



Цифровые и медиа компетенции современного педагога ДОО

Кротова Татьяна Викторовна,
кандидат педагогических наук,
доцент кафедры дошкольной
педагогики Московского
педагогического государственного
университета

Дошкольник в цифровой и медиасреде: открытые возможности и скрытые риски



Цифровизация в сфере дошкольного образования

- Цифровизация – преобразование информации в цифровую форму
- Цифровизация образования – обеспечение широкой доступности к информационно-цифровым ресурсам и использование цифровых технологий в образовательном процессе

Цифровизация в дошкольном образовании



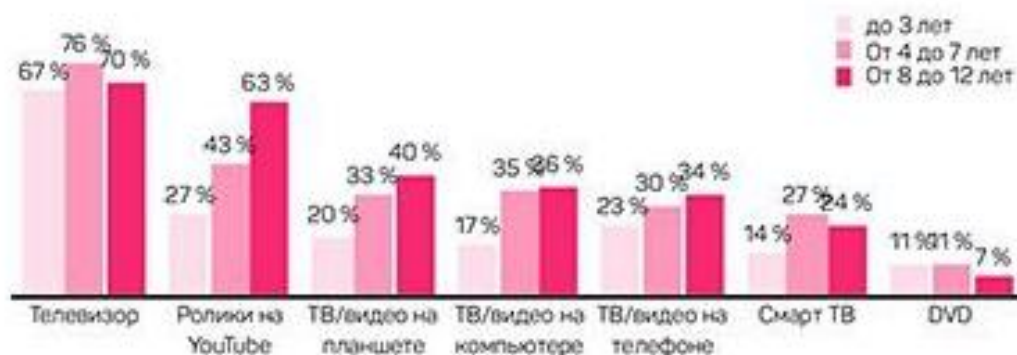
СТАТИСТИКА

- По результатам социологических исследований 88% **четырёхлетних детей** выходят в сеть вместе с родителями.
- В **8-9-летнем** возрасте дети всё чаще выходят в сеть самостоятельно. К 14 годам совместное, семейное пользование сетью сохраняется лишь для 7% подростков.
- Более четверти детей проводят в Сети от 7 до 14 часов в неделю, или около 1-2 часов в день. В то же время каждый пятый ребенок находится в Интернете более 21 часа в неделю.
- Большинство российских детей выходят в Сеть бесконтрольно. Около 80% детей в России выходят в Интернет через отдельные компьютеры в своих комнатах или через мобильные телефоны.

○ Источник: ligainternet.ru, <https://sites.google.com/site/kyrsbez/26-1>

Отмечается массовый ежедневный просмотр детьми ТВ и видеоконтента на YouTube

КАЖДЫЙ ДЕНЬ ИЛИ ПОЧТИ КАЖДЫЙ ДЕНЬ СМОТРЯТ:



Исследование Института современных медиа (MOMRI)
опубликованное 15 марта 2018 года
«Дети. Медиапотребление. 2017»

КИБЕРУГРОЗЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ:

НЕЖЕЛАТЕЛЬНЫЙ КОНТЕНТ

РАЗВИТИЕ ПРИСТРАСТΙΑ К АЗАРТНЫМ ИГРАМ

КИБЕРБУЛЛИНГ

МОШЕННИЧЕСТВО

ВИРУСНЫЕ АТАКИ

ДОСТУП К ЛИЧНОЙ ИНФОРМАЦИИ

ПРЯМЫЕ УГРОЗЫ ЖИЗНИ И ЗДОРОВЬЮ ДЕТЕЙ

- Дети, которые смотрели телевизор один час и меньше в сутки, **получили высшее образование более чем в 50% случаев.** И лишь 10% остались совсем без образования.
- Дети которые смотрели телевизор более часа в сутки, **лишь 10% случаев получили высшее образование,** в 25% остались без образования вообще

В 90-х годах XX века
исследования, проведенные в
США показали:

Статистика

- БОЛЕЕ 1 ГОДА ЖИЗНИ

Современные семилетние дети провели за экранами (всех типов)

- 4 ГОДА ЖИЗНИ

Провели за экранами молодые люди, которым уже 18 лет

- 8 ЧАСОВ В СУТКИ

В среднем проводит за экраном современный подросток

Данные отчета
члена
королевского
общества
медицины
Великобритании
Адика Сигмана

Гиперинформационная среда

- Объем информации **растет** экспоненциально.
- Затраты на ее получение экспоненциально **падают**. Конкуренция за внимание потребителя информации приводит к ЭСКАЛАЦИИ ПРИМИТИВНОГО КОНТЕНТА. Мозг человека потребляет огромное количество энергии.
- При возможности выбора из двух задач выбирает ту, что проще

Мышление

- Это навык создания сложных интеллектуальных объектов. Объемных и содержательных карт реальности



Мы ложно
расширяем свою
«схему знаний»: в
мышлении мы
способны учитывать
только ту
информацию,
которая хранится
на нашем
сервере.



память



знания



Ориентац
ия на
местность



Википедия
Свободная энциклопедия

понимание



You Tube

выбор

Технологии думают за нас

Нет времени, чтобы думать...

Постоянное
подключение (онлайн)

Неограниченное
новостей (смс, сц,
уведомления)

Время тратится на
процесс организации
интеллектуальной
работы, а не на саму
интеллектуальную
работу

**В 2010 году офисный
сотрудник должен был в
среднем:**

КАЖДЫЕ 7 МИНУТ
Переключаться на новую задачу

КАЖДЫЕ 3 МИНУТЫ
Ему приходит новое смс
или уведомление



**Для концентрации на задаче
мозгу требуется 23 минуты**

Мышление в условиях цифровой зависимости



Упрощение «знаний»
приходит к
примитивизации
интеллектуальной
функции человека



Отсутствие ощущения
будущего снижает
мотивацию к
интеллектуальной
деятельности



Наличие
рекомендательных
сервисов блокирует
интеллектуальный
процесс



Избыток
раздражителей не
позволяет
сосредоточиться на
решении
интеллектуальной
задач

Знания человечества всегда были
распределены между конкретными
членами группы:

Существовала специализация в
строительстве, земледелии,
навигации, медицине и тд

Современный человек перестал нуждаться в других людях как в источнике знаний

Мы теряем навык коммуникации с другими людьми и
теряем способность строить с ними сложные модели
отношений.



Вдумчивое и медленное ежедневное чтение в течение 45 минут позволяет научить мозг ребенка «конструктивному линейному» восприятию информации и формированию «связанных ментальных образов»

Использование электронных устройств приводят к расстройству суточного ритма и ухудшает качество сна

КАЧЕСТВО ЭТИХ КАРТ
ОБУСЛОВЛЕНО ВОВЛЕЧЕНИЕМ:

1. **Зрительной памяти:**
запоминается расположение информации на книжной странице.
2. **Кинетической информации** о том, в каком месте книги мы находимся.
3. **«Пространственной памяти»**, разворачивающей ментальный образ в голове читателя.

СПЕЦИАЛИСТ
ПО ОНЛАЙН-ОБУЧЕНИЮ
ОТКРЫТОГО УНИВЕРСИТЕТА
(ШОТЛАНДИЯ)
ЭНН КЭМПБЕЛЛ
ПОКАЗАЛА, ЧТО ЭТИМ
ОБУСЛОВЛЕНЫ ПРОБЛЕМЫ
С ВОСПРИЯТИЕМ ТЕКСТА НА
ЭЛЕКТРОННЫХ НОСИТЕЛЯХ

Когда человек читает текст,
его мозг создает
«Ментальные карты»

Медиаобразование – что это?

Медиаобразование (англ. Media education, от лат. media - средства) - направление в педагогике, выступающее за изучение обучающимися массовой коммуникации.

Основные задачи медиаобразования

- подготовить новое поколение к жизни в современных информационных условиях, к восприятию различной информации
- научить человека понимать информацию, сознавать последствия её воздействия на психику, овладевать способами общения на основе невербальных форм коммуникации с помощью технических средств.

Наиболее потребляемые дошкольниками медиапродукты

- Мультипликационные фильмы
- Детская периодическая печать (журналы)
- Детские телепередачи
- Медиапродукты Интернет-сети
- Медиапродукты социальных сетей

Медиаграмотность ДОШКОЛЬНИКА

- совокупность умений восприятия, интерпретации и оценки медиатекстов мультфильмов, позволяющих преобразовывать воспринимаемую аудиовизуальную информацию в вербальную с целью обогащения личностного опыта

О.В.Куниченко

Е.О.Смирнова выделяет следующие особенности восприятия мультфильмов дошкольниками:

- Из-за популяризации мультипликации мультфильм в современном мире стал источником детских представлений о реальности. Оттуда дети черпают культуру, примеры отношений между людьми и социальные нормы.
- Благодаря уникальному сочетанию вымышленного и реального мира мультфильм крайне привлекательная форма обучения для детей.
- При восприятии мультфильма позиция смотрящего неразрывно связана с авторской.
- Одного просмотра мультфильмов недостаточно для развития ребёнка, необходима готовность к восприятию и сотворчеству.
- Подходящий мультипликационный фильм способствует проживанию ребёнком эмоций, осознанию жизненного опыта, используя детское воображение. Это достигается в случае идентификации ребенка с персонажем мультфильма.
- Правильно подобранный мультфильм способствует развитию сознания и самосознания, которые в дошкольном возрасте всегда связано с аффективными переживаниями.

Особенности взаимодействия дошкольников с цифровыми технологиями

- «Естественная среда обитания»
- Игровые мотивы
- Отсутствие опыта и критического мышления
- Недостаток саморегуляции

Взрослый – проводник в мир цифровых
технологий

Привлекательность цифровой среды

Наличие собственного (интимного) мира, в который нет доступа никому, кроме него самого;

Отсутствие ответственности за свои поступки;

Реалистичность процессов и полное абстрагирование от окружающего мира;

Возможность исправить любую ошибку путем многократных попыток;

Возможность самостоятельно принимать (любые) в рамках игры решения, вне зависимости от того к чему они могут привести.



Основные тренды 21 века



Навыки будущего

Что нужно
знать и уметь
в новом сложном
мире

Авторский коллектив:
Е. Голицынский, П. Лукин, И. Нечкина, И. Сметан, Д. Суданов.

Авторы выражают благодарность организаторам,
выступавшим партнерами: форумов и экспертных сессий:



Основные тренды XXI века

Цифровизация всех сфер жизни

- «Интернет всего будет включать в себя привычный нам интернет, существующий как сеть связанных персональных компьютеров и мобильных устройств. Но он будет дополнен интернетом вещей — физических предметов, оснащенных технологиями для взаимодействия друг с другом и с внешней средой и способных принимать самостоятельные решения на основе поступающей информации».
 - Большие данные, машинное обучение и искусственный интеллект
 - Переход от общей цифровизации внешнего мира к цифровизации личного пространства
 - Следующий шаг цифровизации — развитие био- и нейроинтерфейсов
-
- Навыки будущего. Что нужно знать и уметь в новом сложном мире. Е. Лошкарева, П. Лукша, И. Ниненко, И. Смагин, Д. Судаков.

Решение

- Целенаправленное создание цифровой образовательной среды





Национальный проект

ОБРАЗОВАНИЕ

ФЕДЕРАЛЬНЫЕ
ПРОЕКТЫ



Федеральный проект

ЦИФРОВАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СРЕДА

Федеральный проект «Цифровая образовательная среда» направлен на создание и внедрение в образовательных организациях цифровой образовательной среды, а также обеспечение реализации цифровой трансформации системы образования. В рамках проекта ведется работа по оснащению организаций современным оборудованием и развитие цифровых сервисов и контента для образовательной деятельности.

Образовательная среда

- Многомерное пространство которое предполагает определенную предметную и пространственную организацию среды, включающее взаимодействие большого количества локальных образовательных сред, в которых функционирует личность
- Образовательная среда создает условия для развития не только познавательной сферы обучающегося (его когнитивных процессов и способностей), а также для его эмоциональной, личностной, духовнонравственной и телесной (психосоматической) сферах его сознания, а предметом развития в течение обучения становится само сознание.

Структура образовательной среды



предметный



социальный



психолого-
педагогический

Что включает каждый компонент?



ПРЕДМЕТНЫЙ

Развивающая
предметно-
пространственная среда
(предметы + композиция +
трансформации +
взаимодействие)



СОЦИАЛЬНЫЙ

Социальный
мир (люди, которые создают
среду, люди, которые
взаимодействуют в среде)



ПСИХОЛОГО- ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ

Содержание
образования и
образовательные технологии

Информационно-образовательная среда

Система инструментальных средств и ресурсов, обеспечивающих условия для реализации образовательной деятельности на основе информационно-коммуникационных технологий

ГОСТ Р 53620-2009: Информационно-коммуникационные технологии в образовании. Электронные образовательные ресурсы. Общие положения.



Цифровая образовательная среда

Цифровая образовательная среда образовательной организации представляет собой цифровое пространство для обучающихся, педагогов, административно-управленческого персонала, родителей (законных представителей) обучающихся

Цифровая образовательная среда

- комплекс информационных образовательных ресурсов, в том числе цифровые образовательные ресурсы, совокупность технологических средств информационных и коммуникационных технологий: компьютеры, иное ИКТ-оборудование, коммуникационные каналы, систему современных педагогических технологий, обеспечивающих обучение в современной информационно-образовательной среде.

● <https://it-school.pw/formirovanie-cifrovoj-sredy-fgos/>

Цифровая образовательная среда

Техническое
обеспечение

Электронные
образовательные
ресурсы

Цифровые и
медиа навыки
участников
образовательных
отношения

Возможные компоненты Цифровой образовательной среды

- Официальный сайт
- Корпоративная электронная почта
- Электронный календарь
- Электронный документооборот
- Средства дистанционной коммуникации
- ЦОР для дополнения и сопровождения образовательного процесс
- Цифровые библиотеки и медиатеки
- Службы технической и методической поддержки

В образовательной работе с детьми дошкольного возраста педагогами применяется минимальное количество цифровых инструментов:

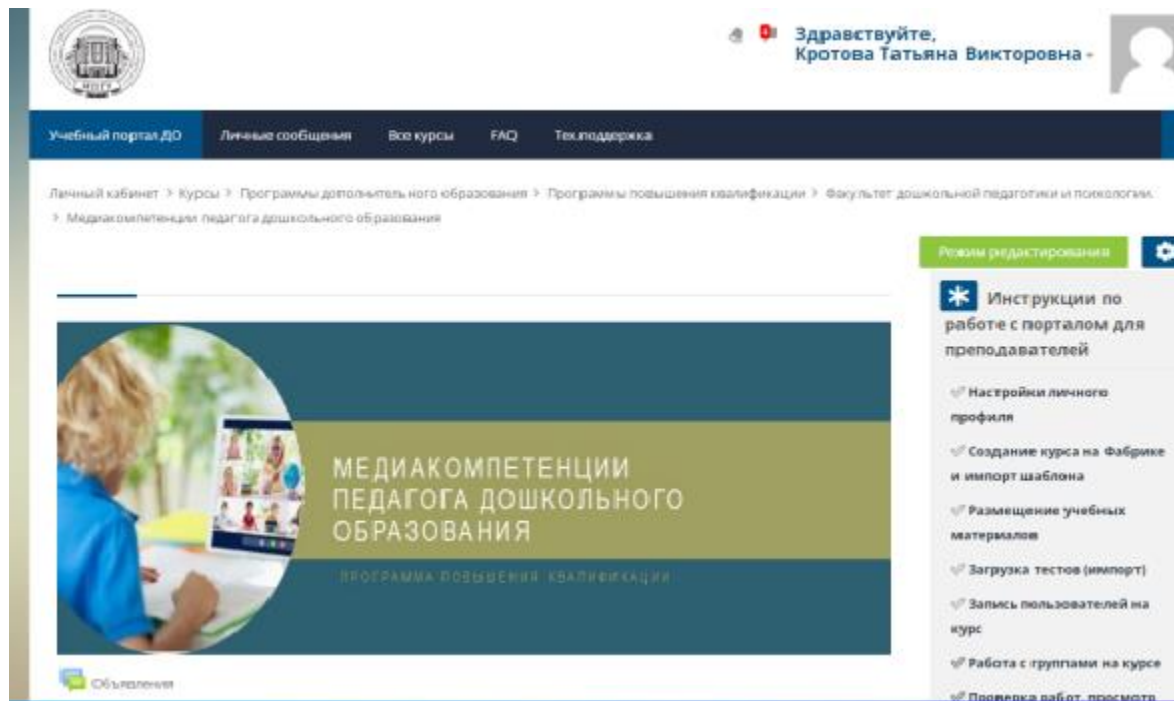
- презентации в Microsoft PowerPoint (77,9%)
- показ мультфильмов (71,7%)
- показ видеофрагментов (69,4%)
- компьютерные игры (19,3%)
- работа с интерактивным столом (12,6%)
- изготовление мультфильмов с детьми (10,2%)
- проведение 3D экскурсий (6,4%)

Не применяют никаких технологий 6,9% респондентов.

направления

- повышение собственной компетентности
- применение цифровой и медиапродукции в образовательной работе
- создание медиапродуктов для детей и родителей
- обучение детей навыкам работы с цифровыми и медиаинструментами
- создание цифровых и медиапродуктов вместе с детьми

Цифровые и медиакомпетенции педагога дошкольного образования



Учебный портал ДО

Здравствуйте, Кротова Татьяна Викторовна

Личные сообщения Все курсы FAQ Техподдержка

Личный кабинет > Курсы > Программы дополнительного образования > Программы повышения квалификации > Факультет дошкольной педагогики и психологии > Медиакомпетенции педагога дошкольного образования

МЕДИАКОМПЕТЕНЦИИ ПЕДАГОГА ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ

Образования

Режим редактирования

- * Инструкции по работе с порталом для преподавателей
 - ✓ Настройки личного профиля
 - ✓ Создание курса на Фабрике и импорт шаблона
 - ✓ Размещение учебных материалов
 - ✓ Загрузка тестов (импорт)
 - ✓ Запись пользователей на курс
 - ✓ Работа с группами на курсе
 - ✓ Проверка работ, просмотра

Желаемый итог

- Информационная культура
- Медиаграмотность
- Безопасность в информационной и медиасреде



**Факультет дошкольной
педагогики и психологии**

**Спасибо за
внимание!**

E-mail: dpp@mpgu.su

Телефон:
+74997870485