

**Консультация для родителей**  
**Формирование цифровой компетентности детей**  
**старшего дошкольного возраста**

Прошунина Светлана Александровна, Маскина Татьяна Владимировна,  
познавательное развитие, СП д/с «Журавлёнок» ГБОУ СОШ «Образовательный  
центр» имени Е.М.Зеленого п.г.т. Новосемейкино, воспитатели,  
Proshunina [SA@mail.ru](mailto:SA@mail.ru)

В реалиях современного технологичного общества дети уже с раннего возраста начинают взаимодействовать с различными цифровыми устройствами. Среда, в которой растут современные дети, в высокой степени насыщена цифровыми технологиями. Большинство семей с детьми в России имеет несколько телевизоров, доступ в интернет, планшет, смартфон, компьютер, ноутбук, игровую приставку.

Важным вопросом в связи с ранним включением детей в цифровой мир становится вопрос о том, как именно дети дошкольного возраста используют цифровые устройства и технологии. Результаты исследований по этой проблеме показывают, что в основном дети дошкольного возраста пользуются цифровыми устройствами в развлекательных целях – для просмотра мультфильмов и видеоматериалов, а также игры в видеоигры.

Старшие дошкольники являются весьма уязвимой перед рисками цифровой среды возрастной группой. В отношении данного возраста целесообразно говорить о необходимости формирования основ цифровой компетентности. Педагоги в своей практике используют отдельные информационно-коммуникационные технологии с целью методической поддержки некоторых программ обучения: развитие математических представлений, художественно-эстетическое развитие, окружающий мир и т.д. Отмечается, что цифровые устройства повышают качество образовательного процесса, а цифровые средства обучения обладают некоторыми преимуществами перед традиционными. В качестве основных форм работы избирается показ мультимедийных презентаций, мультфильмов и материалов электронных пособий, прослушивание аудиозаписей. Чаще упоминаются мультимедийные интерактивные презентации и игры, интерактивные доски и дисплеи, проекторы. Цифровая компетентность рассматривается как одна из ключевых компетентностей современного человека для обучения на протяжении всей жизни. Важно упомянуть, что существует несколько моделей цифровой компетентности, по разному представляющих ее структуру. Одна из первых разработанных моделей рассматривает цифровую компетентность в технологическом (взаимодействие пользователя с устройством), когнитивном (взаимодействие с информацией), этическом (взаимодействие с другими пользователями), интегративном измерениях (взаимное влияние измерений).

В старшем дошкольном возрасте можно говорить об овладении основами цифровой компетентности.

Во-первых, данная модель включает в себя мотивационный компонент, который предполагает сформированное желание пользователя непрерывно повышать собственную цифровую компетентность.

Важной является и специфика мотивов: познавательные, игровые, социальные и т.д. То есть ребенок осведомлен о возможностях прагматичного использования цифровых устройств в разнообразных сферах жизни, не ограничиваясь развлекательными целями.

Во-вторых, компонент безопасности и ответственности включает в себя осознание необходимости проявлять осторожность в цифровой среде и готовность обратиться за помощью при столкновении с онлайн - рисками (либо к специальным службам в случае с подростками и взрослыми, либо к родителям/взрослым в случае с дошкольниками), что также имеет большую значимость на первых этапах вхождения в цифровой мир.

В старшем дошкольном возрасте ребенок не может обеспечить свою безопасность и отвечать за свои поступки, в связи с чем становится важным наличие семейных правил использования цифровых устройств и осведомленность ребенка об их содержании.

На наш взгляд, детям нужна поддержка в процессе освоения цифрового мира, чтобы они могли своевременно обрести минимальный спектр способностей, умений и знаний для безопасного и качественного взаимодействия с новейшими технологиями. Такую поддержку могут дать родители, а также педагоги. Несмотря на это, основным способом формирования цифровой компетентности у детей, в том числе дошкольного возраста, остается стихийное знакомство и взаимодействие с различными гаджетами немногие дошкольные образовательные организации обучают детей эффективным способам использования гаджетов и консультируют родителей по вопросам организации детского взаимодействия с цифровыми технологиями.

Это связано с отсутствием специализированных программ, в соответствии с которыми воспитатели могли бы организовать образовательную деятельность по данному направлению в группе.

Игровые задания построены таким образом, что дети в процессе их выполнения взаимодействуют разными способами с цифровыми устройствами для достижения конкретных целей, продвигаясь при этом по сюжету занятия. Например:

**Игровое задание «Найти профессора».** На экран с помощью проектора выводится слайд с изображением нескольких отличающихся друг от друга дверей. Педагог объясняет, что под каждой из дверей расположен QR-код либо со ссылкой на изображение с зеленой галочкой, либо на изображение с красным крестиком. Задача – каждому из участников занятия выслушать описание одной из дверей и «открыть» ее (перейти по ссылке, отсканировав QR-код). Дети выстраиваются друг за другом и по очереди наводят камеру смартфона на QR-коды. После каждого правильного выполнения задания педагог переключает слайд. Если участник игры выполняет задание неправильно, он перемещается в конец очереди и получает возможность выполнить задание еще раз.

**Игровое задание «Машина времени».** Педагог рассказывает детям, что Профессор Дино разрешил им воспользоваться своей машиной времени, чтобы узнать, когда появились цифровые устройства. Для этого машину времени нужно включить. На экран с помощью проектора выводится слайд с изображением контура человеческой фигуры. Педагог предлагает детям найти способ, как сделать так, чтобы их тень заполнила этот контур. Если дети не начинают обсуждать свои варианты, педагог может обратить их внимание на то, что происходит на экране, когда перед проектором размещается какой-либо предмет.

Если дети самостоятельно и быстро справляются с заданием, на экран можно вывести слайд с фигурами разного размера. На экран выводятся изображения других исторических эпох после того, как каждый из участников занятия справляется с заданием («включает машину времени»). Педагог спрашивает детей, пользовались ли люди цифровыми устройствами в эти эпохи.

**Вывод:** Цифровая среда становится новым условием социокультурного развития детей, в том числе детей дошкольного возраста. Учитывая новые возможности, а также риски цифровой среды, взрослым необходимо помогать детям в ее освоении, сопровождать их в процессе взаимодействия с цифровым миром. Одним из возможных путей решения данной проблемы мы видим развитие концепции цифровой компетентности детей дошкольного возраста. Цифровую компетентность детей дошкольного возраста как психолого-педагогическую категорию, показывают содержательное наполнение ее компонентов и позволяют сформулировать возможные направление и содержание работы с детьми дошкольного возраста.

#### Литература

1. Барсукова О.В., Мавлютова М.А., Савка М.А. Ребенок и гаджеты: психологическое исследование мнений современных родителей // Вопросы дошкольной педагогики. – 2016. – №1 (4). – С. 14–18.
2. Бесшапошникова Е.Б., Родионова О.К. Использование современных технологий для развития познавательной активности дошкольников: из опыта работы // Педагогика в теории и на практике: актуальные вопросы и современные аспекты: сборник статей IV Международной научно-практической конференции, Пенза, 25 апреля 2020. – Пенза: Наука и просвещение, 2020. – С. 52–54.
3. Веракса А.Н., Бухаленкова Д.А., Чичина Е.А., Алмазова О.В. Особенности использования цифровых устройств современными дошкольниками // Социологические исследования. – 2020. – №6. – С. 82–92. DOI: 10.31857/S013216250009455-3.
4. Крежевских О.В., Михайлова А.И. Цифровые технологии в дошкольном образовании: на пути к демократизации // Педагогическое образование в России. – 2019. – №9. – С. 60–70. DOI: 10.26170/ro19-09-08