

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
**«БЕЛГОРОДСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**
(Н И У « Б е л Г У »)

СОЦИАЛЬНО-ТЕОЛОГИЧЕСКИЙ ФАКУЛЬТЕТ ИМЕНИ МИТРОПОЛИТА
МОСКОВСКОГО И КОЛОМЕНСКОГО МАКАРИЯ (БУЛГАКОВА)
КАФЕДРА СОЦИАЛЬНОЙ РАБОТЫ

МУЛЬТИПЛИКАЦИОННАЯ ТЕРАПИЯ В РЕАБИЛИТАЦИИ ДЕТЕЙ С
ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

Выпускная квалификационная работа
обучающегося по направлению подготовки 39.03.02 Социальная работа
заочной формы обучения, группы 87001352
Бастрыкиной Натальи Анатольевны

Научный руководитель:
старший преподаватель
Свищева И.К.

Рецензент:

БЕЛГОРОД 2018

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность проблемы исследования. Мультипликационная терапия как современный интегрированный метод социальной реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья расширяет границы познания, активно включает их в процесс творчества; позволяет формировать культурно-нравственные эталоны, активизирует коммуникативные способности детей. Мультипликационная терапия обладает не только коррекционно-терапевтическим эффектом - развивая творческие способности, она становится источником для накопления внутренних резервов организма, что способствует успешной социальной реабилитации. Коллективное создание мультипликационного фильма развивает у детей с ограниченными возможностями здоровья творческое мышление, формирует умение креативной подачи картины окружающего мира, раскрывает творческий потенциал; стимулирует творческую активность. В процессе анимационной деятельности у детей развиваются такие качества личности, как любознательность и активность, отзывчивость и дружелюбие, самоконтроль и самооценка собственной деятельности. Зеньковский В.В., некогда, убедительно показал [], что изначально развитие человека направляется действующей внутренней энергией души, которая раскрывает человека как творческое по природе существо, как потенциального автора. Автора собственной жизни, в конечном счете. Поэтому понятно, насколько психологически необходима ребенку с ограниченными возможностями здоровья актуализация этого потенциала. Следовательно, обоснована позиция реабилитологов, утверждающих, что отсутствие «выхода» этой внутренней активности, дефицит творчества в опыте ребенка с ограниченными возможностями здоровья зачастую лежат в основе различных проявлений психологического неблагополучия, депрессивных

состояний, явления деперсонализации (утраты чувства себя, собственной реальности), психосоматических заболеваний, асоциального поведения, саморазрушительных привычек и социальной дезадаптации. С другой стороны, во всех перечисленных случаях действенно-целительным оказывается приобщение ребенка к творчеству посредством метода мультипликационной терапии []. Таким образом, мультипликационная терапия, как вид арт-терапии основывается на том, что реализация творческого потенциала личности дает мощный ресурс, который помогает справиться с проблемами, преодолеть болезнь, скомпенсировать недостатки. Это особенно важно для детей с ограниченными возможностями здоровья. Современные подходы к изучению мультипликационной терапии как метода социальной реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья характеризуются стремлением специалистов по социальной работе к поиску эффективных технологий реабилитации через интеграцию интеграции разных видов искусства.

В результате нами выявлены противоречия между признанным развитием творческого потенциала мультипликационной терапии и недостаточной теоретической разработанностью проблемы реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья посредством мульттерапии; реабилитационным потенциалом мульттерапии и недостаточным ее использованием в соответствии с научно обоснованными критериями отбора мультфильмов и применения их в практике реабилитационных учреждений для детей с ограниченными возможностями здоровья; возможностями использования мульттерапии как средства реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья и отсутствием методик работы специалистов по социально-педагогическому сопровождению восприятия и осмысления детьми содержания терапевтических мультфильмов.

На основании выявленных противоречий определена **проблема исследования** – выявление эффективных условий реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья методом мультипликационной

терапии и разработка программ по организации пассивной и активной форм мульттерапии.

Степень научной разработанности проблемы. Теоретико-прикладные аспекты личностного развития ребенка с ограниченными возможностями разрабатывались в артпедагогике М. Либманом, К. Дюкером, Д. Байером, П. Лузатто, рассматривающими художественную деятельность в качестве средства восстановления психосоматических и социальных функций. Отечественные педагоги и психологи Л.А. Венгер, Н.А. Ветлугина, Л.С. Выготский, А.В. Запорожец, В.С. Кузин, В.С. Мухина, Н.Н. Поддьяков, Б.М. Теплов и другие рассматривают детское творчество как самоценность и личностное качество ребёнка, как естественную и необходимую деятельность для развития способностей каждого ребенка. Т.А. Буяновой, Т.Н. Дороновой, О.Ю. Зыряновой, Е.И. Игнатьевым, Р.Г. Казаковой, Т.Г. Казаковой, Т.С. Комаровой, О.В. Мельниковой, С.В. Погодиной, Н.П. Сакулиной, Е.А. Флёринной, Н.Б. Халезовой накоплен немалый опыт исследования развития творчества детей в разных видах художественной деятельности. Н.С. Карпинская, Л.А. Пенъевская, О.С. Ушакова раскрывали роль мультипликации в художественно-речевой деятельности детей с ограниченными возможностями здоровья.

Пути развития творчества в условиях интеграции разных видов искусства были охарактеризованы в трудах Н.Э. Басиной, В.В. Богдановой, С.П. Козыревой, С.И. Мерзляковой, Г.П. Новиковой, Г.А. Савостиной, О.А. Сусловой.

Арт-терапия как совокупность методов социально-психологического с помощью изобразительной деятельности на людей с разной психосоматической патологией с целью их лечения, профилактики и реабилитации представлена в трудах М. Е.Бурно, А.В.Гнездилова, Б.Д. Карвасарского, И.М.Никольской, Р. Б Хайкина.

Проблема киновоспитания детей исследовалась такими учеными как М. Баженова, О.А. Баранова, И.В. Вайсфельд, Н.В. Гутова, И.С. Левшина,

С.А. Пензин, Л.Л. Сикорук, В.С. Собкин, В.А. Толоконников, Ю.Н. Усов, А.В. Шариков, А.В. Фёдоров и другими.

Вопросы психологических основ влияния киноискусства на становление личности ребенка рассматривались в трудах Ю.Н. Усова, А.В. Фёдорова, И.В. Чельшевой, С.М. Эйзенштейна, М.И. Яновского. Психологическим основам влияния мультфильмов на эмоционально-волевую сферу ребенка посвятили свои публикации В.В. Абраменкова, Л.И. Баженова, М.В. Мазурова, М.В. Соколова, Е.О. Смирнова. Потенциал мультфильма как воспитательного средства изучался А.Ф. Бурухиной, Р.Г. Казаковой, Ж.В. Мацкевич, Н.В. Олейник, Е.А. Тупичкиной.

Несмотря на значительный вклад исследователей в изучение проблемы развития творчества детей с ограниченными возможностями здоровья методами арт-терапии, реабилитационный потенциал мультипликационной терапии остается недостаточно изученным.

Объект исследования – мультипликационная терапия.

Предмет исследования - реабилитационный потенциал мультипликационной терапии в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья.

Актуальность проблемы, недостаточная ее разработанность, объект и предмет исследования определили **цель исследования** – раскрыть специфику мультипликационной терапии как метода реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья.

Для реализации указанной цели были определены следующие **задачи**:

- раскрыть теоретические основы мультипликационной терапии как метода реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья;
- выявить реабилитационный потенциал мультипликационной терапии в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья в условиях реабилитационного учреждения;

- разработать программу реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья с использованием метода мультипликационной терапии.

Теоретико-методологическую основу исследования составили:

- культурно-историческая концепция развития личности (Л. С.Выготский);

- деятельностная методология, расширяющая возможности реабилитационного подхода и позволяющая компенсировать биологические и социальные ограничения развития за счет использования методов арттерапии, в том числе, мультипликационной терапии, оптимизации;

- ситуационный подход, позволивший выделить ситуации контакта ребёнка с мультфильмом в процессе терапевтического сопровождения его просмотра (И.А. Зимняя, В.В. Сериков, Н.В. Ходякова, А.В. Хуторской);

- принципы взаимодополняемости реабилитационного и социально-педагогического подходов к решению проблем детей с ограниченными возможностями здоровья;

- принципы мультпедагогики (Ю.Н.Усов) и теоретические положения психологии искусства и учения о высших психических функциях Л.С. Выготского; теория коммуникативной функции речи, восприятия текста и положения о киновосприятии Н.И. Жинкина; теория речевого воздействия и психологии киновосприятия А.А.Леонтьева.

Для решения поставленных задач были использованы следующие **методы исследования**: теоретический анализ педагогической, психологической, медицинской литературы по проблеме исследования; анкетирование, интервьюирование, методы наблюдения и беседы; эксперимент; изучение опыта реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья деятельности методом мультипликационной терапии.

Эмпирическая база исследования представлена:

- результатами анализа специальной научной литературы по психологии, социальной педагогике, социальной работе, реабилитологии и др.;

- материалами интернет-сайтов ассоциации психологов, арт-терапевтов и реабилитационных учреждений социальной защиты населения для детей с ограниченными возможностями здоровья;

- результатами анализа опыта работы специалистов по социальной работе, психологов по использованию метода мультипликационной терапии;

- результатами анализа проведенного автором социального исследования «Реабилитационный потенциал мультипликационной терапии в работе с детьми-инвалидами» отсталости» в феврале-апреле 2018года на базе ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями» п. Веселая Лопань Белгородской области.

Теоретико-практическая значимость исследования:

- разработаны и апробированы социально-педагогические условия успешной социальной реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья: эффективности метода мультипликационной терапии в реабилитации ребенка-инвалида, предполагающий взаимодополняемость содержания и форм социальной реабилитации; оптимизацию социально-коммуникативного пространства жизнедеятельности ребенка с ограниченными возможностями здоровья путем использования пассивных и активных форм мультипликационной терапии через организацию коллективных форм совместной деятельности, стимулирующих его творческие способности и ролевые проявления;

- разработаны организационные условия практической реализации метода мультипликационной терапии в социальной реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья;

- сформулирована и реализована программа для детей с ограниченными возможностями здоровья, реализующая социально-

адаптационный и реабилитационный потенциал мультипликационной терапии.

Апробация и внедрение результатов исследования осуществлялись в форме обсуждения выдвинутых в нем положений на методических советах ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями» п. Веселая Лопань Белгородской области, методических семинарах для работников реабилитационных учреждений Белгородской области. Основные выводы дипломного исследования могут быть использованы в реабилитационной практике с детьми-инвалидами, в процессе разработки и корректировки программ для слушателей КПК, спецкурсов для специалистов по социальной работе

Структура выпускной квалификационной работы. Работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка литературы и приложений.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ТЕРАПИИ В РЕАБИЛИТАЦИИ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

1.1. Концептуальные источники мультипликационной терапии: основные задачи, принципы

Мультипликация (от лат. *multiplicatio* - умножение) - вид киноискусства, произведения, создаваемые путем покадровой съемки отдельных рисунков - для рисованных фильмов или отдельных театральных сцен - для кукольных мультфильмов, при показе на экране у зрителей возникает эффект одушевления персонажей, иллюзия их движения[].

Художники всегда - в разные эпохи и в разных странах, мечтали в своих произведениях передать подлинное движение жизни. В искусстве древнего Египта и древней Греции в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы, мы находим попытки передать движение фигур.

Уже в XV веке появляются книги с рисунками фаз движения человека, разворачивая которые создается иллюзия оживших картинок. В средневековье находились умельцы, которые развлекали публику с помощью аппарата прообраза фильмоскопа (так называемый «волшебный фонарь»), куда вставляли прозрачные пластины с рисунками, получая эффект живых картинок.

В 1832 году бельгийским ученым Жозефом Плато была изобретена оптическая игрушка – фенакистоскоп, представляющий собой вращающийся

диск с прорезями для оживления серии последовательных картинок-сцен, располагающихся по кругу. Раскручивая этот диск и смотря на него через зеркало, видно, как оживают картинки. Это первый аппарат, показавший принцип создания иллюзии движения.

Венский ученый Симон Фон Штампефер в 1832 году продемонстрировал этот же принцип при помощи стробоскопа - картонного барабана, насаженного на ось. На бумажной ленте внутренней стороны барабана размещалась серия рисунков (как правило, восемь - двенадцать), изображающих последовательность фаз движения человека или животного.

Австриец барон Фон Ухациус в 1853 году впервые спроецировал изображения на экран через стробоскоп со стеклянным диском, где и размещались изображения, подсвеченные масляной лампой.

Впервые в истории, в 1870 году американцем Генри Хейлом (штат Огайо) был сконструирован аппарат – фазатрон (рисунки в нем были заменены фотографиями). При помощи его был организован публичный сеанс «живой» фотографии, спроецировав на экран диапозитивы, размещенные на диске. На аппарате Г. Хейла были продемонстрированы последовательные фазы движения вальсирующей пары.

В 1877 году француз Эмиль Рейно создал новый, более совершенный прибор, назвав его «праксиноскопом» Рейно, запатентовав его 30 августа 1877 года под этим названием в Париже. Этот день стал днем рождения анимации.

В 1884 году Марем был создан первый хронофотографический аппарат. Эксперименты Мюйбриджа и Маррея внесли огромный вклад в развитие техники анимации.

Через год (1885г) Герман Кастлера сконструировал прибор с барабаном, помещавшим более тысячи рисунков – мутоскоп.

Пионером русской мультипликации считается художник и оператор В. А. Старевич. Им была разработана особая художественная техника для постановки и съемки объемно кукольной мультипликации, сохранившаяся в

своих основных чертах и до сегодняшнего дня. В. А. Старевич создал в первые в мире объемно-мультипликационные фильмы[].

Термин «мультипликация» (в дословном переводе - размножение) употребляется у нас исключительно как синоним термина «анимация». В переводе с латинского - «anima» означает «душа», следовательно «анимация» есть «оживление» или «одушевление».

Все мультфильмы можно классифицировать по типам.

По *способу создания* мультфильмы могут быть: пластилиновыми, рисованными, компьютерными, кукольными.

Пластилиновая мультипликация (англ. clay animation), термин claymation запатентован Ассоциацией Уила Винтона в штате Орегон. Мультфильмы создаются путем покадровой съемки объектов, вылепленных из пластилина с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

В жанре пластилиновой мультипликации работали Александр Татарский, Гарри Бардин.

В пластилиновой мультипликации можно выделить несколько техник:

- перекладка - композиция состоит из нескольких слоев персонажей и декораций, располагающихся на нескольких стеклах, которые расположены друг над другом, а камера размещается вертикально над стеклами. Эта техника была использована при съемке мультипликационного фильма «Падал прошлогодний снег»;

- объемная мультипликация - классическая пластилиновая мультипликация, похожа на кукольную мультипликацию – объемные, персонажи располагаются в объемной декорации.

- комбинированная мультипликация - персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации.

Рисованная мультипликация (конец XIX – начало XX вв.) – вид мультипликации, основанный на покадровой съемке незначительно

отличающихся двумерных рисунков. Послойная техника рисования объектов и фонов на прозрачных пленках, накладываемых друг на друга. На одном слое можно было разместить задний фон, на другом - неподвижные части тел персонажей, на третьем - подвижные и т.д. Впервые послойная техника была применена Уолтом Диснем.

Кукольная анимация – техника объемной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры.

Шарнирная анимация – мультфильмы, где герои плоские фигуры с движущимися деталями, которые крепятся на шарнирах.

Силуэтная анимация – мультфильмы теней, где используется подсветка снизу.

Песочная анимация - рисование сыпучим материалом, например песком, крупой, кофе.

Компьютерная графика – вид мультипликации, в котором в качестве инструмента как для создания изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира используется компьютер.

В *графической* мультипликации кадры - это последовательные фазы движения рисованных объектов (графических, теневых), основанные на плоских марионетках и «перекладках», включая и фотовырезки. В *объемной* мультипликации кадры являются фотографиями объемных объектов — кукольных, барельефных, пластилиновых. В *компьютерной* мультипликации кадры синтезируются специальными компьютерными программами.

Также мультфильмы подразделяют н:

- *по возрасту зрителей* - взрослые и детские;
- *по времени создания* - советские и современные;
- *по производителю* - отечественные и зарубежные;
- *цели* – развивающие, обучающие, терапевтические

Задача мультипликации – развить фантазию и творческое воображение зрителей, активизировать понимание реальности жизни, а также развивать художественный вкус.

Выразительные средства мультипликации естественны для детского и подросткового возраста. Они стимулируют их творческую активность и раскрепощают мышление. Общение с помощью движения и образов легче, чем традиционное словесное общение.

Психологи подтверждают, что мультипликация - это отличный способ открыть творческие задатки, развить коммуникативные способности и лидерские качества. Насколько мощным потенциалом обладают мультфильмы собственного производства. Детям же это необычное занятие поможет почувствовать себя увереннее, определиться со своими будущими целями, понять вечные жизненные ценности.

Сегодня мультипликация, также, как и другие продукты теле- и видео-индустрии, является неотъемлемой частью становления личности ребенка, определяя основные направления его социального и культурного развития.

Мультипликация выступает своеобразным инструментом развития личности ребенка, а не самоцелью.

Процесс творческого развития ребенка, посредством мультипликации всегда двуедин. Одна его сторона – восприятие, освоение, понимание, оценивание мультфильма или предполагаемого сюжета создаваемого мультфильма, другая – приобщение к творческому опыту, самостоятельное создание мультипликационного фильма.

Разделить их невозможно - полноценное художественное развитие ребенка предполагает одновременное освоение двух взаимосвязанных позиций - позиции реципиента, то есть воспринимающего произведение и позиции его автора.

Восприятие любого произведения - это особого рода диалог с автором, опосредованный художественным текстом, как говорил М.М. Бахтин, и чтобы этот диалог был полноценным и равноправным; был «сотворчеством понимающих», чрезвычайно важно, даже необходимо, чтобы воспринимающий обладал собственным опытом «бывания» в позиции автора, тогда он «знает», что нужно испытать, чтобы зародился новый образ

и желание его воплотить. Также нужно, чтобы этот образ стал выразительным и зажил полноценной самостоятельной жизнью, отделившись от непосредственного переживания, от себя самого, и мог быть адекватно воспринят другими [Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 2009.]. И это знание, приобретенное через опыт, всегда будет выходить за границы того, что может быть рационализировано, вербализовано, усвоено в форме информации.

Имея такой опыт, даже очень скромный, соответствующий индивидуальным и возрастным возможностям, ребенок как бы вступает в диалог с автором уже как соавтор, способный увидеть произведение не только со своей, но и с авторской точки зрения, замечая выразительные аспекты формы, посредством которых автор воплотил свой замысел. Отсутствие общей и для автора, и для реципиента этой психологической территории, чревато опасностью того, что философ А.С. Арсеньев называл «вербальным псевдопониманием» [].

Происходящие социально-культурные изменения, гуманизация общественного сознания приводят к необходимости выработки позитивной концепции здоровья, разрушения негативных образов неблагополучного детства, предоставления равных возможностей для детей с ограниченными возможностями здоровья на получение образования, развитие, социализацию и получение профессии.

По мнению Е.А.Медведевой, «в обществе будет востребован другой тип личности: не всесторонне и гармонически развитая по некоему идеальному образцу, а человек, идентичный самому себе, несущий образ себя во всем богатстве отношений с окружающим миром. В новом жизненном потоке в первую очередь будут поощряться индивидуальность, творческая активность и способность ориентироваться на будущее, умение прогнозировать, фантазировать, гибко переходить на новые виды деятельности, действовать в ситуации неопределенности. Современному

человеку требуется решать каждую жизненную ситуацию как творческую, самостоятельно принимать решения и нести за них ответственность»[].

Поэтому возникает необходимость поиска новых методов и средств социализации и реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья.

Средства искусства оказываются в этом незаменимыми. Искусство рассматривается как детерминанта социокультурного становления личности ребенка, и в особенности ребенка с отклонениями в развитии.

В работах О.П. Гаврилушкиной, И.А. Грошенкова, О.В. Боровика доказано, что искусство положительно влияет на развитие познавательной деятельности, эмоционально-волевую сферу, формирует потребности и ценностные ориентации детей с умственной отсталостью, детей с ДЦП (Г.В. Кузнецова), детей с аутистическими проявлениями (О.С.Никольская), с нарушениями слуха (М.Ю. Рау, Е.А. Сошина)[].

Искусство позитивно влияет на сенсомоторную деятельность, формируют продуктивную мотивацию, развивают мелкую моторику, произвольное внимание, воображение, речь, коммуникативные навыки.

Е.А.Медведевой обоснована эффективность «субъектно-художественного» подхода в социокультурном становлении личности ребенка с проблемами психического развития, при котором не только создается развивающая среда, приобщающая ребенка к миру культуры, но ребенок сам становится активным субъектом творческой деятельности, формируется собственный социальный опыт в процессе взаимодействия со взрослым и сверстниками[].

Мультипликация выполняет ряд важнейших *функций* по отношению к детям с ограниченными возможностями здоровья:

- *социально-компенсаторная* - мультфильмы компенсируют и восполняют то, что ребенку с ОВЗ не достает для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т. д.);

- *гедонистическая* - единство содержания и формы мультфильмов, помогают и увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни, испытать радость и удовольствие;

- *воспитательная* - воспринимая мультфильмы, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, то есть происходит воспитание чувств, характера ребенка;

- *эвристическая* - побуждающая к деятельности - мультфильмы стимулируют творческие способности ребенка, развивают его воображение, фантазию, являясь как бы толчком к возникновению определенной деятельности[].

Единство этих функций и составляет сущность эстетического влияния искусства на детей с ОВЗ и рассматривается нами как основа для изучения проблемы использования мультипликации в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья.

Идея использования анимационной деятельности в работе с детьми с особыми образовательными проблемами, принадлежит Эрлингу Эрикссону – аниматору и теле-продюсеру на шведском канале учебных программ радио и телевидения. В течение 20 лет он является автором педагогической модели для создания самодеятельного кино в школе и учит детей делать анимационные фильмы. Его опыт сегодня распространился по всему миру. По его мнению., анимационная развивающая среда обеспечивает комплекс психолого-педагогических условий, способствующих удовлетворению ведущих потребностей возраста, саморазвитию и развитию творческих способностей детей, эмоционально-психологическому их благополучию, коррекции дефектов речи, психических процессов, совершенствованию механизмов адаптации к условиям социума, компенсаторных возможностей [Эрлинг Эрикссон. Оживляй-ка поживей! / Шведский канал Учебного Вещания АБ. – Кристианстад, 2013].

Использование в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья мультипликации получило название *мультипликационной терапии*,

вызывает сегодня вполне обоснованный интерес. С одной стороны, он обусловлен, основными тенденциями развития научной мысли, которая стремится к все большей интеграции знаний из различных наук и областей, с другой стороны, все более актуализирующейся потребностью совершенствования существующих и создания новых эффективных средств, методов реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья, профилактики социальной дезадаптации, повышения качества жизни детей с нарушениями развития путем формирования новых социальных компетенций на основе индивидуального реабилитационного потенциала ребенка.

Адекватное восприятие искусства предполагает наличие у ребенка собственного авторского опыта. С этой точки зрения использование мультипликации как области детского творчества и как средства реабилитации ребенка с ОВЗ обладает огромным потенциалом в плане художественного и общего психического развития ребенка, позволяет облегчить кризисные состояния, бороться с глубинными страхами и многое другое.

Мультипликация как современный интегрированный вид искусства, метод арт-терапии и средство реабилитации позволяет расширять границы познания, активно включать детей с ограниченными возможностями здоровья в процесс творчества; позволяет создать условия для формирования культурно-нравственных эталонов, активизируя творческие способности, способствуя успешной социализации детей с ограниченными возможностями здоровья. В процессе просмотра, обсуждения, создания мультипликационного фильма у детей развивается творческое мышление, формируется умение оригинального толкования и подачи картины окружающего мира, раскрывается творческий потенциал; формируется коммуникативная активность. В результате мультипликационной терапии у детей с ограниченными возможностями здоровья развиваются личностные качества: активность, любознательность, отзывчивость, самоконтроль и самооценка собственной деятельности.

Для реализации задач по использованию мультипликационной терапии необходимо опираться на следующие принципы:

- доступность - позволяет осуществлять реабилитационных процесс средствами мультипликации в соответствии с возрастными особенностями детей;

- деятельность - развивает самостоятельность и активность детей с ограниченными возможностями здоровья за счет использования как активных так и пассивных форм и методов мультипликационной терапии;

- систематичность - позволяет применить усвоенные знания, умения, навыки на последующем этапе своего развития и реабилитации;

- творчество – способствует формированию у детей с ограниченными возможностями здоровья умения создавать новое и находить нестандартные решения в проблемных ситуациях;

- доверие, поддержка и принятие - позволяет детям с ограниченными возможностями здоровья повысить самооценку, действовать в соответствии с собственными интересами и способностями;

- безоценочное приятие всего того, что сотворил ребенок в процессе своей деятельности[.]

Мультипликационная терапия как психотерапевтическое средство рассматривается в широком и узком смыслах. В широком – как метод, входящий в систему арт-терапии: в его основе лежит использование мультфильмов в качестве своеобразных терапевтических метафор.

В узком смысле – как специфический инструмент воздействия на человека, входящий в состав различных психотерапевтических систем, и инструмент различных психотерапевтических школ: психоаналитической (К.П. Корбут), онтопсихологической (А. Менегетти), гуманистической (Е.П.Кораблина; А.А. Плескачевская) и др. [Арт-педагогика и арт-терапия в специальном образовании [Текст] : учеб. пособие для студентов / Е. А. Медведева, И. Ю. Левченко, Л. Н. Комисарова, Т. А. Добровольская. – М. : Академия, 2001. – 248 с.].

Технология коллективного создания мультфильмов с детьми с ограниченными возможностями здоровья возникла сравнительно недавно, но уже смогла показать свою эффективность. Эта методика в настоящее время расширяет свои границы и применяется в различных сферах и медицины, и образования, и развлечения, и в практике социальной работы.

В основе технологии мультипликационной терапии лежит коллективное творческое дело - создание анимационного фильма. Весь процесс курируется специалистом, который разрабатывает специальный подход к каждому участнику мультипликационной терапии, а также в этом процессе может принимать участие аниматор и педагог-координатор, которые обеспечивают личностный подход к каждому ребенку.

Началось все в 2008 году в Санкт-Петербурге - анимационная студия «Да» стала использовать в работе с тяжело больными детьми, находящимися на длительном лечении – создание мультфильмов. После нескольких экспериментальных занятий стало очевидно, что командная работа над мультфильмами – рисование, анимирование персонажей, запись звука и воплощение в жизнь собственных сценарных задумок, позитивно влияют на психологическое самочувствие этих детей. Так зародилась идея использовать анимационную деятельность в качестве средства для реабилитации.

В 2010 году Национальным детским фондом было разработано методическое обеспечение данной практики в виде методических рекомендаций по использованию мультипликационной терапии в реабилитации детей, находящихся в трудной жизненной ситуации[1].

Развитие компьютерных технологий и их доступность обеспечили возможность для интенсивного развития и расширения такой практики в социальных учреждениях, поскольку несет в себе огромный реабилитационный потенциал.

В настоящее время мультипликация в реабилитационной практике, рассматривается как *дидактический, коррекционно-развивающий, терапевтический, воспитательный и диагностирующий ресурс*: он

позволяет развивать творческие способности, прививать художественный вкус, развивает мелкую моторику, прививает трудолюбие и позволяет формировать коммуникативные способности ребенка через работу в команде и т.п.[1]. Но потенциал мультипликационной терапии намного больше. Для любого ребенка мультфильм – это отражение его внутреннего мира, диалог с самим собой, с другими людьми и миром вообще. Герои мультфильмов позволяют отрефлексировать собственные переживания, надежды, мечты. Это помогает, с одной стороны, зрителям (родителям, педагогам) увидеть то, что иногда ребенок не готов сказать напрямую словами, а с другой – отразить ребенку свой внутренний мир посредством готового мультфильма. При создании мультфильмов формируется авторская позиция не только по отношению к создаваемому мультфильму, но и по отношению к самому себе и внешнему миру.

Мультипликационная терапия как метод арт-терапии основывается на том, что реализация творческого потенциала личности дает мощный ресурс, который помогает справиться с проблемами, преодолеть болезнь, скомпенсировать недостатки. Мультипликационная терапия имеет здесь явные преимущества. В первую очередь, она решает проблему мотивации детей. Мультфильмы с ранних лет становятся для ребенка дверью в мир культуры, ценностей и смыслов, художественных образов, символов, к сожалению, сейчас уже все больше отодвигая на второй план литературу, а часто и игру. Участие в создании мультфильма, включение результатов его деятельности в общий контекст повышают самооценку ребенка, его значимость, вызывает ощущение сопричастности к чему-то важному, интересному. Герои мультфильмов, даже отрицательные, сохраняют детские черты и потому не могут вызывать полного негатива. Даже наоборот - этим героям сочувствуют и тем самым снимается агрессия. Мультфильм, как правило, заканчивается позитивно. Он создает положительный эмоциональный настрой. В отличие от других арт-терапевтических методик, мультипликационная терапия включает в себя занятия различными видами

творческой деятельности: изобразительным искусством в различных формах (живопись, графика, фотография скульптура), литература, музыка. Очень важно, что здесь детям не говорят, что нужно делать и как, а пробуждают их собственную активность и фантазию. Задача специалиста - умело направить идеи ребенка в русло создания позитивного совместного продукта. При этом важен принцип спонтанности и ценности творческого процесса - чтобы и детям и взрослым было интересно и радостно. Здесь нет ничего неправильного, главенствует принцип безусловного принятия всего, что исходит от ребенка. В групповой работе преодолевается эгоцентризм, развиваются навыки эффективного взаимодействия.

Главный козырь мультипликационной терапии – феномен оживления персонажей. Анимация (одушевление) свойственна детскому сознанию, однако всегда воспринимается ребенком как чудо и вызывает неподдельный восторг, как у детей, так и взрослых, делающих первые шаги в анимации.

Особую важность имеет достаточно быстрое получение готового продукта - мультфильма. Собственный рисунок, который кажется ребенку некрасивым, неудачным, при появлении его на экране, включенным в общий контекст, начинает восприниматься ребенком совсем по-другому. Просмотр и обсуждение мультфильма дает ребенку возможность осознать себя автором.

Эффективность работы зависит не только от метода, но и во многом - от построения взаимоотношений специалиста с детьми. Говоря языком транзактного анализа, специалист может занимать позиции Ребенка, которому и самому интересно участвовать в общей игре, позицию Взрослого - партнера, когда отношения строятся на равных, почти отсутствует позиция контролирующего Родителя, дающего оценки, делающего замечания[].

Замечено, что в процессе мультипликационной терапии ребенок с недостатками развития может делать то, что обычно у него не получается. Например, ребенок с недоразвитием речи при озвучке мультфильма начинает довольно четко говорить.

Особенностью мультипликационной терапии, отличающей ее от других арт-терапевтических методик, является то, что собственный рисунок, который может показаться ребенку «некрасивым», неудачным на экране и в контексте коллективного творческого продукта, приобретает особую ценность и значимость. А уж когда созданный персонаж начинает оживать, это создает особое волшебство и чувство собственной значимости (могущественности).

Мультипликационная терапия позволяет ребенку ограниченными возможностями здоровья почувствовать себя полноценным человеком, почувствовать уверенность в своих силах, развить творческую активность, инициативность, самостоятельность, освоить средства самовыражения, скомпенсировать недостатки и проблемы коммуникации. Тем самым мультипликационная терапия является моделью сотворчества взрослых и детей, задающей ориентиры для становления новой парадигмы реабилитации.

В процессе мультипликационной терапии у детей снижается агрессивность, тревожность, улучшается настроение, повышается самооценка, уверенность в себе, развиваются коммуникативные качества.

Всем известно, что просмотр любимых мультфильмов влияют на развитие детей, а именно: стимулируют к игре, которая становится основой для будущей деятельности и социальных ролей, позволяет выделить их на фоне других факторов влияния окружающего мира.

При использовании метода мультипликационной терапии, детям предоставляется возможность обращаться к своим чувствам через переживания за любимых героев; происходит развитие эмпатических способностей ребенка. В последующем обсуждении с детьми просмотренного мультфильма, детям легче оценивать свои поступки, высказывать свои чувства по отношению к героям, сравнивать, сопоставлять, отождествлять себя со сказочными героями с целью определения своей ситуации, своего состояния.

В мультипликационной терапии востребована чувственная сфера ребенка, присущие ему по природе интерес и эмоциональная отзывчивость на чувственные впечатления, стимулируется закономерное развитие эмоциональной сферы, пробуждается душевная отзывчивость, формируется эмоциональный интеллект. Ребенок в доступной ему форме и объеме приобретает опыт творчества в широком смысле слова, опыт авторства - зарождения и воплощения собственных замыслов, познания себя как причиняющего, реально присутствующего в этом мире, правомочного оставить в нем свой след.

Отсюда нетрудно понять, насколько психологически необходима ребенку с ограниченными возможностями здоровья актуализация этого потенциала. Поэтому так обоснована позиция реабилитологов, говорящих, что отсутствие «выхода» этой внутренней активности, дефицит творчества в опыте ребенка часто лежат в основе различных проявлений психологического неблагополучия, социально-психологической дезадаптации, депрессивных состояний, деперсонализации (утраты чувства себя, собственной реальности), усугубление психосоматических заболеваний, девиаций, саморазрушительных привычек и немотивированных преступлений. Во всех перечисленных случаях действенно-целительным оказывается приобщение ребенка с патологиями развития к творчеству []

Сегодня такой инновационной и перспективной практикой нам представляется мультипликация и мультипликационная терапия.

Мультипликационная терапия как одно из многих направлений арт-терапии складывается в цельную систему методов реабилитационного воздействия на детей с ограниченными возможностями здоровья, альтернативное традиционным методам реабилитации.

Мультипликационная терапия как метод реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья – это целенаправленное применение мультипликации или анимационных элементов для достижения терапевтических и реабилитационных целей, а именно, восстановления,

поддержания и содействия психическому и физическому здоровью, формирование психологической и социальной компетентности через творчество интерпретации, художественное развитие, коллективное творческое дело (*авт.*).

Рассматривая основные направления реабилитационно-коррекционного действия мультипликации, обычно выделяют четыре основных аспекта: *эмоциональное активирование* в ходе мультипликационной терапии; *развитие навыков межличностного общения* – коммуникативных функций и способностей; *регулирующее влияние на психовегетативные процессы*; *развитие художественных и эстетических потребностей*.

В процессе мультипликационной терапии дети приобретают множество знаний и отрабатывают целый спектр умений:

- творческих
- ценностно-смысловых
- общекультурных
- коммуникативных
- учебно-познавательных
- начальные профессиональных
- организационно-трудовых
- информационных
- компетенции личностного самосовершенствования[].

Компетенции, приобретаемые детьми в процессе мультипликационной терапии, отличаются многообразием, делая эту практику универсальной. Накоплен опыт такой работы с различными группами детей, достигаются самые разнообразные цели. Сейчас анимационная деятельность с детьми с ОВЗ является не только мощным терапевтическим средством, но и дидактическим инструментом, а также новой формой организации досуга.

В настоящее время эта методика активно применяется:

- для художественного и эстетического развития всех детей;
- для раннего развития детей от полутора до семи лет;

- для реабилитации и творческой социализации детей, находящихся в трудной жизненной ситуации;
- для получения предметных знаний в образовательном процессе всех детей, в том числе и детей с особыми образовательными потребностями;
- для профессионализации и профориентации художественно одаренных детей;
- для интеллектуального и полезного досуга всех детей[].

Таким образом, существует несколько причин, по которым в качестве терапевтической и реабилитирующей методики было выбрано создание мультфильмов.

1. Создание анимации, как новый вид арт-терапии, объединяет сразу несколько видов искусства: изобразительное искусство, декоративно-прикладное искусство, музыку, литературу, театр, работу с сыпучими материалами, лепку и анимирование предметов (stop-motion);

2. Мультипликация позволяет развивать талант ребенка в различных отраслях, не ограничиваясь одним видом искусства;

3. Создание мультфильма – длительный процесс, который требует усилий и сосредоточенности. Целенаправленное движение к решению поставленной задачи позволяет раскрыть талант ребенка;

4. Процесс съемки мультфильма – командная работа, которая позволяет ребенку социализироваться и развить свои навыки общения. Ребенок примеряет на себя важную функциональную роль и осознает необходимость взаимодействия с каждым из членов команды;

5. Создание фильма – этот процесс освоения новых технологий. Для развития ребенка в условиях научно-технического прогресса владение техникой является необходимой базой для дальнейшего развития. Владение компьютерными технологиями позволяет чувствовать себя полноценной частью современного общества.

1.2. Возможности мультипликационной терапии в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья

Под реабилитацией инвалидов, в том числе и ребенка с ограниченными возможностями здоровья, понимается полное или частичное восстановление индивидуальной и общественной ценности человека, его личностного, социального и трудового статуса. Соответственно главным целям реабилитационного процесса выделяют *медицинскую реабилитацию*, направленную на достижение максимально возможной клинической компенсации, купирования проявлений основного заболевания и профилактику ее нежелательных последствий или их уменьшение; *профессионально-трудовую реабилитацию* – подготовка или возвращение на том или ином уровне к общественно полезному труду, самостоятельному жизнеобеспечению; *социальную реабилитацию* – восстановление индивидуальной и общественной ценности человека с ограниченными возможностями здоровья[].

Социальная реабилитация представляет собой не только обязательный аспект и системообразующий элемент восстановительного процесса, но и главный его смысл, определяя полноту социальной интеграции, успешность и качество личностной социализации ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

Достижение такого эффекта социальной реабилитации во многом определяется доминирующей конвенциональной культурой. Прежде всего, степенью выраженности такой ее составляющей как отношение общества к инвалидам и детям-инвалидам, в том числе, наличием в нем деструктивных предубеждений и ограничений, в явной форме приобретающих значение стигматизации инвалидов в обществе. Результатом такой социальной депривации является реактивная деформация личности ребенка с ограниченными возможностями здоровья, нередко не вполне или вовсе

неосознаваемая им. Ее содержанием является утрата чувства безопасности, эмоционального принятия, снижение самооценки и самоуважения с ограничением возможности самореализации/самоактуализации, недостаточное усвоение важнейших социальных ролей, неполнота приобщения к общественным целям и ценностям. Формируется искаженный – «отвергающий», «угрожающий» – «образа мира» (Леонтьев Д.А.), происходит закрепление ущербных паттернов поведения, препятствующих полноценной социальной адаптации и гармоничной (бесконфликтной) интеграции в репрезентативные социальные группы [Леонтьев Д.А. Психология смысла: природа, строение и динамика смысловой реальности. – М.: Смысл, 2009.– 487 с.].

Наиболее успешно противостоять наступающим изменениям и своевременно корректировать их, развивать личностные качества и поведенческие навыки, активировать компенсаторные психологические механизмы можно с помощью методов арт-терапии в рамках комплексных социальных программ, включающих в себя различные методы. При этом их применение для целей реабилитации детей с ОВЗ – это не ограниченная тем или иным временем программа, а процесс, который в идеале должен начинаться на ранней стадии проявлений болезни и продолжаться практически всю жизнь. Наиболее эффективно для этих целей может быть использована мультипликационная терапия.

Мультипликационная терапия – метод реабилитации и коррекции психологических проблем посредством художественного творчества и анимационной деятельности. Он является междисциплинарной областью знания, существующей на стыке психологии, медицины и разных видов искусств. Этот метод используется как для терапии и коррекции, так и для профилактики, социализации, помощи в самопознании и гармоничном развитии личности.

Мультипликационная терапия представляет собой синтез деятельностного подхода, методик групповой работы, арт-терапии и

анимационных технологий, в целом ведущий к получению синергетического эффекта. Мультипликационная терапия также является эффективным методом реабилитации и коррекции, при котором состояние ребенка меняется гармонично и естественно. Коллективное создание мультфильмов, коллективный просмотр и обсуждение помогает детям создавать и оживлять свои представления о мире, о счастье, дети учатся взаимодействовать друг с другом и со взрослыми. Они обретают способность видеть красоту в обыденных вещах и событиях, надежду на выздоровление, долгую и насыщенную радостью жизнь – и это главное [].

Мультипликационное творчество способствует развитию креативных способностей у детей, что в свою очередь позитивно влияет на их реабилитацию и социализацию.

Важная социально-психологическая ценность мультипликационной терапии – это работа в команде []. Коллективное творчество помогает ребенку с ограниченными возможностями здоровья развивать коммуникативные навыки, осознавать значимость каждого члена команды при выполнении своей функциональной роли. Кроме того, это процесс освоения новых технологий. У большинства детей с ограниченными возможностями здоровья в связи с диагнозом слабо развита моторика пальцев рук, нарушена зрительно-двигательная координация, присуща неуверенность в собственных силах, а благодаря анимационной деятельности дети, обретают волю к преодолению жизненных трудностей, становятся более открытыми, что положительно влияет на их физическое состояние.

Создание мультфильма – это процесс думать и говорить свободно, а мультфильм – это диалог между внутренним миром ребенка и внешним, это мощный и безотказный способ справиться со страхами, стрессом, напряженностью.

Мультипликационные фильмы формируют у детей первичные представления о добре и зле, эталоны хорошего и плохого поведения. Через сравнение себя с любимыми героями ребенок имеет возможность научиться

позитивно воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим. События, происходящие в мультфильме, позволяют воспитывать детей: повышать осведомленность, развивать мышление и воображение, формировать мировоззрение [1].

Мультфильм выстроен на доступном для понимания ребенка сказочном сюжете, богат яркой образностью, музыкальностью, лаконичностью, динамичностью, он безраздельно завоевывает внимание ребенка. А возможность создать мультфильм собственными руками, самим стать творцом сказки тем более увлекает детей. Создание мультфильма – это скрупулезная, но очень интересная и захватывающая работа. Более того, это коллективный процесс. Именно поэтому такое прикладное творчество выбрано в качестве реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья [2].

Мультипликационная терапия – новое направление в реабилитации, интересная форма работы с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья.

Средствами мультипликационной терапии решаются следующие задачи: преодоление эмоциональных и личностных проблем у ребенка; воспитание у детей желания общаться со сверстниками и со старшими, осмыслять и отображать свои переживания, учитывать действия товарищей по команде; расширение способов овладения анимационными технологиями и обучение их применению в изготовлении мультиков; развитие творческих способностей; возможностей применения мульттерапевтических технологий по развитию и коррекции речи детей.

Мультипликационная терапия открывает перед ребенком возможность освоения новых технологий, дает основу для дальнейшего развития и социализации детей.

В процессе мультипликационной терапии дети поэтапно знакомятся с различными техниками:

1) рисованная анимация, при которой фазы движения повторяют фазы движения неодушевленных и одушевленных персонажей;

2) предметная (или кукольная) анимация, при которой происходит оживление объемных предметов (неодушевленных и одушевленных) ;

3) лепка персонажей из пластилина;

4) техника перекладки (вырезание бумажных марионеток);

5) пикселизация, когда виде-фото-камерой снимаются предметы в движении, потом вычленяются некоторые фазы, позволяя сделать движение необычным - изобразить персонажа в полете, в прыжке и т.п.

6) техника сыпучей анимации (работа с песком и крупами);

7) техника перелепки и stop-motion (анимирование предметов);

8) техники компьютерной графики [].

Проведение мультипликационной терапии осуществляется с учетом возраста, особенностей и возможностей детей – дифференцированно подбирается тема занятий и подбор материалов.

Так дети, учатся работать над достижением долгосрочной цели, общаться с ровесниками и взрослыми, сознавать роль каждого члена команды при работе над общей задачей []. Результатом работы по методике мультипликационной терапии становится то, что дети обретают волю к преодолению жизненных трудностей, становятся более веселыми и открытыми, а это, в свою очередь, позитивно сказывается на их физическом здоровье.

Мультипликационная терапия может проводиться в индивидуальной и групповой формах занятий. Занятия способны удовлетворять потребность детей во взаимодействии с другими, научить детей учитывать мнение других и отстаивать свое, проявлять активность, сдерживать себя и пр. Иногда групповым занятиям предшествуют индивидуальные, или наоборот, групповые занятия выявляют тех, кому необходима индивидуальная форма проведения занятия [].

Мультипликационная терапия как метод арт-терапии базируется на том, что реализация творческого потенциала ребенка дает мощный ресурс для того, чтобы справиться с проблемами, преодолеть болезнь, компенсировать недостатки. Мультипликационная терапия, по сравнению с другими арт-терапевтическими методами, имеет явные преимущества:

- решает проблему мотивации детей, открывая дверь в мир культуры, ценностей и смыслов, художественных образов, символов; включая результаты его деятельности в общий контекст, повышается самооценка ребенка, его значимость, проявляется ощущение сопричастности к чему-то важному и интересному;

- включает ребенка в различные виды творческой деятельности: изобразительное искусство (живопись, графика, фотография, скульптура), литература, музыка, драматургия; обучает различным техникам;

- феномен оживления персонажей – дает ощущения чуда;

- быстрое получение готового продукта – мультфильма.

Благодаря всему этому, создаются условия, при которых каждый ребенок переживает успех, самостоятельно справляясь с встречающимися трудностями на пути создания мультфильма. В итоге происходит личностный рост, приобретается опыт новых форм деятельности, развиваются способности к саморегуляции чувств и поведения, развивается речь, повышается потребность в речевом общении со сверстниками и взрослыми [].

Таким образом, мультипликационная терапия становится мощным средством формирования личности ребенка с ограниченными возможностями здоровья, создается эффект социального научения, формируются коллективистские качества, гуманное отношение к другим людям. Не заложив основы этих качеств в детстве, личность ребенка может стать ущербной, и восполнить этот пробел будет чрезвычайно сложно.

Положительными эффектами воздействия мультипликационной терапии является то, что она:

1) целостно затрагивает не только эмоциональную, но и интеллектуальную, поведенческую, интуитивную сферы «Я»;

2) формирует личностный смысл мульт-истории и отражает индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества «Я»;

3) снимает сложности, возникающие, например, при проведении социально-психологического тренинга на собственном личностном материале, так мультфильмы обнажают проблемы мультипликационных героев, а не их личные в коммуникативных ролях «Я – наблюдатель», «Я – другой», «Я – объективный наблюдатель за собой и другими»;

4) ускоряет процесс терапии, так как внутренние переживания, подсознательные конфликты, неосознаваемые проблемы и потребности легче выражаются через идентификацию с одним из персонажей мультфильма, чем в прямом общении;

5) недирективно и мягко направляет к решению собственных проблем «Я» через анализ и проработку сюжетов мультфильмов;

6) осуществляет аффективный и личностный рост, исследование поведения и ценностей «Я»;

7) позволяет одновременно решать большое количество психолого-педагогических задач, связанных с удовлетворением потребностей личности в культурном, нравственном, интеллектуальном, физическом развитии, то есть является многофункциональной;

8) подтверждает данные исследований о том, что средства искусства существенно повышают эффективность и успешность реабилитационного процесса, др.

Для детей с ограниченными возможностями здоровья мультипликационная терапия способствует развитию дополнительных компетенций; развитию способностей мобилизовать имеющиеся знания, навыки и умения в определенной ситуации; стремлению искать и создавать новые, нетривиальные решения существующих и возникающих проблем

Хронические заболевания, а также наследственные заболевания у детей с ограниченными возможностями здоровья снижают эмоциональный статус ребенка, обедняют опыт восприятия и общения, что в совокупности влияет не только на его интеллект, но и затрудняет процесс социализации. Создание мультфильма, в ходе которого затрагиваются когнитивные и эмоциональные процессы ребенка, является одним из наиболее адекватных методов изменения психоэмоционального состояния детей с проблемами в развитии. Важной особенностью создания мультфильма является направленность в будущее – фильм редко делается за одно занятие и требует продолжения. У ребенка формируется ожидание будущего и радость от встречи с ним.

В целом, эффективность применения мультипликации в контексте реабилитационной работы обосновывается тем, что мультипликационная терапия, как эмоционально-ориентированный метод социально-психологической коррекции и терапии, позволяет развивать и усиливать внимание к эмоциональной сфере ребенка с ОВЗ, а именно формировать и развивать его эстетические и этические чувства, потребности, ценности, доброжелательность и эмоционально-нравственную отзывчивость, понимание и сопереживание чувствам других людей. Он способствует экспериментированию с чувствами и эмоциями при их вербальной и невербальной передаче на экране и вне экрана, при исследовании мультипликационных материалов. Мультипликационная терапия помогает анализу и проработке собственной жизненной ситуации через посредника, то есть персонажа: главного или второстепенного, реального или символического, одушевленного или неодушевленного, психологически близкого или чужого, психологически комфортного или дискомфортного.

Можно выделить три вида мультипликационной терапии: *пассивный, активный и смешанный*. *Пассивный вариант* - ребенок просто смотрит мультфильм, а мы, подбирая правильные истории, можем формировать его мировоззрение.

Суть пассивного восприятия мультфильма: зритель может занимать две позиции: ставит себя на место героя и ставит героя на место себя. Эти взаимные «перестановки» составляют основу восприятия, сопереживания и понимания мультфильма. Поэтому реабилитационный эффект просмотра мультфильма состоит в постоянном сопоставлении и проживании «своей» жизни в мультфильме и возможных изменений в реальной жизни под влиянием нового культурного опыта.

Если это активный вариант - ребенок действует, и создает сам мультфильм, в своей истории, то воздействие на него всего того, что связано с процессом создания мультфильмов, оказывается еще более глубокое коррекционно-развивающее воздействие.

Смешанный вариант мультипликационной терапии – соединение элементов активного и пассивного вида мультипликационной терапии .

Словом, это универсальная методика – это редкая и очень ценная возможность психологически и физиологически точно использовать даже самые сложные периоды в жизни ребенка для его образования и формирования личности.

Внутри анимационной деятельности заложен огромный *потенциальный ресурс* для реабилитации и развития детей, который можно и нужно использовать. И если сделать различные акценты на различных сторонах этой анимационной деятельности, то можно добиться различных целей, в зависимости от того, чего вы хотите добиться в работе с детьми.

Если условно подразделить анимационную деятельность с детьми, по направлениям можно выделить 4 направления, которые на сегодняшний день уже существуют. В зависимости от того, какие цели вы ставите в своей работе, и в зависимости от того, с какими группами (целевыми) детей работать, могут быть акценты либо на одном, либо на другом, либо на третьем, либо на четвертом. Есть еще и пятое направление.

Рассмотрим поподробнее все эти направления.

1. Реабилитация и творческая социализация детей

Здесь *ценностью* является психологическое здоровье ребенка. Это та цель, к которой мы стремимся. И когда специалист организует анимационную деятельность с детьми, он решает вопросы психологических травм, которые у ребенка в жизни существуют.

Цель здесь – это психологическое здоровье детей. *Средство*, которым достигается цель – анимационная деятельность.

Качество мультфильмов в этом случае большого значения не имеет. Важно, чтобы ребенок просто создавал мультфильм, и в этом процессе решал свои психологические проблемы. Поэтому акцент здесь идет на реабилитацию и социализацию ребенка.

Целевые группы, как правило, – это дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации, прежде всего дети с особенностями развития. Чем бы ни занимались и с какой бы целью ни проводили анимационное занятие с детьми, специалист в любом случае можете еще добавить элементы реабилитации. Запрос на это все равно существует, и если это делается сознательно, тогда получается более глубокий охват всех сторон развития ребенка. Если где-то ему нужна поддержка и помощь, мы это тоже осуществляем.

Итак, направление: «Реабилитация и творческая социализация детей» – это то, что, собственно, называется мультипликационная терапия как таковая.

Но, кроме этого, анимационная деятельность с детьми имеет огромный *образовательный ресурс*. В мультипликационной терапии как активного, так и пассивного вида.

Таким образом, второе направление мультипликационной терапии – это образование.

Любой мультфильм вызывает у ребенка интерес – это значит, открытость к некоторым смыслам, к некоторым новым понятиям, к новым знаниям. Это все дает возможность легко усвоить эти знания. Они проходят через тело ребенка, потому что он что-то делает. Они проходят через его

эмоции, они становятся частью его мира, и, в результате, ребенок более глубоко осваивает те или иные знания.

Наличие в мультфильме некой истории, самой по себе, (а история имеет начало и конец), позволяет смотреть на создание мультфильма как на проектную деятельность. Здесь можно использовать *проектную деятельность*.

Когда ребенок, например, создает проект, и у него появляется результат, и этот результат он еще презентует для других, то вопросы социализации решаются гораздо проще. Гораздо легче добиться каких-то видимых результатов, когда ребенок проходит, преодолевает себя, переживает весь этот цикл от замысла до реализации, до того момента, когда мир признает результат его работы.

Это то, что касается образования. Здесь *целью* является образование в различных предметных областях. Анимационную деятельность используют для того, чтобы ребенок усвоил материал различных других предметов, не связанный с мультипликацией. Создание мультфильма можно использовать там, где необходимо освоить очень сложные темы.

Делаем тематический проект, связанный с мультфильмом, и ребенку будет гораздо проще эти знания присвоить себе.

Качество мультфильма в этом случае не должно иметь большого значения, хотя надо сказать, что вопрос презентации своего проекта всегда предполагает, что это надо делать хорошо для того, чтобы тебя поняли. И в этом смысле, с одной стороны, не имеет значения (для целей взрослых), а с другой стороны, имеет значение, потому что это своего рода такая визитная карточка всего процесса, который ребенок осуществлял и который он представляет миру.

Здесь могут участвовать все категории детей: и благополучные дети и дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации. Это очень хорошо для всех детей.

Третье направление: *художественно-эстетическое образование и воспитание детей*

Если сравнивать с чем-то уже существующим, аналогия напрашивается с музыкальными, художественными школами, где дети познают культуру через определенный вид искусства. Художественно-эстетическое образование детей посредством анимационной деятельности – это такое образование, которое позволяет, с одной стороны, ребенку попробовать все виды искусства (поскольку анимационная деятельность внутри себя содержит необходимость использования всех видов искусства: чтобы сценарий сделать, нужна литература; чтобы, например, придумать героев, завернуть сюжет какой-то, нужно вообще какое-нибудь хотя бы представление про мир иметь, причинно-следственные связи какие-то (если сделал то, получится это), это связано и с каким-то общим развитием). Ну и, естественно, там и музыка, потому что нужно озвучить фильм. Это актерское мастерство, потому что прописываем роли каждого героя этого мультфильма, очень много всего. Практически все виды искусства: это и рисование, и лепка, скульптура, живопись – все они используются здесь.

И ребенок себя может попробовать, во-первых, во всех этих видах искусства, а во-вторых, что очень важно для этого направления, это то, что у ребенка появляется целостное художественное восприятие. Целостное – когда ребенок объемно воспринимает, например, образ какой-то художественный и понимает или как бы ощущает, какими средствами этот целостный образ был достигнут. Здесь и музыка, здесь и какое-то визуальное изображение, здесь и контекст ситуационный, который был выбран, и много всего другого.

Информационные технологии достаточно широко вошли в нашу жизнь, и уже с раннего детства они входят в жизнь каждого ребенка, и от этого просто никуда не деться, с этим нужно как-то правильно научиться обращаться. Так вот, анимационная деятельность с детьми, базируясь на технических достижениях, позволяет продемонстрировать их правильное

использование для иных целей, например, целей создания художественного образа.

Цель этого направления – развитие художественного восприятия и эстетического вкуса у ребенка. *Средство* – анимационная деятельность. Качество мультфильмов имеет значение по той простой причине, что оно именно и демонстрирует, собственно, художественные достижения ребенка. Поэтому, конечно, здесь мультфильмы должны уже быть достаточно хорошего качества и, естественно, что это подходит для всех категорий детей: как для детей в трудной жизненной ситуации, так и всех остальных детей.

Профессиональная ориентация – четвертое направление.

Профессиональная ориентация – это такое направление, которое подходит больше для детей-подростков и для детей старшей школы, т.е. когда ребенок уже видит в себе какие-то возможности, желания, потенциал заниматься анимационной деятельностью как профессией.

Целью является уже наработка профессиональных анимационных навыков у ребенка, знакомство с анимацией как с профессией и, естественно, средством является анимационная деятельность, Именно в процессе создания мультфильмов ребенок и приобретает все необходимые навыки.

Качество мультфильмов здесь, конечно, имеет значение, по той простой причине, что качественные мультфильмы есть результат его успехов в этой профессиональной деятельности (анимационной деятельности).

Это подходит для детей, одаренных именно в этой области, заинтересованных детей, кто бы хотел сделать из этого профессию.

Еще одно направление – это *умное, полезное развлечение*.

Прекрасное развлечение - создание мультфильма собственными руками. Это может быть такая инициация, после которой дети могут, например, заняться этим всерьез.

Можно выделить три *вида* мультипликационной терапии: *пассивный, активный и смешанный*. *Пассивный вариант* - ребенок просто смотрит

мультфильм, а мы, подбирая правильные истории, можем формировать его мировоззрение.

Суть пассивного восприятия мультфильма: зритель может занимать две позиции: ставит себя на место героя и ставит героя на место себя. Эти взаимные «перестановки» составляют основу восприятия, сопереживания и понимания мультфильма. Поэтому реабилитационный эффект просмотра мультфильма состоит в постоянном сопоставлении и проживании «своей» жизни в мультфильме и возможных изменений в реальной жизни под влиянием нового культурного опыта.

Если это активный вариант - ребенок действует, и создает сам мультфильм, в своей истории, то воздействие на него всего того, что связано с процессом создания мультфильмов, оказывается еще более глубокое коррекционно-развивающее воздействие.

Смешанный вариант мультипликационной терапии – соединение элементов активного и пассивного вида мультипликационной терапии [1].

Словом, это универсальная методика – это редкая и очень ценная возможность психологически и физиологически точно использовать даже самые сложные периоды в жизни ребенка для его образования и формирования личности.

Внутри анимационной деятельности заложен огромный *потенциальный ресурс* для реабилитации и развития детей, который можно и нужно использовать. И если сделать различные акценты на различных сторонах этой анимационной деятельности, то можно добиться различных целей, в зависимости от того, чего вы хотите добиться в работе с детьми.

Если условно подразделить анимационную деятельность с детьми, по направлениям можно выделить 4 направления, которые на сегодняшний день уже существуют. В зависимости от того, какие цели вы ставите в своей работе, и в зависимости от того, с какими группами (целевыми) детей работать, могут быть акценты либо на одном, либо на другом, либо на третьем, либо на четвертом. Есть еще и пятое направление.

Рассмотрим поподробнее все эти направления.

1. Реабилитация и творческая социализация детей

Здесь *ценностью* является психологическое здоровье ребенка. Это та цель, к которой мы стремимся. И когда специалист организует анимационную деятельность с детьми, он решает вопросы психологических травм, которые у ребенка в жизни существуют.

Цель здесь – это психологическое здоровье детей. *Средство*, которым достигается цель – анимационная деятельность.

Качество мультфильмов в этом случае большого значения не имеет. Важно, чтобы ребенок просто создавал мультфильм, и в этом процессе решал свои психологические проблемы. Поэтому акцент здесь идет на реабилитацию и социализацию ребенка.

Целевые группы, как правило, – это дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации, прежде всего дети с особенностями развития. Чем бы ни занимались и с какой бы целью ни проводили анимационное занятие с детьми, специалист в любом случае можете еще добавить элементы реабилитации. Запрос на это все равно существует, и если это делается сознательно, тогда получается более глубокий охват всех сторон развития ребенка. Если где-то ему нужна поддержка и помощь, мы это тоже осуществляем.

Итак, направление: «Реабилитация и творческая социализация детей» – это то, что, собственно, называется мультипликационная терапия как таковая.

Но, кроме этого, анимационная деятельность с детьми имеет огромный *образовательный ресурс*. В мультипликационной терапии как активного, так и пассивного вида.

Таким образом, второе направление мультипликационной терапии – это образование.

Любой мультфильм вызывает у ребенка интерес – это значит, открытость к некоторым смыслам, к некоторым новым понятиям, к новым

знаниям. Это все дает возможность легко усвоить эти знания. Они проходят через тело ребенка, потому что он что-то делает. Они проходят через его эмоции, они становятся частью его мира, и, в результате, ребенок более глубоко осваивает те или иные знания.

Наличие в мультфильме некой истории, самой по себе, (а история имеет начало и конец), позволяет смотреть на создание мультфильма как на проектную деятельность. Здесь можно использовать *проектную деятельность*.

Когда ребенок, например, создает проект, и у него появляется результат, и этот результат он еще презентует для других, то вопросы социализации решаются гораздо проще. Гораздо легче добиться каких-то видимых результатов, когда ребенок проходит, преодолевает себя, переживает весь этот цикл от замысла до реализации, до того момента, когда мир признает результат его работы.

Это то, что касается образования. Здесь *целью* является образование в различных предметных областях. Анимационную деятельность используют для того, чтобы ребенок усвоил материал различных других предметов, не связанный с мультипликацией. Создание мультфильма можно использовать там, где необходимо освоить очень сложные темы.

Делаем тематический проект, связанный с мультфильмом, и ребенку будет гораздо проще эти знания присвоить себе.

Качество мультфильма в этом случае не должно иметь большого значения, хотя надо сказать, что вопрос презентации своего проекта всегда предполагает, что это надо делать хорошо для того, чтобы тебя поняли. И в этом смысле, с одной стороны, не имеет значения (для целей взрослых), а с другой стороны, имеет значение, потому что это своего рода такая визитная карточка всего процесса, который ребенок осуществлял и который он представляет миру.

Здесь могут участвовать все категории детей: и благополучные дети и дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации. Это очень хорошо для всех детей.

Третье направление: *художественно-эстетическое образование и воспитание детей*

Если сравнивать с чем-то уже существующим, аналогия напрашивается с музыкальными, художественными школами, где дети познают культуру через определенный вид искусства. Художественно-эстетическое образование детей посредством анимационной деятельности – это такое образование, которое позволяет, с одной стороны, ребенку попробовать все виды искусства (поскольку анимационная деятельность внутри себя содержит необходимость использования всех видов искусства: чтобы сценарий сделать, нужна литература; чтобы, например, придумать героев, завернуть сюжет какой-то, нужно вообще какое-нибудь хотя бы представление про мир иметь, причинно-следственные связи какие-то (если сделал то, получится это), это связано и с каким-то общим развитием). Ну и, естественно, там и музыка, потому что нужно озвучить фильм. Это актерское мастерство, потому что прописываем роли каждого героя этого мультфильма, очень много всего. Практически все виды искусства: это и рисование, и лепка, скульптура, живопись – все они используются здесь.

И ребенок себя может попробовать, во-первых, во всех этих видах искусства, а во-вторых, что очень важно для этого направления, это то, что у ребенка появляется целостное художественное восприятие. Целостное – когда ребенок объемно воспринимает, например, образ какой-то художественный и понимает или как бы ощущает, какими средствами этот целостный образ был достигнут. Здесь и музыка, здесь и какое-то визуальное изображение, здесь и контекст ситуационный, который был выбран, и много всего другого.

Информационные технологии достаточно широко вошли в нашу жизнь, и уже с раннего детства они входят в жизнь каждого ребенка, и от этого

просто никуда не деться, с этим нужно как-то правильно научиться обращаться. Так вот, анимационная деятельность с детьми, базируясь на технических достижениях, позволяет продемонстрировать их правильное использование для иных целей, например, целей создания художественного образа.

Цель этого направления – развитие художественного восприятия и эстетического вкуса у ребенка. *Средство* – анимационная деятельность. Качество мультфильмов имеет значение по той простой причине, что оно именно и демонстрирует, собственно, художественные достижения ребенка. Поэтому, конечно, здесь мультфильмы должны уже быть достаточно хорошего качества и, естественно, что это подходит для всех категорий детей: как для детей в трудной жизненной ситуации, так и всех остальных детей.

Профессиональная ориентация – четвертое направление.

Профессиональная ориентация – это такое направление, которое подходит больше для детей-подростков и для детей старшей школы, т.е. когда ребенок уже видит в себе какие-то возможности, желания, потенциал заниматься анимационной деятельностью как профессией.

Целью является уже наработка профессиональных анимационных навыков у ребенка, знакомство с анимацией как с профессией и, естественно, средством является анимационная деятельность, Именно в процессе создания мультфильмов ребенок и приобретает все необходимые навыки.

Качество мультфильмов здесь, конечно, имеет значение, по той простой причине, что качественные мультфильмы есть результат его успехов в этой профессиональной деятельности (анимационной деятельности).

Это подходит для детей, одаренных именно в этой области, заинтересованных детей, кто бы хотел сделать из этого профессию (рис.1).

Еще одно направление – это *умное, полезное развлечение*.

Прекрасное развлечение - создание мультфильма собственными руками. Это может быть такая инициация, после которой дети могут, например, заняться этим всерьез.

Анимационный ресурс

	Реабилитация и творческая социализация	Художественное и эстетическое образование	образование	Профессиональная ориентация
цель	Психологическое здоровье	Развитие художественного и эстетического вкуса	Образование в различных предметных областях	Профессиональные анимационные навыки
средство	Анимационная деятельность	Анимационная деятельность	Анимационная деятельность	Анимационная деятельность
Качество мультфильма	Не имеет значения	имеет значение	Не имеет значения	имеет значение
Целевые группы	Дети, находящиеся в тжс	Все категории детей	Все категории детей	Одаренные и заинтересованные дети

Рисунок 1. Анимационный ресурс мультипликационной терапии

Среди других реабилитационных задач, решаемых данным методом:

- уточняющая диагностика личностных проблем;
- снятие избыточного психоэмоционального напряжения;
- изменение стереотипов поведения;
- художественно-эстетическое развитие, духовно-психологическое взросление и личностный рост;
- укрепление взаимоотношений в паре или в группе на основе эмпатии, положительных чувств, сотворчества;
- разрешение семейных проблем.

Таким образом, имеются специальные области применения мультипликационной терапии : мультфильм как средство самопознания и раскрытия внутренних резервов личности ребенка; мультфильм как средство эффективной саморегуляции; мультфильм как вспомогательный дидактический материал в учебном процессе; мультфильм как

вспомогательный метод в психологическом консультировании; мультфильм как тренажер для решения личностных проблем; мультфильм как инструмент налаживания межличностных и межгрупповых взаимоотношений.

Можно использовать даже психолого-педагогические возможности отдельных эпизодов из мультфильмов, видеороликов, которые обладают таким мощным свойством эмоциональной встряски.

Можно выделить несколько *направлений*, используемых в *мультипликационной терапии* :

- аксиологическое – способствует формированию умения принимать самого себя и других, адекватно осознавая свои и чужие достоинства и недостатки;

- инструментальное – направлено на формирование умения осознавать свои чувства, причины поведения и последствия поступков, т.е. формирование личностной рефлексии;

- потребностно-мотивационное - формирует умение в трудных ситуациях находить внутри себя силы, брать ответственность за свою жизнь, делать выбор, формирует потребность в самокоррекции;

- развивающее - способствует адекватному ролевому развитию, формированию эмоциональной децентрации и произвольной регуляции поведения;

- коррекционное, заключается в смягчении эмоционального дискомфорта у детей с ОВЗ, стимулировании их активности и самостоятельности, устранение и предупреждении вторичных личностных реакций, вызванных эмоциональными расстройствами (агрессивность, повышенные возбудимость и тревожность);

- профилактическое - направленные на развитие психологического здоровья и эмоциональной и социальной компетентности детей с ОВЗ [].

Таким образом, реабилитационный потенциал мультипликационной терапии заключается в том, что мультфильм выступает как:

- средство самопознания и раскрытия внутренних резервов ребенка с ОВЗ;
- средство эффективной саморегуляции;
- вспомогательный дидактический материал в образовательном процессе;
- инструмент налаживания межличностных и межгрупповых взаимоотношений.

Можно выделить такие *методические приемы мультипликационной терапии* : индивидуальный и коллективный просмотр мультфильмов; обсуждение мультфильмов и беседы, направленные на знакомство с различными эмоциями, чувствами; фантазирование, стимулирующее визуализацию и активное воображение; сочинение историй, развивающее вербальные навыки; техники художественной экспрессии, основанные на использовании различных изобразительных материалов и корректирующие эмоциональные нарушения; игра с использованием игрушек и различных предметов; словесные и подвижные игры; проигрывание ситуаций; музыкальное и видео сопровождение[].

Таким образом, причины выбора мультипликационной терапии в качестве реабилитационной методики: анимация включает в себя больше возможностей для реабилитации, чем любой другой вид творчества; мультипликационное творчество позволяет развивать способности детей, что позитивным образом сказывается на их реабилитации и социализации; важной составляющей мультипликационной терапии является работа в команде; процесс освоения новых технологий.

Мультипликационная терапия позволяет облегчить кризисные состояния; преодолеть глубинные страхи; наполнить творчеством и радостью дни; преодолеть последствия заболеваний, как психологические, так и физические; бороться с психосоматическими, постстрессовыми, невротическими расстройствами; повышает качество реабилитации и творческой социализации детей в процессе коллективной деятельности.

Целями мультипликационной терапии является формирование отрицательного отношения к проявлению негативных черт характера, способности находить пути их преодоления, формирование положительных черт характера, развитие эмпатии, полноценное развитие личности ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

2. РЕАБИЛИТАЦИОННОЙ ПОТЕНЦИАЛ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ТЕРАПИИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ (на примере ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями» п. Веселая Лопань Белгородской области)

2.1. Реабилитационный ресурс мультипликационной терапии (на материалах исследования)

В настоящее время одним из актуальнейших направлений является исследование проблем влияния мультфильмов на личность ребенка, на их психо-эмоциональное состояние. Как показал анализ литературы, данная проблематика в современной науке остается малоизученной и носит скорее житейский характер. Также недостаточно научных исследований, касающихся использования мультфильмов (мульттерапии) в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья разного возраста. Хотя есть определенная база в области исследования влияния мультфильмов на детскую психику (Абраменкова В.И., Богатырева А.Л., Воронина О.А., Гришеева Н.П., Козачек О.В., Медведева М.И.) [Абраменкова В.И., Богатырева А.Л. Дети и телевизионный экран. // Восп. шк. 2006. №6. С. 28 - 31. Воронина О.А., Медведева Н.И. Влияние современных мультфильмов на психику ребенка. www.rae.ru/ forum 2012/271/1559. Гришеева Н.П. Социально-психологические аспекты влияния телевидения на дошкольника.

// Нач. шк. Плюс до и после. 2001. №8. С. 75. Козачек О.В. Мультфильмы: их влияние на психику ребенка // Здоровье и экология. 2007. №4. С. 64-73.].

Для явления реабилитационного потенциала мультипликационной терапии нами было проведено социальное исследование «Реабилитационный ресурс мультипликационной терапии в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья», на базе ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями» п. Веселая Лопань Белгородской области. Основаниями для проведения такого исследования стало:

- Центр уже имеет определенную материально-техническую базу для использования мультипликационных фильмов – ноутбуки, видеопроектор, экран, фотоаппарат, мульти-медийное оборудование;

- Центр имеет богатый опыт использования различных методов арт-терапии в реабилитации детей;

- Центр создал сеть отделений по подготовки родителей-тьюторов, что может включить в программу их подготовки и обучение элементам активной и пассивной мультипликационной терапии;

- специалисты Центра единогласно заинтересованы в использовании мульттерапии в реабилитационном процессе;

- администрация Центра всегда поддерживает инновационные стремления специалистов в совершенствовании реабилитационных практик.

Опираясь на Концепцию информационной безопасности детей, в нашем исследовании мультфильм рассматривается не только как произведение искусства, в котором отражено образное представление окружающего мира, но и как средство терапевтического и реабилитационного воздействия [].

Учитывая социальный заказ общества создание условий для успешной социализации и социальной интеграции детей с ограниченными возможностями, изучив мнение родительской общественности, считаем, что созрела необходимость в постоянном обновлении методов реабилитации в Весело-Лопанском реабилитационном центре. И, думаем, что это возможно в

случае активного использования реабилитационного потенциала мультипликационной терапии.

Проведенный теоретический анализ научной литературы подтвердил актуальность заявленной темы и позволил сформулировать рабочую гипотезу, поставить цель и задачи социального исследования. Базой исследования стало ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями» в п. Веселая Лопань Белгородской области. Целевой группой были дети – пациенты Центра от 4-х до 12-ти лет.

На первом этапе целью нашего исследования стало выявление взаимосвязи характеристик мультфильмов с эмоциональным состоянием детей 4-12 лет – пациентов Реабилитационного центра.

Нами были поставлены следующие задачи:

1. Выявить наиболее предпочтительные для детей мультфильмы и определить, сколько в среднем времени, проводят дети за их просмотром.
2. Выделить детей, отдающих предпочтение отечественным и зарубежным мультфильмам группы «action».
3. Выявить уровень тревожности у детей, как одного из показателей состояния эмоциональной сферы детей в двух выделенных группах.
4. Выделить критерии воздействия мультипликационных фильмов на личность ребенка.
5. Провести эксперимент на исследование эмоционального состояния детей во время просмотра предложенных мультфильмов.
6. Разработать рекомендации по подбору мультипликационных фильмов для родителей и педагогов.

Объектом исследования являлось эмоциональное состояние детей до и после просмотра мультфильма.

Предмет исследования: взаимосвязь характеристик мультфильмов и эмоционального состояния детей.

Нами выдвинуты гипотезы исследования: содержание действий главных героев при просмотре мультфильмов влияет на изменение

эмоционального состояния детей; метод цветовых выборов позволяет определить влияние характеристик мультфильмов на эмоциональную сферу детей.

Методы исследования:

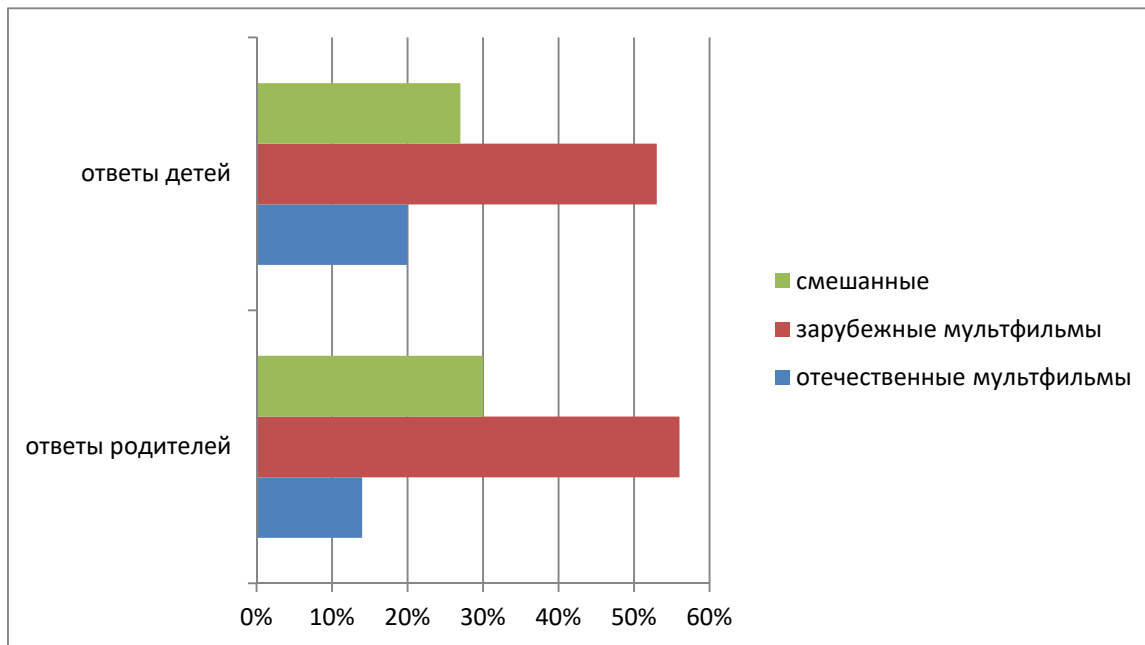
1. Анкетирование родителей, специалистов Центра.
2. Беседа с детьми.
3. Тестирование детей с целью выявления уровня тревожности (Тест Р. Тэмпла, М. Дорки, В. Амена)
4. Психологический анализ соотношения формы (визуальный ряд, музыкальное сопровождение) и содержания мультфильмов.
5. Эксперимент.

Методом анкетирования было опрошено 36 человек – родители и опекуны детей, находящихся в ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья» в п. Веселая Лопань Белгородской области, в трех заездах по 12 человек в каждом; дети - 43 человека; специалисты Центра - 6 человек.

Проведенный анализ анкет и личных бесед с детьми и родителями позволил сделать следующие выводы.

Родители на вопросы анкеты ответили следующим образом: «Какие мультфильмы любит смотреть ваш ребенок?» 56% ответили - зарубежные мультфильмы, 14% - отечественные, 30% - смешанные. Анализ бесед с детьми выявил, что 53% детей любят смотреть зарубежные мультфильмы, 27% - смешанные, 20 % - отечественные. Большинство детей отдают

предпочтение просмотру зарубежных мультфильмов.



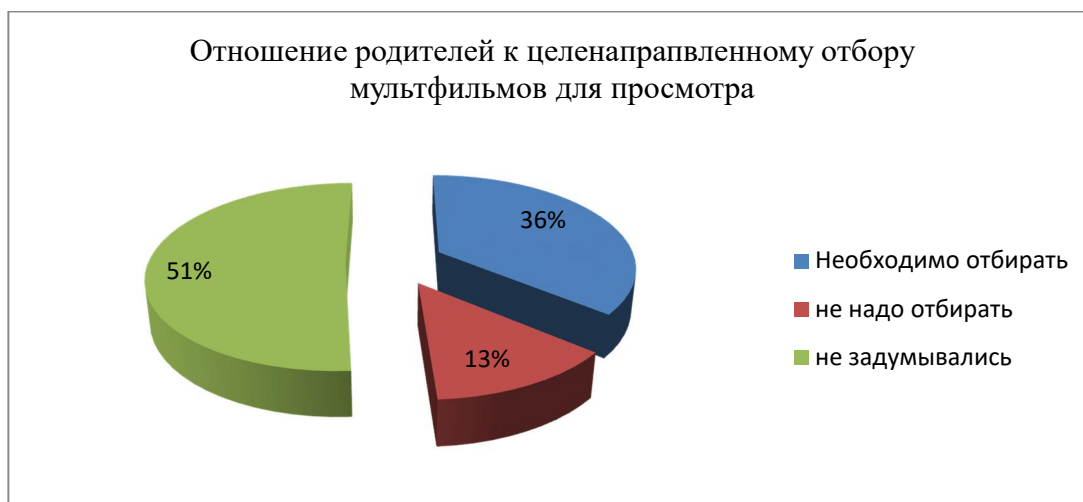
На вопрос «Ограничиваете ли Вы время для просмотра мультфильмов детьми, да или нет?» 36% - ограничивают, 64% - не ограничивают. Из данных ответов очевидно: родители считают, что их дети предпочитают смотреть зарубежные мультфильмы. Большинство взрослых занимают в этом деле пассивную позицию, не оказывая влияние на время просмотра. В свою очередь, дети сами определяют героев для подражания, копируя их поведение и поступки.

Сравнивая ответы родителей и детей, наглядно можно увидеть то, что в целом родители принимают предпочтения своих детей, но в незначительной мере контролируют выбор и время просмотра мультфильмов.

Из всех опрошенных родителей только 33% устраивают совместные просмотры мультфильмов.



Большинство родителей не осуществляют отбор мультфильмов, они не задумываются об их содержании (57%). Практически все родители понимают, что мультфильмы можно использовать для воспитания и развития детей, но не знают, как это сделать (93%). Обсуждают мультфильмы после просмотра всего 25% родителей, каждый третий (33%) нуждается в помощи в определении темы и постановки вопросов для беседы с детьми. 88% опрошенных родителей соглашались с тем, что отбор мультфильмов, которые смотрят дети, необходим.



Чаще всего дети смотрят мультфильмы в компьютере (56%), приобретают DVD (34%), 10% обычно смотрят мультики по телевизору, по специальному каналу. Некоторые родители приобретают диски с советскими мультфильмами и в 45% случаев они детям нравятся. Самыми любимыми мультиками на сегодняшний день являются:

Получается, что большинство родителей не задумываются, о том какие мультфильмы смотрят их дети, доверяя, по сути, воспитание ребенка

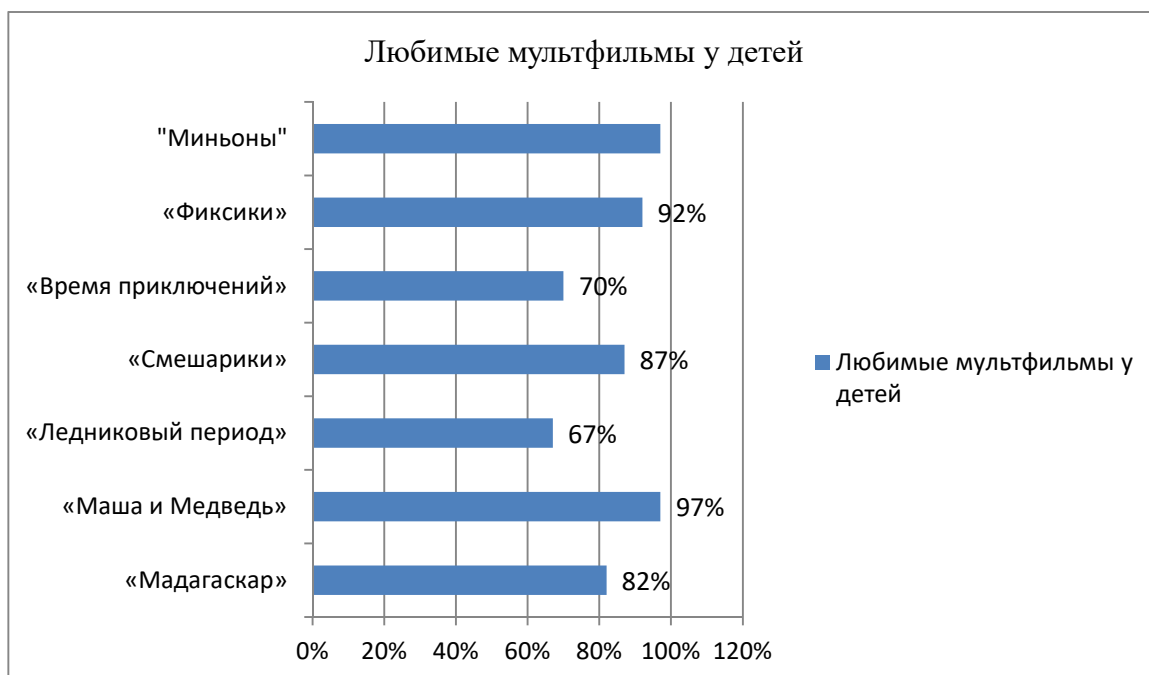
случайным персонажам, а податливая психика ребенка с удовольствием воспринимает всякий информационный хлам.

Причина, чаще всего, заключается в том, что ребенок чем-то занят (56%) и сидит перед экраном с довольным Выражением лица, а взрослые спокойно могут заниматься своими делами (44%).

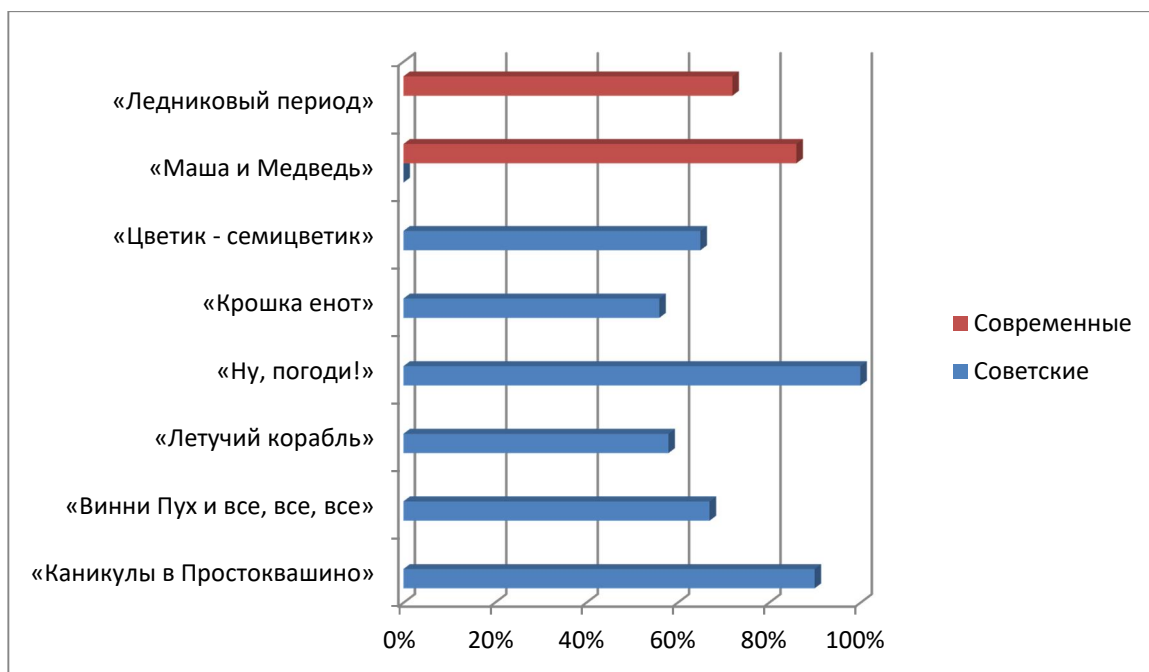
Понятно и почему дети любят иностранные мультфильмы - они очень красочные, остросюжетные и громкие. Отечественные мультфильмы чаще всего более спокойные, в них часто заложены серьезные обобщения, они заставляют ребенка думать, размышлять, то есть проделывать определенную умственную работу. Это не только развлечение, а самый настоящий урок. За юмором отечественных мультфильмов кроются очень важные знания: Как вести себя с друзьями, а как со взрослыми? Учат тому, что надо трудиться, помогать тем, кто нуждается в помощи, что надо быть храбрым, любить, уметь прощать. Зло наказывается, а добро преодолевает все преграды

Но ребенку не всегда хочется работать (к сожалению, это свойственно человеческой психологии), поэтому русские мультфильмы после просмотра нескольких иностранных детям смотреть уже неинтересно.

В числе любимых мультфильмов большинство детей назвали современные мультфильмы такие как: «Мадагаскар», «Маша и Медведь», «Ледниковый период», «Смешарики», «Время приключений», «Фиксики» и другие, потому что в них много приключений, отличная графика, они яркие, динамичные, смешные, интересные.



Большинством родителей названы любимыми мультфильмами - советские мультфильмы – «Каникулы в Простоквашино», «Винни Пух и все, все, все», «Летучий корабль», «Ну, погоди!», «Крошка енот», «Цветик - семицветик», потому что они музыкальны, поучительны, они искренние и добрые, в них всегда добро побеждает зло.



Также был назван мультфильм «Гора самоцветов», потому что он знакомит со сказками народов России и Диснеевские мультфильмы такие

как: «Король Лев», «Красавица и чудовище», потому что они душевные и красочные.

Анализ теста по выявлению уровня тревожности показал: что у 3% детей - низкий уровень тревожности, а высокий – 55% и средний уровень имеют 42 % детей. Из данного исследования можно сделать вывод, что большинство детей имеют высокий и средний уровень тревожности.

Беседа с детьми помогла выявить наиболее популярные мультфильмы: «Том и Джерри», «Шрек», «Ну, погоди», «Вини-пух», «Черепашки Ниндзя», «Маша и Медведь», «Миньоны».

Нами была сделана попытка проанализировать предпочитаемые мультфильмы по таким критериям:

1. Частота кадров.
2. Образы главных героев.
3. Предметы, сопровождающие действия.
4. Краски и цвета.
5. Звуковое оформление.

Было отобрано четыре мультфильма; три с положительной характеристикой: «Кот Леопольд», «Маша и Медведь», «Каникулы Бонифация», (эти мультфильмы с различной эмоциональной окраской - от более насыщенной к менее насыщенной). Один фрагмент мультфильма с отрицательной характеристикой - «Шрек». Продолжительность мультфильма составила около 10 минут.

С целью изучения характера взаимосвязи просмотренных мультфильмов с эмоциональными состояниями ребенка детям предложили карточки со смайлами, изображающими настроение: радостное, грустное и нейтральное. Ребенок до и после просмотра мультфильма должен был выбрать соответствующее ему в данный момент настроение и раскрасить в понравившийся цвет. Результат эксперимент показал следующее:

Эксперимент 1. Мультфильм «Кот Леопольд»

До просмотра мультфильма 80% детей определило для себя радостное настроение, 13 % - нейтральное настроение, у 7 % - грустное настроение. После просмотра произошли изменения: 47% детей определили для себя радостное настроение, а у 53 % детей – оно стало нейтральным. Можно сделать вывод, что просмотр этого мультфильма не оказал негативного влияния на настроение детей.

Эксперимент 2. Мультфильм «Маша и Медведь»

По той же методике мы получили результаты: до просмотра мультфильма 77% детей определили свое настроение как радостное, 23% - как нейтральное. После просмотра - 100% детей оценили свое настроение как радостное. Таким образом, просмотр этого мультфильма в значительной мере улучшил настроение и эмоциональное состояние детей.

Эксперимент 3. Мультфильм «Каникулы Бонифация»

До просмотра - 55% детей были с радостным настроением, 43% имели нейтральное настроение и 2 % - грустное. После просмотра у 3% детей настроение стало радостным, а 97% детей испытывали нейтральное настроение. Можно сказать - просмотр мультфильма настроение детей не ухудшил. Увиденное на экране в ходе просмотра детей успокоило, скорректировав настроение - нейтрализовало слишком восторженное и грустное настроение. Мультфильмы такого типа можно рекомендовать к просмотру их перед сном.

Эксперимент 4. Мультфильм «Шрек»

До просмотра у 81% детей – настроение радостное, у 19% - настроение грустное. Просмотренный фрагмент мультфильма показал следующее: у 13% детей осталось грустное настроение, у 40% детей настроение осталось радостное, а у 47% стало нейтральное. Настроение значительно не ухудшилось, но из радостного настроения почти у половины детей оно стало нейтральным.

Можно с уверенностью сказать, что детское настроение напрямую зависит от эмоционального фона мультфильма. Например, в мультфильме

«Каникулы Бонифация» большое количество положительных эмоций, такие как: радость, восторг, удовольствие. Вследствие действия описанных механизмов – внушения, заражения, настроение ребят значительно улучшилось. В мультфильме «Кот Леопольд» происходит чередование положительных и отрицательных эмоций: радость, огорчение, поэтому настроение детей несколько снизилось. В мультфильме «Маша и Медведь» эмоциональное состояние героев ровное, спокойное, что повлияло на формирование соответствующего настроения. Фрагмент мультфильма «Шрек» содержал в себе отрицательные эмоции: огорчение, грусть, печаль. Это повлияло на снижение общего эмоционального фона детей. Таким образом, увиденное на экране оказывает существенное влияние на эмоциональные состояния ребенка.

Методика окрашивания детьми своего настроения в понравившийся цвет показала, что в случаях существенного повышения эмоционального фона настроение детей было окрашено в цвета, доминирующие в мультфильме. Например, в мультфильме «Каникулы Бонифация» настроение детей было окрашено в коричневые и черные тона, которые ассоциировались с понравившимися героями: львом и детьми-негритами. В остальных случаях при нейтральном восприятии, увиденное на экране ассоциаций с цветами просмотренного мультфильма не вызывает. Следовательно, определить влияние мультфильмов через цветовую характеристику на эмоциональную сферу детей не представляется возможным.

Учитывают ли воспитатели и педагоги в своей работе то, что ребенок получает очень важные знания из мультфильмов? Понимают ли они, что через сравнения себя с любимыми героями ребенок учится справляться со своими страхами и трудностями, формируется его характер и взгляды?

Несмотря на то, что все специалисты Центра единогласно заинтересованы в использовании мульттерапии в реабилитационном процессе, всего лишь 15 % применяют его в своей работе с детьми, в большинстве случаев мультфильм используется для заполнения досуга детей

(53%), 32% специалистов не используют мультфильмы в своей работе. Типичными причинами отказа от использования мульттерапии в ходе реабилитационного процесса специалисты Центра выделили: отсутствие опыта в области использования методов мульттерапии (65%); отсутствие методических рекомендаций, указаний, программ по применению мульттерапии в реабилитационной работе (29%); риск негативного влияния мультпродукции на детей (4%); никогда не задумывались, нет необходимости (2%).



В этой связи надо согласиться с указанием на отсутствие конкретных рекомендаций по совместному просмотру мультфильма с детьми и дальнейшему обсуждению его. Однако, просмотр требует не только последующего обсуждения и работы с мультфильмом, но и особой организации показа, учитывающей психологические возрастные особенности восприятия и развития, психо-эмоционального состояния ребенка, особенности заболевания детей. Отсутствие рекомендаций по использованию мульттерапии затрудняет процесс его применения в реабилитационных целях.

Нами был предложен специалистам Центра вопрос, воспитывая у детей такие качества как понимание, сочувствие, терпимость, добро, зло, толерантность, используете ли Вы наряду с распространенными (классическими) педагогическими приемами сюжеты из мультфильмов?



Многие ответили, что используют по мере необходимости и случайно (63%). И при изучении развивающей среды в Центре можно наблюдать, что в игровых комнатах и кабинетах психолога, социального педагога имеются игрушки, наглядные пособия в виде персонажей из мультфильмов, настольные игры (пазлы), книги, журналы с изображением любимых детских героев. Дети с удовольствием играют в эти игрушки, они разыгрывают сцены из мультфильмов, фантазируют и создают новые эпизоды, сюжеты. Такие игры многие педагоги широко используют для воспитания и развития у детей социальных навыков.

По итогам анализа результатов исследования, были определены следующие критерии воздействия мультфильмов на личность ребенка:

- мультфильмы влияют на формирование различных образов, представлений и эталонов поведения ребенка;
- идентификация себя с главными героями мультфильма оказывает влияние на формирование тех или иных качеств личности;
- мультипликационные фильмы влияют на эмоционально-волевую сферу личности.

Из всего сказанного, можно сделать вывод, что в процессе практической работы с детьми специалисты Центра и некоторые родители используют сюжеты мультфильмов, игрушки в виде персонажей, игры в социальном развитии детей и для создания положительных эмоций. Вместе с тем, имеется необходимость в разработке специальной Хрестоматии с комплексом упражнений и игр, которые помогут использовать сюжеты мультфильмов наиболее активно и рационально, перечнем мультфильмов для совместных просмотров в группе или с родителями, содержание которых позволит целенаправленно воздействовать на ребенка в целях его развития, нравственного воспитания, снятия психологического напряжения, коррекции страхов и т.д.

2.2. Программа реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья с использованием метода мультипликационной терапии

В настоящее время мультипликация, также как и другие продукты теле- и видео индустрии, стала неотъемлемой частью культуры. Однако, на наш взгляд ее изучению и использованию в целях реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья не уделяется достаточного внимания. Мультипликация, как любой продукт культуры требует активного восприятия и понимания ребенком смысла сюжета и поведения героев, динамики сюжетной линии и установлении причинно-следственных связей. Для этого необходимы навыки критичного восприятия и активизации мотивации к просмотру. Если рассматривать просмотр мультипликации как одну из форм деятельности детей, то ее активная форма предполагает включение воспринятой информации в актуальные для детей виды деятельности (в соответствии с возрастными особенностями каждого этапа развития), такими, как общение, игра, творчество, бытовой труд, учебная деятельность. Такое включение, на наш взгляд, напрямую отвечает задачам реабилитации и коррекции детей с ограниченными возможностями здоровья.

Существенная роль в этом процессе отводится родителям как основным «реабилитологам». Для овладения детьми любой деятельностью необходимо совместное участие в ней взрослых и позитивная оценка достижений ребенка. Поэтому мульттерапия может быть направлена на удовлетворение естественных потребностей ребенка, как в развлечении, так и в общении, деятельностной самореализации, социальной адаптации и признании родителями.

К настоящему времени имеется опыт успешного комплексного использования мульттерапии в целях коррекции трудностей в поведении, развития конструктивных взаимоотношений между детьми в группе и развития мотивации к обучению, а также коррекции мотивации достижений.

В настоящий момент этот опыт нашел продолжение во внедрении методов мульттерапии в реабилитационный процесс, осуществляемый ОГБУ «реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья».

Результаты анализа данных проведенного нами исследования о роли мультипликационных фильмов в реабилитации ребенка с ограниченными возможностями здоровья позволили разработать ряд рекомендаций по организации мультипликационной терапии на базе ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья» и отделениях подготовки родителей-тьюторов в районах Белгородской области и подбору мультфильмов для родителей и специалистов, работающих с данной категорией детей для проведения мульттерапии пассивного вида.

Разработанные рекомендации сводятся к следующему:

- определение основных целей и задач по формированию тех или иных представлений и образов у детей;
- организация досугового времяпровождения;
- контроль и наблюдение за просмотром детьми тех или иных мультфильмов;

– подбор мультипликационных фильмов, соответствующих целям и задачам реабилитации и коррекции;

– совместный просмотр мультфильмов с обсуждением, как в индивидуальной, так и в групповой форме;

– закрепление демонстрируемых образов в семейно-бытовой культуре.

В основу разработки рекомендаций легла идея сопровождения детей в процессе выбора, просмотра и анализа мультфильмов.

Данные рекомендации могут быть предоставлены в образовательные и социально-реабилитационные учреждения.

Мультитерапия включает в себя большое количество возможностей для реабилитации и социальной интеграции детей с ограниченными возможностями здоровья: мультипликационное творчество позволяет развивать креативные способности детей, что позитивным образом сказывается на их социализации; формирует личностные, коммуникативные и социальные компетенции, складывается опыт работы в команде.

Доступность, компактность, мобильность этой технологии, ее привлекательность для детей разных возрастов позволяет использовать ее родителями дома, так и в реабилитационных учреждениях для детей и подростков, что, безусловно, подтверждает ее ценность. Нами была разработана программа мультипликационной терапии для детей с ограниченными возможностями здоровья «Маленькие мультипликаторы».

Основные цели Программы – создание благоприятных условий для реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья, формирование основ базовой культуры личности, всестороннее развитие и коррекция психических и физических качеств в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями, подготовка к жизни в современном обществе, формирование личностных компетенций, обеспечение безопасности жизнедеятельности детей средствами мультитерапии.

Задачи программы:

Дидактические:

- познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации;

- познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов;

- расширить знания детей о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.

Коррекционно-развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение, познавательную активность.

- формировать художественные навыки и умения;

- формировать навыки связной речи, коммуникативные умения, умение использовать разнообразные выразительные средства.

- поддерживать стремление детей к отражению эмоций и рефлексии посредством анимационной деятельности;

- прививать ответственное отношение к своей работе;

- формировать навыки работы в команде.

Программа имеет два раздела:

1. Программа «Мультфильмы о главном» (пассивная форма мульттерапии)

2. Программа «Мульт-Маг и Я» (активная форма мульттерапии)

Остановимся подробнее на данных программах.

Раздел 1. Программа «Мультфильмы о главном» (пассивная форма мульттерапии)

Одной из задач нашей работы стала разработка методики и методических рекомендаций для специалистов реабилитационных учреждений по реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья средствами мульттерапии. Для реализации этой задачи с учетом полученных теоретических положений нами разработана и апробирована методика, которая составила основу программы по использованию мульттерапии в реабилитационном процессе «Мультфильмы о главном».

В качестве основы для мульттерапии с целью реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья мы использовали основные теоретические положения исследований Ю.Н. Усова, А.В. Федорова []. Согласно позиции авторов, особое внимание должно быть уделено развитию художественного восприятия, критического мышления, вербального и осознанного осмысления получаемой аудиовизуальной информации, что реализуется посредством организованного просмотра и активного обсуждения мультфильмов. Восприятие мультфильмов и активная работа с полученной аудиовизуальной информацией, в нашем случае, образов мультфильмов, способствует установлению ассоциативных связей с личным опытом ребенка, актуализации сопереживания персонажам и автору, образному обобщению происходящего на экране. Построение обсуждения авторы предлагают выстраивать по следующему алгоритму: просмотр; отбор для работы эпизодов, наиболее ярко демонстрирующих смысл сюжета с их последующим анализом и обсуждением; выявление авторской концепции, замысла и его оценка; завершение обсуждения «проблемно-проверочными вопросами», позволяющими выявить степень усвоения детьми мультинформации.

За основу была взята выше предложенная схема, адаптированная и выстроенная с учетом возрастных и индивидуальных особенностей. Система совместной деятельности детей с взрослым по просмотру мультфильмов разработана также с опорой на исследования Р.Г. Казаковой, Ж.В. Мацкевич, использующих в своей работе мультипликационные фильмы в качестве средства художественно-эстетического развития детей []. Свою деятельность по реализации пассивной формы мульттерапии мы разделили на этапы: подготовительный, когнитивный, эмоционально-побудительный, практико-рефлексивный этап. Спецификой построения вышеперечисленных этапов является их существование на протяжении всего реабилитационного процесса, то есть происходит не смена состояний процесса, а включение в него новых, более сложных факторов.

При проектировании алгоритма обсуждения мультфильма в ситуациях в качестве основы мы использовали модель работы Л.М. Баженовой. Модель предполагает реализацию двух позиций в обсуждении мультфильма - «от зрителя» и «от автора», которые в процессе работы сочетаются []. При обсуждении мультфильма с позиции «от зрителя» необходимо исходить от чувств ребенка, полученных им в ходе просмотра. В этом случае в обсуждение включаются вопросы типа: «Какие чувства у тебя вызвал мультфильм? Почему?», «В момент, какого эпизода тебе было грустно/весело?» и т.д. Обдумывание собственных эмоций побуждает ребенка вспоминать содержание мультфильма, его эмоциональный строй. Согласно исследованиям Л.М. Баженовой, дети в процессе такого обсуждения и анализа работают над фильмом, следуя от собственных эмоций и переживаний и восприятия мультфильма к автору, авторскому замыслу. Тем самым осуществляется связь чувств и переживаний, личного отношения ребенка с материалом и содержанием фильма.

Обсуждение в позиции «от автора», в первую очередь, акцентирует внимание детей на само содержание мультфильма, его сюжет, героев. В этой связи наиболее целесообразны вопросы, ориентирующие детей на детальное осмысление и интерпретацию героев, их облика, характера, поступков, действий, причинно-следственных связей. Анализ и воздействие фильма на детей происходит в этом случае по схеме «от автора – к себе» []. В своей работе мы использовали сочетание двух подходов к обсуждению, так как для нас было важно, чтобы дети не только уяснили причинно-следственные связи и содержание, но и почувствовали эмоциональный строй мультфильма. Сочетание двух подходов – понимание себя через авторский замысел, героя через себя составляют основу полноценного восприятия и понимания.

Особое значение в нашем исследовании придавалось организации реабилитационной среды. На подготовительном была организована мультклуб, представляющий собой детский кинозал, погружающий детей в мир мультфильма. В комнате, отведенной под создание мультклуба, были

созданы условия, позволяющие реализовывать детям свои желания, активно действовать и работать с образами мультипликационных героев. Для самостоятельной деятельности детей был использован набор персонажей мультфильмов, персонажи мультфильмов для настольного театра, шапочки-маски, самодельные мультперсонажи, костюмы в уголке ряженья, диски для просмотра любимых мультфильмов.

Мультфильмы для работы были избраны с учетом разработанных в теоретической части исследования требованиями к отбору мультматериалов. В качестве материала в работе с детьми использовались: советские, современные мультфильмы отечественного производства; зарубежные мультфильмы; обучающие мультфильмы (Приложение). В работу были включены преимущественно короткометражные мультфильмы, однако, нами использовались и мультфильмы, продолжительность которых превышала 10 минут. В этом случае просмотр был разделен на две части, либо организовался предварительный просмотр перед работой. Построение работы с мультфильмом на всех этапах было подчинено общей структуре: первоначально с детьми проводилась подготовительная работа по осознанному восприятию и пониманию мультфильма, затем уже осуществляется переход к реализации других задач. Работа в рамках программы «Мультфильмы о главном» предполагает такую последовательность работы с мультфильмом:

1. Дети получают приглашение в мультклуб через организацию сюжетно-ролевой игры «Купи билет в кино».

2. В мультклубе вместе со специалистом детей встречает мульт-герой, активно взаимодействуя со зрителями (например, домовенок Кузя, Лунтик, Смешарики и т.д.).

3. Вступительное слово специалиста предшествует просмотру и создает благоприятную атмосферу в группе, через постановку проблемных вопросов мотивирует к просмотру, к активному восприятию мультфильма.

4. Просмотр мультфильма и его обсуждение

5. Игровая продуктивная деятельность на основе содержания мультфильма, ориентированная на реализацию задач этапа.

6. Рефлексия.

Данная методика направлена и на взаимодействие с родителями. В рамках «Школы родительского тьюторства» могут быть организованы тематические встречи, посвященные проблемам взаимодействия детей с современной мультипликацией. Методика сопровождения просмотра мультфильма и отдельные ее элементы будут потом использоваться ими во время домашних просмотров.

Подготовительный этап (раздел «Мульт-калейдоскоп»). Цель - подготовка детей к осознанному просмотру и восприятию мультфильма. Задач:

- знакомство детей с процессом работы над созданием мультфильма как произведения искусства;
- знакомство детей с многообразием мультфильмов (рисованные, пластилиновые, кукольные, компьютерные);
- разбор смысла событий, происходящих в мультфильме;
- развитие умений описания персонажей, характеристики их поступков и черт характера;
- содействие процессу понимания ребенком причинно-следственных связей в сюжете;
- развитие коммуникативных умений (слышать заданный вопрос, давать развернутый ответ, проговорить увиденное);
- включение во время работы с мультфильмом различных видов деятельности ребенка (игровая, театрализованная, исследовательская, продуктивная и т.д.).
- обмен впечатлениями от увиденного мультфильма.

Можно использовать *дополнительные приемы* работы с мультфильмом. Прием «стоп-кадра» - во время просмотра мультфильма происходит остановка на нужном эпизоде и предлагается обсудить и проанализировать

увиденное. Далее просмотр продолжается. Цель - необходимая коррекция впечатлений ребенка, точное их воспроизведение, диагностика психологического состояния ребенка во время просмотра, его смена настроения, интерес, какие эмоции появляются и др.

Прием *драматизации* - дети пересказывают сюжет мультфильма с использованием игрушек-персонажей, устанавливая последовательность событий, характеризуя героев.

Прием «продолжения сюжета мультфильма» - дети пишут продолжение мультфильма, рисуют любимых персонажей или сюжет, обыгрывают с помощью игрового материала эпизоды, лепят из пластилина главных героев. Цель – творческое развитие, содействие выражению полученных эстетических и эмоциональных впечатлений от просмотра мультфильма.

Подготовительный этап позволяет детям осмыслить собственные возможности, трудности и достижения, возникшие в процессе совместной деятельности. Задача специалиста на этом этапе - актуализация интереса и мотивации детей для последующего посещения мультклуба.

Есть несколько вариантов приема «продолжения сюжета мультфильма»: *составить рассказ*, который станет продолжением мультфильма (умение вербализовать собственные мысли); *групповое рассказывание сюжета мультфильма*, с использованием приема, когда мультгерой (актер), любит мультфильмы, но все время забывает их содержание, просит детей пересказать ему сюжет того или иного мультфильма, а дети по очереди рассказывают различные эпизоды из мультфильма.

Прием «сюжетные картинки». Цель - облегчить трудности при установлении причинно-следственных связей, последовательности событий. Сюжетные картинки из мультфильма (скриншоты) позволяют детям следовать логике повествования с опорой на наглядность.

Когнитивные этап (раздел программы «Добрая фея и злой колдун».

Цель - формирование личностных компетенций, апробация возможностей мультфильма как средства расширения и совершенствования нравственных представлений и оценок ребенка.

Задачи: содействовать расширению и углублению нравственных представлений у детей; формировать у детей умения определять и выделять нравственное содержание мультфильма, нравственные качества и мотивы поведения героев; развитие умения оценки и рефлексии.

Просмотр мультфильмов сопровождается беседами, направленными на формирование у детей нравственных представлений, актуализацию проявления личного отношения к происходящему, его оценке. Используются приемы создания проблемных ситуаций, игровые приемы, приемы интерактивного обсуждения. Ведущий прием обсуждения на этом этапе - позиция «от автора». Нравственные вопросы типа «Что стало причиной такого поведения героя?», «Какой момент мультфильма можно назвать поучительным?», «Какие качества героя проявляются в эпизоде....?», «На кого из героев ты желал бы быть похожим?», «Как бы ты поступил на месте героя?», «Что вы можете сказать про (имя героя)?», «Как вы можете охарактеризовать персонажа».

Прием решения проблемных ситуаций. Обсуждается ситуация из мультфильма, требующая выбора стратегии поведения, поступка, Цель - научить детей видеть альтернативные варианты действия и выбирать тот, который в данной ситуации наиболее значим и необходим. Дети предлагают свой способ разрешения ситуации (можно работать по микрогруппам). Затем детям предлагается проиграть ситуацию, закрепив положительную форму поведения, делая акцент на эмоциях и чувствах героев.

Игровые приемы работы с содержанием мультфильма. Мотивирование детей к игре при помощи *игрушек-персонажей*; апробация *игр-предположений* - «А что если...», в рамках которых дети размышляли над альтернативными способами поведения в определенных ситуациях.

Эмоционально-побудительный этап (раздел программы « Я чувствую, что...?»). Цель - расширения нравственных представлений детей через обогащение и сопровождение нравственных чувств и эмоций. При обсуждении доминирует позиция «от зрителя».

Задачи: способствовать вербализации эмоциональных реакций на сюжет мультфильма; создать атмосферу для формирования чувства общности с окружающими, способствовать проявлению эмоциональной отзывчивости, сочувствия, сопереживания.

Основными приемами работы с отдельными фрагментами мультфильма, где наиболее ярко проявляются эмоции героев были: беседы с вопросами: «Какое настроение сопровождало вас во время просмотра мультфильма, его отдельных фрагментов?», «Какие чувства вызывает у вас тот или иной поступок?», «А почему так? Что послужило причиной, мотивом происходящего?, Почему герой так поступил?» ; прием усиления влияния на чувства ребенка через обращение к его личным чувствам; прием пересказа от лица персонажа, игры-драматизации.

Прием усиления влияния на чувства ребенка. - обращение к личным ощущениям ребенка («...представь себе, что ты оказался обманутым, обиженным...»).

Прием *«продолжение мультипликационного сюжета»* - запуск механизма эмоционального предвосхищения; способность к пониманию чувств другого, «прочтению»; пробудить нравственные чувства; положительно воспринимать другого.

Прием игра-драматизация. Цель - идентификация ребенка с героем мультфильма посредством моделирования его действий, поступков, вхождения в эмоциональное состояние. Включение в инсценировки костюмов, отличительных деталей персонажей позволяют приблизить образ к реальному, усиливая погружение ребенка в роль и чувства героя. Главной задачей на этом этапе является передача характера, эмоционального состояния персонажей. В завершение работы в наряду с содержательным

наполнением роли дети демонстрируют выражение эмоционального состояния героя, его чувств и переживаний.

Прием *пересказа сюжета мультфильма от лица персонажа*. Данный прием помогает детям не только восстановить логику событий, но и глубже проникнуть в суть происходящего с героем, осознать его нравственную позицию, мысли, мотивы, чувства.

Практико-рефлексивный этап (раздел программы «Посеешь поступок – пожнешь характер»). Цель - создание условий для приобретения детьми практического опыта совершения нравственных поступков, а также способности к рефлексии и оценке самого себя.

Задачи: способствовать переносу ребенком опыта проживания сюжетов мультфильма, игровых ситуаций, проигранных ролей в реальное взаимодействие с окружающим миром; сопоставление сюжетов мультфильма с ситуациями из собственной жизни; развитие рефлексии и оценки собственного поведения.

Прием *«сундучок добрых дел»* с набором бумажных сердечек - в течение дня на сердечках отмечаются все добрые дела, поступки, и эмоции детей, а концу каждого дня специалист с детьми открывает сундучок для обсуждения произошедших событий, совершенных поступков. Цель - формирование у детей «образа нравственный Я», начала рефлексии, осознанного понимания собственного поведения, его влияния на окружающих.

Таким образом, методология подбора мультфильмов, для их последующего использования в соответствии с поставленными реабилитационными целями должна включать интерпретацию показателей:

- характера поведения героев;
- эмоционального, смыслового и культурного контекстов их речи;
- мимической выразительности героев;
- интонации речи героев;
- характера музыкального сопровождения;

- архетипов, отраженных в образах персонажей (идеальных родителей, героя, женского и мужского начала, добра - зла и др.).

Можно сделать вывод, что основу методики составляет поэтапное построение реабилитационного процесса, включающее в себя сознательно организованные, либо стихийно возникающие ситуации: ситуация сознательного восприятия и понимания мультфильма, ситуация выделения нравственного содержания мультфильма или отдельных его эпизодов; ситуация актуализации и проявления нравственных чувств; ситуация сопоставления нравственных конфликтов мультфильма с собственным поведением; ситуация переноса моральных установок фильма на собственное поведение. Подобное построение основывается на механизмах интериоризации и соответствуют следующей логике: через понимание и осознание нравственных норм, образцов поведения посредством эмоционального проживания отображенного на экране и активизации чувств и к их последующему принятию в качестве нравственных образцов поведения в реальной жизнедеятельности. Предложенная модель может стать

Основой для отбора диагностических методик, ориентированных на выявление исходного уровня психологического состояния, нравственного поведения детей. Особенности процесса мульттерапии, как средства реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья выступили: осуществление реабилитационного и коррекционного воздействия через канал восприятия ребенка, среду его зрительских впечатлений и эмоций; построение ситуаций контакта ребенка с мультфильмом через использование бесед, обсуждений, игровых упражнений и пр.; включение материала мультфильма в различные виды деятельности детей; активное использование игровой деятельности как инструмента слияния зрительской и авторской позиций при восприятии мультфильма; подготовленность специалиста к реализации мульттерапии.

Результаты проведенного исследования свидетельствуют о решении поставленных задач и подтверждении выдвинутой гипотезы. Цель

исследования, состоящая в разработке и проверке научных основ реабилитации средствами мульттерапии, достигнута.

Таким образом, схема занятия с использованием мульттерапии (пассивная форма) выглядит так:

1. Настройка детей на работу, активизация внимания
2. Постановка проблемы – с чем мы будем работать (подведение к основной теме)
3. Просмотр мультфильма
4. Обсуждение проблемы через образы, представленные в мультфильме
5. Возможно модифицировать отрицательные образы в положительные (например, придумать другой конец к мультику)
6. Для наибольшей проработки проблемы можно подобрать игру-драматизацию
7. Рефлексия

Набор терапевтических мультфильмов, которые можно использовать на занятии, предложен нами в Приложении 2.

Раздел 2. Программа «Мульт-Маг и Я» (активная форма мульттерапии)

Процесс создания мультфильма - это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопродукта. Создавать мультфильмы можно с детьми разного возраста. Все зависит от включенности детей в процесс создания мультфильма. Так, дети 4-7 лет могут с помощью взрослого создать декорации, нарисовать или слепить персонажей мультфильма; во время съемки – передвигать фигурки, могут озвучить его. Дети старшего возраста, уже могут выступать в роли оператора, сценариста, режиссера-мультипликатора, аниматора, художника, актера и композитора.

Создание мультфильма – является многогранным инструментом комплексного воздействия на личность ребенка. Это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др. В результате чего у детей развиваются такие значимые личностные качества, как инициативность, любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т. д. Все это говорит о богатейшем реабилитационном потенциале активной формы мульттерапии.

Съемочный процесс включает:

1. Придумывание и обсуждение сюжета (известная сказка, рассказ или стихотворение, история из опыта, сочинение истории, идея - сценарий);
2. Создание персонажей и декораций;
3. Съемка мультфильма – в среднем 20-30 кадров (фотографий);

Съемка мультфильма – анимация (дети наделяются ролями: один из детей, выполняет роль оператора, занимает место у видеокамеры или фотоаппарата, закрепленного на штативе, а другие осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом): чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут более естественными, плавными; во время съемки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались; не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось); в кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени; чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе, не удаляя и не приближая изображение).

4. Монтаж мультфильма (весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются): чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные, чем меньше – тем более прерывистые. Расчет времени: обычно 4 кадра в секунду, иногда 1 (все

зависит от программы). Соответственно, при скорости 1 кадр в секунду для минуты фильма нужно сделать 60 фотографий.

5. Затем дети поочередно записывают голосовое сопровождение, произнося свои реплики на подходящем кадре: при необходимости текст записывается небольшими кусочками; во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов); можно использовать звуковые эффекты (скрип двери, шум прибора.).

6. Музыкальное сопровождение, титры.

Перспективный план работы по реализации программы мульттерапии

Таблица 1

Месяц	Тема	Формы и виды детской деятельности	Предполагаемый результат
Октябрь	Такие разные мультфильмы: 1. Разные виды анимации в мультфильмах. 2. Интересная работа (профессии в мультипликации) 3. Как снимают мультфильмы. 4. Викторина «Страна Анимация»	Просмотр разных видов анимационных фильмов; беседы по содержанию мультфильмов; деятельность по поиску информации.	Создание альбома рисунков «Мой любимый мультфильм»;
Ноябрь	Предметная анимация: 1.Открытие мультстудии. 2.Интересная история 3.Герои сюжета 4.Мульт – команда: приемы работы с фотоаппаратом. 5.Первый результат	Подготовка материалов для деятельности; придумывание сюжета; определение героев и их действий; работа с фотоаппаратом просмотр готового мультфильма.	Мультфильм в технике предметной анимации «Львенок и черепаха» и фотоотчет о съемке мультфильма.
Декабрь	Сыпучая анимация 1.Сыпучие материалы: что это такое, 2.Сыпучий сюжет – командная работа. 3.Новые инструменты: световой стол. 4.Рождение мультфильма.	Исследовательская деятельность; чтение худ. произведений о самом холодном материке Антарктиде и его жителях; изготовление светового стола; фотосъемка.	Мультфильм в технике сыпучая анимация «Волшебный мир Антарктиды».
Январь	Кукольная анимация: 1.Интересная история 2.Герои сюжета. 3.Рождение мультфильма.	Подготовка декораций; придумывание сюжета; определение героев и их действий; работа с фотоаппаратом	Мультфильм в технике кукольная анимация «Приключение пингвинов».

		фотосъемка.	
Февраль	Пластилиновая анимация 1. «Я леплю из пластилина» 2. Любимые сказки своими руками: творческая мастерская 3. Видеосалон «Наши чудеса».	Лепка героев мультфильма; беседы о пластике персонажей; экспериментирование; просмотр мультфильма.	Мультфильм в технике пластилиновая анимация «В гостях у сказки».

Создаваемая в мультстудии реабилитационная среда обеспечивает высокое качество реабилитационного процесса через гарантированную охрану и укрепление физического и психического здоровья детей, способствование формированию коммуникативных умений и познавательному развитию детей.

В мультстудии создаются центры мультипликаторов для мальчиков и девочек. Создан центр, где дети создают будущих героев мультфильмов и декорации к ним. Центр содержит большой выбор разнообразных материалов и художественных средств. Театрализованный центр содержит разного рода театры, в том числе театр игрушек- киндеров, которые дети используют для создания мультфильмов. Большое и разностороннее влияние театрализованных игр на личность ребенка позволяет использовать их сильное, но ненавязчивое реабилитационное средство, дети во время игры чувствуют себя раскованно, свободно и активно взаимодействуют друг с другом и взрослыми.

В книжном уголке подбираются книги нравственного содержания, с яркими иллюстрациями, на которых персонажи отображают различные эмоции и настроение, подбираются картинки с изображением различных поступков и дел реальных и сказочных персонажей, животных, а так же энциклопедии, альбомы о кинематографии и мультипликации.

Правильно организованная реабилитационная среда позволяет каждому ребенку найти занятие по душе, поверить в свои силы и способности, научиться взаимодействовать со взрослыми и со сверстниками, понимать и

оценивать их чувства и поступки. Свободная деятельность детей помогает им самостоятельно осуществлять поиск, включаться в процесс исследования, а не получать готовые знания от взрослого, это позволяет развивать такие качества, как любознательность инициативность, самостоятельность, способность к творческому самовыражению.

Благодаря данной технологии, показатели промежуточной диагностики, проведенные в марте 2018 года, показали, что у детей появился интерес к новой деятельности по созданию мультфильмов, стали выше социально-коммуникативные показатели, дети получили определенные знания, сформированы умения и навыки: проявление эмоциональной отзывчивости, развитие мышления, воображения, умение выражать свои чувства средствами искусства.

Развитие личностных качеств: самостоятельность, инициативность, взаимовыручка, сопричастность общему делу, ответственность, уважение друг к другу, коррекция самооценки.

Развитие коммуникативных умений, проявления творческой самостоятельности, активности в создании образа, развитие мелкой моторики рук, возможность проявить свои способности. Это дает новый импульс игровой деятельности, дети заимствуют сказочные сюжеты и начинают сами мастерить героев для своих игр.

Таким образом, технология создания анимационных фильмов дает возможность:

- стимулировать детей к достижению того или иного результата и достичь реальной цели;
- использовать разные виды продуктивной деятельности;
- проявлять познавательную, творческую, деловую активность, самостоятельность, а также освоенные ранее знания и умения;
- формировать коммуникативные и личностные компетенции.

У детей появляется возможность внести свою лепту в общее дело, проявить индивидуальность, завоевать определенное положение в группе.

Результатом участия в создании анимационных фильмов также становятся раскрепощение мышления, развитие творческого потенциала, формирование умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах, а также совершенствование навыков общения в коллективе и социализация.

В работе используются интерактивные формы сотрудничества с родителями, позволяющие вовлечь их в процесс реабилитации посредством мульттерапии. Родители могут мастерить героев для мультфильма из природного материала и подручных средств, создавать декорации к мультфильму. В рамках работы Школы родительского тьюторства могут проводиться мастер-классы: «Методы и приемы нетрадиционных способов рисования и аппликации», обогащающие практический опыт родителей, и возможность продемонстрировать свои достижения. Разрабатываются памятки для родителей в форме буклета «Мультфильмы дома», «Восемь простых шагов создания мультфильма». Разработка консультационного материала для родителей «Секреты мультипликации», «Мультфильм своими руками в домашних условиях». Проведение занятия для родителей-тьюторов «Дети и мультипликация». Эти формы удобны тем, что родители могут не только получить новые знания о возможностях мультипликации и использования ее в реабилитационных целях, но и применять их на практике.

В рамках подготовки родителей-тьюторов может быть разработан консультационный материал по мульттерапии; проведены занятия «Технология создания анимационных фильмов в работе с детьми», Мастер-класс для специалистов социальных учреждений, работающих с детьми-инвалидами, «Создание мультфильма - шаг за шагом». Кроме того, мультфильмы, которые будут созданы детьми, будут транслироваться в холле и на сайте Центра.

1. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ТЕРАПИИ В РЕАБИЛИТАЦИИ ДЕТЕЙ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ

1.1. Концептуальные источники мультипликационной терапии: основные задачи, принципы

Мультипликация (от лат. *multiplicatio* - умножение) - вид киноискусства, произведения, создаваемые путем покадровой съемки отдельных рисунков - для рисованных фильмов или отдельных театральных сцен - для кукольных мультфильмов, при показе на экране у зрителей возникает эффект одушевления персонажей, иллюзия их движения[].

Художники всегда - в разные эпохи и в разных странах, мечтали в своих произведениях передать подлинное движение жизни. В искусстве древнего Египта и древней Греции в скульптурных рельефах, в росписях гробниц и храмов фараонов и в рисунках, украшающих вазы, мы находим попытки передать движение фигур.

Уже в XV веке появляются книги с рисунками фаз движения человека, разворачивая которые создается иллюзия оживших картинок. В средневековье находились умельцы, которые развлекали публику с помощью аппарата прообраза фильмоскопа (так называемый «волшебный фонарь»), куда вставляли прозрачные пластины с рисунками, получая эффект живых картинок.

В 1832 году бельгийским ученым Жозефом Плато была изобретена оптическая игрушка – фенакистоскоп, представляющий собой вращающийся диск с прорезями для оживления серии последовательных картинок-сцен, располагающихся по кругу. Раскручивая этот диск и смотря на него через зеркало, видно, как оживают картинки. Это первый аппарат, показавший принцип создания иллюзии движения.

Венский ученый Симон Фон Штампефер в 1832 году продемонстрировал этот же принцип при помощи стробоскопа - картонного барабана, насаженного на ось. На бумажной ленте внутренней стороны барабана размещалась серия рисунков (как правило, восемь - двенадцать), изображающих последовательность фаз движения человека или животного.

Австриец барон Фон Ухациус в 1853 году впервые спроецировал изображения на экран через стробоскоп со стеклянным диском, где и размещались изображения, подсвеченные масляной лампой.

Впервые в истории, в 1870 году американцем Генри Хейлом (штат Огайо) был сконструирован аппарат – фазатрон (рисунки в нем были заменены фотографиями). При помощи его был организован публичный сеанс «живой» фотографии, спроецировав на экран диапозитивы, размещенные на диске. На аппарате Г. Хейла были продемонстрированы последовательные фазы движения вальсирующей пары.

В 1877 году француз Эмиль Рейно создал новый, более совершенный прибор, назвав его «праксиноскопом» Рейно, запатентовав его 30 августа 1877 года под этим названием в Париже. Этот день стал днем рождения анимации.

В 1884 году Марем был создан первый хронофотографический аппарат. Эксперименты Мьюбриджа и Маррея внесли огромный вклад в развитие техники анимации.

Через год (1885г) Герман Кастлера сконструировал прибор с барабаном, помещавшим более тысячи рисунков – мутоскоп.

Пионером русской мультипликации считается художник и оператор В. А. Старевич. Им была разработана особая художественная техника для постановки и съемки объемно кукольной мультипликации, сохранившаяся в своих основных чертах и до сегодняшнего дня. В. А. Старевич создал в первые в мире объемно-мультипликационные фильмы[1].

Термин «мультипликация» (в дословном переводе - размножение) употребляется у нас исключительно как синоним термина «анимация». В

перевод с латинского - «*anima*» означает «душа», следовательно «анимация» есть «оживление» или «одушевление».

Все мультфильмы можно классифицировать по типам.

По *способу создания* мультфильмы могут быть: пластилиновыми, рисованными, компьютерными, кукольными.

Пластилиновая мультипликация (англ. *clay animation*), термин *claymation* запатентован Ассоциацией Уила Винтона в штате Орегон. Мультфильмы создаются путем покадровой съемки объектов, вылепленных из пластилина с модификацией (этих объектов) в промежутках между кадрами.

В жанре пластилиновой мультипликации работали Александр Татарский, Гарри Бардин.

В пластилиновой мультипликации можно выделить несколько техник:

- перекладка - композиция состоит из нескольких слоев персонажей и декораций, располагающихся на нескольких стеклах, которые расположены друг над другом, а камера размещается вертикально над стеклами. Эта техника была использована при съемке мультипликационного фильма «Падал прошлогодний снег»;

- объемная мультипликация - классическая пластилиновая мультипликация, похожа на кукольную мультипликацию – объемные, персонажи располагаются в объемной декорации.

- комбинированная мультипликация - персонажи анимируются по отдельности и снимаются на фоне синего экрана, после чего «вживляются» в снятые отдельно пластилиновые декорации.

Рисованная мультипликация (конец XIX – начало XX вв.) – вид мультипликации, основанный на покадровой съемке незначительно отличающихся двумерных рисунков. Послойная техника рисования объектов и фонов на прозрачных пленках, накладываемых друг на друга. На одном слое можно было разместить задний фон, на другом - неподвижные части тел

персонажей, на третьем - подвижные и т.д. Впервые послойная техника была применена Уолтом Диснем.

Кукольная анимация – техника объемной мультипликации. При создании используется сцена-макет и куклы-актёры.

Шарнирная анимация – мультфильмы, где герои плоские фигуры с движущимися деталями, которые крепятся на шарнирах.

Силуэтная анимация – мультфильмы теней, где используется подсветка снизу.

Песочная анимация - рисование сыпучим материалом, например песком, крупой, кофе.

Компьютерная графика – вид мультипликации, в котором в качестве инструмента как для создания изображений, так и для обработки визуальной информации, полученной из реального мира используется компьютер.

В *графической* мультипликации кадры - это последовательные фазы движения рисованных объектов (графических, теневых), основанные на плоских марионетках и «перекладках», включая и фотовырезки. В *объемной* мультипликации кадры являются фотографиями объемных объектов — кукольных, барельефных, пластилиновых. В *компьютерной* мультипликации кадры синтезируются специальными компьютерными программами.

Также мультфильмы подразделяют н:

- *по возрасту зрителей* - взрослые и детские;
- *по времени создания* - советские и современные;
- *по производителю* - отечественные и зарубежные;
- *цели* – развивающие, обучающие, терапевтические

Задача мультипликации – развить фантазию и творческое воображение зрителей, активизировать понимание реальности жизни, а также развивать художественный вкус.

Выразительные средства мультипликации естественны для детского и подросткового возраста. Они стимулируют их творческую активность и

раскрепощают мышление. Общение с помощью движения и образов легче, чем традиционное словесное общение.

Психологи подтверждают, что мультипликация - это отличный способ открыть творческие задатки, развить коммуникативные способности и лидерские качества. Насколько мощным потенциалом обладают мультфильмы собственного производства. Детям же это необычное занятие поможет почувствовать себя увереннее, определиться со своими будущими целями, понять вечные жизненные ценности.

Сегодня мультипликация, также, как и другие продукты теле- и видео-индустрии, является неотъемлемой частью становления личности ребенка, определяя основные направления его социального и культурного развития.

Мультипликация выступает своеобразным инструментом развития личности ребенка, а не самоцелью.

Процесс творческого развития ребенка, посредством мультипликации всегда двуедин. Одна его сторона – восприятие, освоение, понимание, оценивание мультфильма или предполагаемого сюжета создаваемого мультфильма, другая – приобщение к творческому опыту, самостоятельное создание мультипликационного фильма.

Разделить их невозможно - полноценное художественное развитие ребенка предполагает одновременное освоение двух взаимосвязанных позиций - позиции реципиента, то есть воспринимающего произведение и позиции его автора.

Восприятие любого произведения - это особого рода диалог с автором, опосредованный художественным текстом, как говорил М.М. Бахтин, и чтобы этот диалог был полноценным и равноправным; был «сотворчеством понимающих», чрезвычайно важно, даже необходимо, чтобы воспринимающий обладал собственным опытом «бывания» в позиции автора, тогда он «знает», что нужно испытать, чтобы зародился новый образ и желание его воплотить. Также нужно, чтобы этот образ стал выразительным и зажил полноценной самостоятельной жизнью,

отделившись от непосредственного переживания, от себя самого, и мог быть адекватно воспринят другими [Бахтин М.М. Эстетика словесного творчества. – М.: Искусство, 2009.]. И это знание, приобретенное через опыт, всегда будет выходить за границы того, что может быть рационализировано, вербализировано, усвоено в форме информации.

Имея такой опыт, даже очень скромный, соответствующий индивидуальным и возрастным возможностям, ребенок как бы вступает в диалог с автором уже как соавтор, способный увидеть произведение не только со своей, но и с авторской точки зрения, замечая выразительные аспекты формы, посредством которых автор воплотил свой замысел. Отсутствие общей и для автора, и для реципиента этой психологической территории, чревато опасностью того, что философ А.С. Арсеньев называл «вербальным псевдопониманием» [].

Происходящие социально-культурные изменения, гуманизация общественного сознания приводят к необходимости выработки позитивной концепции здоровья, разрушения негативных образов неблагополучного детства, предоставления равных возможностей для детей с ограниченными возможностями здоровья на получение образования, развитие, социализацию и получение профессии.

По мнению Е.А.Медведевой, «в обществе будет востребован другой тип личности: не всесторонне и гармонически развитая по некоему идеальному образцу, а человек, идентичный самому себе, несущий образ себя во всем богатстве отношений с окружающим миром. В новом жизненном потоке в первую очередь будут поощряться индивидуальность, творческая активность и способность ориентироваться на будущее, умение прогнозировать, фантазировать, гибко переходить на новые виды деятельности, действовать в ситуации неопределенности. Современному человеку требуется решать каждую жизненную ситуацию как творческую, самостоятельно принимать решения и нести за них ответственность»[].

Поэтому возникает необходимость поиска новых методов и средств социализации и реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья.

Средства искусства оказываются в этом незаменимыми. Искусство рассматривается как детерминанта социокультурного становления личности ребенка, и в особенности ребенка с отклонениями в развитии.

В работах О.П. Гаврилушкиной, И.А. Грошенкова, О.В. Боровика доказано, что искусство положительно влияет на развитие познавательной деятельности, эмоционально-волевую сферу, формирует потребности и ценностные ориентации детей с умственной отсталостью, детей с ДЦП (Г.В. Кузнецова), детей с аутистическими проявлениями (О.С.Никольская), с нарушениями слуха (М.Ю. Рау, Е.А. Сошина)[].

Искусство позитивно влияет на сенсомоторную деятельность, формируют продуктивную мотивацию, развивают мелкую моторику, произвольное внимание, воображение, речь, коммуникативные навыки.

Е.А.Медведевой обоснована эффективность «субъектно-художественного» подхода в социокультурном становлении личности ребенка с проблемами психического развития, при котором не только создается развивающая среда, приобщающая ребенка к миру культуры, но ребенок сам становится активным субъектом творческой деятельности, формируется собственный социальный опыт в процессе взаимодействия со взрослым и сверстниками[].

Мультипликация выполняет ряд важнейших *функций* по отношению к детям с ограниченными возможностями здоровья:

- *социально-компенсаторная* - мультфильмы компенсируют и восполняют то, что ребенку с ОВЗ не достает для удовлетворения его потребностей (в общении, познании, эмоциональных проявлениях и т. д.);

- *гедонистическая* - единство содержания и формы мультфильмов, помогают и увидеть и почувствовать красоту окружающей жизни, испытать радость и удовольствие;

- *воспитательная* - воспринимаемая мультфильмы, ребенок учится анализировать, сравнивать, оценивать многие явления и факты, то есть происходит воспитание чувств, характера ребенка;

- *эвристическая* - побуждающая к деятельности - мультфильмы стимулируют творческие способности ребенка, развивают его воображение, фантазию, являясь как бы толчком к возникновению определенной деятельности[].

Единство этих функций и составляет сущность эстетического влияния искусства на детей с ОВЗ и рассматривается нами как основа для изучения проблемы использования мультипликации в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья.

Идея использования анимационной деятельности в работе с детьми с особыми образовательными проблемами, принадлежит Эрлингу Эрикссону – аниматору и теле-продюсеру на шведском канале учебных программ радио и телевидения. В течение 20 лет он является автором педагогической модели для создания самодеятельного кино в школе и учит детей делать анимационные фильмы. Его опыт сегодня распространился по всему миру. По его мнению., анимационная развивающая среда обеспечивает комплекс психолого-педагогических условий, способствующих удовлетворению ведущих потребностей возраста, саморазвитию и развитию творческих способностей детей, эмоционально-психологическому их благополучию, коррекции дефектов речи, психических процессов, совершенствованию механизмов адаптации к условиям социума, компенсаторных возможностей [Эрлинг Эрикссон. Оживляй-ка поживей! / Шведский канал Учебного Вещания АБ. – Кристианстад, 2013].

Использование в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья мультипликации получило название *мультипликационной терапии*, вызывает сегодня вполне обоснованный интерес. С одной стороны, он обусловлен, основными тенденциями развития научной мысли, которая стремится к все большей интеграции знаний из различных наук и областей,

с другой стороны, все более актуализирующейся потребностью совершенствования существующих и создания новых эффективных средств, методов реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья, профилактики социальной дезадаптации, повышения качества жизни детей с нарушениями развития путем формирования новых социальных компетенций на основе индивидуального реабилитационного потенциала ребенка.

Адекватное восприятие искусства предполагает наличие у ребенка собственного авторского опыта. С этой точки зрения использование мультипликации как области детского творчества и как средства реабилитации ребенка с ОВЗ обладает огромным потенциалом в плане художественного и общего психического развития ребенка, позволяет облегчить кризисные состояния, бороться с глубинными страхами и многое другое.

Мультипликация как современный интегрированный вид искусства, метод арт-терапии и средство реабилитации позволяет расширять границы познания, активно включать детей с ограниченными возможностями здоровья в процесс творчества; позволяет создать условия для формирования культурно-нравственных эталонов, активизируя творческие способности, способствуя успешной социализации детей с ограниченными возможностями здоровья. В процессе просмотра, обсуждения, создания мультипликационного фильма у детей развивается творческое мышление, формируется умение оригинального толкования и подачи картины окружающего мира, раскрывается творческий потенциал; формируется коммуникативная активность. В результате мультипликационной терапии у детей с ограниченными возможностями здоровья развиваются личностные качества: активность, любознательность, отзывчивость, самоконтроль и самооценка собственной деятельности.

Для реализации задач по использованию мультипликационной терапии необходимо опираться на следующие принципы:

- доступность - позволяет осуществлять реабилитационных процесс средствами мультипликации в соответствии с возрастными особенностями детей;

- деятельность - развивает самостоятельность и активность детей с ограниченными возможностями здоровья за счет использования как активных так и пассивных форм и методов мультипликационной терапии;

- систематичность - позволяет применить усвоенные знания, умения, навыки на последующем этапе своего развития и реабилитации;

- творчество – способствует формированию у детей с ограниченными возможностями здоровья умения создавать новое и находить нестандартные решения в проблемных ситуациях;

- доверие, поддержка и принятие - позволяет детям с ограниченными возможностями здоровья повысить самооценку, действовать в соответствии с собственными интересами и способностями;

- безоценочное приятие всего того, что сотворил ребенок в процессе своей деятельности[].

Мультипликационная терапия как психотерапевтическое средство рассматривается в широком и узком смыслах. В широком – как метод, входящий в систему арт-терапии: в его основе лежит использование мультфильмов в качестве своеобразных терапевтических метафор.

В узком смысле – как специфический инструмент воздействия на человека, входящий в состав различных психотерапевтических систем, и инструмент различных психотерапевтических школ: психоаналитической (К.П. Корбут), онтопсихологической (А. Менегетти), гуманистической (Е.П.Кораблина; А.А. Плескачевская) и др. [Арт-педагогика и арт-терапия в специальном образовании [Текст] : учеб. пособие для студентов / Е. А. Медведева, И. Ю. Левченко, Л. Н. Комисарова, Т. А. Добровольская. – М. : Академия, 2001. – 248 с.].

Технология коллективного создания мультфильмов с детьми с ограниченными возможностями здоровья возникла сравнительно недавно, но

уже смогла показать свою эффективность. Эта методика в настоящее время расширяет свои границы и применяется в различных сферах и медицины, и образования, и развлечения, и в практике социальной работы.

В основе технологии мультипликационной терапии лежит коллективное творческое дело - создание анимационного фильма. Весь процесс курируется специалистом, который разрабатывает специальный подход к каждому участнику мультипликационной терапии, а также в этом процессе может принимать участие аниматор и педагог-координатор, которые обеспечивают личностный подход к каждому ребенку.

Началось все в 2008 году в Санкт-Петербурге - анимационная студия «Да» стала использовать в работе с тяжело больными детьми, находящимися на длительном лечении – создание мультфильмов. После нескольких экспериментальных занятий стало очевидно, что командная работа над мультфильмами – рисование, анимирование персонажей, запись звука и воплощение в жизнь собственных сценарных задумок, позитивно влияют на психологическое самочувствие этих детей. Так зародилась идея использовать анимационную деятельность в качестве средства для реабилитации.

В 2010 году Национальным детским фондом было разработано методическое обеспечение данной практики в виде методических рекомендаций по использованию мультипликационной терапии в реабилитации детей, находящихся в трудной жизненной ситуации[1].

Развитие компьютерных технологий и их доступность обеспечили возможность для интенсивного развития и расширения такой практики в социальных учреждениях, поскольку несет в себе огромный реабилитационный потенциал.

В настоящее время мультипликация в реабилитационной практике, рассматривается как *дидактический, коррекционно-развивающий, терапевтический, воспитательный и диагностирующий ресурс*: он позволяет развивать творческие способности, прививать художественный вкус, развивает мелкую моторику, прививает трудолюбие и позволяет

формировать коммуникативные способности ребенка через работу в команде и т.п.[]. Но потенциал мультипликационной терапии намного больше. Для любого ребенка мультфильм – это отражение его внутреннего мира, диалог с самим собой, с другими людьми и миром вообще. Герои мультфильмов позволяют отразить собственные переживания, надежды, мечты. Это помогает, с одной стороны, зрителям (родителям, педагогам) увидеть то, что иногда ребенок не готов сказать напрямую словами, а с другой – отразить ребенку свой внутренний мир посредством готового мультфильма. При создании мультфильмов формируется авторская позиция не только по отношению к создаваемому мультфильму, но и по отношению к самому себе и внешнему миру.

Мультипликационная терапия как метод арт-терапии основывается на том, что реализация творческого потенциала личности дает мощный ресурс, который помогает справиться с проблемами, преодолеть болезнь, скомпенсировать недостатки. Мультипликационная терапия имеет здесь явные преимущества. В первую очередь, она решает проблему мотивации детей. Мультфильмы с ранних лет становятся для ребенка дверью в мир культуры, ценностей и смыслов, художественных образов, символов, к сожалению, сейчас уже все больше отодвигая на второй план литературу, а часто и игру. Участие в создании мультфильма, включение результатов его деятельности в общий контекст повышают самооценку ребенка, его значимость, вызывает ощущение сопричастности к чему-то важному, интересному. Герои мультфильмов, даже отрицательные, сохраняют детские черты и потому не могут вызывать полного негатива. Даже наоборот - этим героям сочувствуют и тем самым снимается агрессия. Мультфильм, как правило, заканчивается позитивно. Он создает положительный эмоциональный настрой. В отличие от других арт-терапевтических методик, мультипликационная терапия включает в себя занятия различными видами творческой деятельности: изобразительным искусством в различных формах (живопись, графика, фотография скульптура), литература, музыка. Очень

важно, что здесь детям не говорят, что нужно делать и как, а пробуждают их собственную активность и фантазию. Задача специалиста - умело направить идеи ребенка в русло создания позитивного совместного продукта. При этом важен принцип спонтанности и ценности творческого процесса - чтобы и детям и взрослым было интересно и радостно. Здесь нет ничего неправильного, главенствует принцип безусловного принятия всего, что исходит от ребенка. В групповой работе преодолевается эгоцентризм, развиваются навыки эффективного взаимодействия.

Главный козырь мультипликационной терапии – феномен оживления персонажей. Анимация (одушевление) свойственна детскому сознанию, однако всегда воспринимается ребенком как чудо и вызывает неподдельный восторг, как у детей, так и взрослых, делающих первые шаги в анимации.

Особую важность имеет достаточно быстрое получение готового продукта - мультфильма. Собственный рисунок, который кажется ребенку некрасивым, неудачным, при появлении его на экране, включенным в общий контекст, начинает восприниматься ребенком совсем по-другому. Просмотр и обсуждение мультфильма дает ребенку возможность осознать себя автором.

Эффективность работы зависит не только от метода, но и во многом - от построения взаимоотношений специалиста с детьми. Говоря языком транзактного анализа, специалист может занимать позиции Ребенка, которому и самому интересно участвовать в общей игре, позицию Взрослого - партнера, когда отношения строятся на равных, почти отсутствует позиция контролирующего Родителя, дающего оценки, делающего замечания[].

Замечено, что в процессе мультипликационной терапии ребенок с недостатками развития может делать то, что обычно у него не получается. Например, ребенок с недоразвитием речи при озвучке мультфильма начинает довольно четко говорить.

Особенностью мультипликационной терапии, отличающей ее от других арт-терапевтических методик, является то, что собственный рисунок,

который может показаться ребенку «некрасивым», неудачным на экране и в контексте коллективного творческого продукта, приобретает особую ценность и значимость. А уж когда созданный персонаж начинает оживать, это создает особое волшебство и чувство собственной значимости (могущественности).

Мультипликационная терапия позволяет ребенку ограниченными возможностями здоровья почувствовать себя полноценным человеком, почувствовать уверенность в своих силах, развить творческую активность, инициативность, самостоятельность, освоить средства самовыражения, скомпенсировать недостатки и проблемы коммуникации. Тем самым мультипликационная терапия является моделью сотворчества взрослых и детей, задающей ориентиры для становления новой парадигмы реабилитации.

В процессе мультипликационной терапии у детей снижается агрессивность, тревожность, улучшается настроение, повышается самооценка, уверенность в себе, развиваются коммуникативные качества.

Всем известно, что просмотр любимых мультфильмов влияют на развитие детей, а именно: стимулируют к игре, которая становится основой для будущей деятельности и социальных ролей, позволяет выделить их на фоне других факторов влияния окружающего мира.

При использовании метода мультипликационной терапии, детям предоставляется возможность обращаться к своим чувствам через переживания за любимых героев; происходит развитие эмпатических способностей ребенка. В последующем обсуждении с детьми просмотренного мультфильма, детям легче оценивать свои поступки, высказывать свои чувства по отношению к героям, сравнивать, сопоставлять, отождествлять себя со сказочными героями с целью определения своей ситуации, своего состояния.

В мультипликационной терапии востребована чувственная сфера ребенка, присущие ему по природе интерес и эмоциональная отзывчивость

на чувственные впечатления, стимулируется закономерное развитие эмоциональной сферы, пробуждается душевная отзывчивость, формируется эмоциональный интеллект. Ребенок в доступной ему форме и объеме приобретает опыт творчества в широком смысле слова, опыт авторства - зарождения и воплощения собственных замыслов, познания себя как причиняющего, реально присутствующего в этом мире, правомочного оставить в нем свой след.

Отсюда нетрудно понять, насколько психологически необходима ребенку с ограниченными возможностями здоровья актуализация этого потенциала. Поэтому так обоснована позиция реабилитологов, говорящих, что отсутствие «выхода» этой внутренней активности, дефицит творчества в опыте ребенка часто лежат в основе различных проявлений психологического неблагополучия, социально-психологической дезадаптации, депрессивных состояний, деперсонализации (утраты чувства себя, собственной реальности), усугубление психосоматических заболеваний, девиаций, саморазрушительных привычек и немотивированных преступлений. Во всех перечисленных случаях действенно-целительным оказывается приобщение ребенка с патологиями развития к творчеству []

Сегодня такой инновационной и перспективной практикой нам представляется мультипликация и мультипликационная терапия.

Мультипликационная терапия как одно из многих направлений арт-терапии складывается в цельную систему методов реабилитационного воздействия на детей с ограниченными возможностями здоровья, альтернативное традиционным методам реабилитации.

Мультипликационная терапия как метод реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья – это целенаправленное применение мультипликации или анимационных элементов для достижения терапевтических и реабилитационных целей, а именно, восстановления, поддержания и содействия психическому и физическому здоровью, формирование психологической и социальной компетентности через

творчество интерпретации, художественное развитие, коллективное творческое дело (авт.).

Рассматривая основные направления реабилитационно-коррекционного действия мультипликации, обычно выделяют четыре основных аспекта: *эмоциональное активирование* в ходе мультипликационной терапии; *развитие навыков межличностного общения* – коммуникативных функций и способностей; *регулирующее влияние на психовегетативные процессы*; *развитие художественных и эстетических потребностей*.

В процессе мультипликационной терапии дети приобретают множество знаний и отрабатывают целый спектр умений:

- творческих
- ценностно-смысловых
- общекультурных
- коммуникативных
- учебно-познавательных
- начальные профессиональных
- организационно-трудовых
- информационных
- компетенции личностного самосовершенствования[].

Компетенции, приобретаемые детьми в процессе мультипликационной терапии, отличаются многообразием, делая эту практику универсальной. Накоплен опыт такой работы с различными группами детей, достигаются самые разнообразные цели. Сейчас анимационная деятельность с детьми с ОВЗ является не только мощным терапевтическим средством, но и дидактическим инструментом, а также новой формой организации досуга.

В настоящее время эта методика активно применяется:

- для художественного и эстетического развития всех детей;
- для раннего развития детей от полутора до семи лет;
- для реабилитации и творческой социализации детей, находящихся в трудной жизненной ситуации;

- для получения предметных знаний в образовательном процессе всех детей, в том числе и детей с особыми образовательными потребностями;
- для профессионализации и профориентации художественно одаренных детей;
- для интеллектуального и полезного досуга всех детей[].

Таким образом, существует несколько причин, по которым в качестве терапевтической и реабилитирующей методики было выбрано создание мультфильмов.

6. Создание анимации, как новый вид арт-терапии, объединяет сразу несколько видов искусства: изобразительное искусство, декоративно-прикладное искусство, музыку, литературу, театр, работу с сыпучими материалами, лепку и анимирование предметов (stop-motion);

7. Мультипликация позволяет развивать талант ребенка в различных отраслях, не ограничиваясь одним видом искусства;

8. Создание мультфильма – длительный процесс, который требует усилий и сосредоточенности. Целенаправленное движение к решению поставленной задачи позволяет раскрыть талант ребенка;

9. Процесс съемки мультфильма – командная работа, которая позволяет ребенку социализироваться и развить свои навыки общения. Ребенок примеряет на себя важную функциональную роль и осознает необходимость взаимодействия с каждым их членов команды;

10. Создание фильма – этот процесс освоения новых технологий. Для развития ребенка в условиях научно-технического прогресса владение техникой является необходимой базой для дальнейшего развития. Владение компьютерными технологиями позволяет чувствовать себя полноценной частью современного общества.

1.2. Возможности мультипликационной терапии в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья

Под реабилитацией инвалидов, в том числе и ребенка с ограниченными возможностями здоровья, понимается полное или частичное восстановление индивидуальной и общественной ценности человека, его личностного, социального и трудового статуса. Соответственно главным целям реабилитационного процесса выделяют *медицинскую реабилитацию*, направленную на достижение максимально возможной клинической компенсации, купирования проявлений основного заболевания и профилактику ее нежелательных последствий или их уменьшение; *профессионально-трудовую реабилитацию* – подготовка или возвращение на том или ином уровне к общественно полезному труду, самостоятельному жизнеобеспечению; *социальную реабилитацию* – восстановление индивидуальной и общественной ценности человека с ограниченными возможностями здоровья[].

Социальная реабилитация представляет собой не только обязательный аспект и системообразующий элемент восстановительного процесса, но и главный его смысл, определяя полноту социальной интеграции, успешность и качество личностной социализации ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

Достижение такого эффекта социальной реабилитации во многом определяется доминирующей конвенциональной культурой. Прежде всего, степенью выраженности такой ее составляющей как отношение общества к инвалидам и детям-инвалидам, в том числе, наличием в нем деструктивных предубеждений и ограничений, в явной форме приобретающих значение стигматизации инвалидов в обществе. Результатом такой социальной депривации является реактивная деформация личности ребенка с ограниченными возможностями здоровья, нередко не вполне или вовсе неосознаваемая им. Ее содержанием является утрата чувства безопасности, эмоционального принятия, снижение самооценки и самоуважения с ограничением возможности самореализации/самоактуализации,

недостаточное усвоение важнейших социальных ролей, неполнота приобщения к общественным целям и ценностям. Формируется искаженный – «отвергающий», «угрожающий» – «образа мира» (Леонтьев Д.А.), происходит закрепление ущербных паттернов поведения, препятствующих полноценной социальной адаптации и гармоничной (бесконфликтной) интеграции в репрезентативные социальные группы [Леонтьев Д.А. Психология смысла: природа, строение и динамика смысловой реальности. – М.: Смысл, 2009.– 487 с.].

Наиболее успешно противостоять наступающим изменениям и своевременно корректировать их, развивать личностные качества и поведенческие навыки, активировать компенсаторные психологические механизмы можно с помощью методов арт-терапии в рамках комплексных социальных программ, включающих в себя различные методы. При этом их применение для целей реабилитации детей с ОВЗ – это не ограниченная тем или иным временем программа, а процесс, который в идеале должен начинаться на ранней стадии проявлений болезни и продолжаться практически всю жизнь. Наиболее эффективно для этих целей может быть использована мультипликационная терапия.

Мультипликационная терапия – метод реабилитации и коррекции психологических проблем посредством художественного творчества и анимационной деятельности. Он является междисциплинарной областью знания, существующей на стыке психологии, медицины и разных видов искусств. Этот метод используется как для терапии и коррекции, так и для профилактики, социализации, помощи в самопознании и гармоничном развитии личности.

Мультипликационная терапия представляет собой синтез деятельностного подхода, методик групповой работы, арт-терапии и анимационных технологий, в целом ведущий к получению синергетического эффекта. Мультипликационная терапия также является эффективным методом реабилитации и коррекции, при котором состояние ребенка

меняется гармонично и естественно. Коллективное создание мультфильмов, коллективный просмотр и обсуждение помогает детям создавать и оживлять свои представления о мире, о счастье, дети учатся взаимодействовать друг с другом и со взрослыми. Они обретают способность видеть красоту в обыденных вещах и событиях, надежду на выздоровление, долгую и насыщенную радостью жизнь – и это главное [].

Мультипликационное творчество способствует развитию креативных способностей у детей, что в свою очередь позитивно влияет на их реабилитацию и социализацию.

Важная социально-психологическая ценность мультипликационной терапии – это работа в команде []. Коллективное творчество помогает ребенку с ограниченными возможностями здоровья развивать коммуникативные навыки, осознавать значимость каждого члена команды при выполнении своей функциональной роли. Кроме того, это процесс освоения новых технологий. У большинства детей с ограниченными возможностями здоровья в связи с диагнозом слабо развита моторика пальцев рук, нарушена зрительно-двигательная координация, присуща неуверенность в собственных силах, а благодаря анимационной деятельности дети, обретают волю к преодолению жизненных трудностей, становятся более открытыми, что положительно влияет на их физическое состояние.

Создание мультфильма – это процесс думать и говорить свободно, а мультфильм – это диалог между внутренним миром ребенка и внешним, это мощный и безотказный способ справиться со страхами, стрессом, напряженностью.

Мультипликационные фильмы формируют у детей первичные представления о добре и зле, эталоны хорошего и плохого поведения. Через сравнение себя с любимыми героями ребенок имеет возможность научиться позитивно воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим. События, происходящие в

мультфильме, позволяют воспитывать детей: повышать осведомленность, развивать мышление и воображение, формировать мировоззрение [].

Мультфильм выстроен на доступном для понимания ребенка сказочном сюжете, богат яркой образностью, музыкальностью, лаконичностью, динамичностью, он безраздельно завоевывает внимание ребенка. А возможность создать мультфильм собственными руками, самим стать творцом сказки тем более увлекает детей. Создание мультфильма – это скрупулезная, но очень интересная и захватывающая работа. Более того, это коллективный процесс. Именно поэтому такое прикладное творчество выбрано в качестве реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья [].

Мультипликационная терапия – новое направление в реабилитации, интересная форма работы с детьми, имеющими ограниченные возможности здоровья.

Средствами мультипликационной терапии решаются следующие задачи: преодоление эмоциональных и личностных проблем у ребенка; воспитание у детей желания общаться со сверстниками и со старшими, осмыслять и отображать свои переживания, учитывать действия товарищей по команде; расширение способов овладения анимационными технологиями и обучение их применению в изготовлении мультиков; развитие творческих способностей; возможностей применения мульттерапевтических технологий по развитию и коррекции речи детей.

Мультипликационная терапия открывает перед ребенком возможность освоения новых технологий, дает основу для дальнейшего развития и социализации детей.

В процессе мультипликационной терапии дети поэтапно знакомятся с различными техниками:

- 1) рисованная анимация, при которой фазы движения повторяют фазы движения неодушевленных и одушевленных персонажей;

2) предметная (или кукольная) анимация, при которой происходит оживление объемных предметов (неодушевленных и одушевленных) ;

3) лепка персонажей из пластилина;

4) техника перекладки (вырезание бумажных марионеток);

5) пиксиляция, когда виде-фото-камерой снимаются предметы в движении, потом вычленяются некоторые фазы, позволяя сделать движение необычным - изобразить персонажа в полете, в прыжке и т.п.

6) техника сыпучей анимации (работа с песком и крупами);

7) техника перелепки и stop-motion (анимирование предметов);

8) техники компьютерной графики [].

Проведение мультипликационной терапии осуществляется с учетом возраста, особенностей и возможностей детей – дифференцированно подбирается тема занятий и подбор материалов.

Так дети, учатся работать над достижением долгосрочной цели, общаться с ровесниками и взрослыми, сознавать роль каждого члена команды при работе над общей задачей []. Результатом работы по методике мультипликационной терапии становится то, что дети обретают волю к преодолению жизненных трудностей, становятся более веселыми и открытыми, а это, в свою очередь, позитивно сказывается на их физическом здоровье.

Мультипликационная терапия может проводиться в индивидуальной и групповой формах занятий. Занятия способны удовлетворять потребность детей во взаимодействии с другими, научить детей учитывать мнение других и отстаивать свое, проявлять активность, сдерживать себя и пр. Иногда групповым занятиям предшествуют индивидуальные, или наоборот, групповые занятия выявляют тех, кому необходима индивидуальная форма проведения занятия [].

Мультипликационная терапия как метод арт-терапии базируется на том, что реализация творческого потенциала ребенка дает мощный ресурс для того, чтобы справиться с проблемами, преодолеть болезнь,

компенсировать недостатки. Мультипликационная терапия, по сравнению с другими арт-терапевтическими методами, имеет явные преимущества:

- решает проблему мотивации детей, открывая дверь в мир культуры, ценностей и смыслов, художественных образов, символов; включая результаты его деятельности в общий контекст, повышается самооценка ребенка, его значимость, проявляется ощущение сопричастности к чему-то важному и интересному;

- включает ребенка в различные виды творческой деятельности: изобразительное искусство (живопись, графика, фотография, скульптура), литература, музыка, драматургия; обучает различным техникам;

- феномен оживления персонажей – дает ощущения чуда;

- быстрое получение готового продукта – мультфильма.

Благодаря всему этому, создаются условия, при которых каждый ребенок переживает успех, самостоятельно справляясь с встречающимися трудностями на пути создания мультфильма. В итоге происходит личностный рост, приобретается опыт новых форм деятельности, развиваются способности к саморегуляции чувств и поведения, развивается речь, повышается потребность в речевом общении со сверстниками и взрослыми [].

Таким образом, мультипликационная терапия становится мощным средством формирования личности ребенка с ограниченными возможностями здоровья, создается эффект социального научения, формируются коллективистские качества, гуманное отношение к другим людям. Не заложив основы этих качеств в детстве, личность ребенка может стать ущербной, и восполнить этот пробел будет чрезвычайно сложно.

Положительными эффектами воздействия мультипликационной терапии является то, что она:

- 1) целостно затрагивает не только эмоциональную, но и интеллектуальную, поведенческую, интуитивную сферы «Я»;

2) формирует личностный смысл мульт-истории и отражает индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества «Я»;

3) снимает сложности, возникающие, например, при проведении социально-психологического тренинга на собственно личностном материале, так мультфильмы обнажают проблемы мультипликационных героев, а не их личные в коммуникативных ролях «Я – наблюдатель», «Я – другой», «Я – объективный наблюдатель за собой и другими»;

4) ускоряет процесс терапии, так как внутренние переживания, подсознательные конфликты, неосознаваемые проблемы и потребности легче выражаются через идентификацию с одним из персонажей мультфильма, чем в прямом общении;

5) недирективно и мягко направляет к решению собственных проблем «Я» через анализ и проработку сюжетов мультфильмов;

6) осуществляет аффективный и личностный рост, исследование поведения и ценностей «Я»;

7) позволяет одновременно решать большое количество психолого-педагогических задач, связанных с удовлетворением потребностей личности в культурном, нравственном, интеллектуальном, физическом развитии, то есть является многофункциональной;

8) подтверждает данные исследований о том, что средства искусства существенно повышают эффективность и успешность реабилитационного процесса, др.

Для детей с ограниченными возможностями здоровья мультипликационная терапия способствует развитию дополнительных компетенций; развитию способностей мобилизовать имеющиеся знания, навыки и умения в определенной ситуации; стремлению искать и создавать новые, нетривиальные решения существующих и возникающих проблем

Хронические заболевания, а также наследственные заболевания у детей с ограниченными возможностями здоровья снижают эмоциональный статус

ребенка, обедняют опыт восприятия и общения, что в совокупности влияет не только на его интеллект, но и затрудняет процесс социализации. Создание мультфильма, в ходе которого затрагиваются когнитивные и эмоциональные процессы ребенка, является одним из наиболее адекватных методов изменения психоэмоционального состояния детей с проблемами в развитии. Важной особенностью создания мультфильма является направленность в будущее – фильм редко делается за одно занятие и требует продолжения. У ребенка формируется ожидание будущего и радость от встречи с ним.

В целом, эффективность применения мультипликации в контексте реабилитационной работы обосновывается тем, что мультипликационная терапия, как эмоционально-ориентированный метод социально-психологической коррекции и терапии, позволяет развивать и усиливать внимание к эмоциональной сфере ребенка с ОВЗ, а именно формировать и развивать его эстетические и этические чувства, потребности, ценности, доброжелательность и эмоционально-нравственную отзывчивость, понимание и сопереживание чувствам других людей. Он способствует экспериментированию с чувствами и эмоциями при их вербальной и невербальной передаче на экране и вне экрана, при исследовании мультипликационных материалов. Мультипликационная терапия помогает анализу и проработке собственной жизненной ситуации через посредника, то есть персонажа: главного или второстепенного, реального или символического, одушевленного или неодушевленного, психологически близкого или чужого, психологически комфортного или дискомфортного.

Можно выделить три вида мультипликационной терапии: *пассивный, активный и смешанный*. *Пассивный вариант* - ребенок просто смотрит мультфильм, а мы, подбирая правильные истории, можем формировать его мировоззрение.

Суть пассивного восприятия мультфильма: зритель может занимать две позиции: ставит себя на место героя и ставит героя на место себя. Эти взаимные «перестановки» составляют основу восприятия, сопереживания и

понимания мультфильма. Поэтому реабилитационный эффект просмотра мультфильма состоит в постоянном сопоставлении и проживании «своей» жизни в мультфильме и возможных изменений в реальной жизни под влиянием нового культурного опыта.

Если это активный вариант - ребенок действует, и создает сам мультфильм, в своей истории, то воздействие на него всего того, что связано с процессом создания мультфильмов, оказывается еще более глубокое коррекционно-развивающее воздействие.

Смешанный вариант мультипликационной терапии – соединение элементов активного и пассивного вида мультипликационной терапии .

Словом, это универсальная методика – это редкая и очень ценная возможность психологически и физиологически точно использовать даже самые сложные периоды в жизни ребенка для его образования и формирования личности.

Внутри анимационной деятельности заложен огромный *потенциальный ресурс* для реабилитации и развития детей, который можно и нужно использовать. И если сделать различные акценты на различных сторонах этой анимационной деятельности, то можно добиться различных целей, в зависимости от того, чего вы хотите добиться в работе с детьми.

Если условно подразделить анимационную деятельность с детьми, по направлениям можно выделить 4 направления, которые на сегодняшний день уже существуют. В зависимости от того, какие цели вы ставите в своей работе, и в зависимости от того, с какими группами (целевыми) детей работать, могут быть акценты либо на одном, либо на другом, либо на третьем, либо на четвертом. Есть еще и пятое направление.

Рассмотрим поподробнее все эти направления.

1. Реабилитация и творческая социализация детей

Здесь *ценностью* является психологическое здоровье ребенка. Это та цель, к которой мы стремимся. И когда специалист организует

анимационную деятельность с детьми, он решает вопросы психологических травм, которые у ребенка в жизни существуют.

Цель здесь – это психологическое здоровье детей. *Средство*, которым достигается цель – анимационная деятельность.

Качество мультфильмов в этом случае большого значения не имеет. Важно, чтобы ребенок просто создавал мультфильм, и в этом процессе решал свои психологические проблемы. Поэтому акцент здесь идет на реабилитацию и социализацию ребенка.

Целевые группы, как правило, – это дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации, прежде всего дети с особенностями развития. Чем бы ни занимались и с какой бы целью ни проводили анимационное занятие с детьми, специалист в любом случае можете еще добавить элементы реабилитации. Запрос на это все равно существует, и если это делается сознательно, тогда получается более глубокий охват всех сторон развития ребенка. Если где-то ему нужна поддержка и помощь, мы это тоже осуществляем.

Итак, направление: «Реабилитация и творческая социализация детей» – это то, что, собственно, называется мультипликационная терапия как таковая.

Но, кроме этого, анимационная деятельность с детьми имеет огромный образовательный ресурс. В мультипликационной терапии как активного, так и пассивного вида.

Таким образом, второе направление мультипликационной терапии – это образование.

Любой мультфильм вызывает у ребенка интерес – это значит, открытость к некоторым смыслам, к некоторым новым понятиям, к новым знаниям. Это все дает возможность легко усвоить эти знания. Они проходят через тело ребенка, потому что он что-то делает. Они проходят через его эмоции, они становятся частью его мира, и, в результате, ребенок более глубоко осваивает те или иные знания.

Наличие в мультфильме некой истории, самой по себе, (а история имеет начало и конец), позволяет смотреть на создание мультфильма как на проектную деятельность. Здесь можно использовать *проектную деятельность*.

Когда ребенок, например, создает проект, и у него появляется результат, и этот результат он еще презентует для других, то вопросы социализации решаются гораздо проще. Гораздо легче добиться каких-то видимых результатов, когда ребенок проходит, преодолевает себя, переживает весь этот цикл от замысла до реализации, до того момента, когда мир признает результат его работы.

Это то, что касается образования. Здесь *целью* является образование в различных предметных областях. Анимационную деятельность используют для того, чтобы ребенок усвоил материал различных других предметов, не связанный с мультипликацией. Создание мультфильма можно использовать там, где необходимо освоить очень сложные темы.

Делаем тематический проект, связанный с мультфильмом, и ребенку будет гораздо проще эти знания присвоить себе.

Качество мультфильма в этом случае не должно иметь большого значения, хотя надо сказать, что вопрос презентации своего проекта всегда предполагает, что это надо делать хорошо для того, чтобы тебя поняли. И в этом смысле, с одной стороны, не имеет значения (для целей взрослых), а с другой стороны, имеет значение, потому что это своего рода такая визитная карточка всего процесса, который ребенок осуществлял и который он представляет миру.

Здесь могут участвовать все категории детей: и благополучные дети и дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации. Это очень хорошо для всех детей.

Третье направление: *художественно-эстетическое образование и воспитание детей*

Если сравнивать с чем-то уже существующим, аналогия напрашивается с музыкальными, художественными школами, где дети познают культуру через определенный вид искусства. Художественно-эстетическое образование детей посредством анимационной деятельности – это такое образование, которое позволяет, с одной стороны, ребенку попробовать все виды искусства (поскольку анимационная деятельность внутри себя содержит необходимость использования всех видов искусства: чтобы сценарий сделать, нужна литература; чтобы, например, придумать героев, завернуть сюжет какой-то, нужно вообще какое-нибудь хотя бы представление про мир иметь, причинно-следственные связи какие-то (если сделал то, получится это), это связано и с каким-то общим развитием). Ну и, естественно, там и музыка, потому что нужно озвучить фильм. Это актерское мастерство, потому что прописываем роли каждого героя этого мультфильма, очень много всего. Практически все виды искусства: это и рисование, и лепка, скульптура, живопись – все они используются здесь.

И ребенок себя может попробовать, во-первых, во всех этих видах искусства, а во-вторых, что очень важно для этого направления, это то, что у ребенка появляется целостное художественное восприятие. Целостное – когда ребенок объемно воспринимает, например, образ какой-то художественный и понимает или как бы ощущает, какими средствами этот целостный образ был достигнут. Здесь и музыка, здесь и какое-то визуальное изображение, здесь и контекст ситуационный, который был выбран, и много всего другого.

Информационные технологии достаточно широко вошли в нашу жизнь, и уже с раннего детства они входят в жизнь каждого ребенка, и от этого просто никуда не деться, с этим нужно как-то правильно научиться обращаться. Так вот, анимационная деятельность с детьми, базируясь на технических достижениях, позволяет продемонстрировать их правильное использование для иных целей, например, целей создания художественного образа.

Цель этого направления – развитие художественного восприятия и эстетического вкуса у ребенка. *Средство* – анимационная деятельность. Качество мультфильмов имеет значение по той простой причине, что оно именно и демонстрирует, собственно, художественные достижения ребенка. Поэтому, конечно, здесь мультфильмы должны уже быть достаточно хорошего качества и, естественно, что это подходит для всех категорий детей: как для детей в трудной жизненной ситуации, так и всех остальных детей.

Профессиональная ориентация – четвертое направление.

Профессиональная ориентация – это такое направление, которое подходит больше для детей-подростков и для детей старшей школы, т.е. когда ребенок уже видит в себе какие-то возможности, желания, потенциал заниматься анимационной деятельностью как профессией.

Целью является уже наработка профессиональных анимационных навыков у ребенка, знакомство с анимацией как с профессией и, естественно, средством является анимационная деятельность, Именно в процессе создания мультфильмов ребенок и приобретает все необходимые навыки.

Качество мультфильмов здесь, конечно, имеет значение, по той простой причине, что качественные мультфильмы есть результат его успехов в этой профессиональной деятельности (анимационной деятельности).

Это подходит для детей, одаренных именно в этой области, заинтересованных детей, кто бы хотел сделать из этого профессию.

Еще одно направление – это *умное, полезное развлечение*.

Прекрасное развлечение - создание мультфильма собственными руками. Это может быть такая инициация, после которой дети могут, например, заняться этим всерьез.

Можно выделить три *вида* мультипликационной терапии: *пассивный, активный и смешанный*. *Пассивный вариант* - ребенок просто смотрит мультфильм, а мы, подбирая правильные истории, можем формировать его мировоззрение.

Суть пассивного восприятия мультфильма: зритель может занимать две позиции: ставит себя на место героя и ставит героя на место себя. Эти взаимные «перестановки» составляют основу восприятия, сопереживания и понимания мультфильма. Поэтому реабилитационный эффект просмотра мультфильма состоит в постоянном сопоставлении и проживании «своей» жизни в мультфильме и возможных изменений в реальной жизни под влиянием нового культурного опыта.

Если это активный вариант - ребенок действует, и создает сам мультфильм, в своей истории, то воздействие на него всего того, что связано с процессом создания мультфильмов, оказывается еще более глубокое коррекционно-развивающее воздействие.

Смешанный вариант мультипликационной терапии – соединение элементов активного и пассивного вида мультипликационной терапии [].

Словом, это универсальная методика – это редкая и очень ценная возможность психологически и физиологически точно использовать даже самые сложные периоды в жизни ребенка для его образования и формирования личности.

Внутри анимационной деятельности заложен огромный *потенциальный ресурс* для реабилитации и развития детей, который можно и нужно использовать. И если сделать различные акценты на различных сторонах этой анимационной деятельности, то можно добиться различных целей, в зависимости от того, чего вы хотите добиться в работе с детьми.

Если условно подразделить анимационную деятельность с детьми, по направлениям можно выделить 4 направления, которые на сегодняшний день уже существуют. В зависимости от того, какие цели вы ставите в своей работе, и в зависимости от того, с какими группами (целевыми) детей работать, могут быть акценты либо на одном, либо на другом, либо на третьем, либо на четвертом. Есть еще и пятое направление.

Рассмотрим поподробнее все эти направления.

1. Реабилитация и творческая социализация детей

Здесь *ценностью* является психологическое здоровье ребенка. Это та цель, к которой мы стремимся. И когда специалист организует анимационную деятельность с детьми, он решает вопросы психологических травм, которые у ребенка в жизни существуют.

Цель здесь – это психологическое здоровье детей. *Средство*, которым достигается цель – анимационная деятельность.

Качество мультфильмов в этом случае большого значения не имеет. Важно, чтобы ребенок просто создавал мультфильм, и в этом процессе решал свои психологические проблемы. Поэтому акцент здесь идет на реабилитацию и социализацию ребенка.

Целевые группы, как правило, – это дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации, прежде всего дети с особенностями развития. Чем бы ни занимались и с какой бы целью ни проводили анимационное занятие с детьми, специалист в любом случае можете еще добавить элементы реабилитации. Запрос на это все равно существует, и если это делается сознательно, тогда получается более глубокий охват всех сторон развития ребенка. Если где-то ему нужна поддержка и помощь, мы это тоже осуществляем.

Итак, направление: «Реабилитация и творческая социализация детей» – это то, что, собственно, называется мультипликационная терапия как таковая.

Но, кроме этого, анимационная деятельность с детьми имеет огромный образовательный ресурс. В мультипликационной терапии как активного, так и пассивного вида.

Таким образом, второе направление мультипликационной терапии – это образование.

Любой мультфильм вызывает у ребенка интерес – это значит, открытость к некоторым смыслам, к некоторым новым понятиям, к новым знаниям. Это все дает возможность легко усвоить эти знания. Они проходят через тело ребенка, потому что он что-то делает. Они проходят через его

эмоции, они становятся частью его мира, и, в результате, ребенок более глубоко осваивает те или иные знания.

Наличие в мультфильме некой истории, самой по себе, (а история имеет начало и конец), позволяет смотреть на создание мультфильма как на проектную деятельность. Здесь можно использовать *проектную деятельность*.

Когда ребенок, например, создает проект, и у него появляется результат, и этот результат он еще презентует для других, то вопросы социализации решаются гораздо проще. Гораздо легче добиться каких-то видимых результатов, когда ребенок проходит, преодолевает себя, переживает весь этот цикл от замысла до реализации, до того момента, когда мир признает результат его работы.

Это то, что касается образования. Здесь *целью* является образование в различных предметных областях. Анимационную деятельность используют для того, чтобы ребенок усвоил материал различных других предметов, не связанный с мультипликацией. Создание мультфильма можно использовать там, где необходимо освоить очень сложные темы.

Делаем тематический проект, связанный с мультфильмом, и ребенку будет гораздо проще эти знания присвоить себе.

Качество мультфильма в этом случае не должно иметь большого значения, хотя надо сказать, что вопрос презентации своего проекта всегда предполагает, что это надо делать хорошо для того, чтобы тебя поняли. И в этом смысле, с одной стороны, не имеет значения (для целей взрослых), а с другой стороны, имеет значение, потому что это своего рода такая визитная карточка всего процесса, который ребенок осуществлял и который он представляет миру.

Здесь могут участвовать все категории детей: и благополучные дети и дети, находящиеся в трудной жизненной ситуации. Это очень хорошо для всех детей.

Третье направление: *художественно-эстетическое образование и воспитание детей*

Если сравнивать с чем-то уже существующим, аналогия напрашивается с музыкальными, художественными школами, где дети познают культуру через определенный вид искусства. Художественно-эстетическое образование детей посредством анимационной деятельности – это такое образование, которое позволяет, с одной стороны, ребенку попробовать все виды искусства (поскольку анимационная деятельность внутри себя содержит необходимость использования всех видов искусства: чтобы сценарий сделать, нужна литература; чтобы, например, придумать героев, завернуть сюжет какой-то, нужно вообще какое-нибудь хотя бы представление про мир иметь, причинно-следственные связи какие-то (если сделал то, получится это), это связано и с каким-то общим развитием). Ну и, естественно, там и музыка, потому что нужно озвучить фильм. Это актерское мастерство, потому что прописываем роли каждого героя этого мультфильма, очень много всего. Практически все виды искусства: это и рисование, и лепка, скульптура, живопись – все они используются здесь.

И ребенок себя может попробовать, во-первых, во всех этих видах искусства, а во-вторых, что очень важно для этого направления, это то, что у ребенка появляется целостное художественное восприятие. Целостное – когда ребенок объемно воспринимает, например, образ какой-то художественный и понимает или как бы ощущает, какими средствами этот целостный образ был достигнут. Здесь и музыка, здесь и какое-то визуальное изображение, здесь и контекст ситуационный, который был выбран, и много всего другого.

Информационные технологии достаточно широко вошли в нашу жизнь, и уже с раннего детства они входят в жизнь каждого ребенка, и от этого просто никуда не деться, с этим нужно как-то правильно научиться обращаться. Так вот, анимационная деятельность с детьми, базируясь на технических достижениях, позволяет продемонстрировать их правильное

использование для иных целей, например, целей создания художественного образа.

Цель этого направления – развитие художественного восприятия и эстетического вкуса у ребенка. *Средство* – анимационная деятельность. Качество мультфильмов имеет значение по той простой причине, что оно именно и демонстрирует, собственно, художественные достижения ребенка. Поэтому, конечно, здесь мультфильмы должны уже быть достаточно хорошего качества и, естественно, что это подходит для всех категорий детей: как для детей в трудной жизненной ситуации, так и всех остальных детей.

Профессиональная ориентация – четвертое направление.

Профессиональная ориентация – это такое направление, которое подходит больше для детей-подростков и для детей старшей школы, т.е. когда ребенок уже видит в себе какие-то возможности, желания, потенциал заниматься анимационной деятельностью как профессией.

Целью является уже наработка профессиональных анимационных навыков у ребенка, знакомство с анимацией как с профессией и, естественно, средством является анимационная деятельность, Именно в процессе создания мультфильмов ребенок и приобретает все необходимые навыки.

Качество мультфильмов здесь, конечно, имеет значение, по той простой причине, что качественные мультфильмы есть результат его успехов в этой профессиональной деятельности (анимационной деятельности).

Это подходит для детей, одаренных именно в этой области, заинтересованных детей, кто бы хотел сделать из этого профессию (рис.1).

Еще одно направление – это *умное, полезное развлечение*.

Прекрасное развлечение - создание мультфильма собственными руками. Это может быть такая инициация, после которой дети могут, например, заняться этим всерьез.

Анимационный ресурс

	Реабилитация и творческая социализация	Художественное и эстетическое образование	образование	Профессиональная ориентация
цель	Психологическое здоровье	Развитие художественного и эстетического вкуса	Образование в различных предметных областях	Профессиональные анимационные навыки
средство	Анимационная деятельность	Анимационная деятельность	Анимационная деятельность	Анимационная деятельность
Качество мультфильма	Не имеет значения	имеет значение	Не имеет значения	имеет значение
Целевые группы	Дети, находящиеся в тжс	Все категории детей	Все категории детей	Одаренные и заинтересованные дети

Рисунок 1. Анимационный ресурс мультипликационной терапии

Среди других реабилитационных задач, решаемых данным методом:

- уточняющая диагностика личностных проблем;
- снятие избыточного психоэмоционального напряжения;
- изменение стереотипов поведения;
- художественно-эстетическое развитие, духовно-психологическое взросление и личностный рост;
- укрепление взаимоотношений в паре или в группе на основе эмпатии, положительных чувств, сотворчества;
- разрешение семейных проблем.

Таким образом, имеются специальные области применения мультипликационной терапии : мультфильм как средство самопознания и раскрытия внутренних резервов личности ребенка; мультфильм как средство эффективной саморегуляции; мультфильм как вспомогательный дидактический материал в учебном процессе; мультфильм как вспомогательный метод в психологическом консультировании; мультфильм как тренажер для решения личностных проблем; мультфильм как инструмент налаживания межличностных и межгрупповых взаимоотношений.

Можно использовать даже психолого-педагогические возможности отдельных эпизодов из мультфильмов, видеороликов, которые обладают таким мощным свойством эмоциональной встряски.

Можно выделить несколько *направлений*, используемых в *мультипликационной терапии* :

- аксиологическое – способствует формированию умения принимать самого себя и других, адекватно осознавая свои и чужие достоинства и недостатки;

- инструментальное – направлено на формирование умения осознавать свои чувства, причины поведения и последствия поступков, т.е. формирование личностной рефлексии;

- потребностно-мотивационное - формирует умение в трудных ситуациях находить внутри себя силы, брать ответственность за свою жизнь, делать выбор, формирует потребность в самокоррекции;

- развивающее - способствует адекватному ролевому развитию, формированию эмоциональной децентрации и произвольной регуляции поведения;

- коррекционное, заключается в смягчении эмоционального дискомфорта у детей с ОВЗ, стимулировании их активности и самостоятельности, устранение и предупреждении вторичных личностных реакций, вызванных эмоциональными расстройствами (агрессивность, повышенные возбудимость и тревожность);

- профилактическое - направленные на развитие психологического здоровья и эмоциональной и социальной компетентности детей с ОВЗ [].

Таким образом, реабилитационный потенциал мультипликационной терапии заключается в том, что мультфильм выступает как:

- средство самопознания и раскрытия внутренних резервов ребенка с ОВЗ;

- средство эффективной саморегуляции;

- вспомогательный дидактический материал в образовательном процессе;

- инструмент налаживания межличностных и межгрупповых взаимоотношений.

Можно выделить такие *методические приемы мультипликационной терапии* : индивидуальный и коллективный просмотр мультфильмов; обсуждение мультфильмов и беседы, направленные на знакомство с различными эмоциями, чувствами; фантазирование, стимулирующее визуализацию и активное воображение; сочинение историй, развивающее вербальные навыки; техники художественной экспрессии, основанные на использовании различных изобразительных материалов и корректирующие эмоциональные нарушения; игра с использованием игрушек и различных предметов; словесные и подвижные игры; проигрывание ситуаций; музыкальное и видео сопровождение[].

Таким образом, причины выбора мультипликационной терапии в качестве реабилитационной методики: анимация включает в себя больше возможностей для реабилитации, чем любой другой вид творчества; мультипликационное творчество позволяет развивать способности детей, что позитивным образом сказывается на их реабилитации и социализации; важной составляющей мультипликационной терапии является работа в команде; процесс освоения новых технологий.

Мультипликационная терапия позволяет облегчить кризисные состояния; преодолеть глубинные страхи; наполнить творчеством и радостью дни; преодолеть последствия заболеваний, как психологические, так и физические; бороться с психосоматическими, постстрессовыми, невротическими расстройствами; повышает качество реабилитации и творческой социализации детей в процессе коллективной деятельности.

Целями мультипликационной терапии является формирование отрицательного отношения к проявлению негативных черт характера, способности находить пути их преодоления, формирование положительных

черт характера, развитие эмпатии, полноценное развитие личности ребенка с ограниченными возможностями здоровья.

2. РЕАБИЛИТАЦИОННОЙ ПОТЕНЦИАЛ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННОЙ ТЕРАПИИ В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ С ОГРАНИЧЕННЫМИ ВОЗМОЖНОСТЯМИ ЗДОРОВЬЯ (на примере ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями» п. Веселая Лопань Белгородской области)

2.1. Реабилитационный ресурс мультипликационной терапии (на материалах исследования)

В настоящее время одним из актуальнейших направлений является исследование проблем влияния мультфильмов на личность ребенка, на их психо-эмоциональное состояние. Как показал анализ литературы, данная проблематика в современной науке остается малоизученной и носит скорее житейский характер. Также недостаточно научных исследований, касающихся использования мультфильмов (мультитерапии) в реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья разного возраста. Хотя есть определенная база в области исследования влияния мультфильмов на детскую психику (Абраменкова В.И., Богатырева А.Л., Воронина О.А., Гришеева Н.П., Козачек О.В., Медведева М.И.) [Абраменкова В.И., Богатырева А.Л. Дети и телевизионный экран. // Восп. шк. 2006. №6. С. 28 - 31. Воронина О.А., Медведева Н.И. Влияние современных мультфильмов на психику ребенка. [www.rae.ru/ forum](http://www.rae.ru/forum) 2012/271/1559. Гришеева Н.П. Социально-психологические аспекты влияния телевидения на дошкольника. // Нач. шк. Плюс до и после. 2001. №8. С. 75. Козачек О.В. Мультфильмы: их влияние на психику ребенка // Здоровье и экология. 2007. №4. С. 64-73].

Для явления реабилитационного потенциала мультипликационной терапии нами было проведено социальное исследование «Реабилитационный

ресурс мультипликационной терапии в работе с детьми с ограниченными возможностями здоровья», на базе ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями» п. Веселая Лопань Белгородской области. Основаниями для проведения такого исследования стало:

- Центр уже имеет определенную материально-техническую базу для использования мультипликационных фильмов – ноутбуки, видеопроектор, экран, фотоаппарат, мульти-медийное оборудование;

- Центр имеет богатый опыт использования различных методов арт-терапии в реабилитации детей;

- Центр создал сеть отделений по подготовки родителей-тьюторов, что может включить в программу их подготовки и обучение элементам активной и пассивной мультипликационной терапии;

- специалисты Центра единогласно заинтересованы в использовании мульттерапии в реабилитационном процессе;

- администрация Центра всегда поддерживает инновационные стремления специалистов в совершенствовании реабилитационных практик.

Опираясь на Концепцию информационной безопасности детей, в нашем исследовании мультфильм рассматривается не только как произведение искусства, в котором отражено образное представление окружающего мира, но и как средство терапевтического и реабилитационного воздействия [].

Учитывая социальный заказ общества создание условий для успешной социализации и социальной интеграции детей с ограниченными возможностями, изучив мнение родительской общественности, считаем, что созрела необходимость в постоянном обновлении методов реабилитации в Весело-Лопанском реабилитационном центре. И, думаем, что это возможно в случае активного использования реабилитационного потенциала мультипликационной терапии.

Проведенный теоретический анализ научной литературы подтвердил актуальность заявленной темы и позволил сформулировать рабочую

гипотезу, поставить цель и задачи социального исследования. Базой исследования стало ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями» в п. Веселая Лопань Белгородской области. Целевой группой были дети – пациенты Центра от 4-х до 12-ти лет.

На первом этапе целью нашего исследования стало выявление взаимосвязи характеристик мультфильмов с эмоциональным состоянием детей 4-12 лет – пациентов Реабилитационного центра.

Нами были поставлены следующие задачи:

1. Выявить наиболее предпочтительные для детей мультфильмы и определить, сколько в среднем времени, проводят дети за их просмотром.
2. Выделить детей, отдающих предпочтение отечественным и зарубежным мультфильмам группы «action».
3. Выявить уровень тревожности у детей, как одного из показателей состояния эмоциональной сферы детей в двух выделенных группах.
4. Выделить критерии воздействия мультипликационных фильмов на личность ребенка.
5. Провести эксперимент на исследование эмоционального состояния детей во время просмотра предложенных мультфильмов.
6. Разработать рекомендации по подбору мультипликационных фильмов для родителей и педагогов.

Объектом исследования являлось эмоциональное состояние детей до и после просмотра мультфильма.

Предмет исследования: взаимосвязь характеристик мультфильмов и эмоционального состояния детей.

Нами выдвинуты гипотезы исследования: содержание действий главных героев при просмотре мультфильмов влияет на изменение эмоционального состояния детей; метод цветовых выборов позволяет определить влияние характеристик мультфильмов на эмоциональную сферу детей.

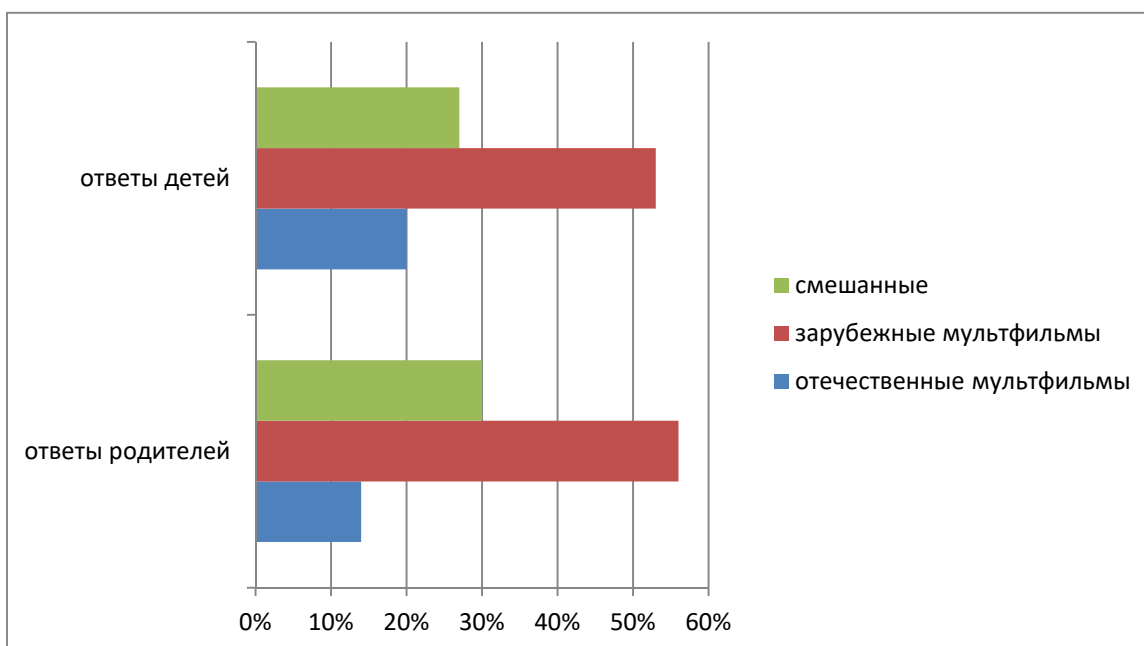
Методы исследования:

1. Анкетирование родителей, специалистов Центра.
2. Беседа с детьми.
3. Тестирование детей с целью выявления уровня тревожности (Тест Р. Тэммпла, М. Дорки, В. Амена)
4. Психологический анализ соотношения формы (визуальный ряд, музыкальное сопровождение) и содержания мультфильмов.
5. Эксперимент.

Методом анкетирования было опрошено 36 человек – родители и опекуны детей, находящихся в ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья» в п. Веселая Лопань Белгородской области, в трех заездах по 12 человек в каждом; дети - 43 человека; специалисты Центра - 6 человек.

Проведенный анализ анкет и личных бесед с детьми и родителями позволил сделать следующие выводы.

Родители на вопросы анкеты ответили следующим образом: «Какие мультфильмы любит смотреть ваш ребенок?» 56% ответили - зарубежные мультфильмы, 14% - отечественные, 30% - смешанные. Анализ бесед с детьми выявил, что 53% детей любят смотреть зарубежные мультфильмы, 27% - смешанные, 20 % - отечественные. Большинство детей отдают предпочтение просмотру зарубежных мультфильмов.



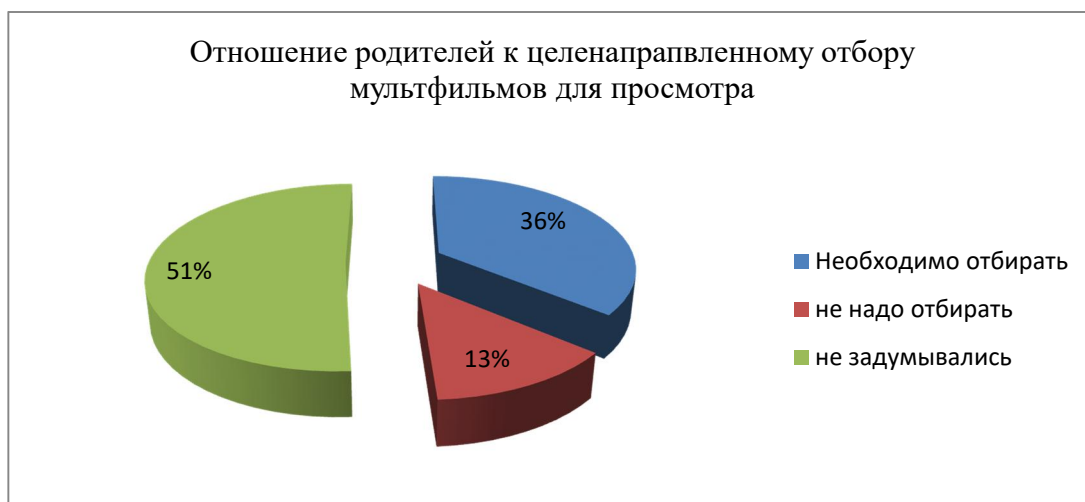
На вопрос «Ограничиваете ли Вы время для просмотра мультфильмов детьми, да или нет?» 36% - ограничивают, 64% - не ограничивают. Из данных ответов очевидно: родители считают, что их дети предпочитают смотреть зарубежные мультфильмы. Большинство взрослых занимают в этом деле пассивную позицию, не оказывая влияние на время просмотра. В свою очередь, дети сами определяют героев для подражания, копируя их поведение и поступки.

Сравнивая ответы родителей и детей, наглядно можно увидеть то, что в целом родители принимают предпочтения своих детей, но в незначительной мере контролируют выбор и время просмотра мультфильмов.

Из всех опрошенных родителей только 33% устраивают совместные просмотры мультфильмов.



Большинство родителей не осуществляют отбор мультфильмов, они не задумываются об их содержании (57%). Практически все родители понимают, что мультфильмы можно использовать для воспитания и развития детей, но не знают, как это сделать (93%). Обсуждают мультфильмы после просмотра всего 25% родителей, каждый третий (33%) нуждается в помощи в определении темы и постановки вопросов для беседы с детьми. 88% опрошенных родителей соглашались с тем, что отбор мультфильмов, которые смотрят дети, необходим.



Чаще всего дети смотрят мультфильмы в компьютере (56%), приобретают DVD (34%), 10% обычно смотрят мультики по телевизору, по специальному каналу. Некоторые родители приобретают диски с советскими мультфильмами и в 45% случаев они детям нравятся. Самыми любимыми мультиками на сегодняшний день являются:

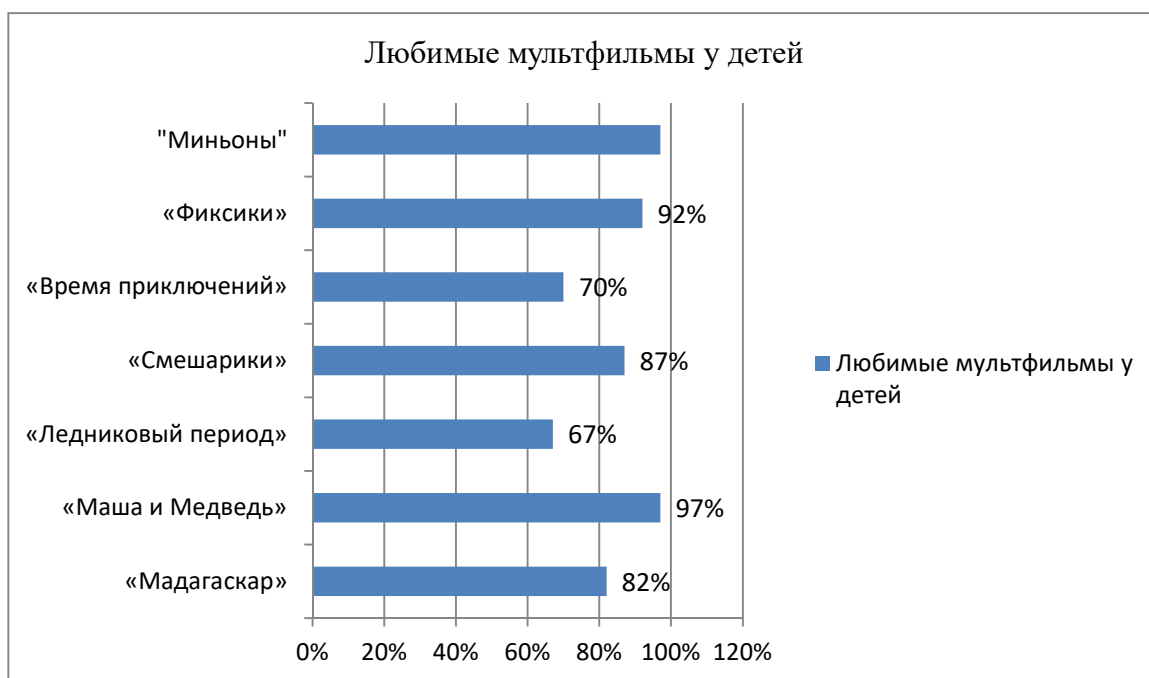
Получается, что большинство родителей не задумываются, о том какие мультфильмы смотрят их дети, доверяя, по сути, воспитание ребенка случайным персонажам, а податливая психика ребенка с удовольствием воспринимает всякий информационный хлам.

Причина, чаще всего, заключается в том, что ребенок чем-то занят (56%) и сидит перед экраном с довольным Выражением лица, а взрослые спокойно могут заниматься своими делами (44%).

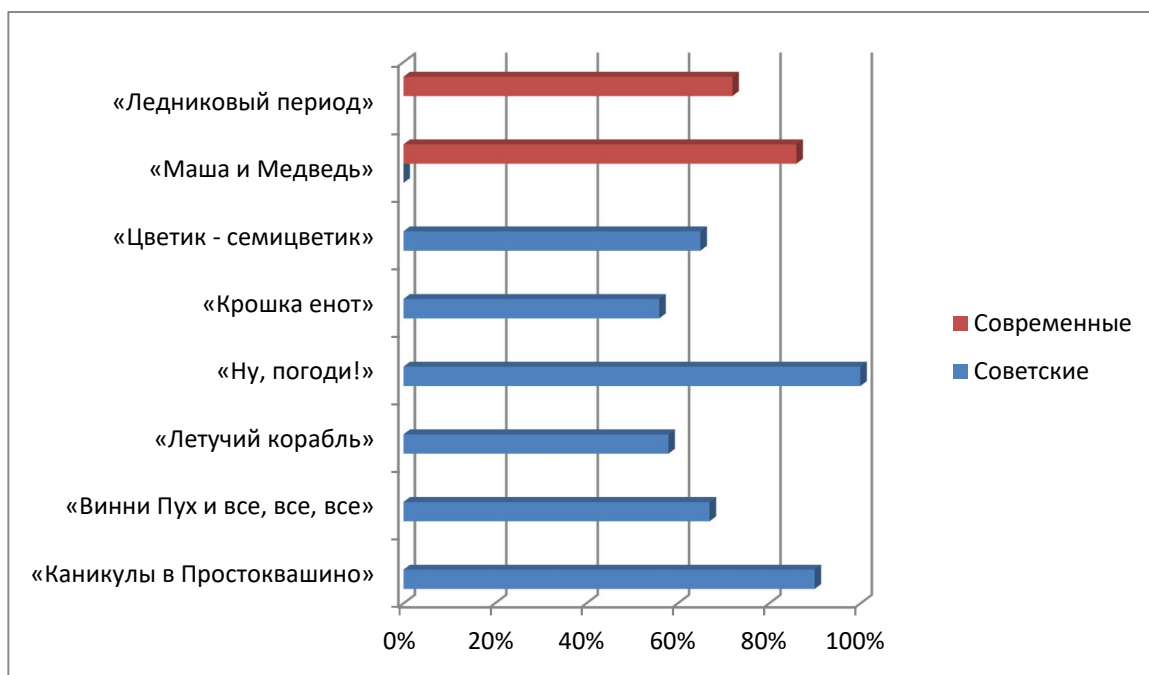
Понятно и почему дети любят иностранные мультфильмы - они очень красочные, остросюжетные и громкие. Отечественные мультфильмы чаще всего более спокойные, в них часто заложены серьезные обобщения, они заставляют ребенка думать, размышлять, то есть проделывать определенную умственную работу. Это не только развлечение, а самый настоящий урок. За юмором отечественных мультфильмов кроются очень важные знания: Как вести себя с друзьями, а как со взрослыми? Учат тому, что надо трудиться, помогать тем, кто нуждается в помощи, что надо быть храбрым, любить, уметь прощать. Зло наказывается, а добро преодолевает все преграды

Но ребенку не всегда хочется работать (к сожалению, это свойственно человеческой психологии), поэтому русские мультфильмы после просмотра нескольких иностранных детям смотреть уже неинтересно.

В числе любимых мультфильмов большинство детей назвали современные мультфильмы такие как: «Мадагаскар», «Маша и Медведь», «Ледниковый период», «Смешарики», «Время приключений», «Фиксики» и другие, потому что в них много приключений, отличная графика, они яркие, динамичные, смешные, интересные.



Большинством родителей названы любимыми мультфильмами - советские мультфильмы – «Каникулы в Простоквашино», «Винни Пух и все, все, все», «Летучий корабль», «Ну, погоди!», «Крошка енот», «Цветик - семицветик», потому что они музыкальны, поучительны, они искренние и добрые, в них всегда добро побеждает зло.



Также был назван мультфильм «Гора самоцветов», потому что он знакомит со сказками народов России и Диснеевские мультфильмы такие как: «Король Лев», «Красавица и чудовище», потому что они душевные и красочные.

Анализ теста по выявлению уровня тревожности показал: что у 3% детей - низкий уровень тревожности, а высокий – 55% и средний уровень имеют 42 % детей. Из данного исследования можно сделать вывод, что большинство детей имеют высокий и средний уровень тревожности.

Беседа с детьми помогла выявить наиболее популярные мультфильмы: «Том и Джерри», «Шрек», «Ну, погоди», «Винни-пух», «Черепашки Ниндзя», «Маша и Медведь», «Миньоны».

Нами была сделана попытка проанализировать предпочитаемые мультфильмы по таким критериям:

1. Частота кадров.
2. Образы главных героев.
3. Предметы, сопровождающие действия.
4. Краски и цвета.
5. Звуковое оформление.

Было отобрано четыре мультфильма; три с положительной характеристикой: «Кот Леопольд», «Маша и Медведь», «Каникулы Бонифация», (эти мультфильмы с различной эмоциональной окраской - от более насыщенной к менее насыщенной). Один фрагмент мультфильма с отрицательной характеристикой - «Шрек». Продолжительность мультфильма составила около 10 минут.

С целью изучения характера взаимосвязи просмотренных мультфильмов с эмоциональными состояниями ребенка детям предложили карточки со смайлами, изображающими настроение: радостное, грустное и нейтральное. Ребенок до и после просмотра мультфильма должен был выбрать соответствующее ему в данный момент настроение и раскрасить в понравившийся цвет. Результат эксперимент показал следующее:

Эксперимент 1. Мультфильм «Кот Леопольд»

До просмотра мультфильма 80% детей определило для себя радостное настроение, 13 % - нейтральное настроение, у 7 % - грустное настроение. После просмотра произошли изменения: 47% детей определили для себя радостное настроение, а у 53 % детей – оно стало нейтральным. Можно сделать вывод, что просмотр этого мультфильма не оказал негативного влияния на настроение детей.

Эксперимент 2. Мультфильм «Маша и Медведь»

По той же методике мы получили результаты: до просмотра мультфильма 77% детей определили свое настроение как радостное, 23% - как нейтральное. После просмотра - 100% детей оценили свое настроение как радостное. Таким образом, просмотр этого мультфильма в значительной мере улучшил настроение и эмоциональное состояние детей.

Эксперимент 3. Мультфильм «Каникулы Бонифация»

До просмотра - 55% детей были с радостным настроением, 43% имели нейтральное настроение и 2 % - грустное. После просмотра у 3% детей настроение стало радостным, а 97% детей испытывали нейтральное настроение. Можно сказать - просмотр мультфильма настроение детей не

ухудшил. Увиденное на экране в ходе просмотра детей успокоило, скорректировав настроение - нейтрализовало слишком восторженное и грустное настроение. Мультфильмы такого типа можно рекомендовать к просмотру их перед сном.

Эксперимент 4. Мультфильм «Шрек»

До просмотра у 81% детей – настроение радостное, у 19% - настроение грустное. Просмотренный фрагмент мультфильма показал следующее: у 13% детей осталось грустное настроение, у 40% детей настроение осталось радостное, а у 47% стало нейтральное. Настроение значительно не ухудшилось, но из радостного настроения почти у половины детей оно стало нейтральным.

Можно с уверенностью сказать, что детское настроение напрямую зависит от эмоционального фона мультфильма. Например, в мультфильме «Каникулы Бонифация» большое количество положительных эмоций, такие как: радость, восторг, удовольствие. Вследствие действия описанных механизмов – внушения, заражения, настроение ребят значительно улучшилось. В мультфильме «Кот Леопольд» происходит чередование положительных и отрицательных эмоций: радость, огорчение, поэтому настроение детей несколько снизилось. В мультфильме «Маша и Медведь» эмоциональное состояние героев ровное, спокойное, что повлияло на формирование соответствующего настроения. Фрагмент мультфильма «Шрек» содержал в себе отрицательные эмоции: огорчение, грусть, печаль. Это повлияло на снижение общего эмоционального фона детей. Таким образом, увиденное на экране оказывает существенное влияние на эмоциональные состояния ребенка.

Методика окрашивания детьми своего настроения в понравившийся цвет показала, что в случаях существенного повышения эмоционального фона настроение детей было окрашено в цвета, доминирующие в мультфильме. Например, в мультфильме «Каникулы Бонифация» настроение детей было окрашено в коричневые и черные тона, которые ассоциировались

с понравившимися героями: львом и детьми-негритами. В остальных случаях при нейтральном восприятии, увиденное на экране ассоциаций с цветами просмотренного мультфильма не вызывает. Следовательно, определить влияние мультфильмов через цветовую характеристику на эмоциональную сферу детей не представляется возможным.

Учитывают ли воспитатели и педагоги в своей работе то, что ребенок получает очень важные знания из мультфильмов? Понимают ли они, что через сравнения себя с любимыми героями ребенок учится справляться со своими страхами и трудностями, формируется его характер и взгляды?

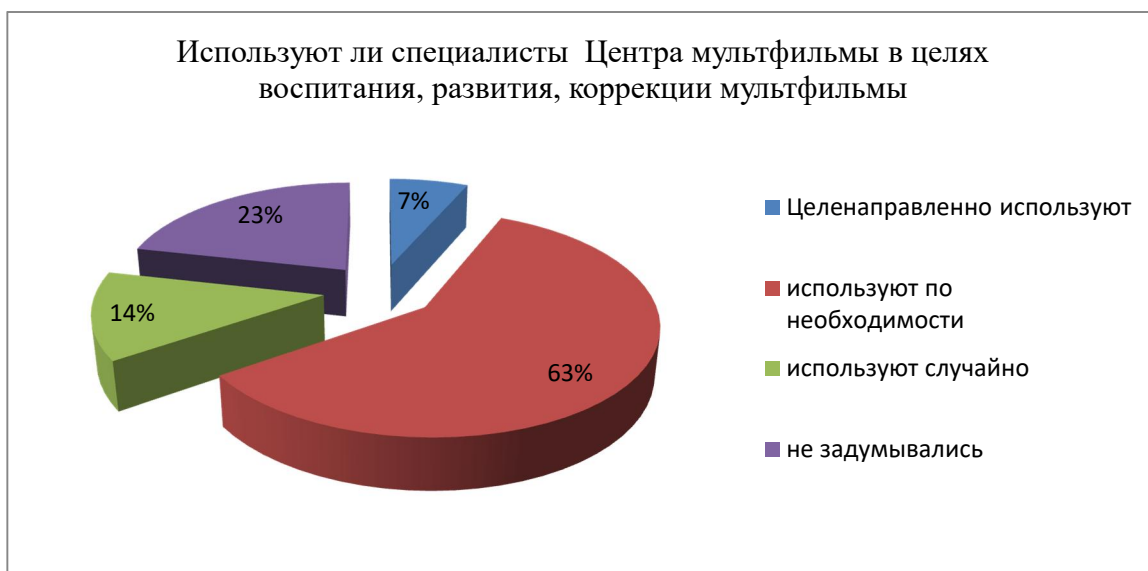
Несмотря на то, что все специалисты Центра единогласно заинтересованы в использовании мульттерапии в реабилитационном процессе, всего лишь 15 % применяют его в своей работе с детьми, в большинстве случаев мультфильм используется для заполнения досуга детей (53%), 32% специалистов не используют мультфильмы в своей работе. Типичными причинами отказа от использования мульттерапии в ходе реабилитационного процесса специалисты Центра выделили: отсутствие опыта в области использования методов мульттерапии (65%); отсутствие методических рекомендаций, указаний, программ по применению мульттерапии в реабилитационной работе (29%); риск негативного влияния мультпродукции на детей (4%); никогда не задумывались, нет необходимости (2%).

Причины, по которым специалисты не используют мульттерапию в реабилитационном процессе



В этой связи надо согласиться с указанием на отсутствие конкретных рекомендаций по совместному просмотру мультфильма с детьми и дальнейшему обсуждению его. Однако, просмотр требует не только последующего обсуждения и работы с мультфильмом, но и особой организации показа, учитывающей психологические возрастные особенности восприятия и развития, психо-эмоционального состояния ребенка, особенности заболевания детей. Отсутствие рекомендаций по использованию мульттерапии затрудняет процесс его применения в реабилитационных целях.

Нами был предложен специалистам Центра вопрос, воспитывая у детей такие качества как понимание, сочувствие, терпимость, добро, зло, толерантность, используете ли Вы наряду с распространенными (классическими) педагогическими приемами сюжеты из мультфильмов?



Многие ответили, что используют по мере необходимости и случайно (63%). И при изучении развивающей среды в Центре можно наблюдать, что в игровых комнатах и кабинетах психолога, социального педагога имеются игрушки, наглядные пособия в виде персонажей из мультфильмов, настольные игры (пазлы), книги, журналы с изображением любимых детских героев. Дети с удовольствием играют в эти игрушки, они разыгрывают сцены из мультфильмов, фантазируют и создают новые эпизоды, сюжеты. Такие игры многие педагоги широко используют для воспитания и развития у детей социальных навыков.

По итогам анализа результатов исследования, были определены следующие критерии воздействия мультфильмов на личность ребенка:

- мультфильмы влияют на формирование различных образов, представлений и эталонов поведения ребенка;
- идентификация себя с главными героями мультфильма оказывает влияние на формирование тех или иных качеств личности;
- мультипликационные фильмы влияют на эмоционально-волевую сферу личности.

Из всего сказанного, можно сделать вывод, что в процессе практической работы с детьми специалисты Центра и некоторые родители используют сюжеты мультфильмов, игрушки в виде персонажей, игры в социальном развитии детей и для создания положительных эмоций. Вместе с

тем, имеется необходимость в разработке специальной Хрестоматии с комплексом упражнений и игр, которые помогут использовать сюжеты мультфильмов наиболее активно и рационально, перечнем мультфильмов для совместных просмотров в группе или с родителями, содержание которых позволит целенаправленно воздействовать на ребенка в целях его развития, нравственного воспитания, снятия психологического напряжения, коррекции страхов и т.д.

2.2. Программа реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья с использованием метода мультипликационной терапии

В настоящее время мультипликация, также как и другие продукты теле- и видео индустрии, стала неотъемлемой частью культуры. Однако, на наш взгляд ее изучению и использованию в целях реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья не уделяется достаточного внимания. Мультипликация, как любой продукт культуры требует активного восприятия и понимания ребенком смысла сюжета и поведения героев, динамики сюжетной линии и установлении причинно-следственных связей. Для этого необходимы навыки критичного восприятия и активизации мотивации к просмотру. Если рассматривать просмотр мультипликации как одну из форм деятельности детей, то ее активная форма предполагает включение воспринятой информации в актуальные для детей виды деятельности (в соответствии с возрастными особенностями каждого этапа развития), такими, как общение, игра, творчество, бытовой труд, учебная деятельность. Такое включение, на наш взгляд, напрямую отвечает задачам реабилитации и коррекции детей с ограниченными возможностями здоровья. Существенная роль в этом процессе отводится родителям как основным «реабилитологам». Для овладения детьми любой деятельностью необходимо совместное участие в ней взрослых и позитивная оценка достижений ребенка. Поэтому мульттерапия может быть направлена на удовлетворение

естественных потребностей ребенка, как в развлечении, так и в общении, деятельностной самореализации, социальной адаптации и признании родителями.

К настоящему времени имеется опыт успешного комплексного использования мульттерапии в целях коррекции трудностей в поведении, развития конструктивных взаимоотношений между детьми в группе и развития мотивации к обучению, а также коррекции мотивации достижений.

В настоящий момент этот опыт нашел продолжение во внедрении методов мульттерапии в реабилитационный процесс, осуществляемый ОГБУ «реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья».

Результаты анализа данных проведенного нами исследования о роли мультипликационных фильмов в реабилитации ребенка с ограниченными возможностями здоровья позволили разработать ряд рекомендаций по организации мультипликационной терапии на базе ОГБУ «Реабилитационный центр для детей и подростков с ограниченными возможностями здоровья» и отделениях подготовки родителей-тьюторов в районах Белгородской области и подбору мультфильмов для родителей и специалистов, работающих с данной категорией детей для проведения мульттерапии пассивного вида.

Разработанные рекомендации сводятся к следующему:

- определение основных целей и задач по формированию тех или иных представлений и образов у детей;
- организация досугового времяпровождения;
- контроль и наблюдение за просмотром детьми тех или иных мультфильмов;
- подбор мультипликационных фильмов, соответствующих целям и задачам реабилитации и коррекции;
- совместный просмотр мультфильмов с обсуждением, как в индивидуальной, так и в групповой форме;

– закрепление демонстрируемых образов в семейно-бытовой культуре.

В основу разработки рекомендаций легла идея сопровождения детей в процессе выбора, просмотра и анализа мультфильмов.

Данные рекомендации могут быть предоставлены в образовательные и социально-реабилитационные учреждения.

Мульттерапия включает в себя большое количество возможностей для реабилитации и социальной интеграции детей с ограниченными возможностями здоровья: мультипликационное творчество позволяет развивать креативные способности детей, что позитивным образом сказывается на их социализации; формирует личностные, коммуникативные и социальные компетенции, складывается опыт работы в команде.

Доступность, компактность, мобильность этой технологии, ее привлекательность для детей разных возрастов позволяет использовать ее родителями дома, так и в реабилитационных учреждениях для детей и подростков, что, безусловно, подтверждает ее ценность. Нами была разработана программа мультипликационной терапии для детей с ограниченными возможностями здоровья «Маленькие мультипликаторы».

Основные цели Программы – создание благоприятных условий для реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья, формирование основ базовой культуры личности, всестороннее развитие и коррекция психических и физических качеств в соответствии с возрастными и индивидуальными особенностями, подготовка к жизни в современном обществе, формирование личностных компетенций, обеспечение безопасности жизнедеятельности детей средствами мульттерапии.

Задачи программы:

Дидактические:

- познакомить детей с историей возникновения и развития мультипликации;

- познакомить детей с технологией создания мультипликационных фильмов;

- расширить знания детей о профессиях: сценарист, художник-аниматор, оператор съемки, звукооператор.

Коррекционно-развивающие:

- развивать творческое мышление и воображение, познавательную активность.

- формировать художественные навыки и умения;

- формировать навыки связной речи, коммуникативные умения, умение использовать разнообразные выразительные средства.

- поддерживать стремление детей к отражению эмоций и рефлексии посредством анимационной деятельности;

- прививать ответственное отношение к своей работе;

- формировать навыки работы в команде.

Программа имеет два раздела:

3. Программа «Мультфильмы о главном» (пассивная форма мульттерапии)

4. Программа «Мульт-Маг и Я» (активная форма мульттерапии)

Остановимся подробнее на данных программах.

Раздел 1. Программа «Мультфильмы о главном» (пассивная форма мульттерапии)

Одной из задач нашей работы стала разработка методики и методических рекомендаций для специалистов реабилитационных учреждений по реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья средствами мульттерапии. Для реализации этой задачи с учетом полученных теоретических положений нами разработана и апробирована методика, которая составила основу программы по использованию мульттерапии в реабилитационном процессе «Мультфильмы о главном».

В качестве основы для мульттерапии с целью реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья мы использовали основные теоретические положения исследований Ю.Н. Усова, А.В. Федорова []. Согласно позиции авторов, особое внимание должно быть уделено развитию

художественного восприятия, критического мышления, вербального и осознанного осмысления получаемой аудиовизуальной информации, что реализуется посредством организованного просмотра и активного обсуждения мультфильмов. Восприятие мультфильмов и активная работа с полученной аудиовизуальной информацией, в нашем случае, образов мультфильмов, способствует установлению ассоциативных связей с личным опытом ребенка, актуализации сопереживания персонажам и автору, образному обобщению происходящего на экране. Построение обсуждения авторы предлагают выстраивать по следующему алгоритму: просмотр; отбор для работы эпизодов, наиболее ярко демонстрирующих смысл сюжета с их последующим анализом и обсуждением; выявление авторской концепции, замысла и его оценка; завершение обсуждения «проблемно-проверочными вопросами», позволяющими выявить степень усвоения детьми мультинформации.

За основу была взята выше предложенная схема, адаптированная и выстроенная с учетом возрастных и индивидуальных особенностей. Система совместной деятельности детей с взрослым по просмотру мультфильмов разработана также с опорой на исследования Р.Г. Казаковой, Ж.В. Мацкевич, использующих в своей работе мультипликационные фильмы в качестве средства художественно-эстетического развития детей []. Свою деятельность по реализации пассивной формы мульттерапии мы разделили на этапы: подготовительный, когнитивный, эмоционально-побудительный, практико-рефлексивный этап. Спецификой построения вышеперечисленных этапов является их существование на протяжении всего реабилитационного процесса, то есть происходит не смена состояний процесса, а включение в него новых, более сложных факторов.

При проектировании алгоритма обсуждения мультфильма в ситуациях в качестве основы мы использовали модель работы Л.М. Баженовой. Модель предполагает реализацию двух позиций в обсуждении мультфильма - «от зрителя» и «от автора», которые в процессе работы сочетаются []. При

обсуждении мультфильма с позиции «от зрителя» необходимо исходить от чувств ребенка, полученных им в ходе просмотра. В этом случае в обсуждение включаются вопросы типа: «Какие чувства у тебя вызвал мультфильм? Почему?», «В момент, какого эпизода тебе было грустно/весело?» и т.д. Обдумывание собственных эмоций побуждает ребенка вспоминать содержание мультфильма, его эмоциональный строй. Согласно исследованиям Л.М. Баженовой, дети в процессе такого обсуждения и анализа работают над фильмом, следуя от собственных эмоций и переживаний и восприятия мультфильма к автору, авторскому замыслу. Тем самым осуществляется связь чувств и переживаний, личного отношения ребенка с материалом и содержанием фильма.

Обсуждение в позиции «от автора», в первую очередь, акцентирует внимание детей на само содержание мультфильма, его сюжет, героев. В этой связи наиболее целесообразны вопросы, ориентирующие детей на детальное осмысление и интерпретацию героев, их облика, характера, поступков, действий, причинно-следственных связей. Анализ и воздействие фильма на детей происходит в этом случае по схеме «от автора – к себе» []. В своей работе мы использовали сочетание двух подходов к обсуждению, так как для нас было важно, чтобы дети не только уяснили причинно-следственные связи и содержание, но и почувствовали эмоциональный строй мультфильма. Сочетание двух подходов – понимание себя через авторский замысел, героя через себя составляют основу полноценного восприятия и понимания.

Особое значение в нашем исследовании придавалось организации реабилитационной среды. На подготовительном этапе была организована мультклуб, представляющий собой детский кинозал, погружающий детей в мир мультфильма. В комнате, отведенной под создание мультклуба, были созданы условия, позволяющие реализовывать детям свои желания, активно действовать и работать с образами мультипликационных героев. Для самостоятельной деятельности детей был использован набор персонажей мультфильмов, персонажи мультфильмов для настольного театра, шапочки-

маски, самодельные мультперсонажи, костюмы в уголке ряженья, диски для просмотра любимых мультфильмов.

Мультфильмы для работы были избраны с учетом разработанных в теоретической части исследования требованиями к отбору мультматериалов. В качестве материала в работе с детьми использовались: советские, современные мультфильмы отечественного производства; зарубежные мультфильмы; обучающие мультфильмы (Приложение). В работу были включены преимущественно короткометражные мультфильмы, однако, нами использовались и мультфильмы, продолжительность которых превышала 10 минут. В этом случае просмотр был разделен на две части, либо организовался предварительный просмотр перед работой. Построение работы с мультфильмом на всех этапах было подчинено общей структуре: первоначально с детьми проводилась подготовительная работа по осознанному восприятию и пониманию мультфильма, затем уже осуществляется переход к реализации других задач. Работа в рамках программы «Мультфильмы о главном» предполагает такую последовательность работы с мультфильмом:

1. Дети получают приглашение в мультклуб через организацию сюжетно-ролевой игры «Купи билет в кино».
2. В мультклубе вместе со специалистом детей встречает мульт-герой, активно взаимодействуя со зрителями (например, домовенок Кузя, Лунтик, Смешарики и т.д.).
3. Вступительное слово специалиста предшествует просмотру и создает благоприятную атмосферу в группе, через постановку проблемных вопросов мотивирует к просмотру, к активному восприятию мультфильма.
4. Просмотр мультфильма и его обсуждение
5. Игровая продуктивная деятельность на основе содержания мультфильма, ориентированная на реализацию задач этапа.
6. Рефлексия.

Данная методика направлена и на взаимодействие с родителями. В рамках «Школы родительского тьюторства» могут быть организованы тематические встречи, посвященные проблемам взаимодействия детей с современной мультипликацией. Методика сопровождения просмотра мультфильма и отдельные ее элементы будут потом использоваться ими во время домашних просмотров.

Подготовительный этап (раздел «Мульт-калейдоскоп»). Цель - подготовка детей к осознанному просмотру и восприятию мультфильма. Задач:

- познакомство детей с процессом работы над созданием мультфильма как произведения искусства;
- знакомство детей с многообразием мультфильмов (рисованные, пластилиновые, кукольные, компьютерные);
- разбор смысла событий, происходящих в мультфильме;
- развитие умений описания персонажей, характеристики их поступков и черт характера;
- содействие процессу понимания ребенком причинно-следственных связей в сюжете;
- развитие коммуникативных умений (слышать заданный вопрос, давать развернутый ответ, проговорить увиденное);
- включение во время работы с мультфильмом различных видов деятельности ребенка (игровая, театрализованная, исследовательская, продуктивная и т.д.).
- обмен впечатлениями от увиденного мультфильма.

Можно использовать *дополнительные приемы* работы с мультфильмом. Прием «стоп-кадра» - во время просмотра мультфильма происходит остановка на нужном эпизоде и предлагается обсудить и проанализировать увиденное. Далее просмотр продолжается. Цель - необходимая коррекция впечатлений ребенка, точное их воспроизведение, диагностика

психологического состояния ребенка во время просмотра, его смена настроения, интерес, какие эмоции появляются и др.

Прием *драматизации* - дети пересказывают сюжет мультфильма с использованием игрушек-персонажей, устанавливая последовательность событий, характеризуя героев.

Прием «продолжения сюжета мультфильма» - дети пишут продолжение мультфильма, рисуют любимых персонажей или сюжет, обыгрывают с помощью игрового материала эпизоды, лепят из пластилина главных героев. Цель – творческое развитие, содействие выражению полученных эстетических и эмоциональных впечатлений от просмотра мультфильма.

Подготовительный этап позволяет детям осмыслить собственные возможности, трудности и достижения, возникшие в процессе совместной деятельности. Задача специалиста на этом этапе - актуализация интереса и мотивации детей для последующего посещения мультклуба.

Есть несколько вариантов приема «продолжения сюжета мультфильма»: *составить рассказ*, который станет продолжением мультфильма (умение вербализовать собственные мысли); *групповое рассказывание сюжета мультфильма*, с использованием приема, когда мультгерой (актер), любит мультфильмы, но все время забывает их содержание, просит детей пересказать ему сюжет того или иного мультфильма, а дети по очереди рассказывают различные эпизоды из мультфильма.

Прием «сюжетные картинки». Цель - облегчить трудности при установлении причинно-следственных связей, последовательности событий. Сюжетные картинки из мультфильма (скриншоты) позволяют детям следовать логике повествования с опорой на наглядность.

Когнитивные этап (раздел программы «Добрая фея и злой колдун».

Цель - формирование личностных компетенций, апробация возможностей мультфильма как средства расширения и совершенствования нравственных представлений и оценок ребенка.

Задачи: содействовать расширению и углублению нравственных представлений у детей; формировать у детей умения определять и выделять нравственное содержание мультфильма, нравственные качества и мотивы поведения героев; развитие умения оценки и рефлексии.

Просмотр мультфильмов сопровождается беседами, направленными на формирование у детей нравственных представлений, актуализацию проявления личного отношения к происходящему, его оценке. Используются приемы создания проблемных ситуаций, игровые приемы, приемы интерактивного обсуждения. Ведущий прием обсуждения на этом этапе - позиция «от автора». Нравственные вопросы типа «Что стало причиной такого поведения героя?», «Какой момент мультфильма можно назвать поучительным?», «Какие качества героя проявляются в эпизоде....?», «На кого из героев ты желал бы быть похожим?», «Как бы ты поступил на месте героя?», «Что вы можете сказать про (имя героя)?», «Как вы можете охарактеризовать персонажа».

Прием решения проблемных ситуаций. Обсуждается ситуация из мультфильма, требующая выбора стратегии поведения, поступка, Цель - научить детей видеть альтернативные варианты действия и выбирать тот, который в данной ситуации наиболее значим и необходим. Дети предлагают свой способ разрешения ситуации (можно работать по микрогруппам). Затем детям предлагается проиграть ситуацию, закрепив положительную форму поведения, делая акцент на эмоциях и чувствах героев.

Игровые приемы работы с содержанием мультфильма. Мотивирование детей к игре при помощи *игрушек-персонажей*; апробация *игр-предположений* - «А что если...», в рамках которых дети размышляли над альтернативными способами поведения в определенных ситуациях.

Эмоционально-побудительный этап (раздел программы « Я чувствую, что...?»). Цель - расширения нравственных представлений детей через обогащение и сопровождение нравственных чувств и эмоций. При обсуждении доминирует позиция «от зрителя».

Задачи: способствовать вербализации эмоциональных реакций на сюжет мультфильма; создать атмосферу для формирования чувства общности с окружающими, способствовать проявлению эмоциональной отзывчивости, сочувствия, сопереживания.

Основными приемами работы с отдельными фрагментами мультфильма, где наиболее ярко проявляются эмоции героев были: беседы с вопросами: «Какое настроение сопровождало вас во время просмотра мультфильма, его отдельных фрагментов?», «Какие чувства вызывает у вас тот или иной поступок?», «А почему так? Что послужило причиной, мотивом происходящего?, Почему герой так поступил?» ; прием усиления влияния на чувства ребенка через обращение к его личным чувствам; прием пересказа от лица персонажа, игры-драматизации.

Прием усиления влияния на чувства ребенка. - обращение к личным ощущениям ребенка («...представь себе, что ты оказался обманутым, обиженным...»).

Прием *«продолжение мультипликационного сюжета»* - запуск механизма эмоционального предвосхищения; способность к пониманию чувств другого, «прочтению»; пробудить нравственные чувства; положительно воспринимать другого.

Прием игра-драматизация. Цель - идентификация ребенка с героем мультфильма посредством моделирования его действий, поступков, вхождения в эмоциональное состояние. Включение в инсценировки костюмов, отличительных деталей персонажей позволяют приблизить образ к реальному, усиливая погружение ребенка в роль и чувства героя. Главной задачей на этом этапе является передача характера, эмоционального состояния персонажей. В завершение работы в наряду с содержательным наполнением роли дети демонстрируют выражение эмоционального состояния героя, его чувств и переживаний.

Прием *пересказа сюжета мультфильма от лица персонажа.* Данный прием помогает детям не только восстановить логику событий, но и глубже

проникнуть в суть происходящего с героем, осознать его нравственную позицию, мысли, мотивы, чувства.

Практико-рефлексивный этап (раздел программы «Посеешь поступок – пожнешь характер»). Цель - создание условий для приобретения детьми практического опыта совершения нравственных поступков, а также способности к рефлексии и оценке самого себя.

Задачи: способствовать переносу ребенком опыта проживания сюжетов мультфильма, игровых ситуаций, проигранных ролей в реальное взаимодействие с окружающим миром; сопоставление сюжетов мультфильма с ситуациями из собственной жизни; развитие рефлексии и оценки собственного поведения.

Прием «*сундучок добрых дел*» с набором бумажных сердечек - в течение дня на сердечках отмечаются все добрые дела, поступки, и эмоции детей, а концу каждого дня специалист с детьми открывает сундучок для обсуждения произошедших событий, совершенных поступков. Цель - формирование у детей «образа нравственный Я», начала рефлексии, осознанного понимания собственного поведения, его влияния на окружающих.

Таким образом, методология подбора мультфильмов, для их последующего использования в соответствии с поставленными реабилитационными целями должна включать интерпретацию показателей:

- характера поведения героев;
- эмоционального, смыслового и культурного контекстов их речи;
- мимической выразительности героев;
- интонации речи героев;
- характера музыкального сопровождения;
- архетипов, отраженных в образах персонажей (идеальных родителей, героя, женского и мужского начала, добра - зла и др.).

Можно сделать вывод, что основу методики составляет поэтапное построение реабилитационного процесса, включающее в себя сознательно

организованные, либо стихийно возникающие ситуации: ситуация сознательного восприятия и понимания мультфильма, ситуация выделения нравственного содержания мультфильма или отдельных его эпизодов; ситуация актуализации и проявления нравственных чувств; ситуация сопоставления нравственных конфликтов мультфильма с собственным поведением; ситуация переноса моральных установок фильма на собственное поведение. Подобное построение основывается на механизмах интериоризации и соответствуют следующей логике: через понимание и осознание нравственных норм, образцов поведения посредством эмоционального проживания отображенного на экране и активизации чувств и к их последующему принятию в качестве нравственных образцов поведения в реальной жизнедеятельности. Предложенная модель может стать

Основой для отбора диагностических методик, ориентированных на выявление исходного уровня психологического состояния, нравственного поведения детей. Особенности процесса мульттерапии, как средства реабилитации детей с ограниченными возможностями здоровья выступили: осуществление реабилитационного и коррекционного воздействия через канал восприятия ребенка, среду его зрительских впечатлений и эмоций; построение ситуаций контакта ребенка с мультфильмом через использование бесед, обсуждений, игровых упражнений и пр.; включение материала мультфильма в различные виды деятельности детей; активное использование игровой деятельности как инструмента слияния зрительской и авторской позиций при восприятии мультфильма; подготовленность специалиста к реализации мульттерапии.

Результаты проведенного исследования свидетельствуют о решении поставленных задач и подтверждении выдвинутой гипотезы. Цель исследования, состоящая в разработке и проверке научных основ реабилитации средствами мульттерапии, достигнута.

Таким образом, схема занятия с использованием мульттерапии (пассивная форма) выглядит так:

8. Настройка детей на работу, активизация внимания
9. Постановка проблемы – с чем мы будем работать (подведение к основной теме)
10. Просмотр мультфильма
11. Обсуждение проблемы через образы, представленные в мультфильме
12. Возможно модифицировать отрицательные образы в положительные (например, придумать другой конец к мультику)
13. Для наибольшей проработки проблемы можно подобрать игру-драматизацию
14. Рефлексия

Набор терапевтических мультфильмов, которые можно использовать на занятии, предложен нами в Приложении 2.

Раздел 2. Программа «Мульт-Маг и Я» (активная форма мульттерапии)

Процесс создания мультфильма - это интересная и увлекательная деятельность для любого ребенка, так как он становится не только главным художником и скульптором этого произведения, но и сам озвучивает его, навсегда сохраняя для себя полученный результат в форме законченного видеопродукта. Создавать мультфильмы можно с детьми разного возраста. Все зависит от включенности детей в процесс создания мультфильма. Так, дети 4-7 лет могут с помощью взрослого создать декорации, нарисовать или слепить персонажей мультфильма; во время съемки – передвигать фигурки, могут озвучить его. Дети старшего возраста, уже могут выступать в роли оператора, сценариста, режиссера-мультипликатора, аниматора, художника, актера и композитора.

Создание мультфильма – является многогранным инструментом комплексного воздействия на личность ребенка. Это многогранный процесс, интегрирующий в себе разнообразные виды детской деятельности: речевую, игровую, познавательную, изобразительную, музыкальную и др. В

результате чего у детей развиваются такие значимые личностные качества, как инициативность, любознательность, активность, эмоциональная отзывчивость, способность управлять своим поведением, владение коммуникативными умениями и навыками и т. д. Все это говорит о богатейшем реабилитационном потенциале активной формы мульттерапии.

Съемочный процесс включает:

1. Придумывание и обсуждение сюжета (известная сказка, рассказ или стихотворение, история из опыта, сочинение истории, идея - сценарий);

2. Создание персонажей и декораций;

3. Съемка мультфильма – в среднем 20-30 кадров (фотографий);

Съемка мультфильма – анимация (дети наделяются ролями: один из детей, выполняет роль оператора, занимает место у видеокамеры или фотоаппарата, закрепленного на штативе, а другие осуществляют действия в кадре, переставляя героев и декорации в соответствии с задуманным сюжетом): чем больше детализация движения персонажа, тем движения будут более естественными, плавными; во время съемки необходимо следить, чтобы статичные предметы (фон) не двигались; не забывать, что в декорациях могут происходить изменения (подул ветер – дерево закачалось); в кадр не должны попадать посторонние предметы, руки аниматоров, тени; чтобы движения персонажей получились четкими, снимать нужно с одной точки, зафиксировав фотоаппарат (желательно в штативе, не удаляя и не приближая изображение).

4. Монтаж мультфильма (весь отснятый материал переносится на компьютер, просматривается, лишние кадры удаляются): чем больше кадров в секунду, тем движения персонажей более плавные, чем меньше – тем более прерывистые. Расчет времени: обычно 4 кадра в секунду, иногда 1 (все зависит от программы). Соответственно, при скорости 1 кадр в секунду для минуты фильма нужно сделать 60 фотографий.

5. Затем дети поочередно записывают голосовое сопровождение, произнося свои реплики на подходящем кадре: при необходимости текст

записывается небольшими кусочками; во время записи должна быть абсолютная тишина «в студии» (никаких посторонних шумов); можно использовать звуковые эффекты (скрип двери, шум прибора.).

6. Музыкальное сопровождение, титры.

Перспективный план работы по реализации программы мульттерапии

Таблица 1

Месяц	Тема	Формы и виды детской деятельности	Предполагаемый результат
Октябрь	Такие разные мультфильмы: 1. Разные виды анимации в мультфильмах. 2. Интересная работа (профессии в мультипликации) 3. Как снимают мультфильмы. 4. Викторина «Страна Анимация»	Просмотр разных видов анимационных фильмов; беседы по содержанию мультфильмов; деятельность по поиску информации.	Создание альбома рисунков «Мой любимый мультфильм»;
Ноябрь	Предметная анимация: 1.Открытие мультстудии. 2.Интересная история 3.Герои сюжета 4.Мульт – команда: приемы работы с фотоаппаратом. 5.Первый результат	Подготовка материалов для деятельности; придумывание сюжета; определение героев и их действий; работа с фотоаппаратом просмотр готового мультфильма.	Мультфильм в технике предметной анимации «Львенок и черепаха» и фотоотчет о съемке мультфильма.
Декабрь	Сыпучая анимация 1.Сыпучие материалы: что это такое, 2.Сыпучий сюжет – командная работа. 3.Новые инструменты: световой стол. 4.Рождение мультфильма.	Исследовательская деятельность; чтение худ. произведений о самом холодном материке Антарктиде и его жителях; изготовление светового стола; фотосъемка.	Мультфильм в технике сыпучая анимация «Волшебный мир Антарктиды».
Январь	Кукольная анимация: 1.Интересная история 2.Герои сюжета. 3.Рождение мультфильма.	Подготовка декораций; придумывание сюжета; определение героев и их действий; работа с фотоаппаратом фотосъемка.	Мультфильм в технике кукольная анимация «Приключение пингвинов».
Февраль	Пластилиновая анимация 1. «Я леплю из пластилина» 2.Любимые сказки своими руками: творческая мастерская	Лепка героев мультфильма; беседы о пластике персонажей; экспериментирование; просмотр мультфильма.	Мультфильм в технике пластилиновая анимация «В гостях у сказки».

	3.Видеосалон «Наши чудеса».		
--	-----------------------------	--	--

Создаваемая в мультстудии реабилитационная среда обеспечивает высокое качество реабилитационного процесса через гарантированную охрану и укрепление физического и психического здоровья детей, способствование формированию коммуникативных умений и познавательному развитию детей.

В мультстудии создаются центры мультипликаторов для мальчиков и девочек. Создан центр, где дети создают будущих героев мультфильмов и декорации к ним. Центр содержит большой выбор разнообразных материалов и художественных средств. Театрализованный центр содержит разного рода театры, в том числе театр игрушек- киндеров, которые дети используют для создания мультфильмов. Большое и разностороннее влияние театрализованных игр на личность ребенка позволяет использовать их сильное, но ненавязчивое реабилитационное средство, дети во время игры чувствуют себя раскованно, свободно и активно взаимодействуют друг с другом и взрослыми.

В книжном уголке подбираются книги нравственного содержания, с яркими иллюстрациями, на которых персонажи отображают различные эмоции и настроение, подбираются картинки с изображением различных поступков и дел реальных и сказочных персонажей, животных, а так же энциклопедии, альбомы о кинематографии и мультипликации.

Правильно организованная реабилитационная среда позволяет каждому ребенку найти занятие по душе, поверить в свои силы и способности, научиться взаимодействовать со взрослыми и со сверстниками, понимать и оценивать их чувства и поступки. Свободная деятельность детей помогает им самостоятельно осуществлять поиск, включаться в процесс исследования, а не получать готовые знания от взрослого, это позволяет развивать такие качества, как любознательность инициативность, самостоятельность, способность к творческому самовыражению.

Благодаря данной технологии, показатели промежуточной диагностики, проведенные в марте 2018 года, показали, что у детей появился интерес к новой деятельности по созданию мультфильмов, стали выше социально-коммуникативные показатели, дети получили определенные знания, сформированы умения и навыки: проявление эмоциональной отзывчивости, развитие мышления, воображения, умение выражать свои чувства средствами искусства.

Развитие личностных качеств: самостоятельность, инициативность, взаимовыручка, сопричастность общему делу, ответственность, уважение друг к другу, коррекция самооценки.

Развитие коммуникативных умений, проявления творческой самостоятельности, активности в создании образа, развитие мелкой моторики рук, возможность проявить свои способности. Это дает новый импульс игровой деятельности, дети заимствуют сказочные сюжеты и начинают сами мастерить героев для своих игр.

Таким образом, технология создания анимационных фильмов дает возможность:

- стимулировать детей к достижению того или иного результата и достичь реальной цели;
- использовать разные виды продуктивной деятельности;
- проявлять познавательную, творческую, деловую активность, самостоятельность, а также освоенные ранее знания и умения;
- формировать коммуникативные и личностные компетенции.

У детей появляется возможность внести свою лепту в общее дело, проявить индивидуальность, завоевать определенное положение в группе. Результатом участия в создании анимационных фильмов также становятся раскрепощение мышления, развитие творческого потенциала, формирование умения наблюдать, фантазировать, сравнивать, переживать увиденное, отражать свои впечатления в творческих работах, а также совершенствование навыков общения в коллективе и социализация.

В работе используются интерактивные формы сотрудничества с родителями, позволяющие вовлечь их в процесс реабилитации посредством мульттерапии. Родители могут мастерить героев для мультфильма из природного материала и подручных средств, создавать декорации к мультфильму. В рамках работы Школы родительского тьюторства могут проводиться мастер-классы: «Методы и приемы нетрадиционных способов рисования и аппликации», обогащающие практический опыт родителей, и возможность продемонстрировать свои достижения. Разрабатываются памятки для родителей в форме буклета «Мультфильмы дома», «Восемь простых шагов создания мультфильма». Разработка консультационного материала для родителей «Секреты мультипликации», «Мультфильм своими руками в домашних условиях». Проведение занятия для родителей-тьюторов «Дети и мультипликация». Эти формы удобны тем, что родители могут не только получить новые знания о возможностях мультипликации и использования ее в реабилитационных целях, но и применять их на практике.

В рамках подготовки родителей-тьюторов может быть разработан консультационный материал по мульттерапии; проведены занятия «Технология создания анимационных фильмов в работе с детьми», Мастер-класс для специалистов социальных учреждений, работающих с детьми-инвалидами, «Создание мультфильма - шаг за шагом». Кроме того, мультфильмы, которые будут созданы детьми, будут транслироваться в холле и на сайте Центра.