**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)