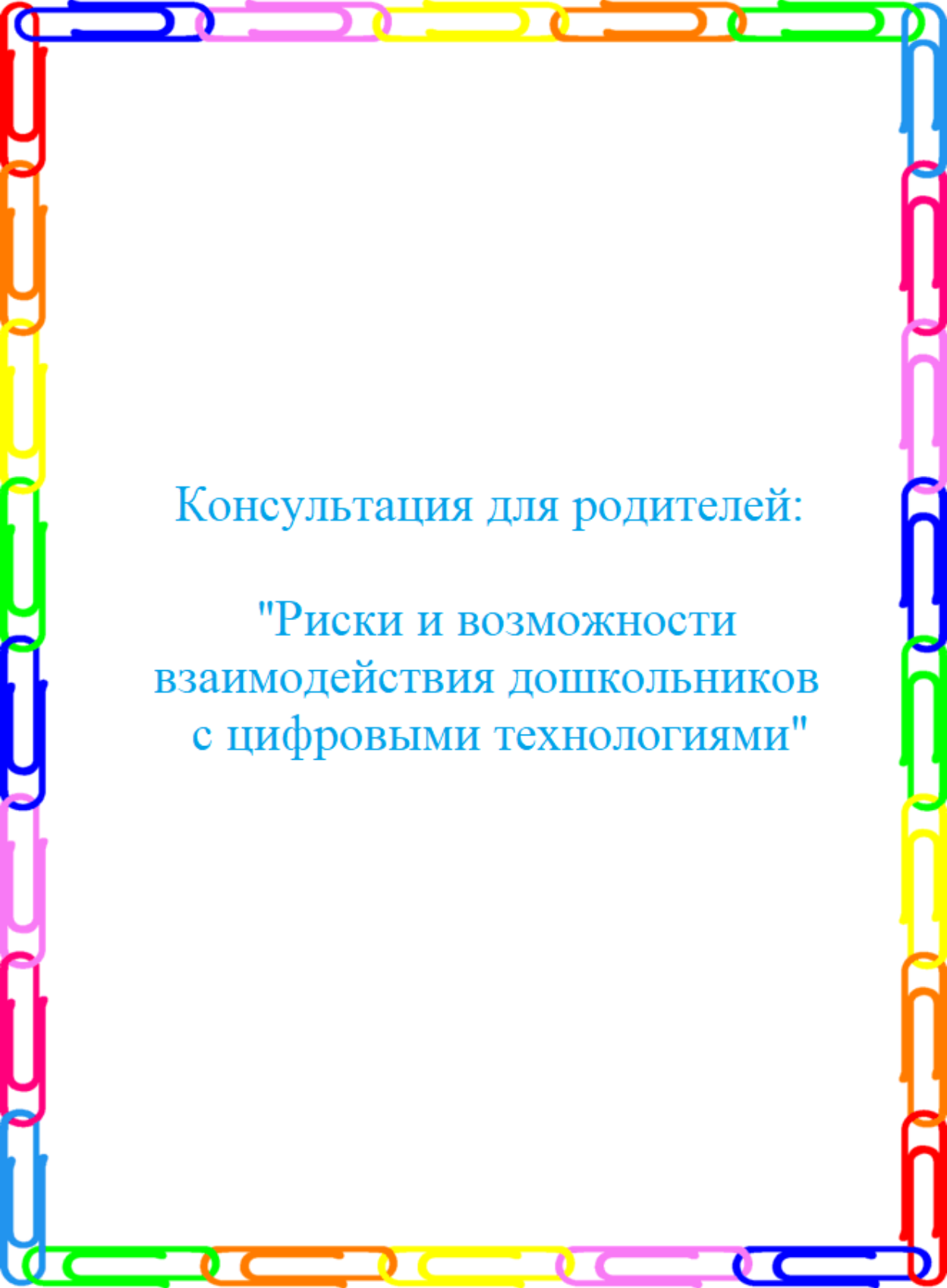
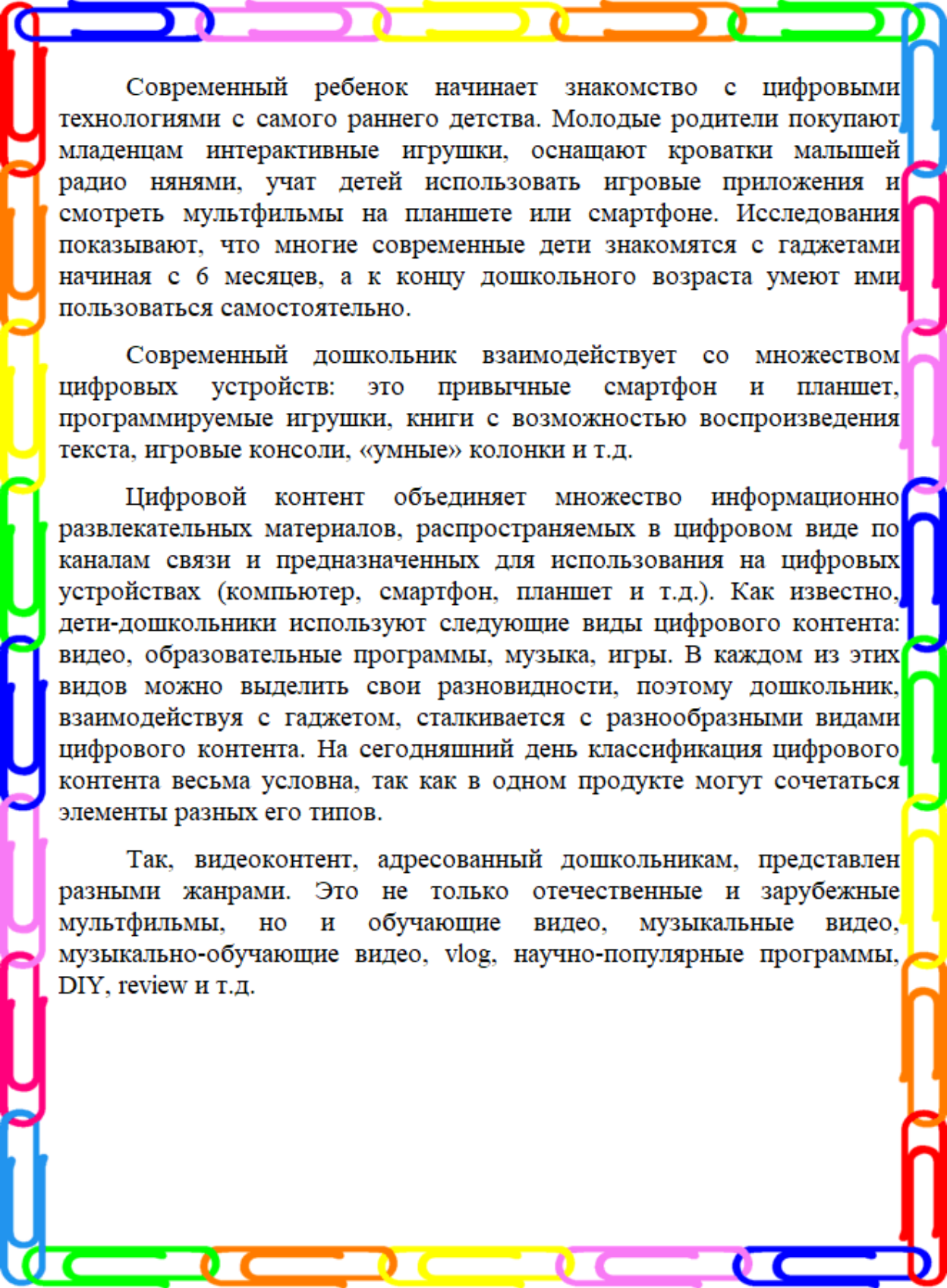




Консультация для родителей:

"Риски и возможности
взаимодействия дошкольников
с цифровыми технологиями"



Современный ребенок начинает знакомство с цифровыми технологиями с самого раннего детства. Молодые родители покупают младенцам интерактивные игрушки, оснащают кроватки малышей радио нянями, учат детей использовать игровые приложения и смотреть мультфильмы на планшете или смартфоне. Исследования показывают, что многие современные дети знакомятся с гаджетами начиная с 6 месяцев, а к концу дошкольного возраста умеют ими пользоваться самостоятельно.

Современный дошкольник взаимодействует со множеством цифровых устройств: это привычные смартфон и планшет, программируемые игрушки, книги с возможностью воспроизведения текста, игровые консоли, «умные» колонки и т.д.

Цифровой контент объединяет множество информационно развлекательных материалов, распространяемых в цифровом виде по каналам связи и предназначенных для использования на цифровых устройствах (компьютер, смартфон, планшет и т.д.). Как известно, дети-дошкольники используют следующие виды цифрового контента: видео, образовательные программы, музыка, игры. В каждом из этих видов можно выделить свои разновидности, поэтому дошкольник, взаимодействуя с гаджетом, сталкивается с разнообразными видами цифрового контента. На сегодняшний день классификация цифрового контента весьма условна, так как в одном продукте могут сочетаться элементы разных его типов.

Так, видеоконтент, адресованный дошкольникам, представлен разными жанрами. Это не только отечественные и зарубежные мультфильмы, но и обучающие видео, музыкальные видео, музыкально-обучающие видео, vlog, научно-популярные программы, DIY, review и т.д.

Обучающие видео включают видео по изучению чего-либо, например, азбуки, цифр, геометрических фигур, цветов и т.д. Отдельно можно выделить уроки на различных онлайн-платформах (Zoom, Google meet и т.д.), где происходит взаимодействие преподавателя и ученика (дошкольника) в реальном времени.

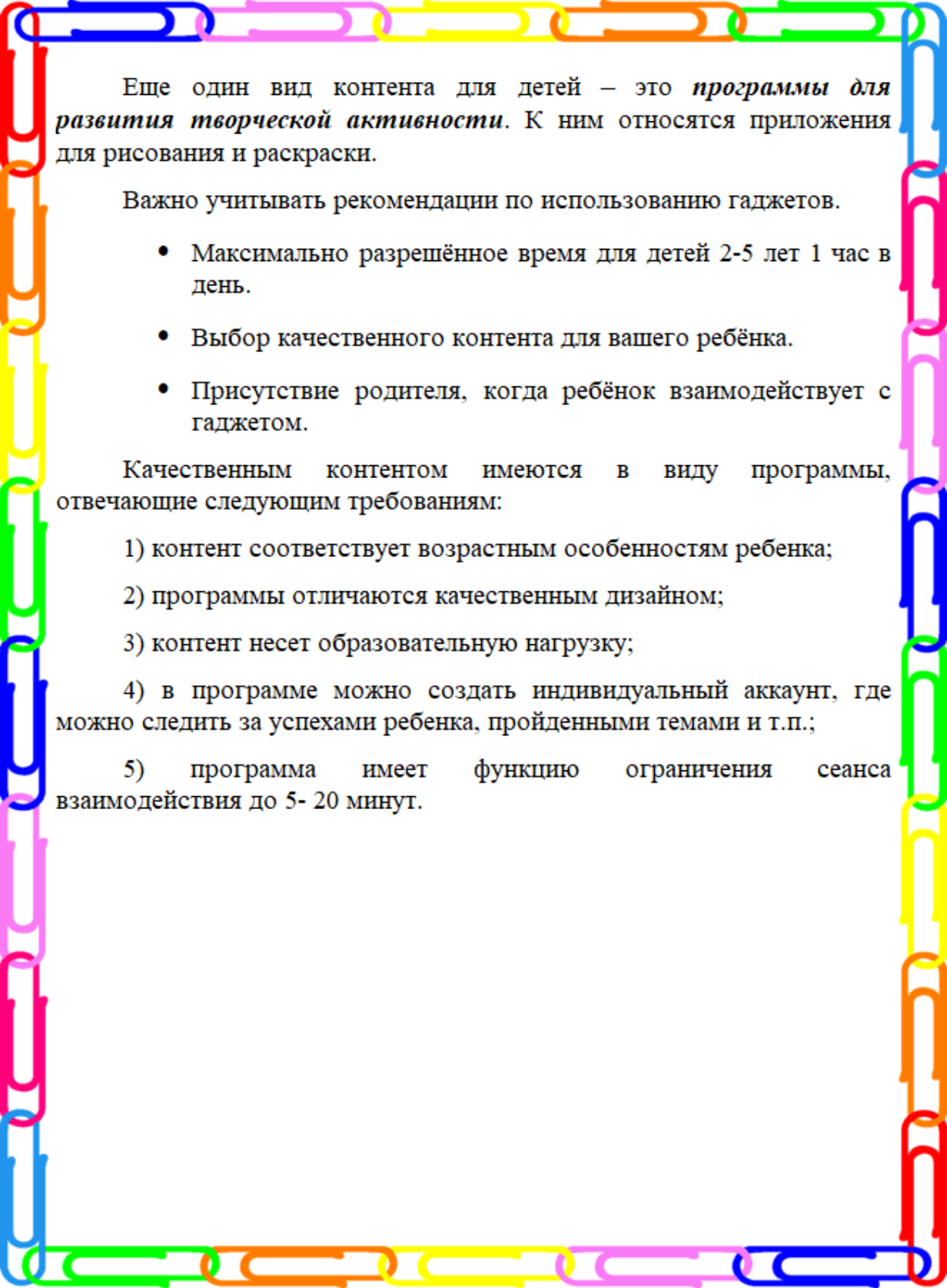
Научно-популярные программы представлены сюжетами о жизни животных, о производстве чего-либо в промышленных условиях, видео, которые на уровне, доступном для понимания ребенка, раскрывают сущность физических, химических и иных процессов и явлений.

Музыкальные видео представлены видеовырезками из мультфильмов с детскими песнями, сюжетами, где музыка наложена на видеоряд, часто содержательно не относящийся к мелодии, караоке-видео и т.д.

Детский vlog (от англ. «video blog») – это интернет-дневник, который в видеоформате рассказывает о повседневной жизни ребенка. Контент детского vloga включает распаковку и обзор игрушек (от англ. «review» – обзор), путешествия, игры с популярными игрушками, челленджи и т.д..

Видео жанра DIY (от англ. «do it yourself» – сделай это сам) по содержанию похожи на мастер-классы. В них рассказывается и поэтапно показывается, как можно сделать ту или иную поделку своими руками.

Следующий вид контента, с которым сталкивается дошкольник, – это **образовательные программы**. Часто такой контент занимает промежуточное положение между игрой и собственно обучением: дошкольнику необходимо помочь выполнить задания, тогда герой похвалит ребенка. Цель данных программ – познакомить ребенка с буквами, цифрами, цветами и т.п.

A decorative border made of interlocking paper clips in various colors (blue, green, yellow, orange, red, pink, purple) surrounds the text.

Еще один вид контента для детей – это *программы для развития творческой активности*. К ним относятся приложения для рисования и раскраски.

Важно учитывать рекомендации по использованию гаджетов.

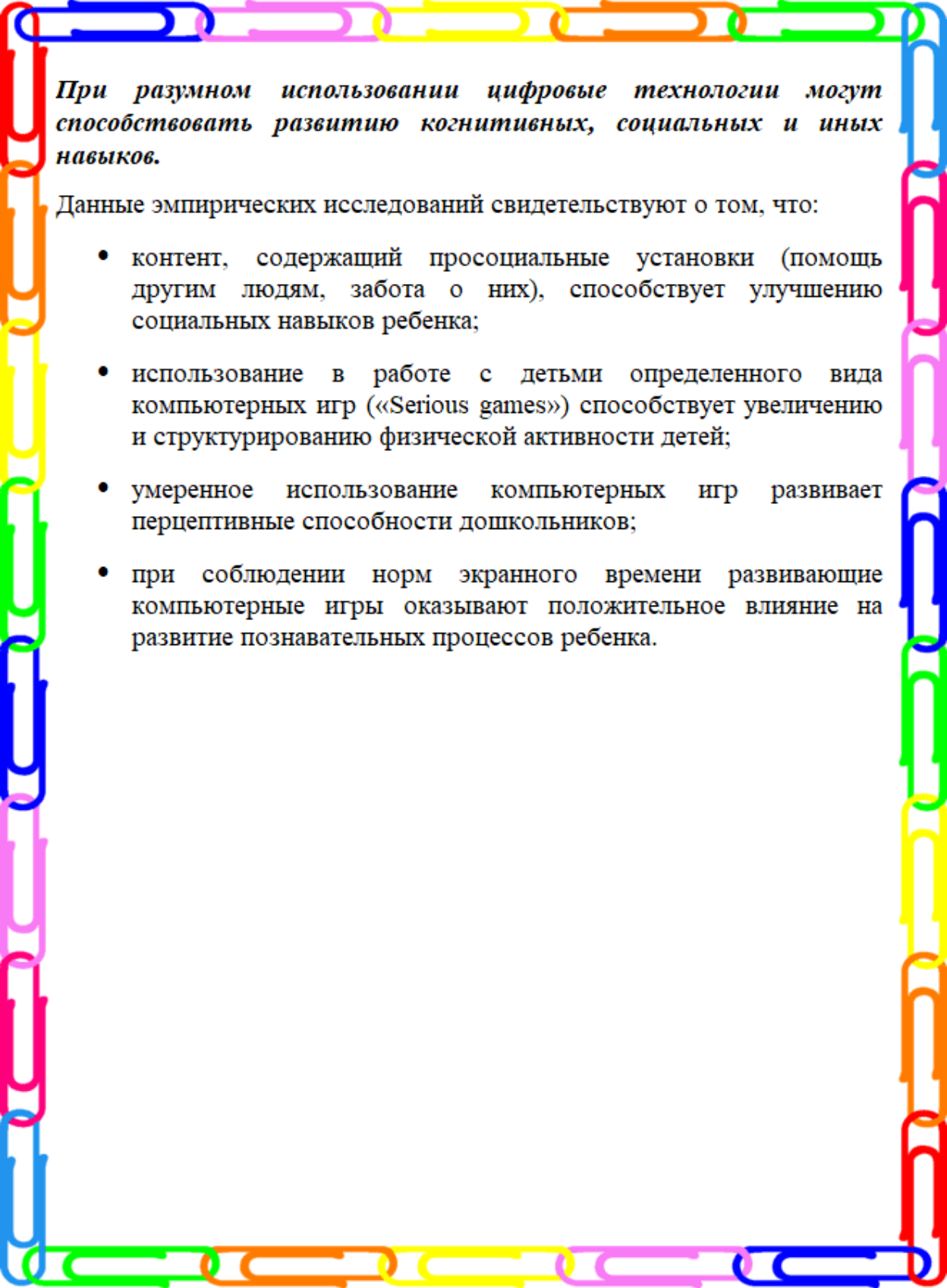
- Максимально разрешённое время для детей 2-5 лет 1 час в день.
- Выбор качественного контента для вашего ребёнка.
- Присутствие родителя, когда ребёнок взаимодействует с гаджетом.

Качественным контентом имеются в виду программы, отвечающие следующим требованиям:

- 1) контент соответствует возрастным особенностям ребенка;
- 2) программы отличаются качественным дизайном;
- 3) контент несет образовательную нагрузку;
- 4) в программе можно создать индивидуальный аккаунт, где можно следить за успехами ребенка, пройденными темами и т.п.;
- 5) программа имеет функцию ограничения сеанса взаимодействия до 5- 20 минут.

При несоблюдении рекомендаций, приведённых выше возникают риски использования ребёнком цифровых технологий:

- контент, содержащий сцены насилия или агрессивного поведения, способен повысить уровень агрессии у дошкольника ;
- время использования гаджетов обратно коррелирует с уровнем развития социальных навыков, тогда как время игр на свежем воздухе прямо коррелирует с уровнем социальных навыков ;
- увеличение экранного времени и взаимодействие с гаджетом перед сном оказывают влияние на качество сна;
- наличие телевизора в столовой или взаимодействие с гаджетом во время еды влияет на возможность ожирения;
- выявлена обратная зависимость между развитием эмоциональной сферы ребенка и его экранным временем;
- выявлена обратная зависимость между расширением словарного запаса ребенка и его экранным временем;
- выявлена обратная зависимость между качеством игры дошкольника и его экранным временем.



При разумном использовании цифровые технологии могут способствовать развитию когнитивных, социальных и иных навыков.

Данные эмпирических исследований свидетельствуют о том, что:

- контент, содержащий просоциальные установки (помощь другим людям, забота о них), способствует улучшению социальных навыков ребенка;
- использование в работе с детьми определенного вида компьютерных игр («Serious games») способствует увеличению и структурированию физической активности детей;
- умеренное использование компьютерных игр развивает перцептивные способности дошкольников;
- при соблюдении норм экранного времени развивающие компьютерные игры оказывают положительное влияние на развитие познавательных процессов ребенка.