



Цифровая социализация детей дошкольного возраста

Румянцева Елена Александровна

начальник отдела цифровой трансформации и проектной деятельности
МБОУ ОДПО ЦРО г.о.Самара



Цифровая социализация и современные дети

Уникальность современного поколения детей заключается в том, что **традиционные формы социализации** все чаще **сосуществуют, вытесняются**, а иногда **замещаются новыми** формами приобретения необходимых знаний и навыков – цифровой социализацией.

Цифровая социализация — **опосредованный** всеми доступными инфокоммуникационными **технологиями процесс** овладения и присвоения человеком социального опыта, приобретаемого в онлайн-контекстах, воспроизводства этого опыта в смешанной офлайн/онлайн реальности и **формирующий** его **цифровую личность как часть реальной личности**.

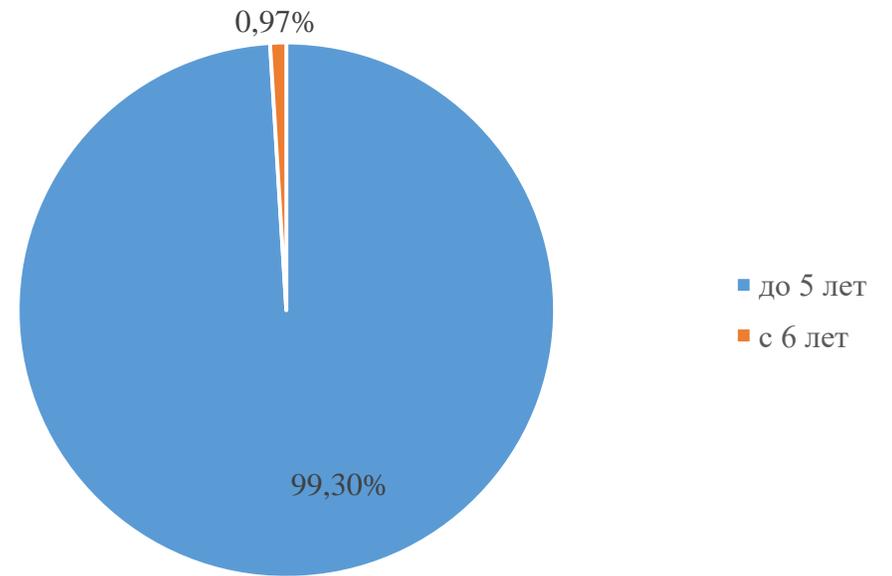


Результаты исследований

Работа с детьми дошкольного возраста по непосредственному **взаимодействию с цифровыми средствами согласно ФОП ДО** начинается с возраста **5 лет**. **Современные дети**, безусловно, **знакомятся** с электронными и цифровыми ресурсами намного **раньше**.

По данным ФГБНУ «Институт развития, здоровья и адаптации ребенка» (ранее - ФГБНУ «Институт возрастной физиологии Российской академии образования») возраст знакомства с электронными ресурсами:

- до 5 лет – 99,3 %
- с 6 лет – 0,97 %

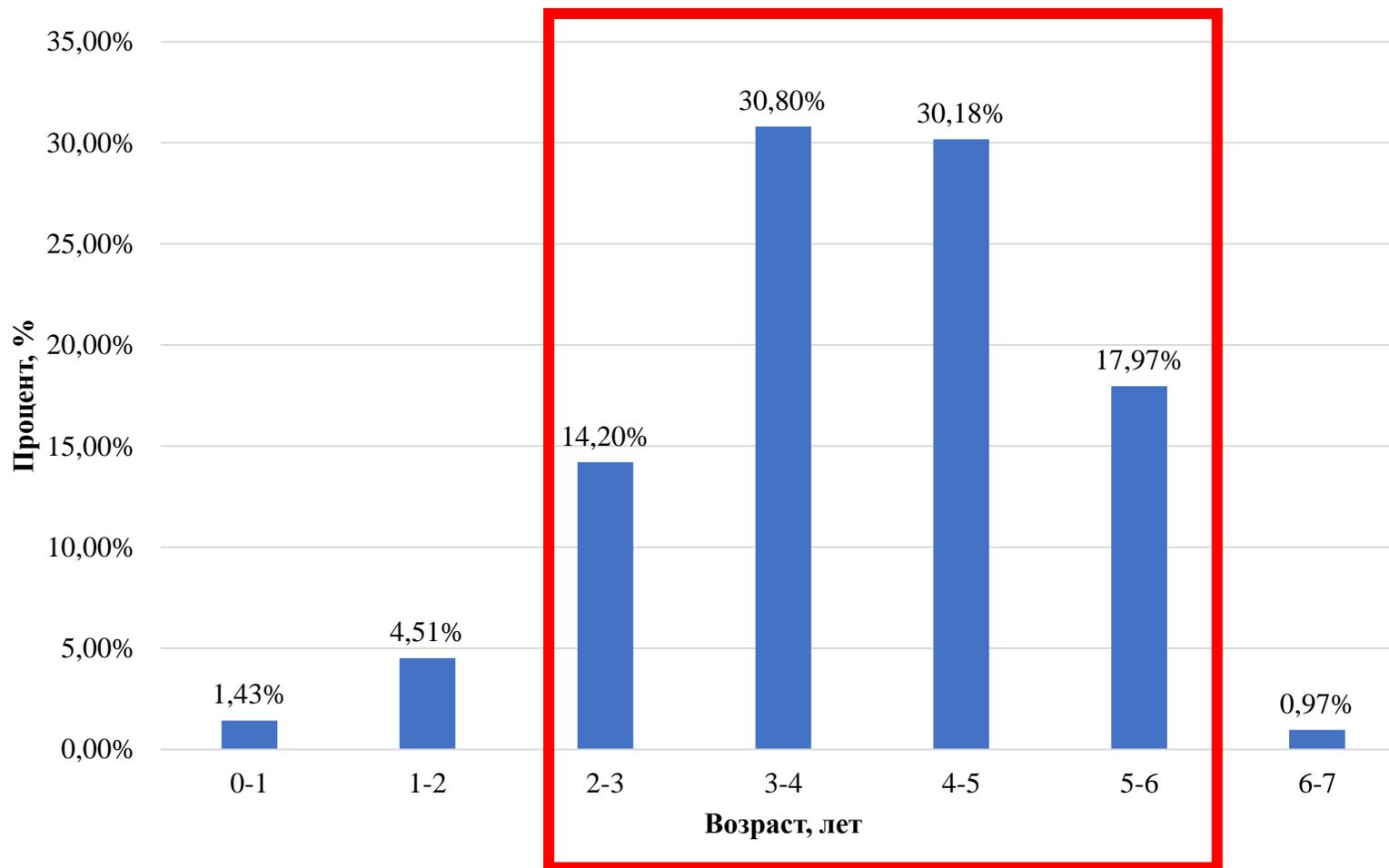




Результаты исследований

Возраст начала использования электронных устройств
(развернутая статистика)

- до 1 года – 1,43 %
- 1-2 года – 4,51 %
- **2-3 года – 14,2 %**
- **3-4 года – 30,8 %**
- **4-5 лет – 30,18 %**
- **5-6 лет – 17,97 %**
- 6-7 лет – 0,97 %



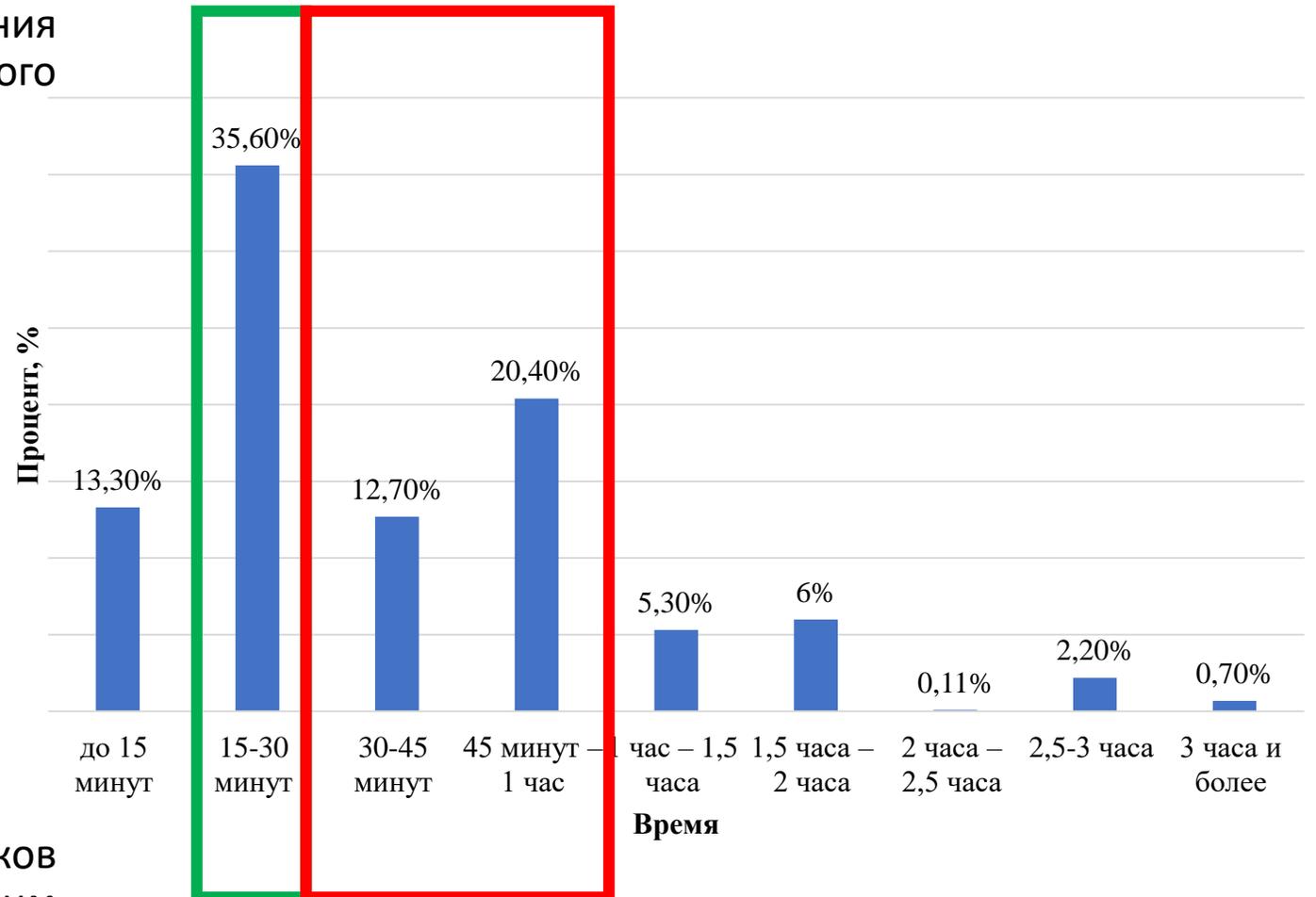


Результаты исследований

Сведения о количестве времени использования гаджетов в течение дня детьми дошкольного возраста:

- до 15 минут – 13,3 %
- 15-30 минут – 35,6 %
- 30-45 минут – 12,7 %
- 45 минут – 1 час – 20,4 %
- 1 час – 1,5 часа – 5,3 %
- 1,5 часа – 2 часа – 6 %
- 2 часа – 2,5 часа – 0,11 %
- 2,5-3 часа – 2,2 %
- 3 часа и более – 0,7 %

Таким образом, только 13,3% дошкольников используют гаджеты согласно общим рекомендациям специалистов, до 15 минут в день.





Результаты исследований

Рейтинг **популярности** электронных устройств

- компьютер – 25%
- планшет – 25,5%
- ноутбук – 50%
- **смартфон – 70%**

Рейтинг **безопасности** электронных устройств

- **Стационарный компьютер – самый безопасный** (его дети используют реже всего)
- Ноутбук
- Планшет
- **Смартфон – самый небезопасный** (дети используют чаще всего)



Промежуточный вывод: педагогам следует обратить внимание на данную информацию и использовать её на родительских собраниях, для консультаций, просвещения родителей по вопросам цифровой безопасности их детей.



Рекомендации родителям

Возраст детей: 2 – 4 года

Рекомендации родителям

- ✓ Не допускайте самостоятельного времяпрепровождения детей в интернете.
- ✓ Не допускайте никаких пугающих изображений, ни реальных, ни вымышленных.
- ✓ Не позволяйте детям переходить по ссылкам.
- ✓ Ограничьте время, проводимое за компьютером.
- ✓ Прививайте базовые навыки работы с компьютером с помощью соответствующих возрасту игр и образовательных программ.

Возраст детей: 5 – 7 лет

Рекомендации родителям

- ✓ Не допускайте самостоятельного времяпрепровождения детей в интернете или с телефоном.
- ✓ Не допускайте никаких пугающих изображений, ни реальных, ни вымышленных.
- ✓ Не позволяйте детям переходить по ссылкам.
- ✓ Используйте удобные для детей поисковые системы с родительским контролем.
- ✓ Настройте фильтры по возрасту.
- ✓ Ограничьте время, проводимое в интернете.
- ✓ Ограничьте детей списком любимых сайтов, который вы составите вместе.
- ✓ Убедитесь, что подключенные к интернету устройства находятся в открытом доступе, где вы можете их наблюдать.
- ✓ Заблокируйте использование средств обмена мгновенными сообщениями, электронной почты, чатов, мобильного интернета, обмена текстовыми, графическими и видео сообщениями, а также доступ к доскам сообщений.
- ✓ Научите детей никогда не разглашать личную информацию в интернете.



Вопрос

Что может сделать детский сад в вопросах цифровой социализации ребенка?

Способствовать безопасному, целесообразному и разумному использованию детьми дошкольного возраста электронных устройств и приложений

через

просвещение родителей

обучение детей



Нормативная база. ФОП ДО

Пункт 23.3. «При реализации образовательных программ дошкольного образования **могут использоваться** различные образовательные технологии, в том числе **дистанционные образовательные технологии**, электронное обучение, исключая образовательные технологии, которые могут нанести вред здоровью детей».

Пункт 31.11. «**В ДОО должны быть созданы условия для информатизации образовательного процесса.** Для этого желательно, чтобы в групповых и прочих помещениях ДОО имелось оборудование для использования информационно-коммуникационных технологий в образовательном процессе. При наличии условий может быть обеспечено подключение всех групповых, а также иных помещений ДОО к сети Интернет с учетом регламентов безопасного пользования сетью Интернет и психолого-педагогической экспертизы компьютерных игр».

Пункт 31.12. «**В оснащении РППС** могут быть **использованы элементы цифровой образовательной среды**, интерактивные площадки как пространство сотрудничества и творческой самореализации ребенка и взрослого (кванториумы, мультстудии, роботизированные и технические игрушки и другие)».



Нормативная база

Выдержки из планируемых результатов реализации ФОР ДО по возрастам, связанные с цифровыми средствами окружающей действительности, представлены в таблице.

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ 5-6 лет	ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ 6-7 лет
<p>Ребенок знает о цифровых средствах познания окружающей действительности, использует некоторые из них, <u>придерживаясь правил безопасного обращения</u> с ними.</p>	<p>Ребенок способен к осуществлению социальной навигации как ориентации в социуме и соблюдению правил безопасности в реальном и цифровом взаимодействии.</p> <p>Ребенок имеет разнообразные познавательные умения: определяет противоречия, формулирует задачу исследования, использует разные способы и средства проверки предположений: сравнение с эталонами, классификацию, систематизацию, некоторые цифровые средства и другое.</p>



Нормативная база

Продолжительность работы с электронными средствами обучения

СанПиН 1.2.3685-21 п. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи, табл. 6.8. (выдержка).

Электронные средства обучения	Возраст детей	На занятия, мин.	Суммарно в день, мин.
Интерактивная доска	5-7 лет	7	20
Интерактивная панель	5-7 лет	5	10
Персональный компьютер	6-7 лет	15	20
Ноутбук	6-7 лет	15	20
Планшет	6-7 лет	10	10



Примерное содержание беседы с детьми при использовании ЭСО. Правила безопасности

1. На занятиях с использованием ЭСО внимательно слушай воспитателя.
2. Запрещено смотреть прямо на луч света, исходящий из мультимедийного проектора.
3. Не закрывайте луч света мультимедийного проектора, преграждая его проецирование на экран.
4. Во время работы с интерактивной доской необходимо находиться спиной к проектору. Прежде чем повернуться лицом к группе, отступи в сторону от луча проектора.
5. Не вставай на стул, если не можешь дотянуться до верха интерактивной доски.
6. Запрещено прикасаться к кабелям питания приборов, сгибать, заземлять и тянуть за них.
7. Не передвигайте работающее ЭСО.
8. Не кладите на ЭСО бумагу, вещи и другие предметы.
9. Запрещено прикасаться к работающему или выключенному проектору.
10. Не включайте и не выключайте самостоятельно ЭСО в сеть.
11. Запрещено детям переносить самостоятельно ЭСО.
12. Не играй там, где проходят провода от ЭСО, ты можешь споткнуться о них.
13. Не работайте с интерактивной доской, планшетом, ноутбуком и компьютером мокрыми или влажными руками.
14. При возникновении неисправности ЭСО (посторонний шум, запах дыма, искрение) прекратите работу с ним и сообщите об этом воспитателю.
15. Прекрати работу с ЭСО, если почувствовал признаки усталости.
16. По окончании работы с ЭСО сделай физминутку и зрительную гимнастику.



Результаты исследований

Центр междисциплинарных исследований современного детства МГППУ провел исследование на тему «Влияние цифровой активности на развитие когнитивных функций в дошкольном возрасте».

В рамках проекта проведено:

– пилотажное **экспериментальное исследование** на базе двух ДООУ города Москвы (выборка - 76 детей дошкольного возраста).

Дети были разделены на три группы.



Результаты исследований

Экспериментальная группа №1	Экспериментальная группа №2	Контрольная группа
Дети играли в настольную версию игры «Dobble».	Дети играли на планшетах в цифровую версию игры «Dobble» «Double Match: one common image».	Дети не играли в «Dobble».
	Результат: диагностика показала значимые положительные эффекты у детей данной группы в развитии кратковременной и долговременной слуховой памяти, зрительной памяти, а также в устойчивости произвольного внимания. Их результаты выше, чем у детей, который играли в настольную игру и не играли в «Dobble» совсем.	



Игра «Какие предметы делают жизнь удобной?»

Возраст: 6-7 лет

Цель: расширить представления детей о том, как цифровые устройства позволяют сделать жизнь человека более удобной.

Материал:

большая карточка: компьютер;

маленькие карточки: продукты питания, одежда, больница, поезд, игры, автобус, конверт, книги, кастрюля, аптека, зонт и т.д.

Ход игры. Воспитатель в центре стола изображением вверх кладёт большую карточку с картинкой «компьютер». Вокруг выкладывает маленькие карточки изображениями вниз. Дети по очереди переворачивают карточки и, опираясь на изображение, определяют, как цифровое устройство облегчает деятельность человека.

Например, ребёнок переворачивает карточку с изображением больницы и может сказать: «С помощью компьютера человек может взять талон к врачу».





Игра «Отгадай предмет»

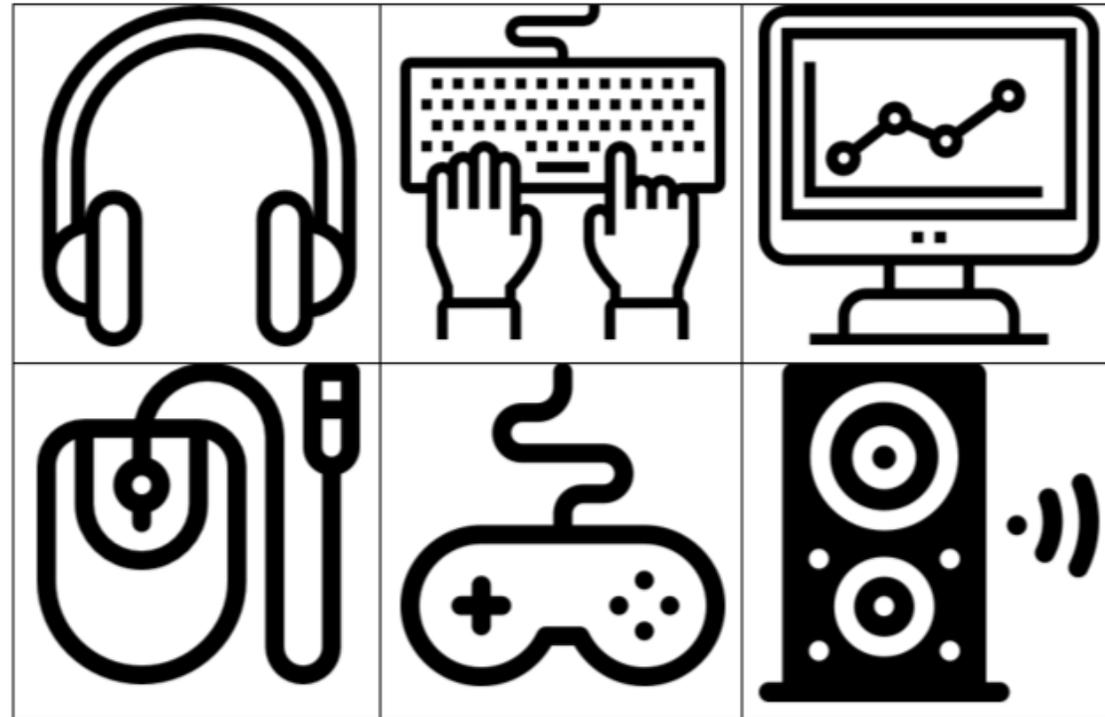
Возраст: 6-7 лет

Цель: закрепить название и назначение составляющих частей компьютера.

Материал: карточки с изображением компьютерной мыши, наушников, веб-камеры, колонки, клавиатуры, монитора.

Ход игры

Воспитатель раздаёт детям по одной карточке. Ребёнок, не показывая изображения, описывает внешний вид предмета и его назначение. Остальные дети пытаются отгадать, о чём идёт речь.





Игра «Наш помощник – компьютер»

Возраст: 5-7 лет

Цель: закрепить знания о приборах, в основе работы которых используются современные технологии.

Материал: карточки с предметами.

Ход игры

Посмотри на картинку и скажи, какие из этих приборов управляются с помощью программ, а какие нет.





Загадки на тему «Компьютер»

Возраст: 5-7 лет

Цель: закрепить знания о современных технических средствах.

Он быстрее человека
Перемножит два числа,
В нем сто раз библиотека
Поместиться бы смогла,
Только там открыть возможно
Сто окошек за минуту.
Угадать совсем несложно,
Что загадка про...

(Ответ: компьютер)



Бегает по коврику,
Курсором управляет,
Нажатием на кнопку
Программы открывает.

(Ответ: компьютерная мышь)

Лежит дощечка у экрана,
Буквам, кнопкам она мама!
Знает русский алфавит
И английским удивит.
Очень умная натура!
Это что?

(Ответ: клавиатура)

Спасибо за внимание!