

МБОУ СОШ № 10 (Дошкольное отделение «Березка»)

Московская область г.о. Серпухов

ДОКЛАД НА ТЕМУ:

**"Применение цифровых технологий для создания
медиаобразовательной среды в дошкольном
образовании"**

Автор: воспитатель высшей категории

Багдасарян А.А.

2026 г.

Введение.

Современный детский сад развивается в логике цифровой образовательной среды: ФГОС дошкольного образования требует предельно насыщенной развивающей предметно-пространственной среды, объединяющей традиционные игрушки, игры и учебно-методическое оборудование с электронными образовательными ресурсами. В рамках федерального проекта «Цифровая образовательная среда» задача внедрения современной и безопасной цифровой среды в образовательных организациях была обозначена как приоритетная.

Цифровые технологии в дошкольном образовании помогают создать насыщенную, интерактивную и мотивирующую среду, которая развивает познавательные, творческие и социальные навыки детей. Однако их применение требует строгого соблюдения санитарно-гигиенических норм, тщательного отбора контента и грамотного методического сопровождения.

Нормативно-правовая база.

При внедрении цифровых технологий необходимо руководствоваться:

- Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС ДО);
- Санитарными правилами и нормами (СанПиН 1.2.3685-21);
- Методическими рекомендациями Минпросвещения России по реализации образовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных технологий.
- Согласно нормативным документам, электронные средства обучения (ЭСО) не применяются в работе с детьми до 5 лет. С 5 лет их использование возможно, но с жёстким ограничением по времени: непрерывная работа за экраном для детей 5–7 лет не должна превышать 5–7 минут.

Медиаобразовательная среда – культурно-образовательная среда, основными объектами взаимодействия в которой являются электроннообразовательные ресурсы (ЭОР), преимущественно, в форме мультимедиа (система современных аппаратных и программных средств, позволяющих работать в интерактивном режиме с текстом, графикой, звуком и изображением в едином комплексе).

Цель создания медиаобразовательной среды в дошкольном образовании: развитие личности ребенка с помощью и на материале медиасредств.

Задачи:

1. Создание доступной здоровьесберегающей технологически оснащенной образовательной среды для освоения воспитанниками и педагогами современных информационных технологий обучения и развития.
2. Обогащение содержания образовательной деятельности современными медиасредствами, направленными на приобщение ребенка к семейным ценностям.
3. Совершенствование системы работы с талантливыми детьми и обеспечение условий для развития индивидуальных способностей, личностных качеств, творческого потенциала одаренных детей;
4. Формирование у детей дошкольного возраста основ информационной культуры и медиаграмотности как условий адаптации детей к реалиям современного общества и обеспечения воспитания духовнонравственной личности.
5. Поиск новых методов и приемов медиаобразования детей дошкольного возраста.
6. Координация деятельности педагогов, социальных партнеров и родителей, развитие умений взаимодействия в совместных медиапроектах всех участников образовательного процесса (педагогов, родителей и детей дошкольного возраста).

Формы применения цифровых технологий

Цифровые инструменты можно эффективно использовать в разных форматах:

- **Демонстрация мультимедийных презентаций.** Позволяют наглядно представить тему занятия, использовать видеофрагменты для углублённого знакомства с окружающим миром.

- **Игры в дополненной реальности.** Интерактивные столы, полы и тумбы создают эффект погружения, помогают закреплять знания в игровой форме и при этом снижают статическую нагрузку.
- **Просмотр мультфильмов и образовательных фильмов.** Помогает раскрыть тему, обсудить социальные ситуации, усвоить нормы поведения.
- **Создание собственных мультфильмов.** Работа с мультстудией развивает творчество, логику, навыки работы в команде.
- **Использование цифровых изображений и фотоколлажей.** Помогает оформлять игровые замыслы, фиксировать важные события из жизни группы или семьи.
- **Развивающие компьютерные игры.** Направлены на развитие конкретных навыков (логического мышления, памяти, внимания).
- **Виртуальные экскурсии и путешествия.** Позволяют «посетить» музеи, исторические места, не выходя из детского сада.

Ключевые принципы организации

Чтобы цифровые технологии действительно обогащали, а не подменяли развитие, важно придерживаться ряда принципов:

- **Соответствие возрасту.** Контент и формы работы должны учитывать возрастные особенности детей. Например, в презентациях для дошкольников не должно быть большого объёма текстовой информации.
- **Педагогическая целесообразность.** Каждый инструмент должен решать конкретную образовательную задачу, а не использоваться ради самого факта применения. **Активность и интерактивность.** Технологии должны побуждать ребёнка к взаимодействию, а не пассивному потреблению информации.
- **Руководящая роль взрослого.** Педагог направляет деятельность детей, помогает, контролирует время и содержание.
- **Баланс с другими видами деятельности.** Цифровые технологии не должны вытеснять игру, общение со сверстниками, творчество и двигательную активность.

- **Безопасность.** Необходимо строго соблюдать нормы экранного времени, организовывать правильное рабочее место (расстояние до экрана не менее 50 см), проводить гимнастику для глаз, регулярно дезинфицировать оборудование.
- **Развитие медиаграмотности.** Важно формировать у детей умение критически воспринимать информацию, распознавать потенциально опасные ситуации в сети.

Для каждого ЭСО предписываются нормы продолжительности его использования (мин, не более)

Продолжительность использования ЭСО.

Электронное средство обучения	Возраст детей	Использование в образовательной деятельности,	Суммарно в день в ДОО, (мин, не более)
Интерактивная доска	5 – 7 лет	7 минут	20 минут
Интерактивная панель 5	– 7 лет	5 минут	10 минут
Персональный компьютер	5 – 7 лет	15 минут	20 минут
Ноутбук	5 – 7 лет	15 минут	20 минут
Планшет (при наличии дополнительной клавиатуры)	5 – 7 лет	10 минут	10 минут

Форматы цифрового контента

- **Образовательный (Education);** Цель: образовательная (обучение, развитие, воспитание). Подразумевает сценарные тематические образовательные ситуации на основе одной или более образовательной области ФГОС ДО
- **Развлекательный (Entertainment);** Развлекательный формат (Entertainment) Цель: развлекательная. Подразумевает сценарные ситуации, адаптированные под тематические запросы (день рождения, каникулы, Новый год и пр.).
- **Образовательно-развлекательный (Edutainment).** Цель: комплексная (образовательно-развлекательная). Подразумевает сценарные тематические ситуации, включающие отдельные образовательные/ развивающие элементы.

Вызовы и риски.

При внедрении цифровых технологий в ДОО необходимо учитывать ряд сложностей:

- **Риски для здоровья.** Чрезмерное использование экранов может привести к ухудшению зрения, нарушению осанки, гиподинамии.
- **Качество контента.** На рынке много приложений и игр, не обладающих достаточной педагогической ценностью.
- **Цифровое неравенство.** Не все семьи имеют равный доступ к необходимым устройствам и интернету.
- **Недостаточная цифровая компетентность педагогов.** Без соответствующих знаний и навыков воспитатели могут использовать технологии формально.
- **Вопросы безопасности данных.** При работе с онлайн-платформами требуется строгое соблюдение правил конфиденциальности.

Какие же конкретные цифровые инструменты подходят для детей 3-5 лет?

Примеры по видам технологий:

Интерактивные средства.

Развивающие приложения:

- «Учимся читать. Азбука» / «Букварь» (iOS, Android) — знакомство с буквами и складами.
- «Математика для малышей» (Lola Panda, Bimi Boo) — счёт, формы, сравнение.
- Bimi Boo Kids — набор игр на логику, память, цвета.
- Тоса Воса (Тоса Kitchen, Тоса Doctor) — ролевые песочницы без «правильных» ответов, развивают воображение.
- «Сказбука» (Россия) — интерактивные мини-игры по возрастам.
- Khan Kids (Khan Academy Kids) — бесплатный комплекс: буквы, счёт, задания на логику, озвучка на русском.
- Интерактивная доска / панель — показ иллюстраций, виртуальные экскурсии, коллективные игры, электронные презентации к занятию.

- Интерактивный стол — групповые задания на сенсорной поверхности (сортировка, пазлы, рисование).
- Документ-камера — увеличение мелких предметов, демонстрация опытов и образцов работы на экран.
- Развивающие цифровые среды
- Интерактивная песочница — проекция на песок: рельеф, времена года, животные; развитие моторики и воображения.
- Цифровая лаборатория («Наураша в стране Наурандии») — датчики температуры, света, звука для опытно-экспериментальной деятельности.
- Робототехника и конструирование (LEGO, ROBOTIS) — начальные навыки программирования, логика.
- Творчество и медиа
- Мультистудия / мультипликация — создание покадровых мультфильмов (пластилиновых, рисованных).
- 3D-ручка — объёмное моделирование в ручном формате.
- AR/VR-приложения — «оживающие» картинки, виртуальные прогулки.
- Интерактивные развивающие коврики/планшеты (Fisher-Price, Chicco) — без экрана, обучают счёту и формам.
- Умные колонки (Алиса, Маруся) — вопросы, сказки, песни, безопасный голосовой поиск.
- Интерактивные книги: «Смешарики: читаем сами», «Живые сказки») — чтение вслух + простые задания.
- Аудио и книги: «Аудиосказки для малышей», «Сказки на ночь» — слушание без экрана, полезнее мультфильмов.

Планшеты и приложения (3–5 лет)

Сказбука, Lingokids, Khan Academy Kids, IQsha, Brainy Kids — речь, счёт, логика.

Возраст	Инструмент	Задача
3–4 года	Интерактивная песочница, говорящие плакаты	Сенсорика, знакомство с цветом/формой, речь
4–5 лет	Интерактивная доска, развивающие приложения (IQsha, Сказбука)	Внимание, память, элементарный счёт, словарь
4–5 лет	Документ-камера, цифровая лаборатория	Наблюдение, простые опыты, причинно-следственные связи
5+ лет	Мультистудия, робототехника, 3D-ручка	Творчество - работа, начальное программирование

Что важно помнить при выборе

ЭСО не применяются с детьми до 5 лет, а непрерывная работа с экраном для детей 5–7 лет — не более 5–7 минут. Поэтому в медиаобразовательной среде ДОУ экранное время всегда «упаковано» в игру, а основная нагрузка ложится на оборудование с большим сенсорным полем (столы, песочницы, полы), где работают одновременно несколько детей.

Если нужно, могу подробнее расписать, как встроить конкретную технологию (например, QR-квест или мультстудию) в образовательную программу группы.

Внедрение мультимедиа в образовательный процесс ДОО позволит:

- разрабатывать новые и актуализировать имеющиеся в ДО воспитательной практики посредством использования медиаобразовательной среды;
- применять медиаобразовательную среду как эффективный инструмент реализации задач ФГОС ДО и ФОП ДО, способствующий воспитанию духовно-нравственной личности, развитию творческих способностей у детей дошкольного возраста, поддержке актуальной и потенциальной одаренности

ребенка в совместных медиапроектах всех участников образовательного процесса (педагогов, родителей и детей дошкольного возраста), использовать яркий наглядный материал, анимационные эффекты, моделирование жизненных ситуаций и объединять с помощью технологических средств всех участников образовательного процесса;

- повышать мотивацию и обратную связь от детей, активизировать исследовательскую и творческую деятельность; побуждать ребенка к поисковой активности;
- применять медиаобразовательную среду как эффективный инструмент реализации игровых технологий, моделирования исторических событий и духовно-нравственного воспитания на основе эмоционального включения детей и использования интерактивных практик.

Заключение

Цифровые технологии открывают значительные возможности для создания медиаобразовательной среды в дошкольном образовании. Такая среда позволяет сделать обучение наглядным, интерактивным и личностно ориентированным, одновременно закладывая основы медиаграмотности — умения осознанно работать с информацией в современном мире.

Цифровые технологии — мощный инструмент для обогащения образовательной среды в детском саду, но их применение требует взвешенного подхода. Главное — чтобы технологии служили развитию ребёнка, а не становились самоцелью.

Педагог должен быть не просто техническим посредником, а наставником, который направляет интерес детей, помогает им осмысливать информацию и безопасно взаимодействовать с цифровым миром.

Список литературы:

1. Виноградова Н.А. Интерактивная предметно-развивающая среда детского сада: учебное пособие/ Н.А. Виноградова, Н.В. Микляева. М.: Перспектива, 2019.
2. Волосовец Т.В. Разработка спецификаций развивающей предметно-пространственной среды дошкольной образовательной организации в соответствии с ФГОС дошкольного образования [электронный ресурс]//. <http://goo.gl/VhpiUr>
3. Конвенция о правах ребенка
4. Федеральный государственный образовательный стандарт (приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 17 октября 2013 г. № 1155 г.
5. Федеральный закон «Об Образовании» № 273 от 29.12.12 г.
6. Ясвин В.А. Образовательная среда: от моделирования к проектированию/ В.А. Ясвин. - М., 2018.
7. Федеральная образовательная программа дошкольного образования, утвержденная Приказом Минпросвещения России от 25 ноября 2022 г. № 1028