**Шарипова Светлана Викентиевна,**

воспитатель МБДОУ «Добрянский детский сад № 8»

г. Добрянка. Пермский край, 2017 г.

**Искусство мультипликации в процессе обогащения игрового опыта детей дошкольного возраста**

Представляемый опыт инновационной работы - результат глубокого рассмотрения и новых открытий сущности игры в процессе анализа текстов выступлений и публикаций величайшего психолога Льва Семёновича Выготского. Ряд положений автора, относительно развития детей в игре и роли игры в развитии дошкольника позволили коллективу нашего ДОУ успешно завершить ОЭР по теме «Игровое пространство в педагогическом процессе МДОУ» (2011-2016). Врамках инновационного проекта каждый из педагогов внёс свой вклад в реализацию модели организации и оптимального использования «игрового пространства» в образовательном процессе; где игровое пространство рассматривалось и как элемент построения образовательной среды и как условиеразностороннего развитиядетей дошкольного возраста в природосообразных видах деятельности.

**Наиболее значимыми высказываниями Л.С. Выготского, определившими наши взгляды,технологии и подходы к организации условий возникновения игровых пространств, стали мысли автора о том, что**

«Игра по виду мало похожа на то, к чему она приводит, и только внутренний глубокий анализ ее дает возможность определить процесс ее движения и ее роль в развитии дошкольника.

…в игре детей создается новое отношение между смысловым полем, т.е. между ситуацией в мысли, и реальной ситуацией.

….игра не есть преобладающий тип деятельности в дошкольном возрасте. Только в теориях, которые рассматривают ребенка не как существо, удовлетворяющее основные требования жизни, а как существо, которое живет в поисках наслаждений, стремится к удовлетворению этих наслаждений, может возникнуть такая мысль, что детский мир есть мир игровой.

….Игра в конденсированном виде содержит в себе, как в фокусе увеличительного стекла, все тенденции развития; ребенок в игре как бы пытается сделать прыжок над уровнем своего обычного поведения.

…. За игрой стоят изменения потребностей и изменения сознания более общего характера.

….Действие в воображаемом поле, в мнимой ситуации, создание произвольного намерения, образование жизненного плана, волевых мотивов — все это возникает в игре.

....через игровую деятельность и движется ребенок. Только в этом смысле игра может быть названа деятельностью ведущей, т.е. определяющей развитие ребенка.Ребенок научается осознавать свои собственные действия, осознавать, что каждая вещь имеет значение. Факт создания мнимой ситуации с точки зрения развития можно рассматривать как путь к развитию отвлеченного мышления; связанное же с этим правило, мне кажется, ведет к развитию действий ребенка, на основе которых вообще становится возможным то разделение игры и труда, с которым мы встречаемся в школьном возрасте, как с основным фактом»[2].

В 2010 году на базе МДОУ № 8 (г. Добрянка, Пермский край) был проведен анализ содержания и функций игровой деятельности в течение дня, недели и месяца пребывания ребёнка в детском саду. Анализ показал, что возможности игры, используются педагогами недостаточно эффективно. Часто игру заменяют учебными упражнениями «игрового характера», не создавая при этом условий для раскрытияиндивидуальности ребёнка, эмоционального проживания процессов самореализации и самоактуализации. Перед педагогическим коллективом встал вопрос, каким образом, в рамках современных требований и интересов детей организовать образовательную содеятельность в игровой форме и выстроить структуру игрового пространства, направленного на формирование у каждого ребенка познавательных, социально-личностных и пр. деятельностных компетенций; актуализировать проявления и становление личностных качеств.

Так была определена тема инновационного проекта - «Игровое пространство в педагогическом процессе ДОУ». Цель проекта: модель организации и использования игровых пространств в образовательной среде ДОУ. В качестве объектов инновационных изменений определены: «образовательная среда и игровое пространство»; их соотношение в педагогическом процессе; повышение педагогического мастерства воспитателей в области планирования и моделирования игрового пространства. Педагоги учились использовать игровое пространство как элемент построения образовательной среды ДОУ и средство организации образовательной содеятельности педагога с детьми. В результате выполнения проекта были выявлены условия оптимального использования игровых пространств в образовательном процессе тематического характера. Разработано и реализовано содержание содеятельности с дошкольниками, в котором наиболее полно представлены возможности театрализованной и сюжетно-ролевой игры, позволяющей каждому ребёнку быть активным участником образовательных ситуаций; актуализировано использование произведений искусства, художественное содержание которых интересно и понятно дошкольникам разного возраста; организованы вариативные формы сотворчества педагогов, детей и родителей в рамках образовательного процесса; включение в образовательное пространство дошкольного образовательного учреждения вариативных игровых методов образования детей. В качестве критериев, определяющихположительную динамику развития детей в условиях использования игровых пространств, были выделены: личностные новообразования(любознательность, самостоятельность, открытость, коммуникативность);динамика отдельных проявлений эмоционального интеллекта, познавательного интереса, креативных и коммуникативных умений.

В рамках инновационной деятельности мы встретились с рядом мало знакомых терминов, научных категорий, осмысление которых заставило по-новому взглянуть на многие аспекты профессиональной образовательной деятельности. Так «игровое пространство» мы научились понимать как целенаправленно организованную предметно-пространственную, социально-ориентированную среду, опосредующую возникновение и разворачивание игровой деятельности детей в определённый отрезок времени. Игровое пространство «возникает» в предметно - развивающей среде. Предметная среда без субъектов её использования не функционирует, «не выполняет» своей развивающей функции - пробуждения фантазии и действий ребенка. Игровое пространство играет незаменимую роль для развития детей в активной самостоятельной деятельности. Отсюда, важнейшей задачей в работе с детьми, является организация такого средового окружения, которое бы притягивало, увлекало детей, раскрывало возможности для формирования в сознании ребёнка не только основ формального мышления, способствуя развитию и обогащению интеллектуально - познавательных компетенций, но и обеспечивало бесценную для дошкольника практику «переживания-деятельности». Игровое пространство – это территория и время, когда ребенок может чувствовать себя свободно, играть, устанавливая свои правила использования территории, обустраивая её по своему вкусу и удобству» [5, 6].В процессе осмысления сути понятий необходимых для осуществления инновационной работы было сформулировано рабочее понятие «игровой опыт», основанное на его толковании Л.С. Выготским. Под игровым опытом ребёнка дошкольного возраста мы понимаем «совокупность возникающих и развивающихся в игровом пространстве психических новообразований субъекта игры, оказывающих влияние на общее психическое развитие, становление личности, совершенствование базовых умений в осуществлении социально-ориентированных коммуникаций и построении конструктивных отношений в реальной жизни. Игровой опыт опосредует освоение детьми умений: понять, принять, признать позицию «другого», договариваться; участвовать в диалоге, полилоге, формулировать высказывания: приветствие, обращение, предложение, умозаключение; гибко менять модели «этичного ситуационного поведения»; соответствовать принимаемым на себя игровым или социальным ролям в действиях, моделях поведения, эмоциональных проявлениях; организовать и\или принять участие в содеятельности; рефлексировать» [9].

Необходимость моделирования «пространства детской игры» обусловлена тем, что современный ребенок с рождения попадает в быстро меняющийся, насыщенный потоками информации мир, не успевая остановится, успокоиться, ощутить себя изнутри - «Я-сам» (I-self)и «Моё Я» (me-self). Скорость мелькания образов, понятий, представлений закрывает возможность глубоко «прожить» события, выработать к ним личностное отношение.На наш взгляд, детский сад, должен стать местом, где «течение жизни» воспринимается малышом не только с информационно - познавательной стороны, но и со стороны чувственного, субъективно личностного, активно-созидательного в нём участия. Педагог должен в совершенстве владеть умением моделировать вариативные ситуации содеятельности с детьми, предметно-развивающую организацию пространства группы, с целью обеспечения условий свободного, полноценного развития, соразмерного индивидуальному потенциалу каждого ребёнка.Подходы к моделированию«игровых пространств» определила технология блочно – тематического планирования образовательного процесса[4].

На момент «ситуационного анализа» организация предметно-развивающей среды в большинстве групп нашего детского сада не обеспечивала возможностей быстрого и гибкого изменения условно-временных и предметно-структурных игровых пространств; оптимальныхусловий для возникновения и разворачивания самостоятельной творческой игры детей, не соответствовала «требованиям ФГОС ДОк условиям реализации основной образовательной программы». С целью преодоления «традиционного подхода» к организации среды, мы стали осваивать принципы организации «игровых пространств», которые должны были стать «привлекательными центрами обеспечения природосообразных потребностей детей». Содержание игровых центровстало меняться ежедневно, в соответствии с концепцией организации дня и тематикой недельного образовательного проекта»[9].Одно из важнейших профессиональных умений педагога - стать партнёром в процессе образовательного взаимодействия в т.ч. игрового характера. В рамках проекта педагоги ДОУ обогащали опыт использования палитры микротехнологий и специальных приёмов, пополняющих игровой опыт детей разного дошкольного возраста. Это технологии обучения детей изображению в игре, организация игр-имитаций, кратковременных театрализованных игр («моментальных драматизаций»), обогащение практики музыкально-пластических импровизаций, использование игровых приёмов, игровых ситуаций, актуализация игровых мотивов в любой деятельности. Это практика обыгрывания продуктов деятельности; «проживания» в игре образов героев, тем и сюжетов произведений литературного, изобразительного, музыкального, театрального искусства, искусства мультипликации и др. Как показала инновационная практика, владение палитрой приёмов обогащения игрового опыта дошкольников требует от педагогов развитого творческого воображения, эмоционально-эстетической и художественной отзывчивости, выразительности речи, пластики движений, жестов, мимики; чуткости и готовности всегда поддержать или активизировать игровую инициативу детей [3]. Педагог должен уметь анализировать соразмерность и целесообразность использования любых игровых приёмов и\или игр, моделировать, проектировать и планировать место игровых пространств в течение дня, недели и т.д. Игровые компетенции педагога предполагают его осведомлённость в вариативных формах использования игровых пространств в конкретных ситуациях образовательной содеятельности с детьми, что является одним из основных условий решения проблемы косвенного управления процессом природосообразного развития детей в игре.

Внесение изменений в «Закон об образовании», выход ФГТ, позже - ФГОС ДО и ряда нормативных документов, регламентирующих деятельность дошкольного учреждения, способствовало пересмотру ключевых подходов к образованию детей дошкольного возраста. Педагоги получили возможность выбора вариативных образовательных программ, право внесения в процесс их реализации регионального компонента, своего творческого опыта. Эти события совпали с кардинальными социально-экономическими, политическими изменениями, утратой прежних моральных ценностей, целого ряда важнейших национальных традиций и устоев. Тренд интеллектуального развития детей дошкольного возраста стал «поглощать» традиционно накопленный, бесценный опыт воспитания детей в игре, в художественной практике, в межличностном игровом и конструктивном общении, образующем ничем не заменимую субкультуру детства. В возникшей ситуации «запросы» родителей так же устремились в область интеллектуального развития и подготовки детей к школьному обучению. Современный ребёнок много знает, умеет с раннего возраста пользоваться разнообразными, доступными техническими средствами, открыт несоразмерным потокам информации. Дети ориентируются в способах управления информационными ресурсами с помощью телевизора, компьютера, планшета, сотового телефона. Задача современного педагога использовать эти умения, придавая им «природосообразную» целевую направленность, формируя установку на извлечение максимума пользы не только развлекательного свойства, но и стимулов для саморазвития, самообразования и самовоспитания. К сожалению, сегодняшниевоспитанники ДОУ, очевидно, отстают от детей предшествующих поколений в активном использовании речи, особенно образной, эмоциональной, выстроенной по законам этики, направленной на построение «добрых» отношений с окружающим миром (вспомните книгу К.И. Чуковского «От двух до пяти»). Обозначились проблемы, связанные с социально-коммуникативным, креативным, личностным развитием. Детям нелегко осваивать образовательную информацию, требующую концентрации внимания, памяти, волевого усилия; часто сложно наладить конструктивные контакты со сверстниками; для многих остаются не раскрытыми загадки искусства, общечеловеческих ценностей культуры, природы, жизни человека.

В процессе наблюдения за играми воспитанников шестого года жизни (2011 год),мы столкнулись с проблемой «скудности» игрового опыта. Несмотря на смену содержания тем недельных образовательных проектов, ежедневное обогащение предметно-игровой среды, игровая активность детей оставалась на низком уровне. Новые компоненты среды вызывали непродолжительный интерес, который чаще всего ограничивался рассматриванием и вопросами к педагогу: «Что это?», «Зачем?», «Почему?» и пр. Игровые действия детей с предметами, чаще инициировались педагогом и быстро сворачивались, если педагог выходил из игрового пространства. Для решения проблемы, мы определили наиболее эффективные средства, которые, на наш взгляд, могли бы способствовать обогащению игрового опыта детей в самых разных ситуациях. Одним из средств обогащения игровых компетенций детей шестого года жизни было выбрано искусство мультипликации.

Мультфильмы играют достаточно большое значение в эмоциональном, художественно-эстетическом и интеллектуальном развитии детей. Они привлекают, развлекают, учат замечать, проживать, понимать добро и зло, честность и осторожность, целесообразность и хитрость; не редко помогают решать сложные этические и нравственные задачи; учат приёмам различения вымысла и реальности; погружают в выразительность, образность и жизненную достоверность приключений героев; побуждают к размышлениям.

На первом этапе введения искусства мультипликации в воспитательно-образовательный процесс (2013) совместно с детьми шестого года жизни был разработан и реализован тематический образовательный проект «Смотрим, учимся, играем». Цель проекта - условия (в т.ч. технологии) введения в воспитательно – образовательный процесс искусства мультипликации; обогащение зрительской, исполнительской и игровой компетенций детей старшего дошкольного возраста в вариативных ситуациях образовательной содеятельности.

Задачи проекта:

- организовать систему целенаправленных познавательно-эстетических, проблемно-этических ситуаций посредством просмотра, обсуждения и обыгрывания фрагментов мультфильмов, подобранных в соответствии с темой недели;

- подобрать, систематизировать совокупность игровых приёмов и упражнений для детей, направленных на активизацию эмоционально – образного восприятия медиаматериала и обогащение игровых компетенций в театрализованных и сюжетно-ролевых играх;

- создать условия содействия формированию у детей шестого года жизни культуры коллективного просмотра мультфильмов;умений участвовать и\или вести диалог; устанавливать партнерские взаимоотношениявпродуктивной и игровой содеятельности по мотивам просмотренных произведений;

- изучить влияние искусства мультипликации на обогащение игрового опыта детей шестого года жизни.

Результат проекта предполагал: появление устойчивого интереса детей к взаимодействию с искусством мультипликации,желания научиться создавать мультфильмы с помощью взрослых; обогащение игрового опыта(замыслов,самостоятельных интерпретацийсюжетов театрализованных, сюжетно-ролевых игр); обогащение разнообразия игровых действий в условиях творческих игр, организованных самостоятельно по мотивам просмотренных мультфильмов (по желанию детей).

В рамках подготовки условий для реализации проекта был проведен отбор мультипликационного медиаматериала, содержание которого соответствовало теме недельного образовательного проекта. В соответствии с «концептуально-технологической моделью организации педагогического процесса в течение недели и одного дня» просмотр мультфильма проводился в среду. Целевая установка дня - выделение и артикуляция детьми социального значения объектов познания, «открытие» личностных смыслов и субъективно – оценочного отношения к содержанию темы. Оптимальная форма достижения цели дня – практика вариативных приемов взаимодействия, коммуникаций, осуществляемых посредством совместных бесед, обсуждений, сотворчества, содеятельности в рамках темы познания и просмотренного мультфильма. Работа над мультфильмом продолжалась в четверг, посредством театрализованных игр, продуктивных видов содеятельности и самостоятельной деятельности детей. В пятницу создавались условия для актуализации впечатлений от мультфильма, что находило свое отражение в самостоятельной игровой деятельности детей.

После просмотра медиаматериалов задавались вопросы, направленные на осознание детьми своего отношения к содержанию фильма, выделение средств художественной выразительности, активизацию рефлексивного мышления [3].Например, «Вам понравился мультфильм? Какой момент вам запомнился, понравился больше всего? Почему?». Степень осознанности, понимания сюжета и логики событий, изучалась с помощью вопросов: «Кто помнит, почему же с *героем* сучилась такая история? Как вы об этом догадались? А с вами случалось что-то похожее, подобное? Как вы вели себя в той или иной ситуации, так же как *герой,* или по-другому? Почему? Какое чувство испытывает *герой* в тот или иной момент? А что вы чувствуете, глядя на *него* в этот момент? Почему?». Обращение к внутреннему опыту переживаний ребенка, связь мультфильма с событиями собственной жизни, помогают задуматься о себе, оценить не только поведение героев, но и себя со стороны,что формирует бесценную практику духовного труда детей. Для полноты «проживания» образов – героев мультфильма мы использовали различные игры – имитации, технику воспроизведения впечатлений через театральные этюды, предлагая детям активно использовать палитру мимических, пластических и речевых средств передачи чувств, настроений, действий и поступков героев мультфильма; способы выражения чувств и переживаний героев в определенный момент сюжета.

С целью активизации творческих проявлений использовали игровые упражнения, где предлагалось пофантазировать о том, как бы могли развернуться события мультфильма с другим героем или в другом месте. Как по - иному мог бы закончиться мультфильм; какие новые приключения с *этими героями* могли бы случиться; с какими героями мультфильмов мы хотели бы и смогли бы подружиться, а с какими нет; как бы проходила наша дружба и т. д.

Создавая средовые условия для драматизации отдельных эпизодов сюжета мультфильма, мы понимали, что «играя роль», ребенок шестого года жизни может не только воспроизводить, но и эмоционально переживать поступки своего персонажа, что, безусловно, влияло на обогащение сферы чувств и переживаний маленького актёра. «Опыт эстетических и художественных переживаний помогает детям испытывать чувство нового открытия, восхищения теми проявлениями жизни, которые раньше оставались незамеченными. Практика игр имитаций и театральных этюдов обогащает возможности передачи эмоциональных состояний героев, в т.ч. своих переживаний, с помощью движений, жестов, мимики, поз, походки и других средств театральной выразительности» [3].

Таким образом, организация образовательной работы с привлечением искусства мультипликации обеспечивала не только,привычный детям, «скользящий способ» просмотра содержания фильма, но и условия активизации духовного и продуктивного труда, эстетического и художественного восприятия, формирования представлений о разнообразных формах коммуникаций, взаимодействий на основе примеров поведения героев мультфильмов.

С целью выявления эффективности использования искусства мультипликации была разработана простая система мониторинга. Нас интересовали изменения в зрительской культуре, художественно-исполнительской и игровой компетенциях детей старшего дошкольного возраста. Фиксировались изменения в умениях:смотреть, анализировать содержание мультфильма, быть внимательным к окружающим; высказывать оценочное суждение и аргументировать свою зрительскую позицию; воплощать впечатления от просмотра мультфильма в продуктивно-творческой деятельности; интерпретировать знания, впечатления, переживания, поведение героев в самостоятельной, творческой игре.

По завершению проекта, реализованного в течение 2013 - 2015 уч. г., был проведён сравнительный анализ результатов мониторинга.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Динамика проявления умений | Умение внимательно смотреть, выделять фрагменты, артикулировать их содержание и смысл (культура зрителя) | Умение высказывать свое мнение, аргументировать высказывание оценочного характера или суждение | Умение преобразовывать («опредмечивать») знания, представления, впечатления от просмотра в игровой и продуктивно-созидательной творческой деятельности |
| Этапы работы | Количество детей освоивших содержание образования  в рамках проекта | | |
| Сентябрь 2013 г. | 55 % (11 чел) | 45 % (9 чел) | 20 % ( 4 ребенка) |
| Апрель 2015 г. | 100 % (20 чел.) | 85 % (17 чел) | 85 % (17 детей) |

В 2015 году был разработан и реализован краткосрочный проект «Мультфильмы о Великой Отечественной войне». Главным направлением проекта стало обогащение осведомлённости детей седьмого года жизни о событиях ВОВ; создание условий для эмоционально-личностного «проживания» событий войны, чувств и состояний героев мультфильмов. Для осуществления задуманного использовали детские мультфильмы о войне, подборка которых вызвала затруднения. Просматривая и обсуждая познавательно-художественную ценность медиаматериалов, мы выбирали гуманные, понятные современным детям, доступные по содержанию мультфильмы, выстраивая логику последовательности их просмотра.

Совместные просмотры начали с презентации и рассказа о Великой Отечественной войне нашего народа против врагов, беседы о том, за что мы «чтим и помнит героев войны» и т. д. Детям было предложено узнать, кто в их семье жил, работал в далёкое военное время или принимал участие непосредственно в войне. Просмотры мультфильмов сопровождались «стоп кадром» и пояснениями педагога, для усиления эмоционального переживания и\или объяснения особенностей содержания фрагмента. После просмотра педагог инициировал обсуждение сюжетов в форме диалога. В ходе проекта совместно с детьми был организован мини-музей «Память о войне», собрали альбом «Они защищали Родину!». Готовясь к конкурсу чтецов, дети принимали участие в непродолжительных играх – драматизациях (на основе стихов о Войне), параллельно велась работа по обучению выразительному чтению. Работа в рамках проекта позволила не только обогатить представления об историческом событии, но и сыграла свою роль в достижениях детей на городском конкурсе чтецов «Великая Отечественная». Выступающие получили дипломы участников 1-й и 3-й степени и диплом «Независимого жюри конкурса».

Анализ результатов влияния искусства мультипликации на процесс обогащения игрового опытадетей старшего дошкольного опыта позволил констатировать фактпоявления сюжетов в самостоятельной игровой деятельности детей по мотивам просмотренных мультфильмов. Обогатилась палитра игровых умений детей, появились новые роли (командир, танкист, медицинская сестра, партизаны, разведчики и пр.). Проявилась тенденция самостоятельного обогащения содержания игр со знакомыми сюжетами (семья, путешествие, город). Игровые сообщества стали более устойчивыми во времени, игровые действия разнообразней и продолжительней.На наш взгляд, использование возможностей искусства мультипликации несомненно, принесло свои положительные результаты, однако, в целом игровая деятельность детей седьмого года жизни(с которыми работа продолжалась в течение 2-х лет) осталась на уровне «отображения».

В 2015 – 2016 учебном году, с целью создания условий для развития творческой игры, мы решили начать использовать искусство мультипликации в работе с детьми младшего возраста. Был разработан проект «Мульти-пульти». Проект имеет свои особенности, так как его участники – дети второго года жизни, владеющие ограниченным объемом памяти, проявляющие неустойчивое внимание. У большинства отсутствуютэлементарные умения участвовать в совместных просмотрах, чествовать себя комфортно, независимо в окружении сверстников. Цель проекта: практика эмоционального восприятия образов мультипликации; активизация желания поиграть «в героя» мультфильма, обогащение палитры сенсорных и игровых действий. Задачи проекта:

- содействовать формированиюкультуры совместного просмотра мультфильмов у детей младшего дошкольного возраста;

- обогащать и конкретизировать представления об окружающем мире посредством специального подбора мультфильмов, снятых по мотивам малых форм фольклора;

- способствовать формированию устойчивого интереса к коммуникациям, простым формам содеятельности, продуктивной деятельности, на основе содержания мультфильмов; проявлениям активности в играх-имитациях, играх на звукоподражание, пальчиковых, речевых, играх с атрибутами и пр.;

- упражнять в повторении и заучивании песенок, потешек; в умениях передать образ героя в движениях под музыку;

- разработать рекомендации к просмотру мультфильмов с детьми раннего и младшего дошкольного возраста, собрать тематическую картотеку фильмов.

Для сбора медиатеки я использовала мультфильмы, ролики – потешки, с ярко выраженными положительными героями, кратковременные по продолжительности (от 1, 5 до 4 мин.). Организация совместных просмотров осуществляется один раз в неделю, во второй половине дня. Тематика просмотров соотносится с темой недельного проекта и «перетекает» в игровую содеятельность взрослых и детей.

Процесс приобщения детей раннего и младшего возраста к культуре коллективных просмотров и содеятельности осуществляется по 4м основным направлениям.Первое – условия для освоения правил просмотра, с которыми мы знакомим детей на начальном этапе и постоянно повторяем их не только в моменты проведения специальных просмотров, но и в процессезнакомства с новойвидео информацией. Второе – фиксация внимания детей на ярких сенсорных стимулах; чувственно доступных, понятных и ярких признаках героев; обогащение эмоциональной сферы, начало формирования умения понимать – почему это привлекает, нравится или не нравится, красиво или не красиво.Третье - отражение поведения героев в имитационных движениях, что активизирует содеятельность театрально – игровой направленности; обогащает двигательный опыт; способствует снятию любого рода напряжения. Четвёртое - здоровьесберегающий переход к продуктивной, игровой или познавательной деятельности, что способствует развитию мышления, стимулирует процессы запоминания (увидел, услышал, повторил, поиграл).

Работа с детьми апробирована в течение 2015 – 2016 учебного года. Первичный анализ результатов привёл к предварительным выводам о том, что искусство мультипликации может стать средством обогащения игрового опыта детей младшего дошкольного возраста. Мы не без оснований полагаем, что при условии организации планомерной образовательнойработы в обозначенном направлении, кпяти годам мы сможем сформировать базовые компетенции детей в области «зрительской культуры»:актуальный для детей объём знаний об искусстве мультипликации; палитру специальных умений: узнавать эмоциональные состоянияи обозначать словом чувства героев мультфильмов; выражать эмоциональные переживания, впечатления от просмотренного играх, рассказах, продуктивнойсодеятельности.

Наш опыт показал, что практика продуктивного сотворчества детей на основе просмотра мультиков, оказывает положительное влияние на проявления творческого воображения; активизирует любознательность, устойчивый познавательный интерес к искусству кино. Формирует навык управлять своим поведением в содеятельности; положительное отношение к миру образов мультипликации и друзьям по театрализованным играм, умение осознанно владеть механизмами перевоплощения себя в «другого».Использованиеискусства мультипликации в работе с детьми разного дошкольного возраста, позволяет готовить детей к сюжетной игре. Этому способствуют яркость и образность повествования мультфильмов; лаконизм и динамичность сюжета; неожиданная трансформация образов; присутствие реального и фантастического, «добрых и злых сил»; одушевление предметов и наделение животных, растений человеческими характеристиками и способностями. Для дошкольников герои мультиков могут выступать как носители определенного эмоционального состояния, человеческого характера, эталона (своеобразной мерки) поведения. Мультипликационный фильм способствует погружению ребенка в особое эмоционально-творческое состояние, дает возможность, на уровне эмоционального сопереживания, контактировать с персонажами.

Литература.

1. Бурухина А.Ф. Мультфильмы в воспитательно-образовательной работе с детьми».// Журнал «Воспитатель ДОУ» №10/2012
2. Выгодский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка. Стенограмма лекции, прочитанной в 1933 г. в ЛГПИ им. А.И. Герцена. По материалам «Журнала психологического общества им. Л.С. Выготского». <http://dob.1september.ru/article.php?ID=200500510>
3. Грибанова М.В. Психолого-педагогические условия обогащения художественно-эстетической компетенции детей дошкольного возраста. Учебно-методическое пособие. Пермь 2003.
4. Грибанова М.В. Блочно-тематическое планирование как средство оптимизации педагогического процесса. Ребёнок в современном мире. Государство и дети. Материалы Х1 международной конференции СПб., 2004.
5. Грибанова М.В., Абрамова И.С. Игровое пространство в образовательном процессе детей дошкольного возраста Задачи управления и образовательных учреждений района по созданию условий для реализации ФГТ и ФГОС: материалы муниципальной августовской педагогической конференции, Добрянка, 25 августа, 2011.
6. Грибанова М.В., Абрамова И.С. Функции игрового пространства в образовательном процессе. Совершенствование общеобразовательного и коррекционно-развивающего процессов в дошкольных учреждениях: материалы V Международной научно-практической конференции 15 марта 2012 года, г. Томск
7. Грибанова М.В. Познание мира детьми дошкольного возраста средствами художественных образов искусства. //Мир детства и образование: сборник материалов VIII очно-заочной Всероссийской научно-практической конференции с приглашением представителей стран СНГ. Магнитогорск, 2014.
8. Игра вчера, сегодня, завтра: материалы региональной научно-практической конференции 11 октября 2016 года, г. Добрянка.- Добрянка: Управление образования администрации Добрянского муниципального района Пермского края, 2016 г. – 200 с.
9. Материалы инновационного проекта «Игровое пространство в педагогическом процессе МДОУ», 2011.
10. Усов Ю.Н. Основы экранной культуры. - М.: Новая школа, 1993.
11. Шарипова С.В.Обогащение игрового опыта детей дошкольного возраста  
    посредством искусства мультипликации.//Реализация системно-деятельностного подхода в современном образовании: достижения и перспективы: сб. матер. междунар. науч.-практ. конф. (22–24 сентября 2016г., Пермь, Россия) . Пермь, 2016. – 160 с.