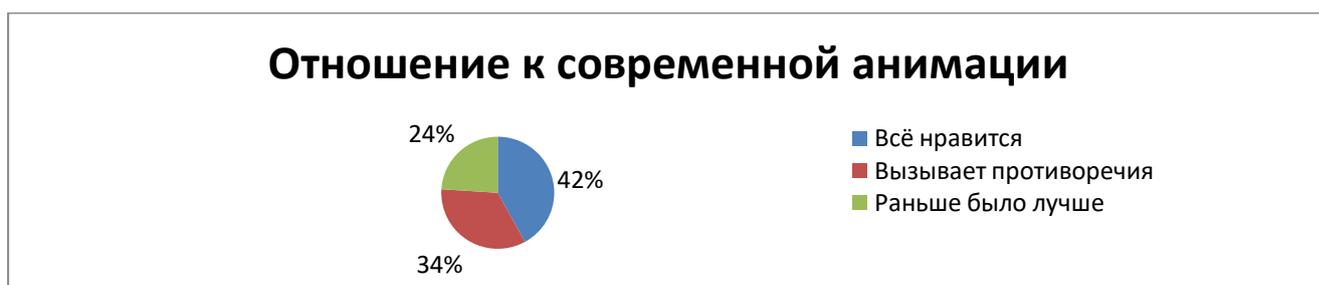




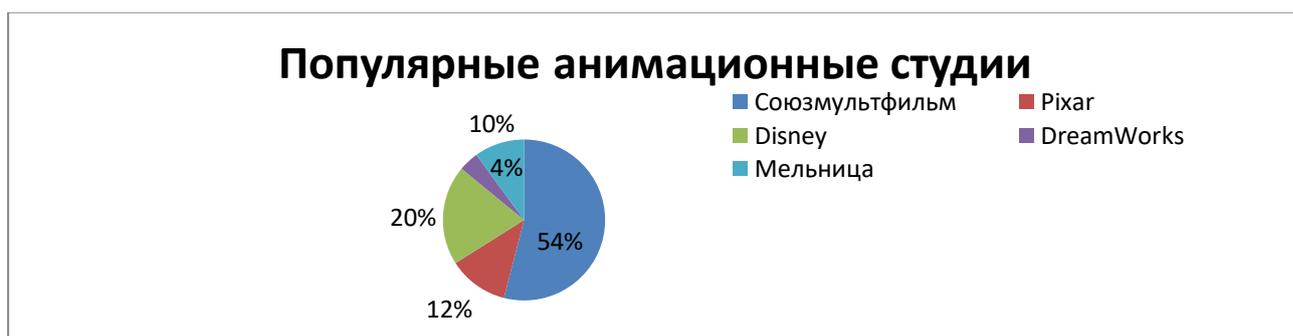
Приложение 15 (данные анкетирования)

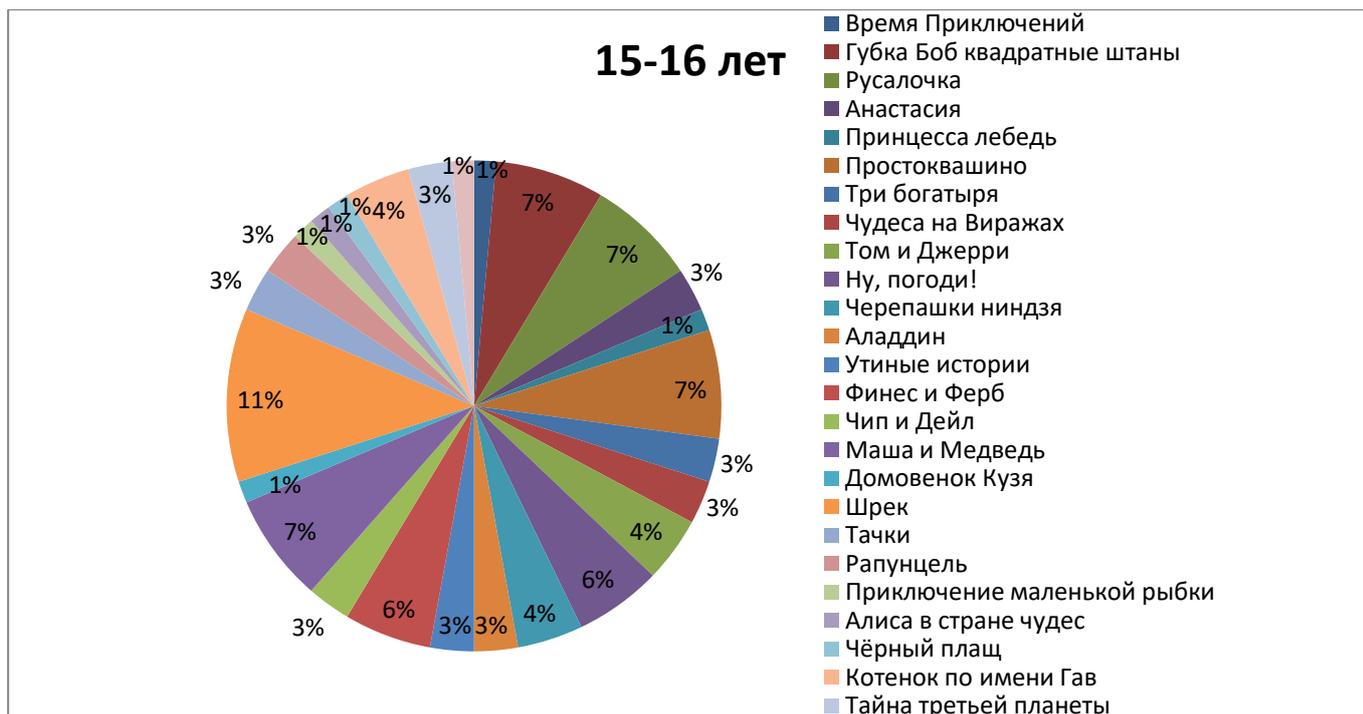


Приложение 17 (данные анкетирования)



Приложение 18 (данные анкетирования)





Список литературы

1. <https://www.kinopoisk.ru/film/89544/>
2. <https://www.kinopoisk.ru/film/260077/>
3. <https://www.imdb.com/title/tt0211762/>
4. <https://www.kinopoisk.ru/film/8147/>
5. <https://vsezdorovo.com/2019/09/feministkami-ne-rozhdayutsya-sut-i-osobnosti-feminizma/>

Рецензия на проектную работу Золкиной Натальи, ученицы 11 «А» класса МБОУ
ЛСТУ №2 г.Пензы

Для работы была выбрана тема «Роль мультипликации в социализации личности». Тема работы достаточно актуальна в наше время, так как давно доказано, что мультфильмы являются важнейшим агентом социализации личности, а современные мультики претерпели значительные изменения. В работе подробно рассмотрены тематические тенденции в мультипликации разных годов и дано описание влияния, которое оказывали эти темы на детей. Что немаловажно, проведен анализ современных мультиков, указано мнение автора о специфике влияния актуальной мультипликации на детей.

Работа Натальи выстроена правильно, грамотно, логика исследования соблюдена. Автор умело оперирует научными терминами в рамках мультипликации, педагогики, психологии.

В процессе написания работы Наталья проявила ярко выраженную самостоятельность, исследовательские качества, умение ориентироваться в большом объеме информации, внимание к каждой детали исследования, стремление узнать больше.

Практическая значимость работы не вызывает сомнений. Результаты, описанные в данной работе могут быть использованы родителями для понимания причин определенного поведения ребенка. С ее помощью можно определить, какие мультики стоит добавить в просмотр ребенка, а какие исключить. Также, данные будут полезны воспитателям, педагогам, классным руководителям для использования в системе воспитательной работы.

Проект Золкиной Натальи заслуживает высокой оценки.

Научный руководитель



Мацупко Т.С.