

них учреждений образования. Екатеринбург, 2005.

2. Немов Р.С. Психология: В 3 кн. Кн. 2. Психология образования. М., 1995.

3. Примерная общеобразовательная программа воспитания, обучения и развития детей раннего и

дошкольного возраста / Под ред. Л.А. Парамоновой. М., 2004.

4. Современный словарь по педагогике / Сост. Е.С. Рапацевич. Минск, 2001.

5. Хьелл Р., Зиглер Д. Теории личности: Основные положения, исследования и применение. СПб., 1997.

Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми*

БУРУХИНА А.Ф.,

аспирант кафедры естествознания и методики его преподавания
в начальных классах УрГПУ, г. Екатеринбург

В наше время существует множество факторов воспитания, и они весьма разнообразны. Их можно разделить на целенаправленные и нецеленаправленные, преднамеренные и непреднамеренные. Нецеленаправленных факторов становится все больше: это не только природа, общество, друзья, улица, религия, искусство, но и множество медиа-факторов. Ребенок, живущий в век информационных технологий, попадает в активную разнообразную медиасреду, представленную телевидением, радио, Интернетом, компьютерными играми и другими носителями информации.

Одни из первых и важных представителей медиа-простран-

ства — мультипликационные (анимационные) фильмы. Мультфильм как один из факторов медиасреды в любом случае оказывает на ребенка влияние, но оно не всегда понятно, поскольку просмотр мультфильмов зачастую неконтролируем и нецеленаправлен со стороны взрослых. Родители и педагоги включают ребенку мультфильм, часто не преследуя никаких воспитательных целей и даже предварительно не просмотрев его, что может привести к весьма нежелательным последствиям. Современный ребенок проводит перед телевизором до нескольких часов в день. А если учесть, что дети дошкольного возраста изучают мир постоянно, такое количество времени, проведенное перед экраном, не может пройти бесследно.

* Материалы этой статьи можно бесплатно скопировать на сайте издательства «ТЦ Сфера»: www.tc-sfera.ru/multifilm-i-deti

Между тем мультфильмы об- ладают богатыми педагогичес- кими возможностями:

- расширяют представления об окружающем мире, знакомят с новыми словами, явлениями, ситуациями;
- показывают примеры поведе- ния, что способствует социа- лизации, поскольку дети учат- ся, подражая;
- формируют оценочное отно- шения к миру, развитие мыш- ления, понимание причинно- следственных связей;
- развивают эстетический вкус, чувство юмора;
- мультфильмы помогают ре- ализовать эмоциональные по- требности.

Мультфильм — наиболее эф- фективный воспитатель от ис- кусства и медиа-среды, посколь- ку сочетает в себе слово и кар- тинку, т.е. включает два органа восприятия: зрение и слух. Если к этому добавить еще и совмест- ный с ребенком анализ увиден- ного, мультфильм станет мощ- ным воспитательным инстру- ментом и одним из авторитетных и эффективных наглядных мате- риалов.

В настоящее время отсутству- ют научно обоснованные реко- мендации по использованию мультфильмов в целях воспита- ния и образования, поэтому ав- тором была разработана методи- ка воспитания обучения детей на основе анимации.

Коротко сравним воспита- тельный потенциал мультфиль-

мов советского периода и со- временных полнометражных отечественных и зарубежных мультфильмов. Советские в по- давляющем большинстве носят зачастую откровенно морализа- торский характер. Современные же не отличаются строгой мо- ралью.

Сюжеты советских мульт- фильмов просты и понятны, проблемы, поднятые в них, зна- комы детям. В современных же мультфильмах часто можно увидеть истерики, шантаж, дра- ки, смерть, убийство, похороны, гонки, криминальные разборки, пьяные посиделки, месть, суд над преступником и др. Не обойдена вниманием и любов- но-эротическая составляющая. Примеры: смерть акулы и цере- мония похорон («Акуляя исто- рия»); детально показанная смерть короля-жабы («Шрек 3»). В фильме «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» сюжет закручен на карточном долге, в азартные игры на деньги играют практи- чески все, начиная от Бабы Яги и заканчивая правителем — Князем. Все эти сюжетные ли- нии никак не вписываются в рамки жанра детского мульт- фильма.

Эстетическая составляющая современной анимации тоже часто находится на низком уров- не: герои зачастую просто оттал- кивающие. Тот же Шрек — разве его можно назвать симпатич- ным? А страшные монстры и киборги из «Планеты сокро-

виш», а «мутированные в дебрях канализации» страшные зеленые Ниндзя, а смурфики, бакуганы или гипертрофированные феи Винкс с неимоверно тонкими талиями и нереально большими глазами? Героями же практически всех советских мультфильмов являются люди или животные, и все они вполне соответствуют эстетическим нормам.

Современные мультфильмы содержат особо низкий уровень речевой культуры: грубые, жаргонные слова, недопустимые для слуха ребенка. Примеры грубой лексики присутствуют во многих из них: «сопляк», «тупой», «тормоз», «болван», «дебил», «кретин», «полный отпад»; в сериале «Спанч Боб» есть серии с названиями «Добро пожаловать в помойное ведро», «Губка Боб и маньяк-душитель» и др. Жаргонная лексика также представлена во многих мультфильмах: «козырно», «прикольно», «пофигу», «шизовое местечко» и др. Но кроме этого, в современной анимации часто поднимающиеся недетские темы проявляются в таких выражениях: «будем рассказывать друг другу о любовных похождениях», «высокая упругая попка», «мы сексуальны!», «любовеобильная ты машина, дай ей отдохнуть!» («Шрек»). Дети будут использовать эту лексику, считая ее настоящей, живой, «прикольной». Именно она может лечь в основу культуры речи детей. Кроме того, разные герои мно-

гих современных мультфильмов говорят одинаковыми голосами, одинаково смеются, издают одинаковые звуки. В советских же мультфильмах герои говорят на хорошем, красивом языке, у каждого свой неповторимый голос, эмоции, звучит настоящая авторская музыка.

Через мультфильмы ребенок усваивает модели поведения, способы действий, алгоритмы достижения цели. К сожалению, в современных мультфильмах часто этим способом становится агрессия. По многочисленным исследованиям, у детей, которые смотрят преимущественно зарубежные мультфильмы, наблюдаются повышенная жестокость и агрессивность.

Просмотрев мультфильм, дети чаще всего запоминают главных героев, обладающих определенными характеристиками. Поэтому крайне важны для осмысления именно типажи главных героев, их основные и существенные характеристики: Шрек («Шрек») — невоспитанный, грубый; осел («Шрек») и зебра («Мадагаскар») — назойливые, навязчивые, болтливые; лев Алекс («Мадагаскар») — самовлюбленный; Алеша Попович («Алеша Попович и Тугарин Змей») — трусливый, глуповатый; Забава («Алеша Попович и Тугарин Змей») — эгоистичная, истеричная, не уважающая старших. А ведь для детей главный герой, безусловно, должен быть положительным. Это значит, что

ребенок воспринимает его целиком и полностью как «хорошего», он еще не в силах определить всю сложность натуры героя, оценив, что он делает «хорошо», а что «плохо». Поэтому все, что делает любимый персонаж, ребенок воспринимает как должное.

В советских мультфильмах герои прозрачно делятся на положительных и отрицательных. Ребенок способен определить, кто делает правильно, а кто — нет, и какие последствия могут быть у таких поступков.

Современные мультфильмы позиционируются как развлекательные, легкие, юмористические. Но юмор, представленный в них, зачастую злой, грубый, глупый, поверхностный и примитивный, он не вскрывает внутренний юморизм ситуации. Например, с юмором показаны ситуации с причинением боли: Шрек на горке получает удар ниже пояса («Шрек»); птичка лопнула от пения, чтобы принцесса смогла взять яйца из ее гнезда на завтрак («Шрек»). Смешными представлены невоспитанность, неправильное, нарушающее все нормы поведение. Таким образом, дети усваивают, что смеяться можно над болью, унижением, невоспитанностью и пошлостью. В советских мультфильмах юмор добрый, непошлый и безобидный.

Некоторые современные мультфильмы все же обладают обучающим и воспитательным потен-

циалом, который можно использовать (например, некоторые серии из мультсериала «Смешарики», «Барбоскины», «Лунтик» и др.).

Многие родители не придают мультфильмам большого значения и позволяют ребенку смотреть все что ему хочется в неограниченном количестве. Но такая позиция родителей может привести как к ухудшению здоровья, так и возникновению различных трудностей и перекосов в становлении личности ребенка. Например, девочки, чересчур увлеченные мультфильмами про фей Винкс, начинают жить в выдуманном мире, чрезвычайно много мечтать, пытаются колдовать, излишне фантазируют. При этом реальная жизнь становится им менее интересной, нежели жизнь воображаемая.

У мальчиков чрезвычайно увлечение роботами, супергероями и бакуганами также приводит к тому, что они тоже начинают жить в выдуманном мире, меньше интересуясь реальностью. Такие мальчики с увлечением рассказывают о войнах, роботах, оружии, проводят много времени перед телевизорами и начинают болезненно увлекаться компьютерными играми. Постоянно созерцая на экране смерть и убийства (а все супергерои — убийцы во имя добра), дети начинают спокойно относиться к этому в жизни: они без эмоций рисуют кровь и убийц, в

красках рассказывают, кто кого и как убивает; начинают с упрямой жестокостью относиться к слабым живым существам; проявляют чрезвычайный интерес к едущим с сигналами машинам скорой помощи, полиции, живописуя картины смертей и убийств.

Конечно, увлечение вымышленными мирами и героями может быть, но оно должно происходить в меру. Если ребенок будет всем сердцем стремиться к виртуальному миру уже с дошкольного возраста и его не переключат на красоту и разнообразие реальности, это может привести к тому, что, будучи школьником, он все больше станет погружаться в виртуальный мир (компьютерные игры, Интернет) и все дальше отходить от реальности.

А если родители не переводят зависимость ребенка от таких мультфильмов в другие русла, если потакают его пристрастиям, получается, этого ребенка воспитывают уже не родители, а мультфильмы. В некоторых семьях последние воспитывают не только детей, но и самих родителей: чтобы порадовать свое чадо, они ищут ему новые компьютерные игры, диски с мультфильмами, наряды человека-паука, всю коллекцию бакуганов. Поэтому влияние мультфильмов на детей и их родителей сложно переоценить.

Итак, современные мультфильмы обладают сомнитель-

ным воспитательным потенциалом, или даже антивоспитательным потенциалом, дезориентируя ребенка. Многие мультфильмы советского периода содержат педагогический аспект, соответствующий задачам нравственного, интеллектуального, эстетического, трудового, физического воспитания, а значит, могут быть эффективно использованы в педагогическом процессе.

Таким образом, крайне важно поставить анимацию на службу воспитанию, а не стать вместе с ребенком рабами мультфильма. Необходимо подходить к этому явлению научно, анализируя педагогические возможности и результаты их воздействия.

Проанализировав несколько сотен мультфильмов, мы отобрали для нашей работы наиболее ценные с точки зрения нравственного, трудового и эстетического содержания. Уже из них были отобраны мультфильмы, способствующие усвоению ребенком знаний и умений, касающихся целеполагания.

Актуальность именно этого аспекта обусловлена тем, что мы живем в эпоху глобальной конкуренции, пронизывающей все сферы жизни человека, а это требует от него конкурентоспособности, т.е. умения наиболее эффективно достигать цели. Конкурентоспособный человек может определить цель и в конкурентной борьбе достичь ее, проявив наибольшие способно-

сти. Поэтому для рассмотрения условий развития конкурентоспособности личности необходимо обратиться к таким понятиям, как целеполагание, цель, средства.

Процесс формирования конкурентоспособной личности будет эффективнее, если его начать с дошкольного возраста, поскольку уже в этот период ребенок имеет свои желания (предшественники целей) и ищет способы их достижения.

Мы предлагаем простое определение цели для методической работы с детьми: цель — это то, что ты хочешь достичь. Средства — то, что способствует достижению цели. Многие дети дошкольного возраста еще не используют слово «цель», чаще у них есть мечты и желания. Их различие состоит в том, что мечты и желания, как правило, сбываются (за счет кого-либо), а цели нужно добиваться самому.

Отобранные мультфильмы были детально проанализированы, из них вычленили структурные компоненты целеполагания:

- выбор цели;
- ложная цель;
- неправильные средства, не приводящие к достижению цели;
- средства, способы, пути достижения цели: лень как противник целеполагания; труд, тренировки как способы ее достижения;

- упорство при достижении цели, борьба за свою цель, жертвы во имя цели, умение устоять перед соблазнами;

- необходимость знаний для достижения цели;

- профессионализм как условие достижения; ознакомление с некоторыми профессиями.

По содержанию этих компонентов мультфильмы объединены в тематические блоки.

Работу с мультфильмом можно построить по принципу сочетания наглядного материала и слова педагога или родителя. Примерная схема занятия:

- вступительное слово. Педагог говорит о том, что сейчас дети будут смотреть мультфильм о... (высказывает общую мысль сюжета), либо задает проблему. Пример: перед просмотром мультфильма «Самый главный» спросить у детей, какая профессия, на их взгляд, самая важная и почему;

- показ мультфильма;

- беседа, вопросы детям, обсуждение, выводы. Задача — получение детьми нового знания;

- игра на основе выводов, упреждение.

Крайне важно после просмотра при возникновении определенной ситуации возвращаться к мультфильму, который запомнился ребенку. Например, образ лентяя Нехочухи настолько ярко входит в сознание ребенка, что его можно вспоминать, когда он начинает капризничать «не хочу — не буду». Фраза: «Моло-

дец. Будешь, как великий Нехочуха» может привести ребенка к правильным действиям.

К мультфильмам разработаны вопросы, направленные на овладение знаниями по целеполаганию. Представляем вашему вниманию некоторые задания, упражнения и методики оценки уровня знаний и умений дошкольников.

«Цветик-семицветик» (по сказке В. Катаева), © Союзмультфильм, 1948 г.

Длительность: 20 мин 15 с.

Цель: показать, что цель нужно определять осознанно, предварительно подумав, что она возникает из проблемы.

Формируемые представления: выбор цели.

Краткое содержание. Девочка Женя шла с баранками домой из магазина, по пути считая ворон. В это время собака стащила у нее все баранки. Девочка побежала за ней и наткнулась на садик, где старушка подарила Жене цветок с семью лепестками: если оторвать лепесток и загадать желание, оно сразу сбывается. Женя использовала шесть лепестков, загадав следующие желания: вернуться домой с баранками, восстановить мамину разбитую вазу, побывать на Северном полюсе и вернуться с него, иметь все игрушки, которые есть в магазине, вернуть игрушки назад. И только когда у нее остался всего один лепесток, она серьезно

подошла к определению желания и помогла больному мальчику Вите.

Вопросы

♦ Были ли у Жени цели, когда у нее в руках оказался цветик-семицветик?

♦ Какое первое желание загадала Женя? Какой получила результат? С толком ли она потратила лепесток? Могла ли Женя без цветка достичь этого результата?

♦ Какое второе желание загадала Женя? Почему она его загадала? Стоило ли тратить лепесток?

♦ Какое было третье желание? Зачем она его загадала? Можно ли было обойтись без него?

♦ Каково было четвертое желание? Можно ли было без него обойтись?

♦ Каково было пятое желание? Почему Женя захотела иметь все игрушки?

♦ Каково было шестое желание?

♦ Стало ли что-то в ее жизни и жизни других людей лучше, когда исполнялись ее первые шесть желаний?

♦ Что Женя загадала в седьмой раз? Какой получила результат?

♦ Исполнение какого желания принесло Жене больше всего радости? А кому еще оно принесло радость?

♦ Посоветуйте Жене, как можно было бы распорядиться цветиком-семицветиком? Как нужно выбирать цель?

Вывод: Женя бестолково потратила шесть лепестков, не задумываясь о своих желаниях. Лишь только когда она увидела проблему и подумала, то загадала правильное желание, и достижение цели стало ее решением. Бездумно выбранные цели не приводят к результату, да еще и приносят ненужные проблемы.

Упражнение: у каждого из вас есть один лепесток цветика-семицветика. Давайте представим, что каждый лепесток исполняет одно желание. Как вы распорядитесь своим лепестком?

«Дядя Миша», © Союзмультфильм, 1970 г.

Длительность: 9 мин 26 с.

Цель: показать, что цели можно достичь, только когда дело будет доведено до конца.

Формируемые представления: движение к цели до конца, получение результата.

Краткое содержание. Дядя Миша хотел сделать запасы на зиму. Он увидел зайца, собирающего морковку, и стал тоже собирать морковь. Потом увидел ежика, который шел в лес за грибами, бросил морковь и пошел за грибами. В лесу встретил белочку и стал собирать орехи. Затем он встретил кота и пошел с ним на рыбалку. На рыбалке его сманила лиса пойти в деревню за курами. Лиса обманула дядю Мишу, украла курицу, а его чуть не поймали собаки. Тогда он понял, что любое дело нужно

доводить до конца, иначе останешься ни с чем.

Вопросы

♦ Какая цель была у дяди Миши?

♦ Кого встретил дядя Миша? Что они делали?

♦ Что сделал дядя Миша, когда встретил зайца, ежа, белку, кота?

♦ Какого результата он достиг? Какие запасы насобирал на зиму?

♦ Насобирали ли запасы другие звери?

♦ Почему они насобирали, а дядя Миша нет?

♦ К какому выводу он пришел?

♦ Как нужно поступить дяде Мише, чтобы насобирать запасы на зиму?

Вывод: дядя Миша начинал делать дело и бросал его, не доведя до конца, поэтому он не получил результата. Лучше сделать одно дело хорошо, чем много дел плохо.

«Нехочуха», © Творческое объединение «Экран», 1986 г.

Длительность: 9 мин 13 с.

Цель: показать, что лень и постоянные удовольствия не приносят никакого результата. *Формируемые представления:* отрицательное отношение к лени.

Краткое содержание. Мальчик не хотел ничего делать, только смотреть мультики и играть. Он не убирал за собой, не помогал бабушке по дому и мечтал попасть в страну, где ничего не

надо делать и где не будут заставлять делать то, что не хочешь. Туда он и попал. В стране Нехочухии были разнообразные удовольствия и обслуживающие роботы. Мальчик быстро устал от постоянных, сменяющих друг друга удовольствий и постоянно повторял слова «не хочу», на что робот отвечал: «Молодец. Будешь как великий Нехочуха». Когда же он увидел настоящего великого Нехочуху — отвратительного толстого лентяя и понял, что это он и есть в будущем, мальчик не захотел быть Нехочухой.

Вопросы

- ♦ Что мальчик не хотел делать и не делал?
- ♦ Что из этого можно делать и почему?
- ♦ Понравился ли вам великий Нехочуха? Почему?
- ♦ Что нужно делать, чтобы не стать таким?
- ♦ Как нужно жить: по принципу «хочу — не хочу» или «надо — не надо»?

Вывод: мальчик не хотел ничего делать. Но когда увидел, что, живя так, он станет отвратительным Нехочухой, решил, что надо жить по принципу «надо — не надо», а не «хочу — не хочу».

«Баранкин, будь человеком!»,

© Союзмультфильм, 1963 г.

Длительность: 20 мин 16 с.

Цель: закрепить представление о труде как основе жизни всех живых существ.

Формируемые представления: труд как основа жизни.

Краткое содержание. Двоечники Баранкин и Малинин не хотели учиться. Чтобы избежать дополнительных занятий в выходные и как следует отдохнуть, они превратились в воробьев. Но у тех оказалась совсем не легкая жизнь: они спасаются от кошек и мальчишек с рогатками, вьют гнезда... Жизнь воробьев быстро надоела лентяям, и они превратились в бабочек. Но те тоже трудятся — собирают пыльцу. Кроме того, на бабочек охотятся школьницы. Не понравилось мальчишкам быть бабочками, и стали они муравьями. Но жизнь последних оказалась тоже непростой. Поняли тогда мальчишки, что все в природе трудятся, и превратились обратно в людей.

Вопросы

- ♦ Опишите Баранкина и Малинина.
- ♦ Почему Баранкин не хотел быть человеком? Как он хотел жить?
- ♦ В кого превратились лентяи?
- ♦ Какие у воробьев есть в жизни сложности? Чем они занимаются? Чему учатся?
- ♦ Легкая ли жизнь у бабочек? Чем занимаются бабочки? Какие опасности их подстерегают?
- ♦ Опишите жизнь муравьев.
- ♦ Понравилась ли Баранкину и Малинину жизнь воробьев, бабочек, муравьев? Почему?
- ♦ Кто в природе не трудится?

♦ Можно ли жить и не трудиться?

♦ Что поняли Баранкин и Малинин?

♦ Что означает фраза «быть человеком»?

Вывод: Баранкин и Малинин не хотели трудиться, поэтому стали искать тех, у кого легкая жизнь, без труда. Но оказалось, что в природе все трудятся, по-скольку без труда не выжить.

Упражнение: если позволяет погода, вместе с детьми можно выйти на улицу, в парк или лес и понаблюдать за жизнью воробьев, бабочек и муравьев. Задать детям вопросы: что делают воробьи, бабочки, муравьи? Как они добывают себе пропитание? Что будет, если они перестанут трудиться?

«**Чемпион**», © Союзмультфильм, 1948 г.

Длительность: 10 мин 6 с.

Цель: закреплять представление о тренировке как способе достижения результата.

Формируемые представления: тренировка как способ достижения цели.

Краткое содержание. Щенок Бобик очень хотел выиграть кросс по лыжам и победить действующего чемпиона Серого Волка. Волк был уверен в своей победе, поэтому не готовился к соревнованиям, а Бобик добросовестно тренировался. На соревнованиях Бобик и Серый Волк серьезно боролись за победу, но победил Бобик.

Вопросы

♦ Какую цель поставил перед собой щенок Бобик?

♦ Какая цель была у Серого Волка?

♦ Как добивался своей цели Бобик? Что делал?

♦ А что делал для цели Серый Волк?

♦ Кто выиграл? Почему?

♦ Кто был в начале мультфильма чемпионом? А кто в конце? Почему?

♦ Что нужно делать волку, чтобы побеждать?

Вывод: щенок Бобик хотел выиграть кросс и усиленно тренировался. Серый Волк был действующим чемпионом и думал, что ему нет равных, поэтому не тренировался. На соревнованиях победил Бобик.

«**Ключ**», © Союзмультфильм, 1961 г.

Длительность: 54 мин 13 с.

Цель: показать, что обретение новых знаний и умений приводит к росту человека.

Формируемые представления: труд как способ развития себя.

Краткое содержание. В семье Захаровых родился сын. К нему пришли феи и подарили клубок, который приведет мальчика к счастью. Мама с папой рады: не придется сыну ни учиться, ни трудиться — вот оно готовое счастье. Но дед мальчика хочет обучить его ремеслу, которым занимались он сам, его отец, дед, прадед. Родители выгнали деда. Понял он, что из его внука хо-

тят вырастить лодыря, и пошел к своему другу — волшебнику — просить помощи. Мальчик вырос ленивым и избалованным и направился в страну счастья. Но чтобы туда попасть, ему нужно было достать ключ. Тогда мальчик пришел к своему деду, чтобы тот научил его делать ключи. Сначала у мальчика ничего не получалось, но потом он приловчился и сам сделал ключ.

Вопросы

- ♦ Что за подарок принесли феи мальчику?
- ♦ Почему мама и папа обрадовались этому подарку?
- ♦ А что принес дед своему внуку?
- ♦ опишите страну счастья. Что там ждет мальчика?
- ♦ Каким вырос мальчик? опишите его.
- ♦ Какая цель была у мальчика?
- ♦ Какая цель была у деда?
- ♦ Как дед добивался своей цели?
- ♦ Чему дед научил своего внука?
- ♦ Почему мальчик вернулся к деду?
- ♦ Что такое счастье?

Вывод: мальчик хотел просто так получить счастье. Но впоследствии он обучился трудиться и понял, что счастье в труде.

Примечание: мультфильм нужно смотреть в два этапа (примерно по 30 мин). Перед вторым просмотром спросить у детей: что было в начале первого?

«Наш друг Пишичитай», © Союзмультфильм, 1980 г.

Длительность: 9 мин (1 серия).

Цель: формировать положительное отношение к школе, а также представление, что знания необходимы в жизни.

Формируемые представления: желание и понимание необходимости учиться в школе.

Краткое содержание. Волшебник Пишичитай подарил на пятилетие мальчику Коле букву К. Но Коля не захотел учить букву К и прогнал ее. Буква обиделась и ушла. Но ушла она из всех слов: окно превратилось в оно, клен — в лен, крот — в рот. Когда к Коле на день рождения пришли мальчики, Коля превратился в Олю. Тогда он понял, зачем нужна буква К. Коля попросил у буквы прощения и научился ее писать.

Вопросы

- ♦ Какая цель была у Пишичитая?
- ♦ Была ли такая цель у Коли?
- ♦ Что случилось, когда Коля прогнал букву К?
- ♦ Зачем нужна буква К?
- ♦ Назовите слова, которые начинаются на букву К.

Вывод: Коля ленился и не захотел учить букву К. Тогда она ушла из всех слов и началась путаница.

Упражнения:

- написать за 2 мин как можно больше слов на букву К;
- в заранее подобранных словах убрать одну букву, чтобы полу-

чилося другое слово (выход, печенье, почки, гроза, толк, экран, пушки, иволга и др.).

«Остров ошибок», © Союз-мультфильм, 1955 г.

Длительность: 24 мин 59 с.

Цель: та же.

Формируемые представления: та же.

Краткое содержание. Коля Сорокин все лето отдыхал и ленился решать задачки по математике. Он попал на Остров ошибок и встретил там ошибки из своих неправильно решенных задач: разделенных дорогой кроликов; слона, который был легче воздуха; корову и лошадь с одним телом и двумя головами; бассейн, который затопил все вокруг; столкнувшиеся поезда. Вода из переполненного бассейна чуть не

затопила всех, но Коля правильно решил все задачки, и все встало на свои места.

Вопросы

♦ Опишите мальчика Колю Сорокина.

♦ Почему он не хотел решать задачки по математике?

♦ Какие свои ошибки встретил Коля на Острове ошибок?

♦ Почему Коля сделал все эти ошибки?

♦ Как Коля смог исправить их?
♦ Зачем нужны знания, которые дают в школе?

Вывод: Коля ленился и плохо учился. Когда он увидел, к чему привели его ошибки, он понял, что знания необходимы для жизни.

Упражнение: предложить задачку, которая важна для решения конкретной проблемы ребенка.

Д
Е
Н
Ь

Предлагаем вашему вниманию книгу серии
«Библиотека Воспитателя»

ВОСПИТАНИЕ РЕБЕНКА ЧУДОМ
Методическое пособие

Автор — Микляева Н.В.



В пособии представлена феноменология чуда как педагогического инструмента, который вместе с любящим чутким сердцем воспитателя естественно и необратимо ведет процесс расцветания творческих способностей ребенка. На страницах книги подробно рассматриваются способы педагогического общения между детьми, родителями и педагогами, когда чудо проявляется как способ бытия в пространстве педагогического взаимодействия, как его атрибут и средство воспитания и обучения.

Приводятся примеры педагогических ситуаций, иллюстрирующих специфику формирования ценностей переживания,

создания у детей и взрослых эффекта совпадения внутреннего пространства, что обнаруживает себя со всем откровением и силой лишь при определенных условиях. Описаны феномены, связанные с проявлением механизмов воспитания, развития детской игры и творчества, а также возможности противостояния античудесам — общению с антиигрушкой, телевизором и компьютером.