**Карта оценки информационной безопасности мультфильма[[1]](#footnote-1)**

| Критерий оценки | Отметка |
| --- | --- |
| Да | Нет |
| **Характеристики, которые влияют на то, как ребенок воспринимает мультфильм** |
| Продолжительность мультфильма: * для детей 3–5 лет: до 15–20 минут
* для детей 5–7 лет: до 30 минут
 |  |  |
| Особенности видеоряда: * достаточно медленный темп развития событий
* есть смысловые паузы в наиболее сложных и напряженных моментах
 |  |  |
| Визуальная нагрузка: * в кадре не более трех персонажей, двух-трех цветов
* плавные переходы цветов
 |  |  |
| Характер изображений: * баланс между условностью и реалистичностью
* гармония цветовых решений
 |  |  |
| Звук и видеоряд: * изобразительный и действенный ряды преобладают над вербальным
* речевое сопровождение соответствует зрительному ряду
 |  |  |
| Темп речи и лексика: * лексика простая, правильная
* темп речи размеренный
 |  |  |
| **Этический аспект** |
| Моральные характеристики героев четко определены |  |  |
| Жестокость, насилие отсутствуют |  |  |
| **Эстетический аспект** |
| Эстетичность звукового сопровождения |  |  |
| Эстетичность изображений, речи |  |  |
| **Когнитивный аспект** |
| Содержание: * мультфильм знакомит детей с окружающим миром, семейным укладом, взаимоотношениями людей на уровне образов и действий
* герои мультфильма преодолевают испытания
* мультфильм имеет простой сюжет с повторяющимися действиями
 |  |  |
| Последовательность событий: * линейный тип повествования
* короткий сюжет с понятной временной и логической последовательностью
* узнаваемость и реалистичность действий
* возможность их воспроизведения в игре
 |  |  |
| Связь с личным опытом: * сюжет связан с жизнью детей, ситуациями, наблюдаемыми в семье и коллективе сверстников
* сюжет связан со знакомством с миром природы и техники
 |  |  |
| Юмор: невербальный юмор, основанный на нарушении бытовых правил, путаница очевидных фактов |  |  |
| **Эмоциональный аспект** |
| Эмоциональный фон: * общий позитивный настрой
* однозначные, понятные ребенку эмоции, которые связаны с определенными действиями, отношениями персонажей
 |  |  |
| Эмоциональная напряженность умеренная. Эмоции лишь обозначаются, проявляются достаточно долго, чтобы ребенок мог их распознать, проявить сочувствие, сопереживание. Мультфильм заканчивается позитивно |  |  |
| Преобладающие эмоции: * для детей 3–5 лет: радость, удивление, интерес, смущение, грусть, печаль, страх, недовольство
* для детей 6–7 лет: добавляются отвращение, презрение, стыд, вина, гнев, ярость.
 |  |  |
| **Характеристика персонажей** |
| Главный герой: * образ героя узнаваем, достаточно прост, не перегружен деталями, максимально выразителен
* целеполагание четко определено, соответствует ценностным ориентирам общества, мотивация понятна
* герой демонстрирует позитивные и эффективные модели поведения, деятельности, взаимодействия, правильные речевые образцы, является источником положительного социального опыта
 |  |  |
| Количество персонажей: * один главный персонаж в кадре и два-три второстепенных
* в момент действия героя нет перегрузки речевым сопровождением, и наоборот
* второстепенные персонажи статичны в момент активности главного героя, и наоборот
 |  |  |

1. Карта оценки составлена на основе приложения 4. «Методика классификации анимационной продукции (мультфильмов) к информационной продукции, рекомендуемой для просмотра детьми соответствующих возрастных групп)» к проекту Концепции информационной безопасности детей. Проект разработали эксперты и специалисты из МГУ, СПбГУ, ВШЭ, Сеченовского университета на основе международного опыта. Приложения не входят в утвержденный вариант текста Концепции. – Примеч. авт. [↑](#footnote-ref-1)