

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

**Методические рекомендации по теме:**  
**«Киберпросвещение в дошкольном возрасте: практические  
рекомендации по организации просветительской работы с  
дошкольниками и их семьями»**  
**(для педагогов дошкольных образовательных организаций)**

Самара

2026

## Оглавление

Введение.....	3
Цели работы по киберпросвещению с детьми дошкольного возраста .....	4
Основополагающие принципы работы.....	5
Содержание работы с детьми (примеры тем для образовательной деятельности).....	6
Формы и методы работы с детьми .....	7
Работа с родителями (семьями) .....	8
Практический инструментарий .....	9
Критерии эффективности работы.....	11
Примеры игр для детей дошкольного возраста на развитие цифровой грамотности .....	13
Опросник «Родительское посредничество детской медиаактивности» .....	19

## Введение

Современный ребенок с первых лет жизни погружен в цифровую среду. Смартфоны, планшеты, интерактивные панели и телевизоры являются неотъемлемой частью его жизненного пространства. Дошкольник воспринимает их как естественный элемент мира, однако не обладает ни критическим мышлением, ни жизненным опытом для самостоятельного и безопасного взаимодействия с цифровыми технологиями. Раннее киберпросвещение – это не ускорение развития, а ответ на вызовы времени. Его цель – не обучить программированию, а сформировать здоровую, безопасную и осознанную основу для будущей цифровой социализации ребенка, предотвратив риски (кибербуллинг, потеря личных данных, доступ к нежелательному контенту, формирование экранной зависимости) и развивая цифровую культуру.

Цель данной методической разработки в проектировании комплексного подхода к формированию навыков безопасного поведения в цифровой среде у детей 5–7 лет. Результаты работы могут быть полезны воспитателям ДООУ, педагогам дополнительного образования и родителям, стремящимся минимизировать цифровые риски в процессе взросления ребенка.

## Цели работы по киберпросвещению с детьми дошкольного возраста

**Когнитивная:** сформировать первичные, адекватные возрасту представления об интернете и цифровых устройствах как об инструментах, созданных человеком для работы, общения и познания.

**Здоровьесберегающая:** сформировать понимание важности ограничения экранного времени и чередования цифровых активностей с физической активностью, творчеством и живым общением.

**Коммуникативно-этическая:** заложить основы сетевого этикета и доброжелательного общения.

### Для семьи (родителей/законных представителей):

**Просветительская:** повысить цифровую грамотность родителей в вопросах возрастной психологии и кибербезопасности.

**Кооперационная:** сформировать установку на партнерство с ДОУ и осознать ведущую роль семьи в формировании цифровых привычек ребенка.

**Практическая:** вооружить родителей конкретными, простыми стратегиями и инструментами для создания безопасной цифровой среды дома (от технических настроек цифровых устройств до семейных правил).

### Для педагога (воспитателя, специалиста ДОУ):

**Методическая:** получить четкий, структурированный, соответствующий ФГОС ДО инструментарий, для интеграции тем киберпросвещения в образовательную программу.

**Коммуникативная:** найти эффективные формы диалога с современными родителями на актуальную, часто тревожащую их тему.

**Профессиональная:** обеспечить преемственность между дошкольным этапом и начальной школой в вопросах формирования основ информационной культуры личности.

## Основополагающие принципы работы

**Принцип возрастной адекватности.** Вся информация преподносится в контексте жизненного опыта ребенка 5-7 лет. Используется исключительно игровая форма, образные сравнения («интернет — большая библиотека», «вирус — микроб для планшета»). Длительность непрерывной организованной деятельности по теме не должна превышать 20-25 минут для старшей и 25-30 минут для подготовительной группы.

**Принцип позитивного (проактивного) подхода.** Избегание тактики запугивания и создания образа интернета как «злого и опасного места». Акцент делается на возможностях для творчества, обучения, связи с близкими при соблюдении «цифровых правил». Формируем не страх, а навык.

**Принцип единства усилий ДОУ и семьи.** Эффект возможен только при согласованности действий. Цифровые привычки формируются прежде всего в семье. Задача ДОУ — информировать, направлять и вооружать семью практическими средствами, создавая единое воспитательное пространство.

**Принцип практико-ориентированности.** Знания должны сразу находить отражение в практических действиях ребенка и семьи. Теория закрепляется через игру, моделирование ситуаций, создание продуктов (рисунков, правил), выполнение конкретных заданий с родителями.

## Содержание работы с детьми (примеры тем для образовательной деятельности)

### **Тема 1: «Устройства — наши помощники»**

**Содержание:** обсуждение, для чего взрослые используют смартфон/ноутбук (работа, звонок бабушке, найти дорогу, оплатить покупки).

**Идея:** гаджет — это инструмент, как молоток или пылесос. Он выполняет разные задачи.

**Ключевая метафора:** «Смартфон — волшебный помощник, но им управляет умный человек».

**Итоговое понимание ребенка:** это не просто игрушка, а сложное устройство, которое помогает решать реальные задачи.

### **Тема 2: «Правила экранного времени»**

**Содержание:** введение понятия «время». Игра «Часики» (заводной таймер или песочные часы показывают, когда занятие с планшетом заканчивается). Обязательное обсуждение и демонстрация альтернатив: что интересного можно сделать после выключения экрана (построить крепость, порисовать, помочь маме).

**Обязательный элемент:** «Гимнастика для глазок» (комплекс простых упражнений после просмотра мультфильма).

**Ключевой посыл:** экранное время должно быть дозированным и не заменять другие, очень важные игры.

### **Тема 3: «Личное и чужое в сети»**

**Содержание:** формирование понятия «личная информация» через категории «Секретки моей семьи». Обсуждение: что можно говорить всем (любимый цвет, мультфильм), а что только близким (фамилия, адрес, фото паспорта, распорядок дня семьи).

**Игры:** «Можно-нельзя» с карточками (изображения дома, имени, любимой игрушки, номера машины). В основе игры необходимость рассортировать и объяснить, какую информацию можно говорить посторонним (в том числе в интернете), а какую – нельзя.

**Ключевое правило:** «Личную информацию (как ключ от квартиры) не показываем и не рассказываем никому в интернете, даже доброму мишке».

#### **Тема 4: «Виртуальные друзья»**

**Содержание:** объяснение, что в интернете человек может притворяться кем угодно, как актер в театре. За милой аватаркой котика может скрываться незнакомый человек.

**Моделирование ситуаций** через кукольный театр: кукла-зайчик знакомится в сети с «другом», который просит его прийти погулять, не спросив родителей.

**Ключевое правило:** «В интернете мы не встречаемся с людьми, с которыми познакомились только там, без разрешения и сопровождения родителей».

#### **Формы и методы работы с детьми**

**Дидактические игры:** «Собери безопасный гаджет» (пазлы с полезными и вредными элементами), лото «Что в интернете хорошо, что плохо?», «Найди лишнее» (что из перечисленного нельзя отправлять по интернету).

**Кукольные и настольные спектакли:** проигрывание типичных ситуаций с последующим совместным поиском правильного решения.

**Продуктивная деятельность:** создание плаката «Наши цифровые правила» в виде пиктограмм, рисование «Несуществующего, но страшного вируса» (для визуализации и снятия страха), лепка «Гаджет-помощник».

**Беседа-рассуждение** по картинкам-ситуациям, составление рассказов по серии сюжетных картинок на цифровую тему.

Дополнительные примеры игр для детей дошкольного возраста на развитие цифровой грамотности рассмотрены в Приложении 1.

## **Работа с родителями (семьями)**

### **Формы работы**

**Родительское собрание в интерактивной форме:** «Цифровое детство: возможности и границы». Включает не лекцию, а практикум: родители в группах составляют «Семейный цифровой устав», разбирают кейсы.

**Мастер-класс:** «Гаджет на кухне: как вместе с ребенком найти рецепт и испечь печенье». Акцент на совместной, осмысленной цифровой деятельности.

**Памятки-буклеты:** визуально привлекательные, краткие, с конкретными шагами. Распространяются в бумажном и электронном виде.

**Информационный стенд/Закрытая группа в соцсетях:** регулярное размещение актуальной информации, рекомендаций по детским приложениям, ответы на частые вопросы (ведут педагоги-психологи и воспитатели).

### **Ключевые сообщения для родителей**

**Личный пример — главный учитель.** Ваше поведение с телефоном за завтраком (обедом, ужином) копирует ребенок.

**Техника в помощь, но не вместо.** Родительский контроль — это настройки (безопасный поиск, ограничение времени), но их недостаточно. Важнее доверительный диалог.

**Совместная цифровая деятельность — основа безопасности.** Смотрите мультфильмы вместе, обсуждайте, играйте в развивающие игры, ищите информацию для поделок. Так вы остаетесь проводником ребенка в цифровом мире.

## Практический инструментарий

### Конспект игрового занятия для старшей группы (5-6 лет)

**Тема:** «Секретки моей семьи: что такое личная информация?»

**Цель:** сформировать понятие «личная информация» и первичные навыки ее защиты.

**Материалы:** игрушка-помощник (Мишка-Всезнайка), конверты с картинками для каждого ребенка (изображения: мороженое, дом, номер телефона, солнышко, имя, фамилия, машина во дворе), два домика из картона: «Для всех» и «Только для семьи».

**Ход:**

**Вводная часть (3 мин).** Мишка-Всезнайка рассказывает, что любит знакомиться в интернете, но не знает, о чем можно рассказывать, а о чем нет. Просит помощи у детей.

**Основная часть (15 мин).**

**Беседа:** «Что вы знаете о себе и своей семье?». Дети называют.

**Игра «Разложи секретки».** Каждый ребенок получает конверт с картинками. Задача: решить, какую информацию можно рассказать новому знакомому (положить в домик «Для всех»), а какую нельзя (в домик «Только для семьи»). Коллективное обсуждение каждого выбора.

**Вывод-правило,** проговариваем хором: «Адрес, телефон, фамилия и фото нашей семьи — это наш секрет. Мы его храним!»

**Закрепление (5 мин).** Ситуативная игра с Мишкой: он пытается «выведать» у детей адрес, обещая прислать конфет. Дети, опираясь на правило, дают отпор («Нет, это наш семейный секрет!»).

**Рефлексия (2 мин).** Мишка благодарит детей за науку. Воспитатель спрашивает: «Что же мы сегодня узнали о наших секретиках?».

**Пример анкеты для родителей «Цифровые привычки нашей семьи»**  
(Проводится анонимно, для диагностики и планирования работы)

Сколько времени в день ваш ребенок проводит с гаджетами (просмотр видео, игры)?

Есть ли в семье правила, связанные с использованием гаджетов (время, место, контент)? Если да, опишите кратко.

Знает ли ребенок, что такое личная информация, и может ли назвать примеры (имя, адрес...)?

Что вас больше всего беспокоит в теме нахождения ребенка в интернете?

Какая помощь от детского сада в этом вопросе была бы для вас наиболее полезной (лекции, практикумы, индивидуальные консультации, памятки)?

**Памятка для родителей «5 простых шагов к цифровой безопасности дома»**

**Шаг 1: Правило «Вместе».** Первые шаги в интернете ребенок делает только рядом с вами. Обсуждайте, что вы там видите.

**Шаг 2: Гаджеты — на виду.** Используйте планшеты и ноутбуки в общих комнатах, а не в детской спальне.

**Шаг 3: Семейный договор.** Установите четкие и простые правила: «20 минут мультиков после садика», «никаких гаджетов за обедом», «перед сном — книжка, а не телефон».

**Шаг 4: Техническая защита.** Включите «безопасный поиск» в браузерах и на видеохостингах, используйте детские профили с ограниченным временем работы.

**Шаг 5: Секретная фраза.** Придумайте с ребенком кодовую фразу, которую он может сказать вам, если столкнется с чем-то пугающим в сети, но боится или стесняется объяснять подробно.

### **Критерии эффективности работы**

Для оценки эффективности проводимой работы педагог может ориентироваться на следующие показатели:

**Уровень информированности и сформированности навыков у детей:**

**Воспроизведение:** ребенок может назвать 2-3 примера личной информации.

**Понимание:** ребенок может объяснить, почему нельзя называть адрес незнакомцу в игре («это секрет семьи»).

**Применение в игре:** в сюжетно-ролевой игре («Дочки-матери с гаджетами») демонстрирует усвоенные правила (говорит кукле: «Хватит играть, пусть глаза отдохнут»).

**Реакция на смоделированную ситуацию:** при демонстрации пугающей картинки в контролируемых условиях ребенок следует алгоритму (отворачивается/закрывает глаза, зовет взрослого).

### **Активность и обратная связь от родителей**

В качестве примера, можно рассмотреть опрос (**Приложение 2 данных методических рекомендаций**) на тему «Родительское посредничество детской медиаактивности» из учебно-методического пособия «Риски в

цифровой среде» (Московский государственный психолого-педагогический университет; под ред. О.В. Рубцовой, Е.М. Шпагиной, А.А. Шведовской, Н.В. Дворянчикова.– М: МГППУ. – 2024. 152.)

**Количественные показатели:** увеличение посещаемости тематических родительских собраний и мастер-классов.

**Качественные показатели:** родители задают конкретные, осмысленные вопросы по теме, делятся опытом в групповых чатах, запрашивают индивидуальные консультации.

**Обратная связь:** положительные отзывы в анкетах, словесная благодарность, сообщения об использовании «Семейного договора» дома.

**Вовлеченность:** участие семей в создании совместных проектов по теме (фотоколлажи «Наши выходные без гаджетов», рисунки правил).

### **Профессиональная рефлексия педагога**

✓ Интеграция тем киберпросвещения в календарно-тематическое планирование стала систематической.

✓ Сформирована методическая копилка (конспекты, игры, наглядность) по теме.

✓ Создана и поддерживается конструктивная коммуникация с родителями на тему цифрового воспитания.

**Заключение:** киберпросвещение в ДОУ — это планомерная, системная работа, интегрированная в повседневную образовательную деятельность и направленная на построение партнерства с семьей. Ее результат — не просто информированный, но и защищенный внутренними установками и навыками дошкольник, готовый к безопасному и осмысленному взаимодействию с технологиями будущего.

## **Примеры игр для детей дошкольного возраста на развитие цифровой грамотности**

### **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, видеочамера, фотоаппарат, калькулятор, телефоны экстренных служб, конверт и т.д.

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.)

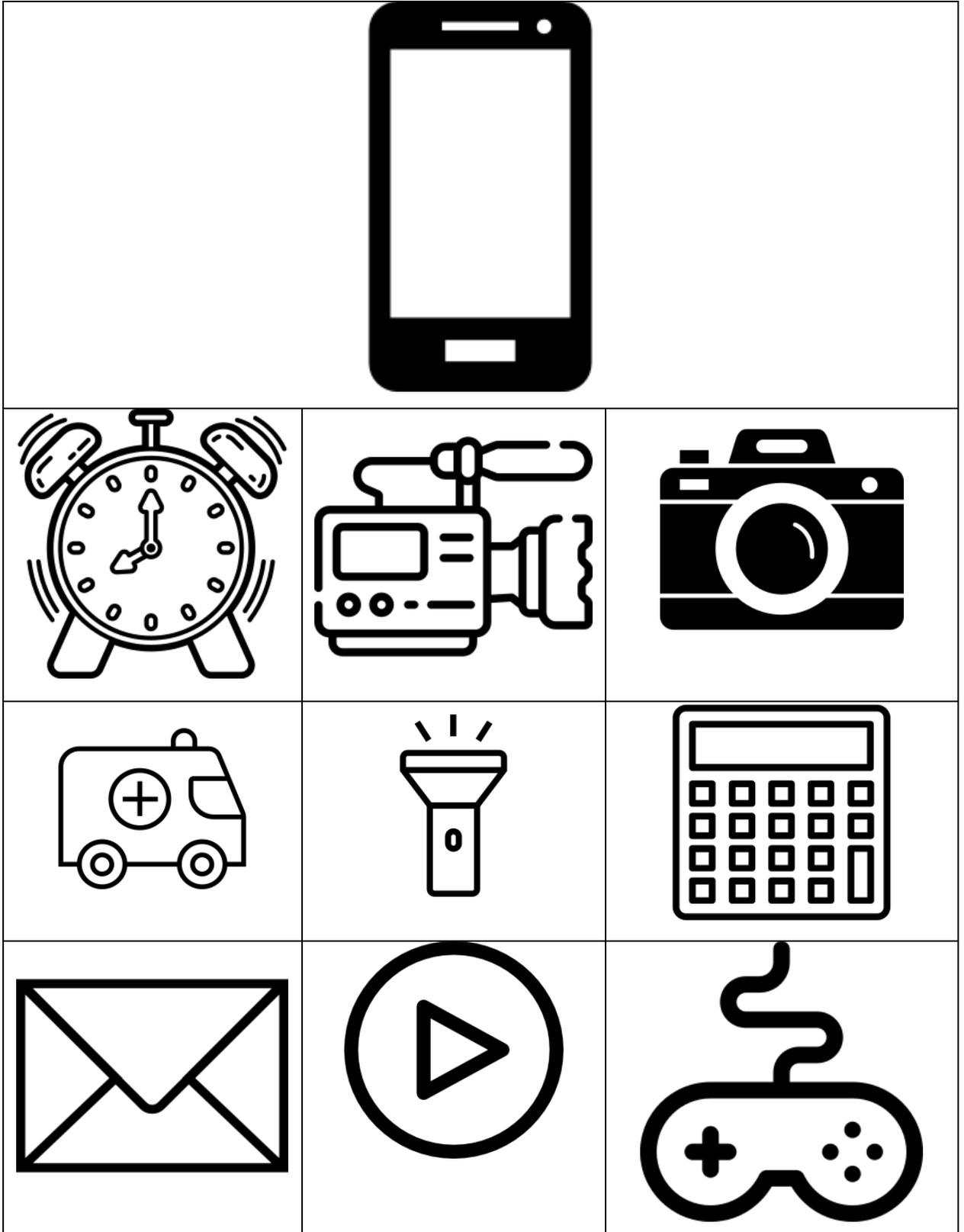
По аналогии используется комплект карточек 2 для картинки «телефон» и определяются функции телефона, которые облегчают жизнь человеку. (Карточка «фонарик» - если в подъезде вечером темно, то можно осветить фонариком; «видеокамера» - если ты увидел что-то интересное, то можно снять видео и т.п.)

Игра «Какие предметы делают жизнь удобной?».

Разрезные карточки. Комплект № 1



Комплект № 2



## ИГРА «ОТГАДАЙ ПРЕДМЕТ»

Возраст: 6-7 лет

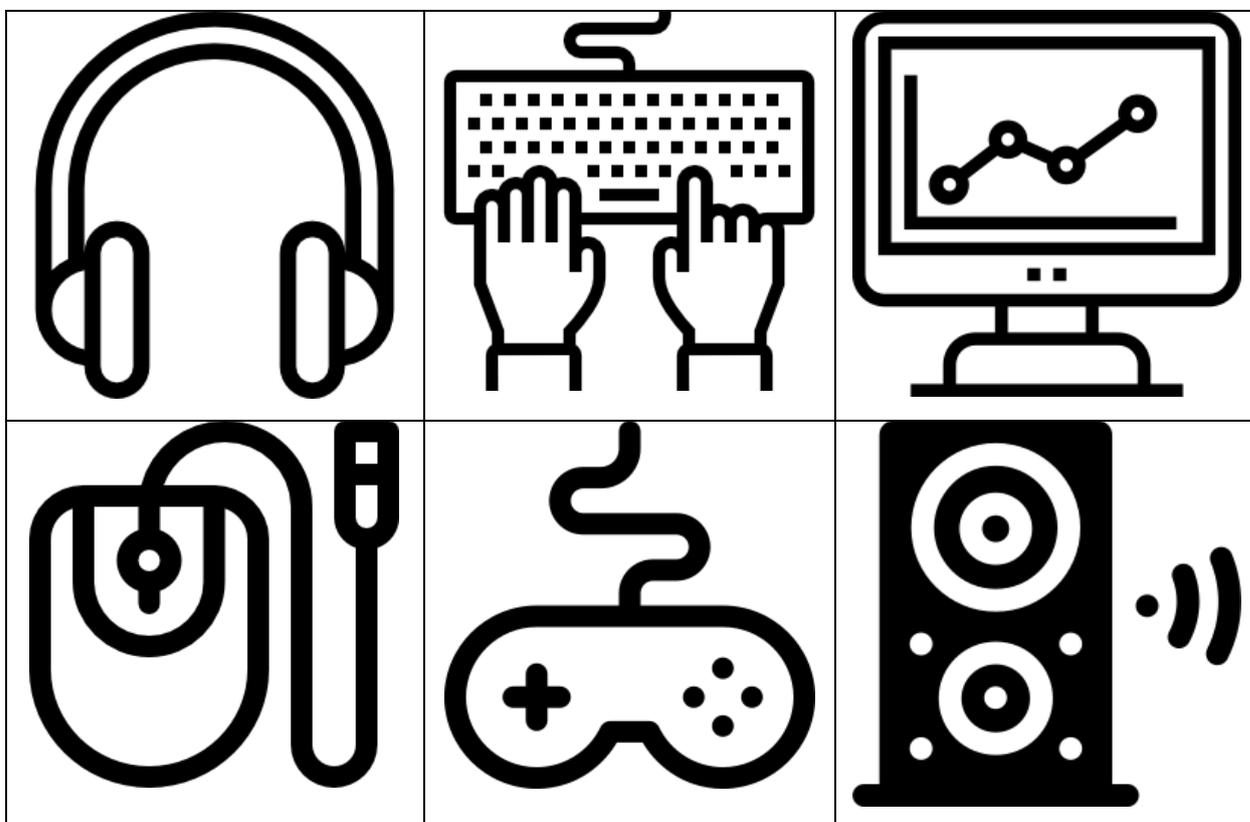
Цель: закрепить название и назначение составляющих частей компьютера.

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 «Отгадай предмет». Разрезные карточки.



## ИГРА «НАШ ПОМОЩНИК – КОМПЬЮТЕР»

Возраст: 5-7 лет

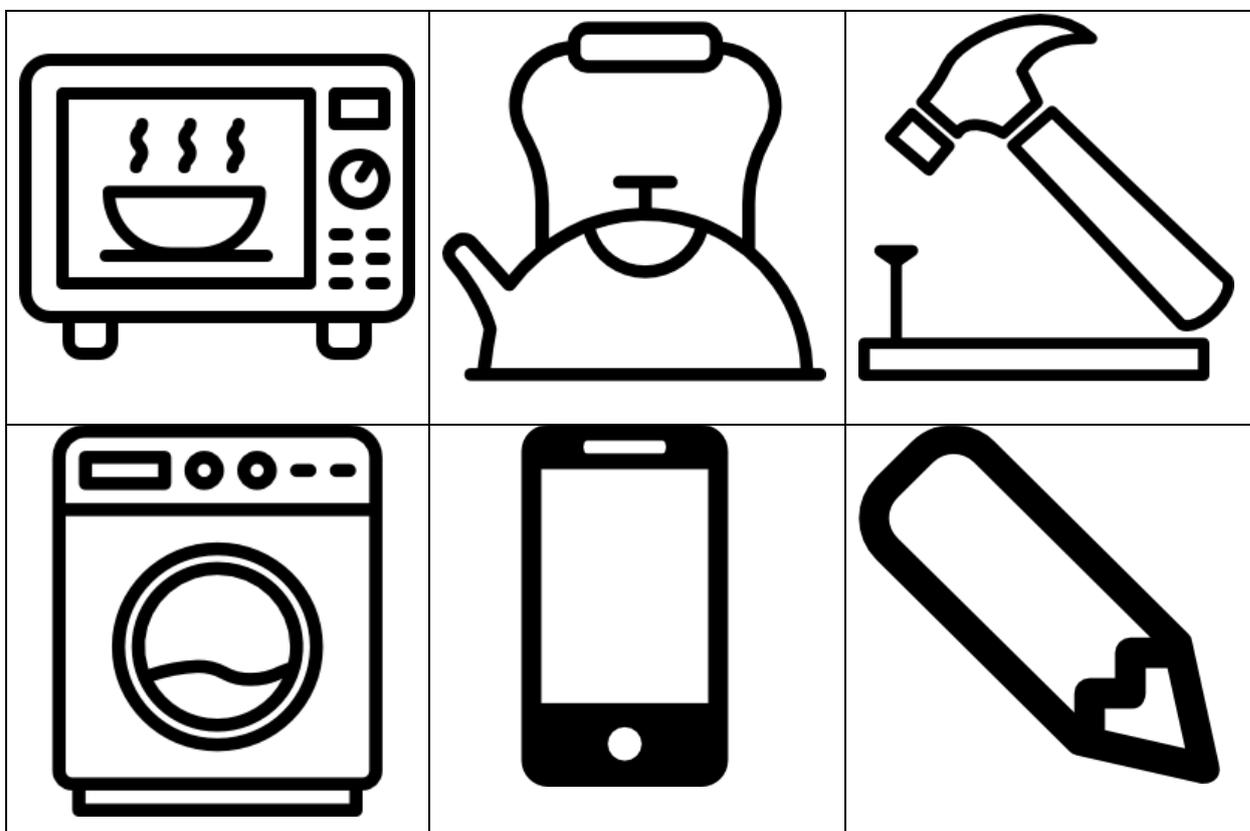
Цель: закрепить знания о приборах, в основе работы которых используются современные технологии.

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



**Опросник «Родительское посредничество детской медиаактивности»**

(Д. Лемиш, Г. Нимрод, Н. Элиас, 2019г., в адаптации П.И. Тарунтаева, 2024г.)

**ИНСТРУКЦИЯ:**

Вам будет предложен ряд утверждений о том, как вы регулируете и совместно используете гаджеты со своим ребенком.

Оцените каждое утверждение по шкале от 1 до 5, где:

1 — никогда; 2 — редко; 3 — время от времени; 4 — часто; 5 — всегда.

1. Заранее предупреждаете, когда и сколько по времени ребенок может смотреть фильмы, мультфильмы.	1 2 3 4 5
2. Обсуждаете с ребенком происходящее на экране во время просмотра.	1 2 3 4 5
3. Вместе с ребенком смотрите фильмы, мультфильмы и т.д., которые он выбрал сам и хочет, чтобы Вы к нему присоединились.	1 2 3 4 5
4. Заранее предупреждаете ребенка, какие именно фильмы, мультфильмы, видео и т.д. он может посмотреть.	1 2 3 4 5

5. Обсуждаете с ребенком различные фильмы, мультфильмы, видео и т.д. (в общем, а не в момент просмотра).	1 2 3 4 5
6. Вместе с ребенком смотрите фильмы, мультфильмы, и т.д., которые Вы выбрали сами, и хотите, чтобы ребенок к Вам присоединился.	1 2 3 4 5
7. Заранее предупреждаете, когда и как долго ребенок может играть в игры, использовать различные приложения, веб-сайты и т.д.	1 2 3 4 5
8. Обсуждаете с ребенком происходящее на экране во время игры или при использовании приложения, веб-сайта и т.д.	1 2 3 4 5
9. Вместе с ребенком играете в игры, используете приложения, веб-сайты и т.д., которые выбрал ребенок и хочет, чтобы Вы присоединились к нему.	1 2 3 4 5
10. Заранее предупреждаете, какие игры, приложения, веб-сайты и т.д. может использовать ребенок.	1 2 3 4 5
11. Обсуждаете с ребенком различные игры, приложения, веб-сайты и т.д. (в общем, а не в момент просмотра).	1 2 3 4 5

12. Совместно с ребенком играете в игры, используете приложения, веб-сайты и т.д., которые выбрали Вы и хотите, чтобы ребенок к Вам присоединился.	1 2 3 4 5
--	-----------

## ПОЯСНЕНИЯ

**УТВЕРЖДЕНИЯ 1–4** относятся к ограничительной стратегии посредничества. Ограничительная стратегия заключается в установлении родителями определенных правил и ограничений, касающихся экранного времени и медиасодержания. Ограничительная стратегия родительского посредничества позволяет взрослому защитить ребенка от «неприемлемого» содержания, которое может оказать негативное воздействие на психику ребенка, а также сократить детское экранное время. С точки зрения эффективности данной стратегии необходимо отметить, что ограничения должны быть четкими, понятными ребенку, исполняться последовательно и предлагать альтернативные варианты времяпровождения.

**УТВЕРЖДЕНИЯ 5–8** относятся к инструктивной стратегии посредничества. Инструктивная (или активная) стратегия заключается в обучающих и оценочных беседах, касающихся различного медиасодержания, в которых взрослый помогает ребенку понять и интерпретировать увиденное на экране, а также связать это с реальным опытом. Инструктивная стратегия позволяет развивать у ребенка критическое мышление при взаимодействии с различным медиасодержанием, позволяет препятствовать копированию негативного поведения с экрана и усиливать развивающий потенциал различных материалов просоциальной направленности. Инструктивная стратегия родительского посредничества эффективна тогда, когда родители открыто, в диалоге обсуждают свои ожидания и ценности относительно

различного медиасодержания. Негативные комментарии в адрес различных мультфильмов и видеоигр, а также запреты без объяснений недостаточно продуктивны, т.к. не дают возможности ребенку сориентироваться в системе ценностей и приоритетах взрослого.

**УТВЕРЖДЕНИЯ 9–12** относятся к стратегии совместного использования. Стратегия совместного использования представляет собой совместное использование цифровых устройств (просмотр видео, компьютерная игра, обучающее приложение) без дополнительного обсуждения или взаимодействия, иными словами — «молчаливое» совместное потребление различного медиаконтента. Стратегия совместного использования цифровых устройств связывается исследователями с негативными эффектами для детского развития, т.к. может приводить к повышению уровня агрессии и увеличению времени, проводимого ребенком перед экраном цифровых устройств.

*Составитель: Кузнецов Александр Сергеевич, методист отдела цифровой трансформации и проектной деятельности МБОУ ОДПО ЦРО г.о. Самара*