

Взаимодействие дошкольников с цифровыми технологиями. Детский цифровой контент

Современный ребенок начинает знакомство с цифровыми технологиями с самого раннего детства. Исследования показывают, что многие современные дети знакомятся с гаджетами начиная с 6 месяцев, а к концу дошкольного возраста умеют ими пользоваться самостоятельно.

Согласно опросу, проведенному в 2022 году на выборке российских родителей, 88% родителей считают, что в старшем дошкольном возрасте ребенку уже необходимо уметь пользоваться как минимум планшетом, и поддерживают его в стремлении к использованию различных гаджетов. При этом среднее экранное время – время, проводимое ребенком за экраном любого устройства (планшет, смартфон, телевизор), – по данным разных исследований, колеблется от 1 до 3 часов в день. Фиксируется тенденция к увеличению экранного времени детей в выходные дни в ущерб прогулкам и играм на свежем воздухе.

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.).

Согласно исследованиям, дети-дошкольники используют следующие виды цифрового контента: видео, образовательные программы, музыка, игры. 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.

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.

Более подробно о vlog можно прочесть в статье: <https://www.sgu.ru/sites/default/files/textdocsfiles/2021/11/09/164-168.pdf>.

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.

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

Игровой контент, нацеленный на детскую аудиторию, очень разнообразен. На данный момент не существует какой-либо отдельной типологии игр, устанавливаемых на планшеты или смартфоны.

Вот типология компьютерных игр, предложенная Е.О. Смирновой и Р.Е. Радаевой:

1) настольные игры, перенесенные на компьютер, предполагают наличие партнера, роль которого может выполнять искусственный интеллект или другой человек (реально или виртуально). Это шашки, пазлы, тетрис, игры «Найди пару», «Я – принцесса». Игра в переодевание» и т.п.;

2) головоломки предполагают, что игрок решает задачу самостоятельно («Змейка», «Водопровод», «Крокодильчик Свомпи» и т.п.;

3) обучающие игры предполагают, что ребенок занимает позицию «ученика», а сам процесс обучения связан с выполнением заданий в игровой форме: изучение букв, цифр, цветов, иностранных слов, например, «Фиксики. Математика», «Фиксики. Английский для детей», «Азбука для детей», «Рисуем буквы», «Буковки» и т.п., а также игры на логику, внимание, кратковременную память («В стране логики», «Игры на память», «Animals, Memory game» и т.п.);

4) экшн – игры на скорость и быстроту реакции («Minion Rush», «Doodle Jump», «Subway Boy Runner», «Traffic Racer» и т.п.);

5) аркады – игры, в которых герой проходит череду препятствий («Mario»; «Fabio's Adventures»; «Incredible Jack»);

6) стратегии («Фиксики Город»; «Дикий запад: Новые земли»; «Промышленник – стратегии развития завода»; «Домовые – игра для всей семьи»);

7) симуляторы («Виртуальный питомец», «Водитель грузовика» и т.п.);

8) ролевые игры («Барбоскины», «My town: полиция», «Гипо-окулист» и т.д.).