

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
организация дополнительного профессионального образования
«Центр развития образования» городского округа Самара

Методические рекомендации
«Цифровая социализация детей дошкольного возраста»

Самара

2025

Методические рекомендации посвящены вопросам цифровой социализации детей дошкольного возраста. Данные рекомендации обобщают результаты отдельных исследований по вопросам обращения детей дошкольного возраста с электронными устройствами.

Методические рекомендации предназначены для использования педагогическими работниками дошкольных образовательных организаций.

Составитель: Румянцева Елена Александровна, начальник отдела цифровой трансформации и проектной деятельности МБОУ ОДПО ЦРО г.о.Самара.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.1. Общие вопросы использования электронных устройств детьми дошкольного возраста. Статистика	4
1.2. Анализ задач по использованию электронных образовательных средств по образовательным областям ФОП ДО	12
1.3. Влияние цифровой активности на развитие когнитивных функций в дошкольном возрасте. Результаты исследования	15
1.4. Примерный перечень анимационных произведений согласно ФОП ДО.	18
1.5. Методические материалы по цифровому образованию для организации совместной деятельности взрослого и детей.....	23
1.5.1. Примеры игр для детей дошкольного возраста	23
1.5.2. Загадки на тему «Компьютер».....	26
1.5.3. Рекомендации для родителей детей дошкольного возраста на тему «Безопасность в интернете».....	28
Список использованных источников	30
Приложение 1	32
Приложение 2	34

1.1. Общие вопросы использования электронных устройств детьми дошкольного возраста. Статистика

Отечественные психологи рассматривают социализацию как овладение ребенком в онтогенезе общественным опытом путем вхождения в социальную среду, систему социальных связей и приобретения все большей самостоятельности и автономности для активного воспроизводства системы социальных связей и отношений индивидом за счет его активной деятельности.

Особая уникальность современного поколения детей заключается в том, что традиционные формы социализации все чаще соседствуют, вытесняются, а иногда замещаются новыми формами приобретения необходимых знаний и навыков – цифровой социализацией. Современная нормативная база учитывает данные факты, поэтому в п. 23.3. Федеральной образовательной программы дошкольного образования (далее – ФОП ДО) указано, что «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».

Рассмотрим в таблице 1 выдержки из планируемых результатов реализации ФОП ДО по возрастам, связанные с цифровыми средствами окружающей действительности.

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ 5-6 лет ¹	ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ 6-7 лет ²
Ребенок знает о цифровых средствах познания окружающей действительности, использует некоторые из них, придерживаясь правил безопасного обращения с ними.	<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>

Так, мы видим, что 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.

Согласно сведениям Института возрастной физиологии Российской академии образования³, возраст начала использования электронных устройств:

- до 5 лет – 99,3 %
- с 6 лет – 0,97%

¹ Федеральная образовательная программа дошкольного образования. Пункт 15.3.3. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405942493/>

² Федеральная образовательная программа дошкольного образования. Пункт 15.4. – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405942493/>

³ ФГБНУ «Институт возрастной физиологии Российской академии образования» официально переименован в ФГБНУ «Институт развития, здоровья и адаптации ребенка».

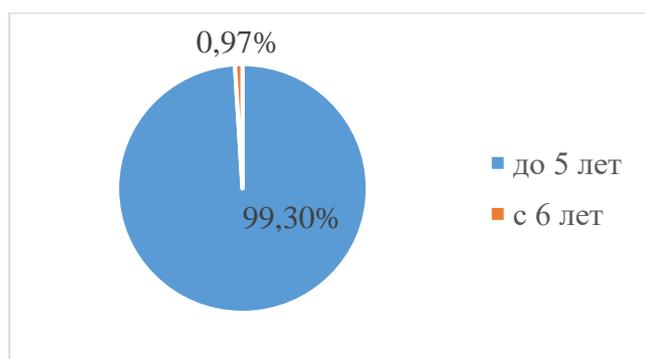


Рисунок 1. Возраст начала использования электронных устройств
(обобщенный)

При более подробном анализе, мы получаем следующую картину (Рисунок 2), возраст начала использования электронных устройств:

- 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%

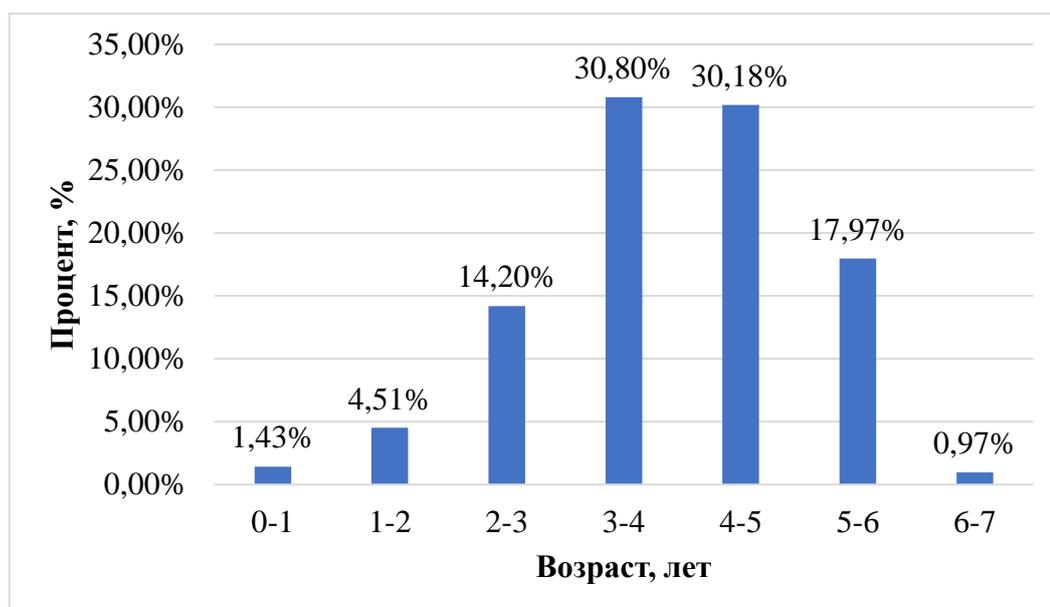


Рисунок 2. Возраст начала использования электронных устройств (подробное распределение)

Также Институт возрастной физиологии Российской академии образования приводит сведения о количестве времени использования гаджетов в течение дня детьми дошкольного возраста (Рисунок 3):

- 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%

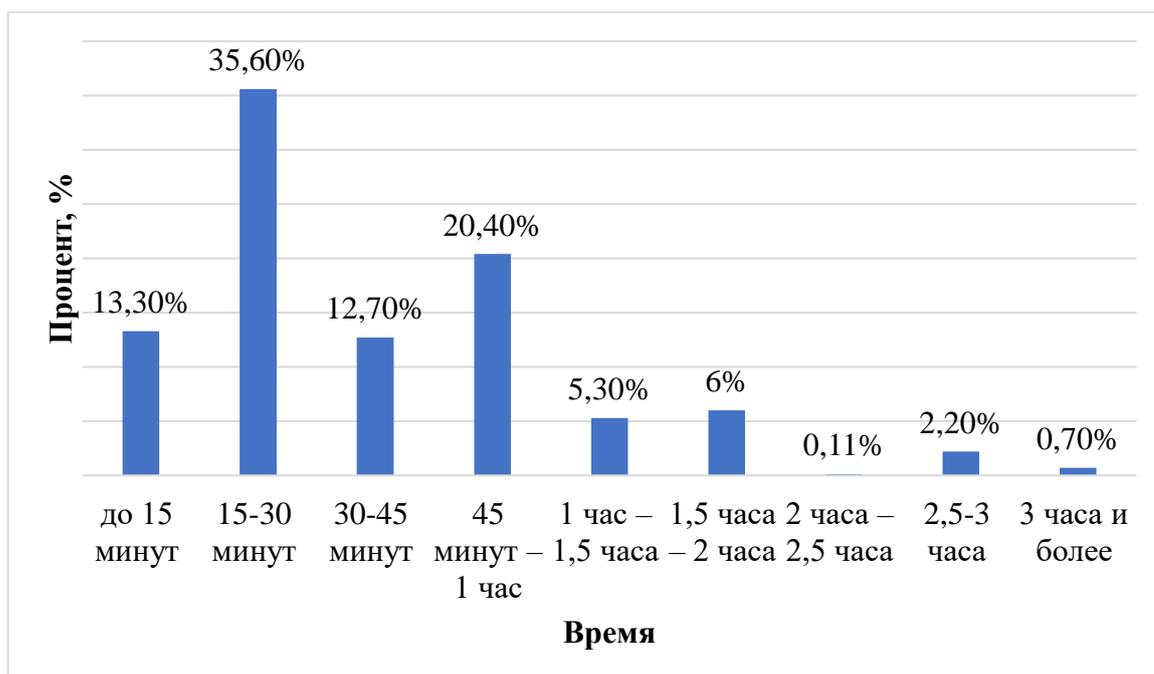


Рисунок 3. Время использования гаджетов в течение дня

Таким образом, мы получаем, что только 13,3% детей дошкольного возраста используют гаджеты согласно общим рекомендациям специалистов, до 15 минут в день.

Также одним из крупных по данному вопросу стало исследование, проведенное в рамках проекта НИУ ВШЭ «Мониторинг экономики образования».

Базой данных настоящего исследования являются результаты опросов заведующих, воспитателей и родителей воспитанников детских садов.

Ключевыми направлениями анализа стали цифровая среда, окружающая дошкольника в семье и детском саду (доступ к устройствам, интенсивность использования, виды контента, уровень цифровой грамотности взрослого окружения), сходства и различия домашнего и образовательного контекстов цифровой социализации; практики повышения цифровой грамотности детей в ДОО сквозь призму представлений педагогов и родителей; риски включения детей дошкольного возраста в цифровую среду.

Основные выводы исследования:

– Цифровая среда, окружающая дошкольников дома, характеризуется относительной интенсивностью и меняется в зависимости от возраста детей. В доступе детей различные по своему функционалу устройства, при этом родители обладают достаточно высоким уровнем компьютерной грамотности. Содержание экранного времени включает образовательный и развивающий контент, который не всегда соответствует возрастнo-психологическим особенностям ребенка. Около половины родителей не осуществляют контроль за использованием детьми гаджетов, телевизоров и т.п.

– Цифровая среда в дошкольной организации лишь отчасти является средой самого дошкольника. Преимущественно техника предназначена для взрослых и используется руководителями и педагогами детских садов. Программное обеспечение и оборудование зачастую невысокого качества, что не позволяет выполнять методическую и отчетную работу без затруднений. У руководителей доступ к устройствам выше, чем у воспитателей. Преобладает оборудование, в целом малоподходящее для использования детьми дошкольного возраста.

– Навыки заведующих и воспитателей в области информационно-коммуникационных технологий оцениваются ими самими достаточно высоко, однако многие педагоги хотели бы в ближайшем будущем пройти курсы повышения квалификации по улучшению этих навыков, а также по поддержке освоения детьми информационной среды (сейчас соответствующими компетенциями обладают очень мало специалистов).

– При работе с детьми цифровое оборудование применяется сравнительно редко. Устройств, используемых детьми, довольно мало. Повышением компьютерной грамотности дошкольников занимаются примерно десятая часть педагогов. Преобладают технические средства, подходящие для группового одновременного использования. Чаще всего они стационарные, используемые в большей степени для учебных задач, а не для игры или досуга. По-видимому, применением цифровой техники делает образовательный процесс более трудоемким, что требует от методистов и воспитателей особых усилий. Усилия, предпринимаемые (или декларируемые) воспитателями, не всегда заметны родителям: большинство из них считают, что освоение цифровых технологий детьми в саду никак не поддерживается. При этом родители не стремятся к изменению такого положения вещей.

– Родители нечасто воспринимают детский сад как значимого агента включения детей в цифровую среду. При этом считают, что соответствующая работа воспитателей приносит скорее пользу, чем вред, доверяют им в выборе содержания и контроле за использованием цифровых технологий.

– Воспитатели относятся к цифровизации образования следующим образом: видят потенциальные риски раннего вовлечения детей в сферу цифровых технологий, понимают ограничения своих навыков и технических ресурсов организации.

Изучив представленные данные, рассмотрим нормативные требования по данному вопросу при использовании электронных средств в работе с дошкольниками.

В соответствии с СанПиНом 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) педагогам необходимо учитывать допустимую продолжительность работы с электронными средствами обучения (далее – ЭСО)

Таблица 2

Электронные средства обучения	Возраст детей	На занятии, 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

Как видно из таблицы 2, нормативно закреплено различное время использования каждого технического средства.

Также в документе сказано, что для определения продолжительности использования интерактивной доски (панели) на уроке рассчитывается суммарное время ее использования на занятии. Для вычисления продолжительности использования электронного средства обучения (ЭСО) индивидуального пользования определяется непрерывная продолжительность их использования на занятии. При использовании 2-х и более ЭСО суммарное время работы с ними не должно превышать максимума по одному из них. Для детей 6-7 лет и обучающихся 1-4 классов использование ноутбуков возможно при наличии дополнительной клавиатуры⁴.

⁴ СанПиН 1.2.3685-21 "Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания" – URL: <https://docs.cntd.ru/document/573500115>

Институт возрастной физиологии Российской академии образования составил рейтинг самых популярных гаджетов среди детей, которые они используют чаще всего (Рисунок 4):

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

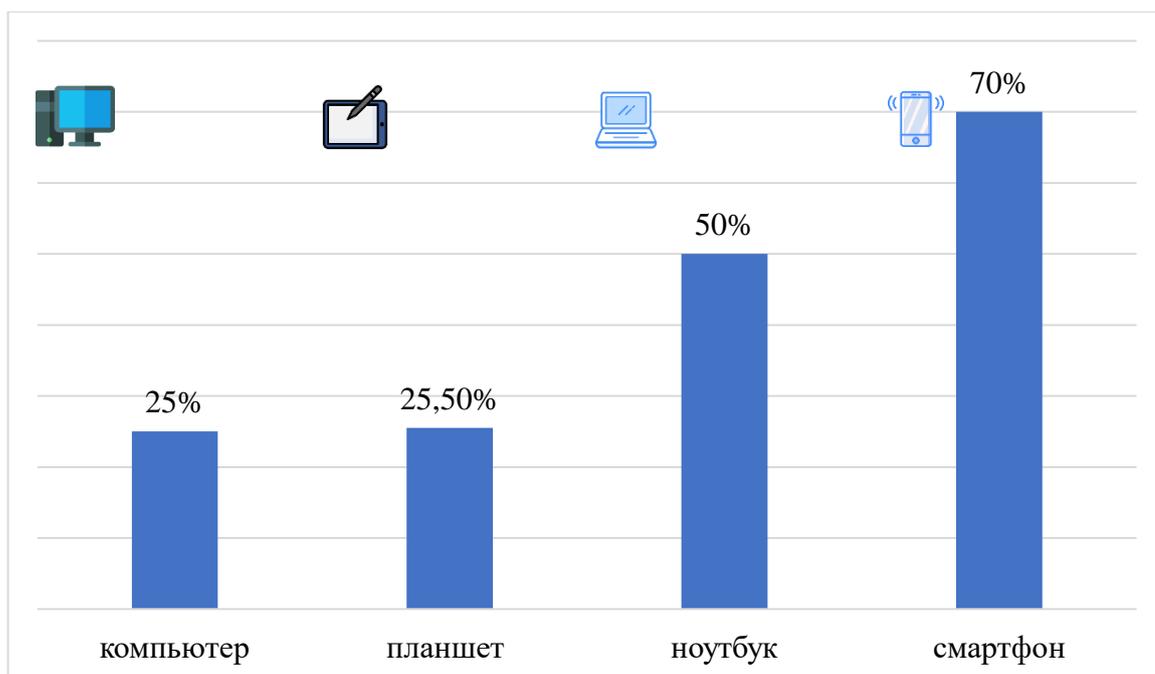


Рисунок 4. Популярность использования гаджетов

При этом согласно составленному ими рейтингу безопасности электронных устройств самым безопасным считается стационарный компьютер (его дети используют реже всего), после него идет ноутбук, далее – планшет, и самым небезопасным устройством является смартфон, который дети используют чаще всего.

Использование смартфона в образовательных целях в связи с этим запрещено, но как мы видим, он остается самым популярным устройством вне стен образовательного учреждения в связи с его массовой распространённостью и доступностью.

Подводя 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.

1.2. Анализ задач по использованию электронных образовательных средств по образовательным областям ФОП ДО

Таблица 3

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ 3-4 года	ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ 4-5 лет	ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ 5-6 лет	ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ 6-7 лет
Задачи социально-коммуникативного развития			
<i>Формирование основ безопасного поведения</i>			
Обогащать представления о правилах безопасного поведения в быту, безопасного использования бытовых предметов и гаджетов, исключая <i>практическое использование электронных средств обучения.</i>	Формировать представления о правилах безопасного использования электронных гаджетов, в том числе мобильных устройств, планшетов и прочее, <i>исключая практическое использование электронных средств обучения.</i>	Знакомить с основными правилами пользования сети Интернет, цифровыми ресурсами, исключая практическое использование электронных средств обучения индивидуального использования. Формировать представления детей об основных источниках и видах опасности в быту, на улице, в природе, в информационно-телекоммуникационной сети «Интернет» и способах безопасного поведения; о правилах безопасности дорожного движения в качестве пешехода и пассажира транспортного средства.	Воспитывать осторожное и осмотрительное отношение к потенциально опасным для человека ситуациям в общении, в быту, на улице, в природе, в сети Интернет.

Задачи познавательного развития			
		Формировать представления детей о цифровых средствах познания окружающего мира, способах их безопасного использования.	Развивать умения детей применять некоторые цифровые средства для познания окружающего мира, соблюдая правила их безопасного использования.

Для достижения поставленных задач в ФОП ДО указаны отдельные пункты по особенностям организации развивающей предметно-пространственной среды (далее – РППС), в том числе относящейся к внедрению цифровых средств в образовательный процесс.

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)».

Использование по времени электронных средств обучения регламентируется, указанным выше СанПиНом 1.2.3685-21 п. VI. Гигиенические нормативы по устройству, содержанию и режиму работы

организаций воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи.

При использовании ЭСО в работе с дошкольниками необходимо проводить беседы о правилах их использования.

Примерное содержание беседы с детьми при использовании ЭСО⁵

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, ты можешь споткнуться о них.
13. Не работайте с интерактивной доской, планшетом, ноутбуком и компьютером мокрыми или влажными руками.

⁵ Слова «ЭСО» в беседе с детьми можно заменить на более конкретные и понятные им названия (интерактивная доска, компьютер и пр.). Содержание беседы также варьируется в зависимости от конкретных условий и используемых технических средств.

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.

1.3. Влияние цифровой активности на развитие когнитивных функций в дошкольном возрасте. Результаты исследования

В 2023 году Центр междисциплинарных исследований современного детства МГППУ провел исследование на тему «Влияние цифровой активности на развитие когнитивных функций в дошкольном возрасте» (проект выполнялся в рамках гранта РФФИ № 23-28-01204 от 13.01.2023).

Цель проекта: изучение влияния цифровой активности дошкольников на особенности развития когнитивных функций, в частности, памяти и внимания.

Задачи исследования:

1. Опрос родителей с целью выявления цифровой активности дошкольников;

2. Выявление возможной связи между показателями цифровой активности и уровнем когнитивных функций (памяти, внимания) у дошкольников из исследуемой выборки;

3. Сравнение динамики показателей детей контрольной и экспериментальных групп;

4. Сравнение показателей памяти и внимания в экспериментальных группах у детей 6-7 лет, играющих в настольные и цифровые игры;

5. Выявление динамики показателей за время проведения эксперимента.

Методы исследования:

1. Обзор отечественной и зарубежной психолого-педагогической литературы по теме исследования.

2. Опрос родителей для определения цифровой активности детей.

3. Диагностические методики для исследования показателей памяти и внимания у детей 6-7 лет.

4. Эксперимент – игры с группами детей в настольные игры или цифровые аналоги настольных игр.

5. Методы статистической обработки результатов.

Результаты исследования.

В 2023 году в рамках проекта проведено:

– анкетирование родителей дошкольников (выборка – 556 чел.);

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

Анкетирование родителей дошкольников проводилось с целью выявления различий в использовании настольных и цифровых игр российскими родителями. Для проведения опроса была разработана анкета «Современные дети: цифровые игры VS настольные игры» (Саломатова О.В., Токарчук Ю.А., 2023). В анкетировании приняли участие 556 родителей детей дошкольного возраста. Результаты опроса показали, что большинство детей регулярно играют в настольные и цифровые игры, при этом родители стремятся ограничивать время, которое дети уделяют цифровым играм. Родители часто используют цифровые приложения в качестве средства контроля и одновременно средства поощрения ребенка (дошкольник получает разрешение поиграть на планшете в качестве награды за что-то). Установлено, что в настольных играх родители чаще выступают в качестве активных участников игрового процесса (играют вместе с ребенком), в то время как в цифровых играх детям предоставляется больше самостоятельности (родители просто наблюдают за детьми, не вникая в игровой процесс).

Экспериментальное исследование проходило на протяжении 15 недель при участии 76 детей подготовительных групп (37 мальчиков и 39 девочек). В ходе эксперимента дети были разделены на три группы: экспериментальная группа №1 (далее ЭГ1), в которой дети играли в настольную версию игры «Dobble», экспериментальная группа №2 (ЭГ2), в которой дети играли на

планшетах в цифровую версию игры «Dobble» — «Double Match: one common image», и контрольная группа (КГ). В процессе исследования каждый ребенок из экспериментальных групп 2 раза в неделю в течение 8 недель играл в настольную (ЭГ1) или цифровую версию (ЭГ2) игры «Dobble». Таким образом, каждый ребенок за время экспериментального исследования провел около 16 игровых сессий по 10-15 минут каждая. При этом с воспитателями и родителями детей была договоренность о том, что на протяжении эксперимента дети не играют в эту игру вне детского сада.

До и после эксперимента в каждой из трех групп дошкольников была проведена диагностическая оценка объема слуховой и зрительной памяти детей, оценка способности концентрации, переключения и распределения произвольного внимания. Для диагностики были использованы методики:

- Методика «Заучивание 10 слов» А.Р. Лурия;
- Методика диагностики объема зрительной памяти дошкольников Д. Векслера;
- Методика исследования степени концентрации произвольного внимания «Тест переплетенных линий» (Модификация теста А. Рея);
- Методика «Проставь знаки» (тест Пьерона-Рузена).

По результатам повторной диагностики было обнаружено, что в целом за время эксперимента показатели дошкольников улучшились во всех группах, включая контрольную. Такой эффект объясняется возрастным развитием детей за время проведения исследования. При этом, результаты сравнительного анализа показывают значимые положительные эффекты у детей ЭГ2 в развитии кратковременной и долговременной слуховой памяти, зрительной памяти, а также в устойчивости произвольного внимания, по сравнению с детьми из ЭГ1 и КГ. Таким образом, согласно полученным данным, цифровая версия настольной игры «Dobble» оказала более значимый развивающий эффект на исследуемые параметры памяти и внимания дошкольников экспериментальной выборки по сравнению с традиционным аналогом. Для надежной экстраполяции полученных эффектов на более

широкую аудиторию необходимо в дальнейшем увеличить выборку дошкольников, а также расширить диагностический инструментарий.

Так, на основе проведенного исследования, можно сделать общий вывод о пользе цифровых игр и гаджетов при условии использования их согласно нормативным требованиям в образовательных и воспитательных целях.

1.4. Примерный перечень анимационных произведений согласно ФОП ДО

Действующая ФОП ДО содержит примерный перечень анимационных произведений и рекомендован детям с 5 лет. В перечень входят анимационные произведения для совместного семейного просмотра, бесед и обсуждений, использования их элементов в образовательном процессе в качестве иллюстраций природных, социальных и психологических явлений, норм и правил конструктивного взаимодействия, проявлений сопереживания и взаимопомощи; расширения эмоционального опыта ребенка, формирования у него эмпатии и ценностного отношения к окружающему миру.

Полнометражные анимационные фильмы рекомендуются только для семейного просмотра и не могут быть включены в образовательный процесс ДОО. Время просмотра ребенком цифрового и медиа контента должно регулироваться родителями (законными представителями) и соответствовать его возрастным возможностям. Некоторые анимационные произведения требуют особого внимания к эмоциональному состоянию ребенка и не рекомендуются к просмотру без обсуждения со взрослым переживаний ребенка. Ряд фильмов содержат серию образцов социально неодобряемых сценариев поведения на протяжении длительного экранного времени, что требует предварительного и последующего обсуждения с детьми.

Выбор цифрового контента, медиа продукции, в том числе анимационных фильмов, должен осуществляться в соответствии с нормами,

регулирующими защиту детей от информации, причиняющей вред здоровью и развитию детей в Российской Федерации.

Для детей дошкольного возраста (с пяти лет).

Анимационный сериал «Тима и Тома», студия «Рики», реж. А.Борисова, А. Жидков, О. Мусин, А. Бахурин и другие, 2015.

Фильм «Паровозик из Ромашкова», студия Союзмультфильм, реж. В. Дегтярев, 1967.

Фильм «Как львенок и черепаха пели песню», студия Союзмультфильм, режиссер И. Ковалевская, 1974.

Фильм «Мама для мамонтенка», студия «Союзмультфильм», режиссер О. Чуркин, 1981.

Фильм «Катерок», студия «Союзмультфильм», режиссер И. Ковалевская, 1970.

Фильм «Мешок яблок», студия «Союзмультфильм», режиссер В. Бордзиловский, 1974.

Фильм «Крошка енот», ТО «Экран», режиссер О. Чуркин, 1974.

Фильм «Гадкий утенок», студия «Союзмультфильм», режиссер В. Дегтярев.

Фильм «Котенок по имени Гав», студия Союзмультфильм, режиссер Л. Атаманов.

Фильм «Маугли», студия «Союзмультфильм», режиссер Р. Давыдов, 1971.

Фильм «Кот Леопольд», студия «Экран», режиссер А. Резников, 1975 - 1987.

Фильм «Рикки-Тикки-Тави», студия «Союзмультфильм», режиссер А. Снежко-Блоцкой, 1965.

Фильм «Дюймовочка», студия «Союзмультфильм», режиссер Л. Амальрик, 1964.

Фильм «Пластилиновая ворона», ТО «Экран», режиссер А. Татарский, 1981.

Фильм «Каникулы Бонифация», студия «Союзмультфильм», режиссер Ф. Хитрук, 1965.

Фильм «Последний лепесток», студия «Союзмультфильм», режиссер Р. Качанов, 1977.

Фильм «Умка» и «Умка ищет друга», студия «Союзмультфильм», режиссер В. Попов, В. Пекарь, 1969, 1970.

Фильм «Умка на елке», студия «Союзмультфильм», режиссер А. Воробьев, 2019.

Фильм «Сладкая сказка», студия Союзмультфильм, режиссер В. Дегтярев, 1970.

Цикл фильмов «Чебурашка и крокодил Гена», студия «Союзмультфильм», режиссер Р. Качанов, 1969-1983.

Цикл фильмов «38 попугаев», студия «Союзмультфильм», режиссер И. Уфимцев, 1976-91.

Цикл фильмов «Винни-Пух», студия «Союзмультфильм», режиссер Ф.Хитрук, 1969-1972.

Фильм «Серая шейка», студия «Союзмультфильм», режиссер Л. Амальрик, В. Полковников, 1948.

Фильм «Золушка», студия «Союзмультфильм», режиссер И. Аксенчук, 1979.

Фильм «Новогодняя сказка», студия «Союзмультфильм», режиссер В. Дегтярев, 1972.

Фильм «Серебряное копытце», студия Союзмультфильм, режиссер Г. Сокольский, 1977.

Фильм «Щелкунчик», студия «Союзмультфильм», режиссер Б. Степанцев, 1973.

Фильм «Гуси-лебеди», студия Союзмультфильм, режиссеры И. Иванов-Вано, А. Снежко-Блоцкая, 1949.

Цикл фильмов «Приключение Незнайки и его друзей», студия «ТО Экран», режиссер коллектив авторов, 1971-1973.

Для детей старшего дошкольного возраста (6-7 лет).

Фильм «Малыш и Карлсон», студия «Союзмультфильм», режиссер Б. Степанцев, 1969.

Фильм «Лягушка-путешественница», студия «Союзмультфильм», режиссеры В. Котеночкин, А. Трусов, 1965.

Фильм «Варежка», студия «Союзмультфильм», режиссер Р. Качанов, 1967.

Фильм «Честное слово», студия «Экран», режиссер М. Новогрудская, 1978.

Фильм «Вовка в тридевятом царстве», студия «Союзмультфильм», режиссер Б. Степанцев, 1965.

Фильм «Заколдованный мальчик», студия «Союзмультфильм», режиссер А. Снежко-Блоцкая, В. Полковников, 1955.

Фильм «Золотая антилопа», студия «Союзмультфильм», режиссер Л. Атаманов, 1954.

Фильм «Бременские музыканты», студия «Союзмультфильм», режиссер И. Ковалевская, 1969.

Фильм «Двенадцать месяцев», студия «Союзмультфильм», режиссер И. Иванов-Вано, М. Ботов, 1956.

Фильм «Ёжик в тумане», студия «Союзмультфильм», режиссер Ю. Норштейн, 1975.

Фильм «Девочка и дельфин», студия «Союзмультфильм», режиссер Р. Зельма, 1979.

Фильм «Верните Рекса», студия «Союзмультфильм», режиссер В. Пекарь, В. Попов, 1975.

Фильм «Сказка сказок», студия «Союзмультфильм», режиссер Ю. Норштейн, 1979.

Фильм Сериал «Простоквашино» и «Возвращение в Простоквашино» (2 сезона), студия «Союзмультфильм», режиссеры: коллектив авторов, 2018.

Сериал «Смешарики», студии «Петербург», «Мастерфильм», коллектив авторов, 2004.

Сериал «Малышарики», студии «Петербург», «Мастерфильм», коллектив авторов, 2015.

Сериал «Домовенок Кузя», студия ТО «Экран», режиссер А. Зябликова, 2000-2002.

Сериал «Ну, погоди!», студия «Союзмультфильм», режиссер В. Котеночкин, 1969.

Сериал «Фиксики» (4 сезона), компания «Аэроплан», режиссер В. Бедошвили, 2010.

Сериал «Оранжевая корова» (1 сезон), студия Союзмультфильм, режиссер Е. Ернова.

Сериал «Монсики» (2 сезона), студия «Рики», режиссер А. Бахурин.

Сериал «Смешарики. ПИН-КОД», студия «Рики», режиссеры: Р. Соколов, А. Горбунов, Д. Сулейманов и другие.

Сериал «Зебра в клеточку» (1 сезон), студия «Союзмультфильм», режиссер А. Алексеев, А. Борисова, М. Куликов, А. Золотарева, 2020.

Для детей старшего дошкольного возраста (7- 8 лет).

Полнометражный анимационный фильм «Снежная королева», студия «Союзмультфильм», режиссер Л. Атаманов, 1957.

Полнометражный анимационный фильм «Аленький цветочек», студия «Союзмультфильм», режиссер Л. Атаманов, 1952.

Полнометражный анимационный фильм «Сказка о царе Салтане», студия «Союзмультфильм», режиссер И. Иванов-Вано, Л. Мильчин, 1984.

Полнометражный анимационный фильм «Белка и Стрелка. Звездные собаки», киностудия «Центр национального фильма» и ООО «ЦНФ-Анима», режиссер С. Ушаков, И. Евланникова, 2010.

Полнометражный анимационный фильм «Суворов: великое путешествие» (6+), студия «Союзмультфильм», режиссер Б. Чертков, 2022.

Полнометражный анимационный фильм «Бемби», студия Walt Disney, режиссер Д. Хэнд, 1942.

Полнометражный анимационный фильм «Король Лев», студия Walt Disney, режиссер Р. Аллерс, 1994, США.

Полнометражный анимационный фильм «Мой сосед Тоторо», студия «Ghibli», режиссер Х. Миядзаки, 1988.

Полнометражный анимационный фильм «Рыбка Поньо на утесе», студия «Ghibli», режиссер Х. Миядзаки, 2008.

1.5. Методические материалы по цифровому образованию для организации совместной деятельности взрослого и детей

1.5.1. Примеры игр для детей дошкольного возраста

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: карточки, 2 комплекта.

1 комплект: большая карточка – компьютер; маленькие карточки - продукты питания, одежда, больница, поезд, игры, автобус, конверт, книги, кастрюля, аптека, зонт и т.д.

2 комплект: большая карточка – телефон; маленькие карточки - будильник, видеокамера, фотоаппарат, калькулятор, телефоны экстренных служб, конверт и т.д. (Приложение 1).

Ход игры.

Воспитатель в центре стола изображением вверх кладёт карточку с картинкой «компьютер». Вокруг выкладывает карточки из первого комплекта 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 в больницу». (Карточка «поезд» - можно узнать в интернете расписание поездов, маршруты, цену билета, купить билет; «кастрюля» - можно найти рецепт, как приготовить разные блюда и т.п.).

По аналогии используется комплект карточек 2 для картинки «телефон» и определяются функции телефона, которые облегчают жизнь человеку. (Карточка «фонарик» - если в подъезде вечером темно, то можно осветить фонариком; «видеокамера» - если ты увидел что-то интересное, то можно снять видео и т.п.).

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 (Приложение 2).

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.

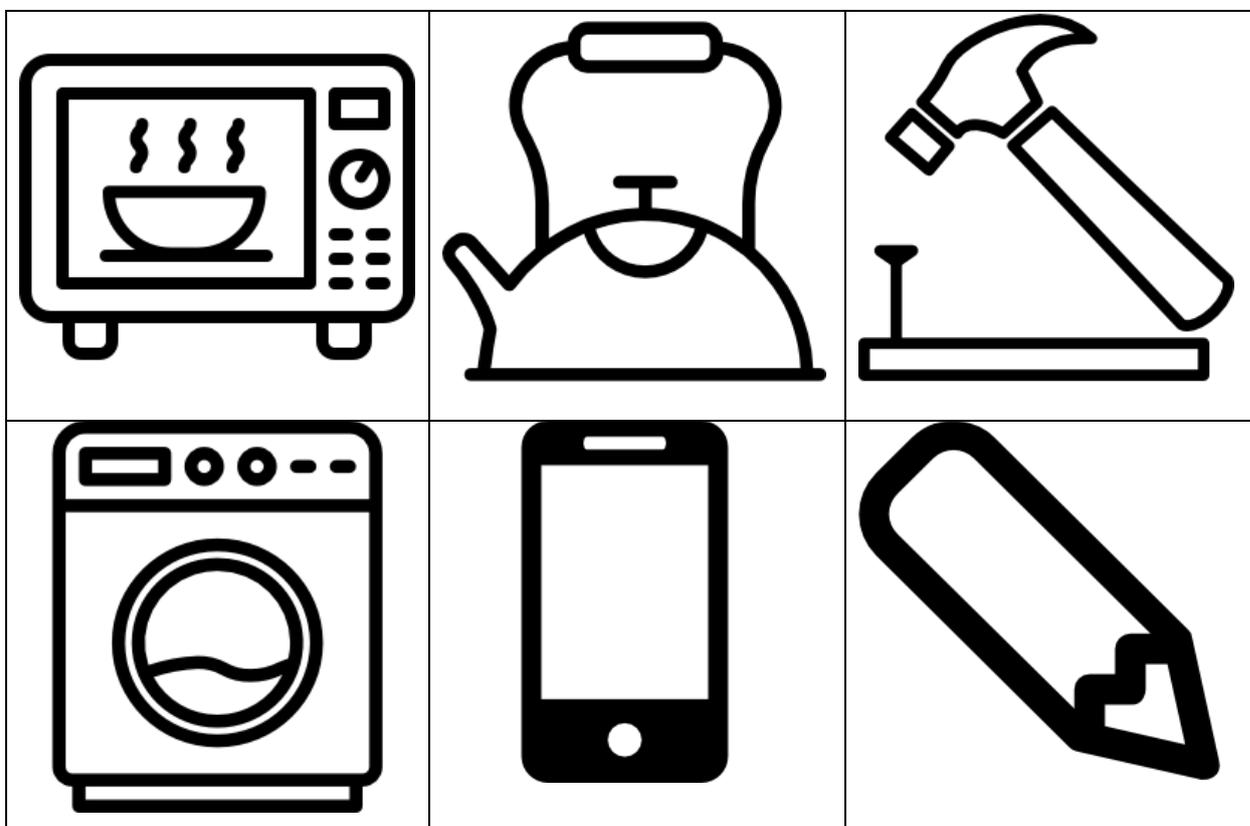
Цель: закрепить знания о приборах, в основе работы которых используются современные технологии.

Материал: карточки с предметами.

Ход игры.

Компьютер – это не только ноутбук или компьютер на твоём столе, которым ты пользуешься. Компьютеры (только маленькие) живут внутри многих приборов и машин. Так, внутри многих приборов, которые управляются с помощью программ, есть микропроцессор. Микропроцессор – это блок управления, способный выполнять заданные операции. Посмотри на картинку и скажи, какие из этих приборов управляются с помощью программ, а какие нет.

Комплект карточек к игре



1.5.2. 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)

Бегаёт 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)

Он знает всё и даже больше,

И к нам на помощь поспешит.
Любой вопрос, пусть очень сложный,
Мгновенно с лёгкостью решит.
Плетёт свою он паутину,
Хотя, по сути, не паук.
Он видит всё.
Вы догадались?
А ну-ка, что это за друг?
(Ответ: интернет)

Печатаю буквы, рисую цветочки,
И фото для вас напечатаю срочно.
Стою на столе я в конторе и дома.
Ну, что догадались?
Со мной вы знакомы?
(Ответ: принтер)

Он как маленький компьютер:
В нем есть игры, интернет.
Тонкий, легкий и удобный,
Называется...
(Ответ: планшет)

Чтоб компьютер песни пел
И стихи читать умел,
Мы подключим не картонки, музыкальные...
(Ответ: колонки)

1.5.3. Рекомендации для родителей детей дошкольного возраста на тему «Безопасность в интернете»

Возраст детей: 2 – 4 года

Рекомендации родителям

- Не допускайте самостоятельного времяпрепровождения 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 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.

Список использованных источников

1. Гаджеты в руках дошкольника: опасности, исследования и статистика [Видео] // МЭО. – URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mJZHx-pEQ98> (дата обращения: 11.06.2024)
2. Санитарные правила и нормы СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания». /Постановление Роспотребнадзора от 28.01.2021 г. №2. – URL: https://www.rosпотребнадзор.ru/files/news/GN_sreda%20obitaniya_compressed.pdf (дата обращения: 11.06.2024)
3. Приказ Министерства просвещения РФ от 25 ноября 2022 г. № 1028 «Об утверждении федеральной образовательной программы дошкольного образования» // – URL: <https://www.garant.ru/products/ipo/prime/doc/405942493/> (дата обращения: 24.06.2024)
4. Кузьменко А.С. Обучение дошкольников основам цифровой грамотности в рамках образовательной области «Познавательное развитие» в соответствии с ФОП ДО. – URL: <https://nsportal.ru/detskiy-sad/raznoe/2023/09/06/obuchenie-doshkolnikov-osnovam-tsifrovoy-gramotnosti-v-ramkakh> (дата обращения: 11.06.2024)
5. Центр междисциплинарных исследований современного детства МГППУ – URL: <https://childresearch.ru/cifrovaja-aktivnost-doshkolnikov/> [Цифровая активность дошкольников - ЦМИСД] (дата обращения: 24.06.2024)
6. 100 загадок про компьютер: изучаем современный мир – URL: <https://multi-mama.ru/zagadki-pro-kompyuter/> (дата обращения: 24.06.2024)
7. Бесплатный фотосток «Freepik» [Сайт] // – URL: <https://ru.freepik.com/> (дата обращения: 24.06.2024)
8. Безопасность в интернете: возрастные рекомендации для детей и подростков // АО «Лаборатория Касперского» – URL:

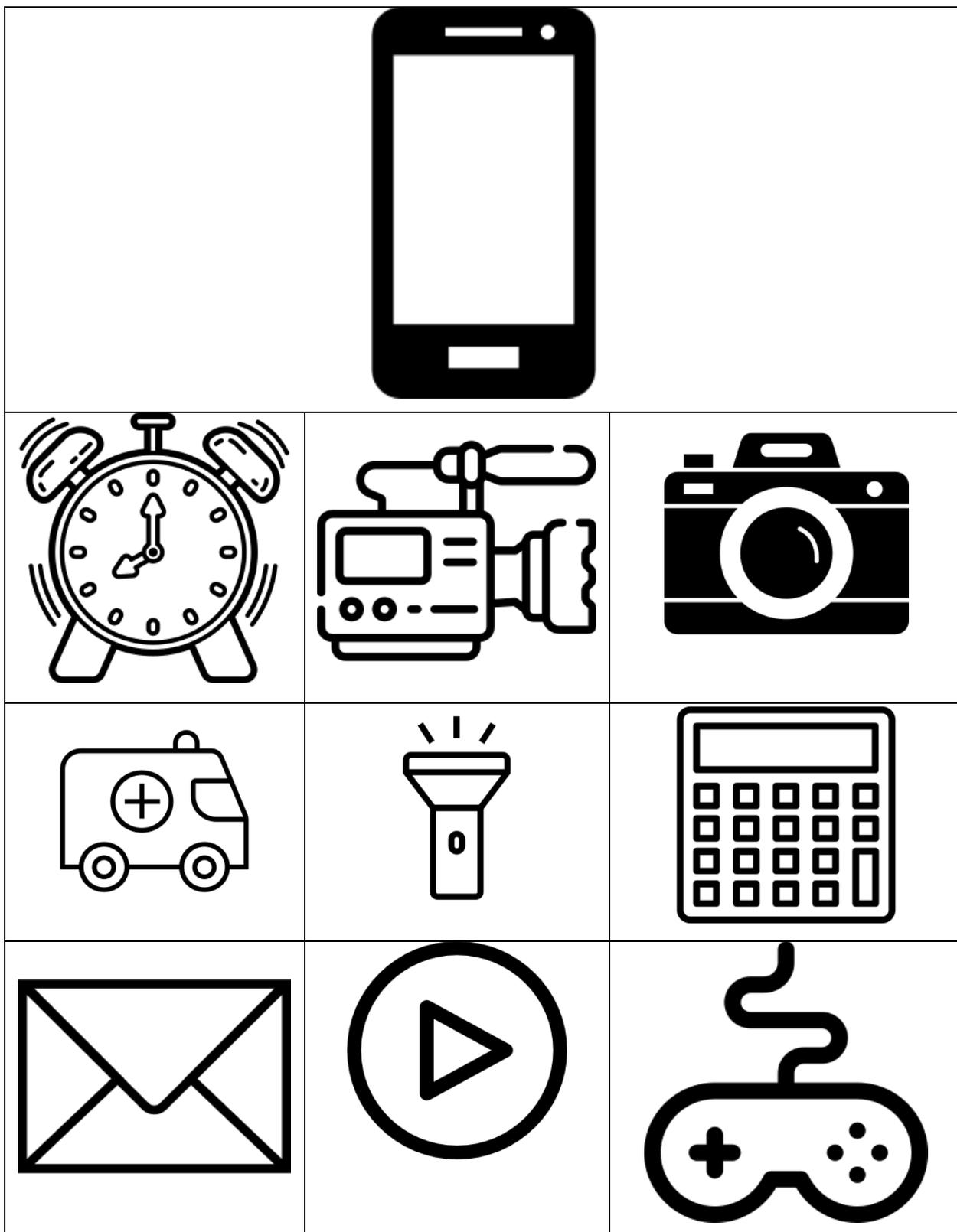
<https://www.kaspersky.ru/resource-center/preemptive-safety/kids-guidelines> (дата обращения: 24.06.2024)

9. Цифровые технологии в раннем и дошкольном возрасте : информационный бюллетень / Я. Я. Михайлова, А. К. Нисская; Нац. исслед. ун-т «Высшая школа экономики». – М. : НИУ ВШЭ, 2022. – 44 с. – (Мониторинг экономики образования; № 21 (38)). – 60 экз. – ISBN 978-5-7598-2698-9 (в обл.).

Комплект № 1



Комплект № 2



Игра «Отгадай предмет». Разрезные карточки.

