

Муниципальное Бюджетное Общеобразовательное Учреждение
Средняя Общеобразовательная Школа №24

Районная научно-практическая конференция «Эврика»

ВЛИЯНИЕ МУЛЬТФИЛЬМОВ И 3D-ТЕХНОЛОГИЙ НА ЗДОРОВЬЕ ШКОЛЬНИКОВ

Автор:
Кравцов Святослав Витальевич
4 класс, МБОУ СОШ № 24

Научный руководитель:
Скирта Татьяна Анатольевна,
учитель начальных классов
МБОУ СОШ № 24

г.Крымск, 2011 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
ГЛАВА 1 ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМОВ	5
1.1 Влияние мультфильмов на школьников.....	5
ГЛАВА 2 ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ 3D-ТЕХНОЛОГИИ	9
2.1 Влияние 3D на школьников.....	10
ГЛАВА 3 СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО БУКЛЕТА	12
3.1 Этапы разработки	12
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	13
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	14
ПРИЛОЖЕНИЕ	15
Приложение 1 – История создания мультипликации	15
Приложение 2 – Результаты анкетирования и просмотра мультфильмов.....	16
Приложение 3 - Стереокартинки	17
Приложение 4 – Влияние 3D на здоровье	18
Приложение 5 - Элементы мультимедийного буклета	19

ВВЕДЕНИЕ

«Надо понять, что такое человек, что такое жизнь, что такое здоровье, и как равновесие, согласие стихий его поддерживает, а их раздор его разрушает и губит»

Леонардо да Винчи

Мудрые люди всегда уверяли нас в том, что здоровье – это самое ценное, что есть у человека. С ним несравнимы никакие другие богатства жизни. Высшее создание природы – человек, к тому же человек здоровый, умный, имеет возможность в течение долгого времени наслаждаться и пользоваться всеми теми сокровищами, которые ему предоставляет природа. Здоровый человек умеет радоваться жизни, даже самым обычным её вещам и проявлениям.

«Язык - это история народа. Язык - это цивилизация и культура. Поэтому - изучение и сбережение русского языка является не праздным занятием, но и насущной необходимостью». Эти слова А.И. Куприна кажутся особенно актуальными сегодня, когда речевая культура испытывает значительные изменения. Наряду с положительными тенденциями в современной речи получили массовое распространение такие отрицательные явления, как множество необоснованных заимствований, обеднение индивидуального словаря.

Известно, что источником формирования речевой культуры школьников является семья, школа, книги, общение со сверстниками, средства массовой информации, Интернет. Причем телевидение является самым массовым и доступным средством информации, активно влияющим на формирование ценностных установок учащихся, в том числе и языка. В связи с этим передо мной встал вопрос: как влияют мультфильмы и 3D-технологии на здоровье.

Сегодня не вызывает сомнений тот факт, что телевидение — это эффективный канал управления человеком. По прогнозам ученых, деструктивные манипуляции личностью средствами массовой информации, наряду с национальными конфликтами, экологическими катастрофами и демографическими бедствиями, могут превратиться в проблему начала третьего тысячелетия.

Цель моей работы: на основе работы с литературой и практических исследований выявить, какое влияние оказывают современные мультфильмы и 3D-технологии на здоровье и сознание школьников.

Задачи работы:

- изучить литературу по данной теме;
- классифицировать и структурировать полученный материал;
- используя средства MS Power Point, разработать мультимедиа-пособие.

ГЛАВА 1 ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМОВ

Когда появились мультфильмы точно неизвестно. С давних времён люди пытались «оживить» рисунки. Первые упоминания об анимации (animation) – производное от латинского "anima" – душа, следовательно, анимация означает одушевление или оживление датированы I веком до н.э. В начале второго тысячелетия н.э. в Китае появились теневые представления. Они очень были похожи на будущие мультфильмы.

В середине 15 века стали появляться артисты, которые развлекали народ подвижными изображениями, применяя для этого специальные механизмы.

В конце 17 века А. Кишером был придуман «чародейственный фонарь», который показывал движущееся изображение на стекле ([см.приложение 1](#)).

В конце 19 века изобретатель из Франции Э. Рейно придумал проектор, в котором использовался принцип последовательной передачи изображений – одно за другим.

В 1906 году, после того, как была изобретена кинокамера, в Америке был сделан первый мультфильм. Автором его был Дж. Блэктон. Ранние мультфильмы были чёрно-белыми и «немыми». Первый мультфильм со звуком создал в 1928 году У. Дисней. Это был мультфильм «Пароход Вили».

В нашем кино анимацию чаще называют мультипликацией. Первый мультипликационный фильм появился в 1924 году.

1.1 Влияние мультфильмов на школьников

Что мы знаем про мультфильмы? Они яркие, зрелищные, образные с одной стороны, простые, ненавязчивые и доступные с другой стороны. Мультфильмы близки по своим развивающим возможностям сказке, игре, живому человеческому общению. Персонажи мультфильмов демонстрируют самые разные способы взаимодействия с окружающим миром. Они формируют первые представления о добре и зле, эталоны хорошего и плохого поведения. Через сравнение себя с любимыми героями школьник имеет возможность позитивно воспринимать себя, справляться со своими страхами и трудностями, уважительно относиться к другим.

Однако, красиво нарисованные, современные мультфильмы школьники смотрят с удовольствием, ведь они несут заряд бодрости. Проведя анкетирование среди учащихся 4-х и 8-го класса, я выяснил, каким мультфильмам отдают предпочтение школьники, полученные данные представил в [приложении 2](#).

Школьникам нравятся спецэффекты, сюжеты с драками, «крутыми» словами-паразитами, ругательствами, которые «пробираются» в нашу речь, засоряя её. Действующие герои этих мультфильмов нарочито грубы и вульгарны.

Подражая героям мультфильмов, учащиеся в своей речи начинают употреблять так называемые «крутые» слова: кретин, тупица, болван, безмозглый, гнида, недоумок, больной и т.п., и используют их в качестве обращений и личностных характеристик. Проверить так ли это, я решил путём:

- просмотра на одном из классных часов мультфильма «Симпсоны», посчитав сколько раз в течение 20 минут в данном мультфильме встречается стилистически сниженная лексика,

- а затем путём анкетирования и наблюдения за одноклассниками, посчитать какое количество данных слов используется в их лексиконе.

Полученные данные представлены ниже. Учащиеся употребляют в своей обыденной речи слова, которые слышали в мультфильмах, это значит, стилистически сниженная лексика активно (76,8% - учащихся 4-х классов и 52,4% - учащихся 8-го класса) проникает в речь школьников, что ведет к обеднению индивидуального словарного запаса. Следовательно, стилистически ограниченная лексика, употребляемая в мультипликационных фильмах, популярна среди школьников и оказывает негативное воздействие на формирование словарного запаса, культуры речи.

Дальше я проанализировал, полученные результаты, и выяснил, какие слова-паразиты встречаются чаще всего в мультфильмах и в речи школьников. Исходя из этого я сделал вывод, что наряду с нейтральной (межстилевой) употребляется стилистически сниженная лексика, ограниченная в употреблении. В мультфильмах «Мадагаскар 2», «Сезон охоты 2», «Скуби-Ду» и др. часто употребляются такие слова как: идиот, извращенец, урод, морда, оборванец, гнида и другие. В Толковом словаре русского языка под редакцией С.И.Ожегова и Н.Ю. Шведовой все эти слова определены как просторечные, а многие из них отмечены как бранные, жаргонные.

Наряду с разговорными, просторечными словами встречаются жаргоны. Чаще всего они употребляется в качестве обращений мультгероев друг к другу. Количество слов со стилистически сниженной окраской в 10 исследованных (наиболее популярных, выявленных путём анкетирования школьников) мной мультфильмах колеблется от 3 до 17 слов за один мультипликационный фильм, который демонстрируется в течение 20 минут. Так как большая часть мультфильмов демонстрируется в течение 1,5 – 2 часов, следовательно, количество слов-паразитов, которые слышат учащиеся, увеличивается в 5 раз. Следует отметить, что стилистически сниженная лексика, употребляется исключительно в мультипли-

кационных фильмах зарубежного производства и российского, постсоветского периода. Проанализированные данные структурированы и представлены в таблице 1.

Таблица 1 - Лексическое значение слов, употребляемых в зарубежных мультфильмах

Слово	Лексическое значение	Стилистическая помета
Зашибенно	хорошо	Просторечное
Офигенно	хорошо	Просторечное
Очуменно	восхитительно	Просторечное
Опупенно	отлично	Просторечное
Улётно	замечательно	Просторечное
Конкретный облом	что-то не получилось	Просторечное
Въехать	понять	Жаргонное
Врубиться	понять	Жаргонное
Влипнуть	попасть в беду	Жаргонное
Послать куда подальше	попросить уйти	Бранное
Запал	влюбился	Жаргонное
Житуха	хорошая, привольная жизнь	Жаргонное
Пруха	везение	Жаргонное
Типчик	тип	Разговорное
Выпендрёжник	выскачка	Бранное
Тусим	танцуем, развлекаемся	Жаргонное
Тарахтелка	шумная, старая машина	Разговорное
Суперски	хорошо	Разговорное
Хипарь	модный, не такой, как все	Жаргонное
Шантрапа	никуда негодный человек	Пренебрежительное
Чики-пики	всё хорошо	Жаргонное
Чё ваще тут за дела	что случилось	Просторечное

Значение многих слов невозможно выяснить по толковым словарям, т.к. они выходят за рамки литературного языка. Конечно, в разговорной речи бывает трудно обойтись без просторечных выражений, но мы должны стремиться к тому, чтобы наша речь не выходила за рамки литературных норм.

В мультфильмах советского периода таких слов не выявлено (мной было проанализированы 5 советских мультфильмов: «Малыш и Карлсон», «Простоквашино», «Гуси-лебеди», «Карусель», «Котенок Гав»).

Исходя из проделанной мной работы, я могу сделать вывод, что в мультипликационных фильмах зарубежного производства зачастую употребляются стилистически сниженная лексика, которая не только нежелательна в обычной беседе, но и ведёт к обеднению словарного запаса школьников.

ГЛАВА 2 ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ 3D-ТЕХНОЛОГИИ

Еще в древние времена художники стремились придать своим творениям объем. Так родились великие открытия, такие как воздушная перспектива, правильное расположение светотени и т.д.

Чего же мы (человечество) достигли? Для начала немного геометрии: отличие двумерного пространства от трехмерного кроется в одной детали. 2D пространство – это плоскость и у нее есть два вектора: Y – высота, и X – ширина, с помощью которых определяются координаты лежащего на плоскости предмета. Но стоит добавить еще один параметр – глубину (Z), и мы получаем бесконечное пространство, где предметы обретают форму и объем – 3D. Перспектива в рисунке передается так: - геометрические искажения: чем дальше объект (или его часть), тем меньше он, кажется. Так же сжимаются и расстояния - цвета предметов с удалением все больше сливаются с доминирующим в окружающей среде цветом (на открытом пространстве – с цветом неба, в закрытом, длинном коридоре, тоннеле и т.п. – с цветом стен). Уменьшается контрастность, насыщенность, четкость и детализация. Границы цветов и предметов сливаются друг с другом. Это называют «воздушной перспективой», так как эти изменения происходят из-за массы воздуха, лежащей между зрителем и далеким предметом - объем (выпуклость) предметов передается на плоскости одним средством – распределением света и тени. Только правильным наложением теней и обозначением бликов можно превратить плоское в реалистичное и объемное.

Следующий шаг был сделан мастерами кино, объединивших ряд последовательных статичных картинок в иллюзию жизни. На данный момент мы все к телевидению привыкли настолько, что воспринимаем его как данность, неотъемлемую часть жизни. И тут неожиданно в создание объемности изображения ворвался звук. Попробуйте посмотреть фильм без звука, и вы оцените мощь его влияния на сознание. Звуковые эффекты заняли добрую половину значимости в создании иллюзии трехмерности, хотя многие и недооценивают его важности или не осознают. Сейчас даже меняют приоритеты: сначала делают звуковую дорожку, а потом под нее подгоняют видеоряд, например, в мультипликации.

Развитие технологий привело к переносу последовательности изображений на твердую основу и породило такую занимательную вещь, как голограмму. Сначала это были простейшие голографические линейки, развлекавшие школьников. Сейчас технологии достигли больших высот, и в голографических изображениях можно увидеть очень красивые и объемные портреты, сделанные по фотографиям.

Очень яркий эффект произвело появление стереофильмов, или, как сейчас называют, «фильм в формате 3D». Это довольно интересный эффект. Принцип его такой: одно и то же изображение делается в разных цветовых спектрах и накладывается друг на друга с легким сдвигом. С помощью специальных очков и особенности человеческого зрения зритель видит объемное изображение. К еще большему реализму его приблизили за счет тактильных ощущений, таких как качание кресел, дуновение ветра, распыление брызг.

Такой же эффект можно получать и на статичной картинке. Но популярности это не получило из-за необходимости всегда иметь очки, а без них изображение выглядит плохо.

На особенностях человеческого зрения был сделан интересный эффект 3D изображения для статичных картинок. Изначально изображение выглядит как своеобразный орнамент, но если смотреть как бы сквозь картинку вдаль, то орнамент исчезает, а на его месте появляется объемное изображение ([см. приложение 3](#)).

2.1 Влияние 3D на школьников

До конца этого года в России сразу несколько телекомпаний и спутниковых провайдеров собираются начать регулярное вещание в формате 3D. Между тем, в НИИ телевидения постоянное вещание в таком формате называют опасным экспериментом, который может привести к массовым расстройствам здоровья и психики. Опыты с 3D-вещанием должны обязательно осуществляться под общественным контролем, с ограничениями по возрасту зрительской аудитории, по времени просмотра и сюжетному наполнению 3D-программ, считают специалисты профильного НИИ.

Весной Самсунг — крупнейший в мире производитель 3D-телевизоров — был вынужден ограничить потенциальную аудиторию своей продукции. К каждому такому телевизору теперь прилагается официальное предупреждение о повышенной опасности 3D для детей, беременных женщин, пожилых людей, и тех, кто страдает бессонницей. Специалисты из НИИ телевидения уверены, что внедрение стереовещания должно происходить крайне осторожно и с ограничениями, особенно в отношении лиц детского и подросткового возраста. Нужны ограничения по возрасту, времени просмотра и сюжету. Надо следить за тем, чтобы воздействие не было длительным, поскольку 3D вызывает повышенную активность мозговой коры.

Изучив литературу, я узнал, что были проведены медицинские исследования о влиянии 3D фильмов на зрение. В результате, которых было доказано, что у некоторых людей при просмотре 3D фильмов начинаются головные боли, тошнота, учащенное сердцебиение, головокружение. Я решил проверить данные результаты на своих одноклассни-

ках, учащихся 8 класса и родителях моего класса, путём проведения анкетирования ([см.приложение 4](#)), конечно полученный результат нельзя считать достоверным, но можно сделать вывод, что данные симптомы наблюдаются у людей старшего возраста.

Затем я получил консультацию у школьной медсестры, по вопросу разработки комплекса упражнений для глаз. Данный комплекс, в течение 2 месяцев, мы с одноклассниками выполняли на перемене и дома, также я рассказал об этом комплексе упражнений родителям на собрании.

Нами было предложено провести повторный опрос через 2,5 месяца. И вот каких результатов мы достигли. Если при первичном тестировании у 5 из 25 школьников появились головные боли и признаки тошноты при просмотре 3D, то после проделанных упражнений, лишь у 2 одноклассников, сохранились те же симптомы, что и были на первом этапе. Следовательно, можно сделать вывод, что разработанный нами комплекс упражнений эффективен и необходим для здоровья школьников.

ГЛАВА 3 СОЗДАНИЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОГО БУКЛЕТА

3.1 Этапы разработки

После изучения литературы по данной теме, проведения анкетирования и обработки полученных результатов, а также получив консультацию у медработника школы, я решил разработать не бумажный буклет, а электронный. Так как сейчас большая часть ребят моего класса увлекается мультимедиа-технологиями.

«Мультимедиа» означает спектр информационных технологий, использующих различные программные и технические средства с целью наиболее эффективного воздействия на пользователя.

Перед тем как представить буклет одноклассникам, я проделал следующее:

- структурировал учебный материал,
- разработал дизайн мультимедийного буклета,
- средствами программы Microsoft Power Point, подготовил фрагменты (аудио, видео, анимация, текст) буклета,
- проверил буклет на работоспособность ([см.приложение 5](#)).

После разработки буклета, совместно с классным руководителем, я провел классный час по данной теме, а также общешкольную конференцию, в рамках недели здорового образа жизни (фотоматериал представлен в галерее мультимедийного буклета).

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В связи со стремительным развитием информационно-коммуникационных технологий следует ожидать увеличение числа людей, особенно школьников, использующих эту технику.

Сейчас мы школьники, а значит - будущее России, поэтому именно от нас в будущем, будет зависеть процветание и развитие государства. Как говорят медики, наше здоровье зависит на 10% от наследственности, на 5% - от работы медиков, а всё остальное, 85%, находится в руках самого человека. В связи с этим, мы разработали рекомендации, следуя которым, вы сможете сберечь своё здоровье.

1. Принимайте витаминно-минеральные комплексы, с повышенным содержанием витаминов: А, С, витаминов группы В, т.к. они являются наиболее важными, для людей соприкасающихся с информационными технологиями.

2. Сократите время, которое Вы тратите на просмотр телевизора, компьютера, а также посещайте кинотеатры 3D, не более 1 раза в неделю, следите за положением тела во время просмотра.

3. Выполняйте специальные упражнения (комплекс упражнений для глаз – представленный в буклете).

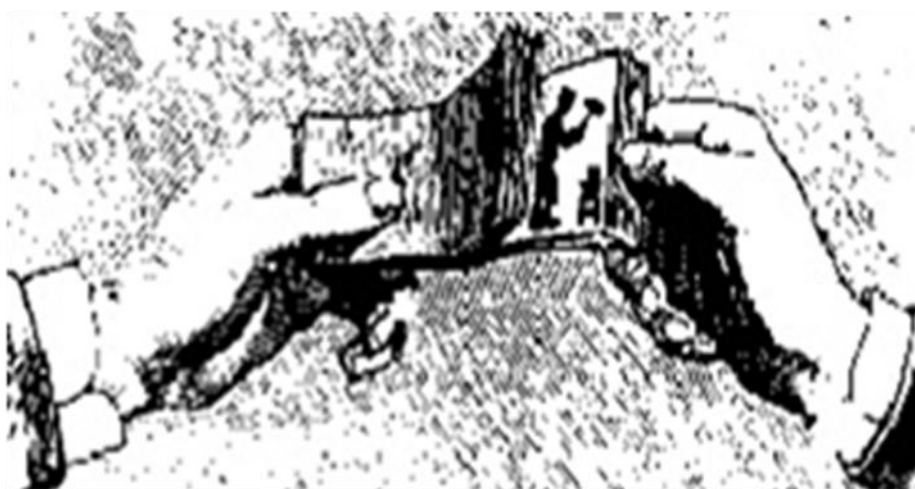
В результате проведённой нами работы знания школьников о негативном влиянии современных информационных технологий значительно пополнились новыми сведениями. Большинство моих одноклассников теперь знают не только о позитивных сторонах мультфильмов и 3D, но и о негативных сторонах.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

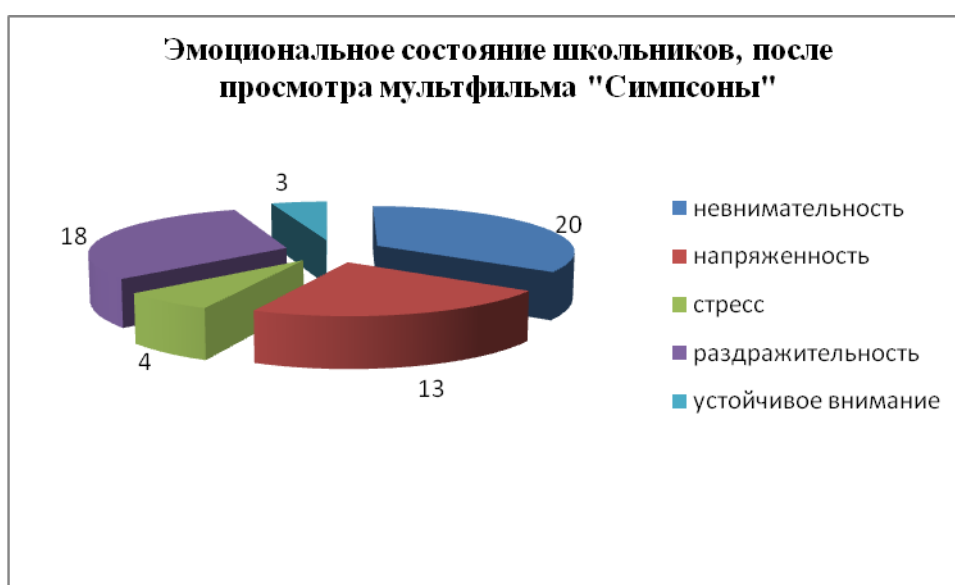
1. Лапатухин М.С., Снетова Г.П. Школьный толковый словарь русского языка: Пособие для учащихся, М.: Просвещение, 1986
2. Мудрик А.В. Общение школьника, М., Знание, 1987
1. К.М. Гуревич Индивидуально-психологические особенности школьника, М., Знание, 1988
2. Ожегов С.И., Шведова Н.Ю. Толковый словарь русского языка, М.: ООО «А ТЕМП», 2010
3. Словарь по этике/под ред. Кона И.С. М.:Изд-во полит.литературы, 2005
4. Солодовников С.Ю. Большой энциклопедический словарь. М.: Ф-ка цветной печати, 2002
5. Сурнов А.Д. Экология человека.- Л.: Наука, 1987
6. Валюс Н. Стереоскопическое кино. — Большая советская энциклопедия
7. Журнал «Здоровье и Экология»
8. Журнал «Здоровье»
9. Гавриков В.А., Гавриков Н.А. Мудрое слово о здоровье и долголетию. Краснодар: Кн. Изд-во, 2008
10. Журнал «Компьютер Билд»
11. Журнал «Компьютерра»
12. Калышева Е. Трёхмерный эффект. «Российская бизнес-газета» № 756 (23) (29 июня 2010 года).
13. «Тёмный мир» России в 3D оставил позади голливудские хиты. РИА «Новости» (11 октября 2010 года)
14. Энциклопедия для детей. Том 22. Информатика. М.: Издательский центр «Аванта+», 2003

ПРИЛОЖЕНИЕ

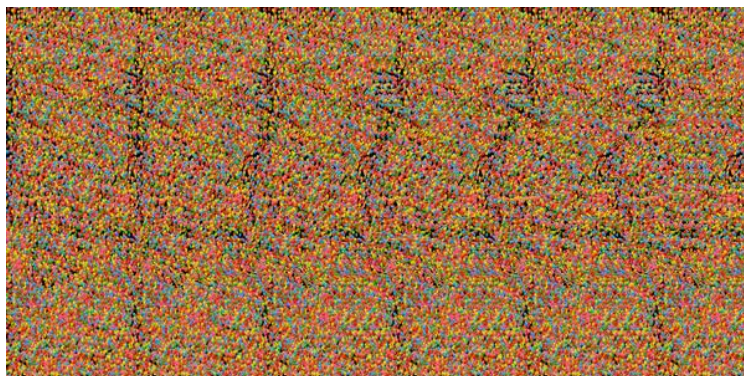
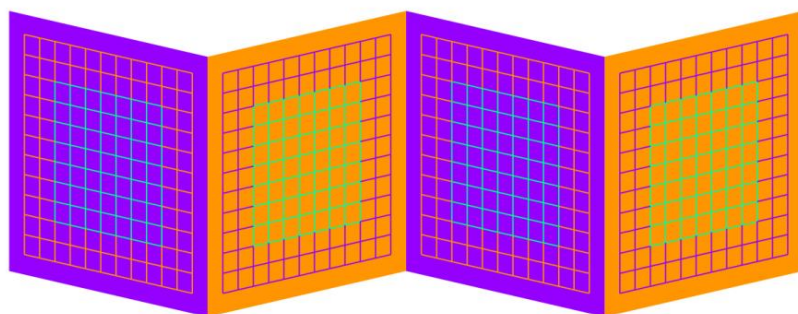
Приложение 1 – История создания мультипликации

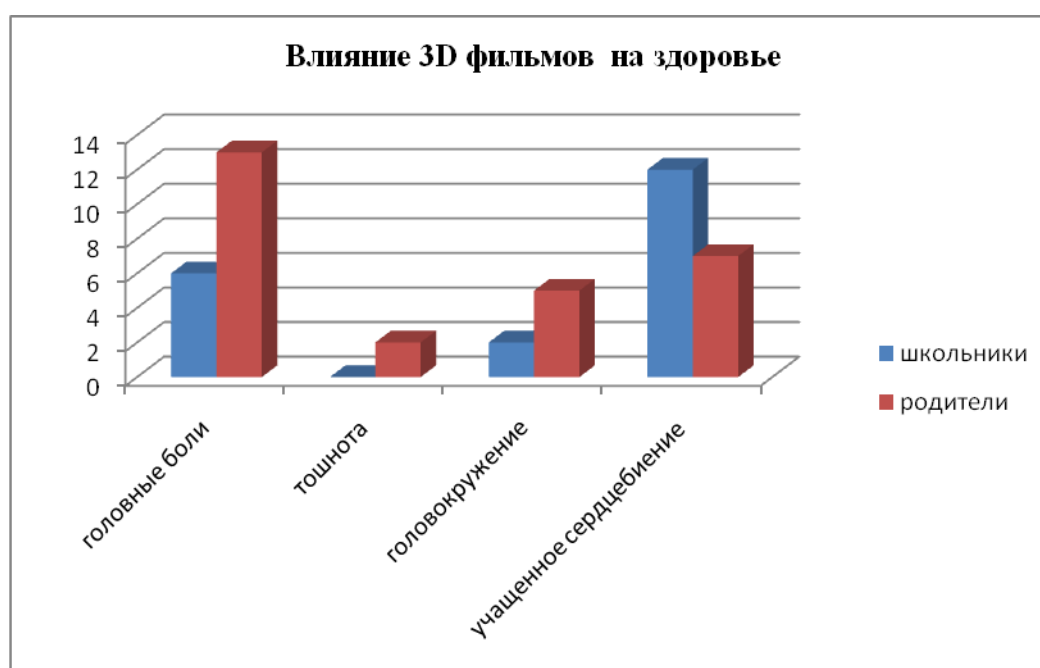


Приложение 2 – Результаты анкетирования и просмотра мультфильмов

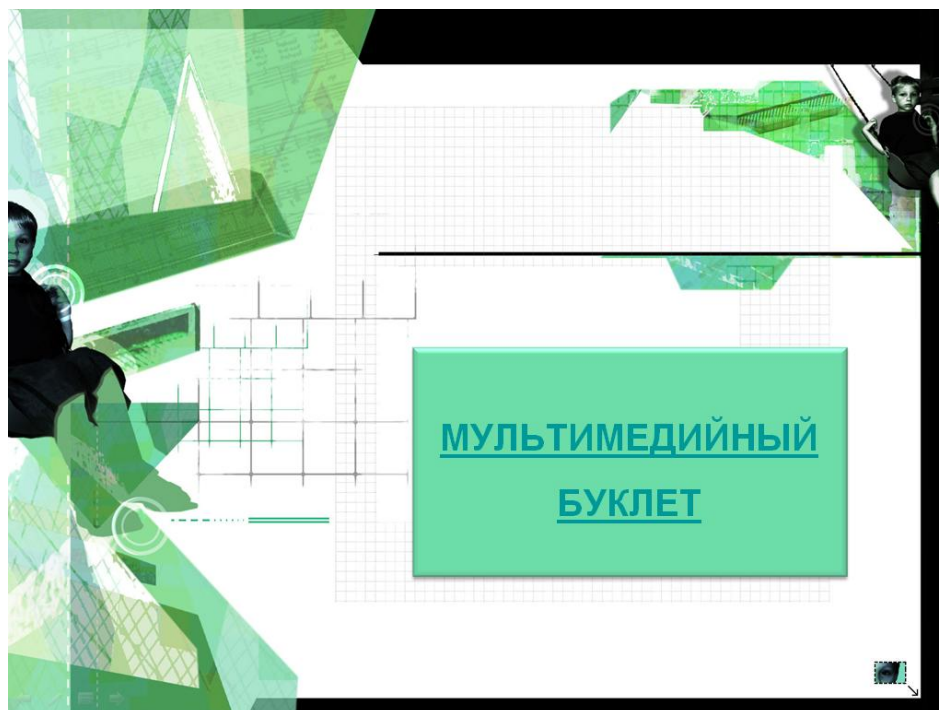


Приложение 3 - Стереокартинки



Приложение 4 – Влияние 3D на здоровье

Приложение 5 - Элементы мультимедийного буклета





Комплекс упражнений для отдыха глаз



1. Отвернувшись от экрана, закройте глаза и быстро 10 раз зажмурьтесь, не размыкая век. Потом 10 раз интенсивно поморгайте, стараясь открывать и закрывать глаза с максимальной возможной частотой и амплитудой. И, наконец, уже с открытыми глазами 10 раз поднимите, как при сильном удивлении, и нахмурьте брови.
2. С силой разотрите ладони, чтобы в подушечках пальцев появилось ощущение тепла. Кончиками пальцев небольшими круговыми движениями помассируйте виски у края глазниц. При этом пальцы правой руки должны двигаться по часовой стрелке, а пальцы левой — против. Прикрытые веки должны оставаться расслабленными. Этот комплекс воздействует на мышцы и сосуды, "обслуживающие" глаза.
3. И еще один полезный комплекс упражнений. Повернитесь к окну. Держите спину и шею прямо, расслабьтесь и зафиксируйте взгляд на самой отдаленной точке в пределах видимости. Вдохните и плавно переведите взгляд на кончик носа. Выдохните и снова смотрите на самый отдаленный объект. Далее, опять-таки на вдохе, плавно направьте взгляд себе в межбровье. А на выдохе — снова на отдаленный предмет.
4. Плавно вращайте глазами под расслабленными прикрытыми веками. Делайте по пять полных оборотов сначала в одну сторону, а затем — в другую. Выполнять в течение 30 секунд.
5. Закройте веки. В течение 30 секунд массировать их кончиками пальцев.
6. Покрутите головой вправо, влево, вверх, вниз. Сделать несколько круговых движений.
7. Представьте себе различные пейзажи. Найдите в этой местности особенно приятный Вам уголок, задержитесь там. Расслабьтесь и почувствуйте, как хорошо Вы отдохнули.