



Региональные
ресурсные
Площадки

БЛОКНОТ «ЦИФРОГИД: цифровая грамотность и дети»

*Подготовлен министерством
образования Белгородской области и
региональными ресурсными площадками
по направлению
«Развитие цифровых навыков будущего
у детей старшего дошкольного
возраста»*

Белгород 2025

Блокнот составлен для реализации идеи визуального представления нужных знаний с ориентиром на целевую аудиторию с простым способом распространения и обеспечения активного вовлечения педагогического и родительского сообществ в проводимые мероприятия путем продуктивной занятости.

Содержание блокнота структурировано

по рубрикам:

«Педагоги - педагогам»,

«Педагоги - детям»,

«Дети - детям»,

«Педагоги - родителям».

Информация в сжатом виде легко воспринимается, весь практический материал прилагается и доступен к просмотру при необходимости.

Сам сборник в цифровом виде, что позволит легко его размещать, скачивать и просматривать с использованием различных гаджетов.

Блокнот включает актуальную подборку цифрового образовательного контента:

эффективные практики социального партнерства и организации досуга детей;

опыт использования цифровых ресурсов и платформ в работе с детьми и родителями;

опыт организации игр в трёхмерном пространстве, алгоритмических игр дома, на бумаге, на асфальте;

консультационный материал о формировании у детей знаний по теме компьютерной грамотности, развития цифровой грамотности.

Пользователями блокнота являются

педагоги образовательных организаций, реализующих образовательные программы дошкольного образования, и родители обучающихся, которые хотят развивать ребенка в домашних условиях. Блокнот содержит консультативный, дидактический материал, который может использоваться в качестве интерактивных карточек для размещения в информационных уголках, социальных сетях.

СОДЕРЖАНИЕ:

РУБРИКА «Педагоги - педагогам»

(Составители: Дудникова Е.А., Косова А.Ю.)

Регламентация использования цифровых ресурсов	4
Цифровые портреты выпускника.....	6
Игры в трёхмерном пространстве пол-стена-стол	8
Эффективные практики социального партнерства	9

РУБРИКА «Педагоги - детям»

*(Составители: Мальцева Ю.В., Ширинских Н.И., Солобуто И.В.,
Репринцева Н.Н., Барабанова А.П.)*

Описание	10
Компьютерная безопасность	11
Логическое и алгоритмическое мышление	13

РУБРИКА «Дети - детям»

*(Составители: Петренко Н.Н., Халиева Т.П., Селеменова С.Ю.,
Жиленкова Е.П., Волобуева Ю.В., Пивоварова А.И., Сухина Е.А.,
Мощенко М.Е., Ефременко О.А., Жаркова О.Г., Чумакова Л.М.,
Боршош С.С., Малахова Т.Г., Соломенцева В.Н.)*

Описание	20
Формирование у детей цифровой грамотности.....	21

РУБРИКА «Педагоги - родителям»

(Составители: Богомазова С.Н., Немчинова А.М.)

Описание	33
Важность алгоритмических игр	34
Алгоритмика и жизнь: составляем алгоритм	35
Алгоритмика и жизнь: играем дома	36
Алгоритмика и жизнь: играем на бумаге	37
Алгоритмика и жизнь: напольные игры и игры на асфальте	38
Маршрут выходного дня	39

Регламентация использования цифровых ресурсов

Развитие информационных технологий и становление нового информационного общества способствует обновлению традиционной системы образования. Современная образовательная среда дошкольных образовательных организаций (далее – ДОО) предполагает, в том числе включение цифровых и медиа технологий, различных электронных средств обучения (далее – ЭСО): планшета, ноутбука, интерактивной доски, интерактивной панели, персонального компьютера.

В Стратегии развития воспитания в Российской Федерации, утвержденной Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. № 996р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года» расширение воспитательных возможностей информационных ресурсов указано как один из основных инструментов развития социальных институтов воспитания (раздел III п. 1). Реализация потенциала цифровых ресурсов, в том числе в отрасли социальной сферы обозначена в качестве целевых показателей и задач в рамках Указа Президента Российской Федерации от 07.05.2024 г. № 309 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года и на перспективу до 2036 года».

В методических рекомендациях Минпросвещения России (2023 г.) по планированию и реализации образовательной деятельности ДОО в соответствии с федеральной образовательной программой дошкольного образования регламентирована корректность и безопасность использования цифровых технологий в дошкольных группах.

Применение ЭСО в образовательной практике регулируется нормативными

применяются в работе с детьми до достижения ими пяти лет.

Продолжительность непрерывного использования экрана для детей пяти-семи лет не должна превышать пяти-семи минут (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», п. 2.10.2). Время использования ЭСО детьми пяти-семи лет строго регламентируется (Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.01.2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»). Избыточное время, проведенное в цифровой среде, лишает ребенка в сенситивный период адекватной социализации: возможностей получения социально-значимых коммуникативных навыков, присвоения социального опыта и духовных ценностей.

В методических рекомендациях по регулированию вопросов, связанных с использованием цифровых технологий несовершеннолетними, департамента информационной политики и комплексной безопасности Минобрнауки России (письмо от 27.07.2025 г. № МН-6/2164) отмечено, что цифровая среда, несмотря на ее образовательный и развлекательный потенциал, требует строгого регулирования с точки зрения медицинской безопасности, особенно учитывая физиологические особенности несовершеннолетних.

Регламентация использования цифровых ресурсов

В старшем дошкольном возрасте (5-6 лет) дети отдают предпочтение динамичному, приключенческому контенту с яркими визуальными эффектами. Однако их когнитивные механизмы еще не позволяют четко разграничивать вымысел и реальность, что делает их уязвимыми к интерпретации виртуальных сюжетов как жизненных моделей. Недостаток социального опыта проявляется в двух противоположных тенденциях: с одной стороны, наблюдается, кажущаяся «бесстрашность»: дети легко вступают в контакт с незнакомцами в цифровом пространстве или переходят по подозрительным ссылкам, не осознавая рисков; с другой стороны, присутствует риск формирования иррациональных страхов: сцены преследований, конфликтов или юмористического насилия (даже в мягких формах, как в классических мультфильмах) интерпретируются буквально, вызывая тревожность.

В подготовительном к школе возрасте (6-7 лет) дети переходят от пассивного потребления информации к активному взаимодействию с цифровым контентом. Они начинают интерпретировать визуальные образы, связывать их с личным опытом, развивают словарный запас, логическое мышление и интерес к коллективным играм. В цифровой среде это проявляется в выборе интерактивных приложений, головоломок и обучающих игр. Однако возрастная незрелость критического мышления делает их уязвимыми к мошенничеству: случаи перевода денег за игровые материалы или общения с незнакомцами требуют усиления родительского контроля и обучения цифровой грамотности.

В соответствии с методическими рекомендациями по созданию и совершенствованию медиаобразовательной среды в дошкольном образовании ФГБОУ ВО

«МПГУ» (2023 г.) в режиме дня деятельность с применением цифровых и компьютерных технологий может быть организована как в первую, так и во вторую половину дня. Место в режиме дня определяется задачами возрастными особенностями детей и целесообразностью. В образовательной деятельности ДОО могут применяться: демонстрация мультимедийных презентаций; игры в дополненной реальности (интерактивный стол, пол и др.); просмотр отрывков из мультипликационных фильмов; создание вместе с детьми собственных мультипликационных фильмов с использованием мультстудии; применение цифровых изображений для оформления игровых замыслов; применение развивающих компьютерных игр; создание цифровых фотоколлажей из жизни группы, ДОО или семьи и др.

Ключевые принципы регламентации цифрового взаимодействия детей дошкольного возраста заключаются в соблюдении допустимого уровня вовлеченности в цифровую среду, мониторинге соответствия содержания контента, который получает дошкольник, возрасту, обеспечении осмысления и приобретения грамотного цифрового опыта.

Цифровой портрет выпускника детского сада глазами педагогов *

ВОСПИТАННОСТЬ – 47%

(КУЛЬТУРНО

ИСПОЛЬЗУЕТ ЦИФРОВЫЕ УСТРОЙСТВА,
УМЕРЕННО И НЕ МЕШАЯ ДРУГИМ)

ОБРАЗОВАННОСТЬ – 46%

(ВЛАДЕЕТ ПРАВИЛАМИ
БЕЗОПАСНОГО
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ)

СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ – 65%

(ИСПОЛЬЗУЕТ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
ПРИЛОЖЕНИЯ
ПОД РУКОВОДСТВОМ
ВЗРОСЛОГО)

ЗРЕЛОСТЬ – 38%

(ИМЕЕТ БАЗОВОЕ
ПРЕДСТАВЛЕНИЕ
О ЦИФРОВЫХ
УСТРОЙСТВАХ)

ОСТОРОЖНОСТЬ – 54%

(ИМЕЕТ ПЕРВИЧНЫЕ
ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О
БЕЗОПАСНОСТИ
В СЕТИ ИНТЕРНЕТ)

ПРОФЕССИОНАЛИЗМ – 20%

(ОБЛАДАЕТ
ПЕРВЫМИ НАВЫКАМИ
ПРОГРАММИРОВАНИЯ)

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОСТЬ – 65%

(УМЕЕТ
СЛЕДОВАТЬ ПРОСТЫМ
ПОШАГОВЫМ ИНСТРУКЦИЯМ/
АЛГОРИТМАМ)

НАТРЕНИРОВАННОСТЬ – 27%

(УМЕЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ПРОСТЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ
ДЛЯ ТВОРЧЕСТВА)



* НА ОСНОВАНИИ ДАННЫХ ОПРОСА «КАКИМИ КАЧЕСТВАМИ ДОЛЖЕН
ОБЛАДАТЬ ДОШКОЛЬНИК, ВЛАДЕЮЩИЙ ЦИФРОВЫМИ НАВЫКАМИ?»
(ДЕКАБРЬ 2024 ГОДА, В ОПРОСЕ ПРИНЯЛО УЧАСТИЕ 294 РЕСПОНДЕНТА)

Цифровой портрет выпускника детского сада глазами родителей *

ВОСПИТАННОСТЬ – 45%

(КУЛЬТУРНО

ИСПОЛЬЗУЕТ ЦИФРОВЫЕ УСТРОЙСТВА,
УМЕРЕННО И НЕ МЕШАЯ ДРУГИМ)

ОБРАЗОВАННОСТЬ – 44%

(ВЛАДЕЕТ ПРАВИЛАМИ
БЕЗОПАСНОГО
ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
ЦИФРОВЫХ УСТРОЙСТВ)

СООБРАЗИТЕЛЬНОСТЬ – 54%

(ИСПОЛЬЗУЕТ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ
ПРИЛОЖЕНИЯ
ПОД РУКОВОДСТВОМ
ВЗРОСЛОГО)

ЗРЕЛОСТЬ – 37%

(ИМЕЕТ БАЗОВОЕ
ПРЕДСТАВЛЕНИЕ
О ЦИФРОВЫХ
УСТРОЙСТВАХ)

ОСТОРОЖНОСТЬ – 52%

(ИМЕЕТ ПЕРВИЧНЫЕ
ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О
БЕЗОПАСНОСТИ
В СЕТИ ИНТЕРНЕТ)



ПРОФЕССИОНАЛИЗМ – 12%

(ОБЛАДАЕТ
ПЕРВЫМИ НАВЫКАМИ
ПРОГРАММИРОВАНИЯ)

ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОСТЬ – 48%

(УМЕЕТ
СЛЕДОВАТЬ ПРОСТЫМ
ПОШАГОВЫМ ИНСТРУКЦИЯМ/
АЛГОРИТМАМ)

НАТРЕНИРОВАННОСТЬ – 21%

(УМЕЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ПРОСТЫЕ ПРИЛОЖЕНИЯ
ДЛЯ ТВОРЧЕСТВА)

*НА ОСНОВАНИИ ДАННЫХ ОПРОСА «КАКИМИ КАЧЕСТВАМИ ДОЛЖЕН
ОБЛАДАТЬ ДОШКОЛЬНИК, ВЛАДЕЮЩИЙ ЦИФРОВЫМИ НАВЫКАМИ?»
(ДЕКАБРЬ 2024 ГОДА, В ОПРОСЕ ПРИНЯЛО УЧАСТИЕ 589 РЕСПОНДЕНТОВ)

Особенности создания и организации игр в трёхмерном пространстве

Алгоритмические игры легко монтируются на любых вертикальных и горизонтальных поверхностях: для организации можно использовать стены, пол, двери в детском саду, асфальт на улице. Достаточно ограничить определенное пространство и при необходимости расчертить его на клетки.

Пространство внутри можно использовать по-разному:

- заполнить, и тогда ребёнок в ходе игры получает карточку с последовательностью действий (например, «Кто правильно пойдёт, тот игрушку найдёт», «Найди верную дорожку по алгоритму на карточке»);
- оставить пустым и по мере необходимости выставять фишки-препятствия (например, «Составь алгоритм», «Выбери безопасный путь»).



За основу берутся настольно-печатные игры и задания, которые переносятся в трехмерное образовательное пространство детского сада, что дает возможность:

- ✓ развивать пространственное мышление дошкольников (в отличие от настольных игр);
- ✓ визуализировать алгоритм и понимать его ход (крупные объекты облегчают восприятие);
- ✓ создавать более сложные модели реальных процессов.

Алгоритмические игры можно использовать на вертикальных поверхностях: задействовать стены, двери, мольберты. Такие игры всегда находятся в поле зрения, что стимулирует детей к участию в игре в любое время, спонтанно, когда возникает интерес.



*Здесь видеоролик
«Подвижные игры для
логического и
алгоритмического
развития дошкольников»*

Социальное партнерство

Социальное партнерство в образовании – это совместная коллективная распределенная деятельность различных социальных групп, которая приводит к позитивным и разделяемым всеми участниками данной деятельности эффектам. В качестве субъектов социального партнерства в системе дошкольного образования могут выступать различные государственные и муниципальные органы образования, коммерческие организации, образовательные организации и центры дополнительного образования.

Какие задачи может преследовать социальное партнерство?

- ✓ Доступ к образовательным ресурсам
- ✓ Проведение совместных мероприятий и конкурсов
- ✓ Повышение квалификации педагогов
- ✓ Родительское вовлечение

Каким образом организовать работу с социальными партнерами?

Алгоритм выстраивания взаимодействия с социальными партнерами.



Что можно включать в план совместной работы?

День открытых дверей, гость группы, виртуальные экскурсии, творческие мастерские, мастер-классы.

Календарь воспитательной работы



*Здесь примерный
перечень праздников*

ОПИСАНИЕ

Повышение уровня цифровой грамотности у дошкольников – это важная и актуальная задача, которая требует согласованных усилий всех участников образовательного процесса.

Раздел представлен подразделами:

- ✓ компьютерная безопасность;
- ✓ логическое и алгоритмическое мышление.

Кто может работать с данным разделом?

Работа в этом направлении требует тесного сотрудничества педагогов, родителей и специалистов.

Формы работы:

- ✓ интерактивные игры;
- ✓ творческие игры;
- ✓ дидактические игры;
- ✓ игры для обучения безопасному поведению в Интернете;
- ✓ цифровые сказки и мультфильмы.

! Перечисленные формы в обучении детей цифровой грамотности помогают сделать процесс более увлекательным и эффективным

Карточки можно использовать:

- ✓ для объяснения детям темы, включать в индивидуальную и подгрупповую работу;
- ✓ для просмотра видеоматериалов, скачивания и выполнения интерактивных заданий путем сканирования QR-кода;
- ✓ для закрепления изученного материала;
- ✓ родители могут обсуждать содержание, проверять выполнение заданий, совместно с детьми просматривая материалы по QR-кодам.

! QR-коды расширяют возможности карточек, предоставляя доступ к мультимедийному контенту, обучающим видео, играм

Компьютерная безопасность

Специфика компьютерной безопасности у дошкольников заключается в необходимости защищать их от информации, способной причинить вред здоровью, а также духовному, психическому или физическому развитию.

Обучающий
материал
здесь



! В обсуждении и закреплении правил помогут эти иллюстрации



Игра «Верно-неверно»

Цель: закрепление знаний о правилах безопасного поведения в сети Интернет.

Целевая аудитория: дети 5-7 лет.

Игровое действие: детям предлагается карточка с перечисленными ситуациями, с которыми они могут столкнуться в Интернете.

Здесь игра
«Опасно – безопасно»



Разгадай ребус

Цель: развитие логического мышления у старших дошкольников через разгадывание ребусов.

Игровое действие: детям предлагается карточка с ребусом. Количество цифр под картинкой говорит о том, в каком порядке и сколько нужно взять букв.



1,2



1,2



1,2,3



1,2,3

ТЬ

Больше
заданий
здесь



Больше
ребусов
здесь



Логическое и алгоритмическое мышление

Логическое и алгоритмическое мышление у дошкольников - это важные аспекты когнитивного развития, которые закладывают основу для успешного обучения в будущем.

Цель развития логического и алгоритмического мышления у дошкольников заключается в подготовке их к успешному обучению в школе и развитию способности решать задачи, анализировать информацию и планировать свои действия.

Задачи развития логического и алгоритмического мышления:

1. Развитие способности к классификации и группировке.
2. Формирование понимания причинно-следственных связей.
3. Развитие умения следовать инструкциям.
4. Развитие способности к планированию.
5. Развитие навыков решения задач.

Игра «Аналитическое мышление»

Цель: учиться выбирать наилучшее решение и находить оптимальный выход из ситуации, учитывая все возможности и условия.

Целевая аудитория: дети 5-7 лет.

Игровое действие: для выполнения задания ребенку необходимо найти ответ на игровом поле среди множества картинок. Ребенок должен размышлять вслух и объяснить своё решение.

Пример задания: у Коли не синий и не красный телефон, а у Лены не зеленый и не красный телефон. Какого цвета телефон у Коли? Какого цвета телефон у Лены и у мамы? Соедини нужный телефон с картинкой.



Больше
логических
игр здесь



Дидактическая игра «Что здесь лишнее?»

Цель: развитие логического мышления и способности к классификации объектов по определённым признакам.

Дидактический материал: карточки формата А4 с предметными картинками, связанными по смыслу (например, животные, транспорт, фрукты), маркер.

Игровое действие: детям предлагается карточка с изображениями, например, животных. Задача детей - найти лишний предмет в каждой группе и объяснить свой выбор. Дети могут использовать маркер, чтобы зачеркнуть лишний предмет.

Варианты игры:

- * классификация по одному признаку: дети классифицируют предметы по одному общему признаку, например, по цвету, форме или назначению;
- * классификация по нескольким признакам: дети классифицируют предметы по нескольким общим признакам, например, по цвету и форме или по назначению и материалу.



*Больше
логических
игр здесь*



Дидактическая игра «Подбери пару»

Цель: развитие умения устанавливать причинно-следственные связи между предметами.

Целевая аудитория: дети 5-7 лет.

Дидактический материал: карточка формата А4 с предметными картинками, связанными по смыслу, маркер.

Игровое действие: ребёнку предлагается карточка с изображениями, например, животных или предметов. Задача ребёнка — подобрать пару к каждой картинке, то есть найти изображение, которое логически связано с первым. После того как ребёнок выбрал подходящие картинки, он соединяет их линиями.



Больше
заданий
здесь



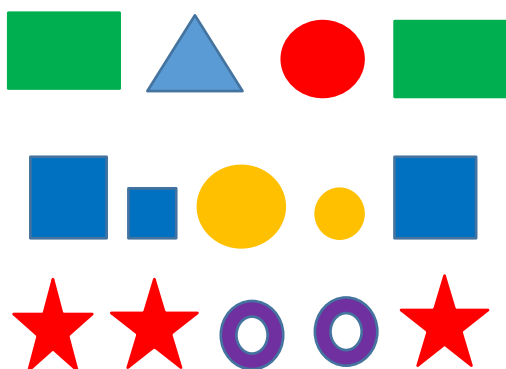
Дидактическая игра «Продолжи ряд»

Цель: развитие логического мышления, внимания, наблюдательности, памяти, зрительного восприятия.

Целевая аудитория: дети 5-7 лет.

Дидактический материал: карточки формата А4 с предметными картинками.

Игровое действие: на карточках изображены геометрические ряды, которые не повторяются. Дети должны выбрать карточку, внимательно рассмотреть нарисованный на ней ряд фигур, определить тип закономерности и продолжить его.



Больше
карточек
здесь



Дидактическая игра «Дорисуй недостающий предмет»

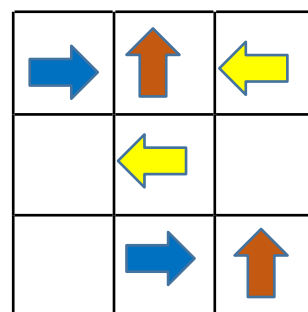
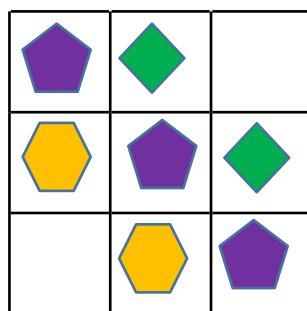
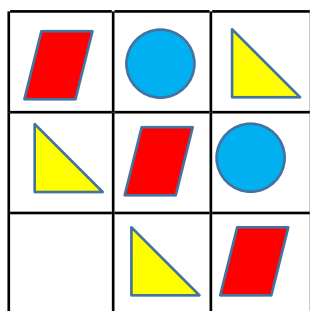
Цель: развитие внимания и логического мышления.

Целевая аудитория: дети 5-7 лет.

Дидактический материал: заламинированные карточки формата А4 с геометрическими фигурами или предметными картинками, маркер или фломастер.

Игровое действие: в рамках этого задания ребёнок должен понять закономерность расположения изображений (фигур или картинок) и правильно подобрать недостающий объект.

На первом этапе детям предлагаются таблицы на поиск одного недостающего изображения по одному признаку; затем можно усложнять предлагая таблицы с двумя недостающими изображениями по одному признаку; нарисовать три недостающие фигуры по одному признаку.



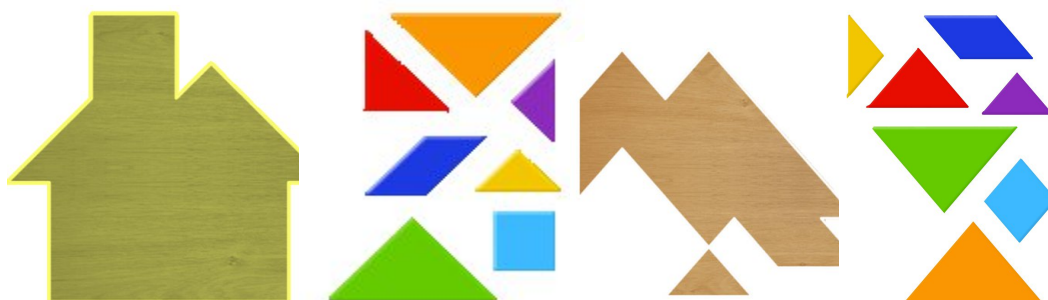
Развивающая игра «Танграм»

Цель: развитие памяти, внимания, мелкой моторики рук, различных видов мышления (логического, пространственного, образного, конструктивного, сообразительности, воображения).

Целевая аудитория: дети 5-7 лет.

Дидактический материал: игра «Танграм».

Игровое действие: задача ребёнка в игре «Танграм» - сложить фигурки из частей головоломки так, чтобы были использованы обязательно все части головоломки, а детали не перекрывали друг друга.



Больше
танграмов
здесь



Игра: «Алголабиринт»

Цель: развитие зрительно - пространственной ориентировки на листе бумаги.

Целевая аудитория: дети 5-7 лет.

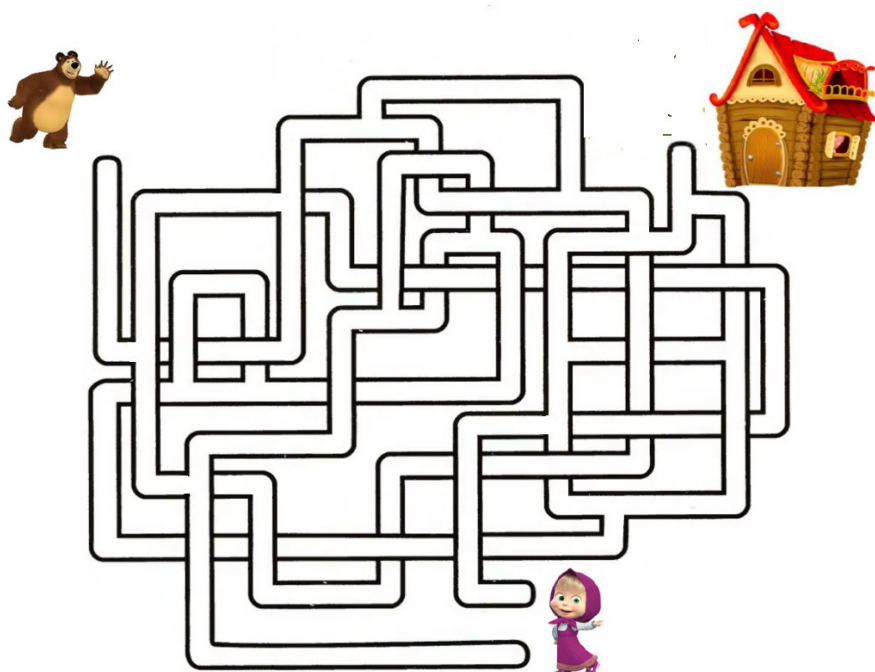
Дидактический материал: карточки формата А4 с изображением лабиринтов различной сложности и конфигурации.

Игровые действия: игроку дается карточка с лабиринтом и предлагается выполнить игровые задания.

Пример задания: помоги Мише найти дорогу к своему домику.



Пример задания: помоги Маше найти кратчайший путь до домика Миши, а от домика к медведю



Больше
лабиринтов
здесь



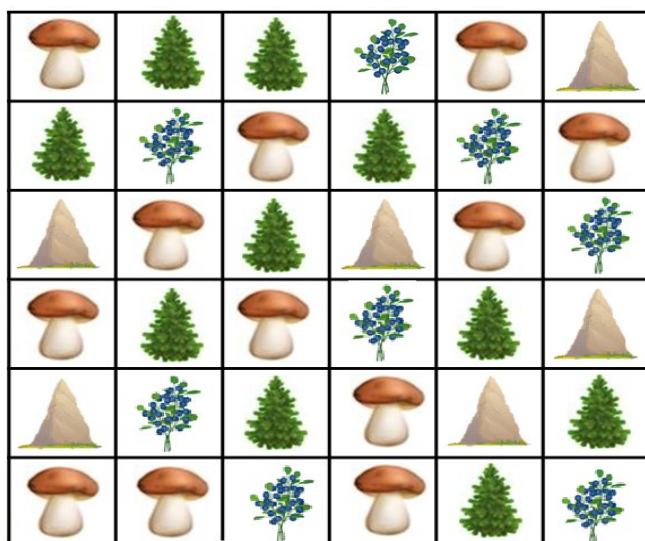
Игра «Логическое приключение»

Цель игры: достижение конечной точки, следуя заданным алгоритмам и избегая ловушек.

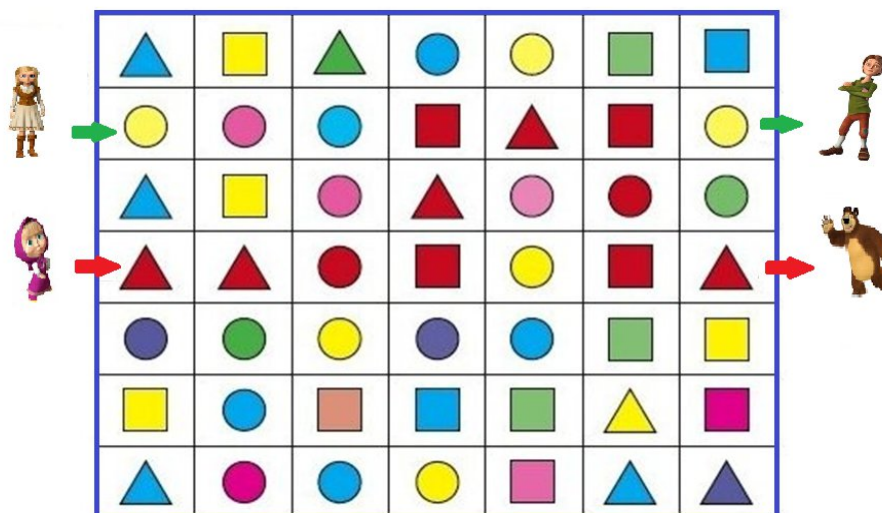
Дидактический материал: карточка формата А4, маркер.

Игровое действие: игроки должны выполнить задание в указанной последовательности, используя логику и стратегическое мышление.

Пример задания: помоги Маше добраться до дома в такой последовательности



Пример задания: Герда торопится к Каю, а Маша спешит к Мишке в гости. Помоги нашим героям встретиться. Помни, Герда может передвигаться только по кружкам, а Маша – только по фигурам красного цвета.



Больше игр
здесь



Развивающая игра «Найди недостающий фрагмент»

Цель: развитие умения анализировать изображение и находить недостающий фрагменты картинки, внимания, зрительного восприятия.

Целевая аудитория: дети 5-7 лет.

Дидактический материал: карточка с изображением, маркер.

Игровое действие: детям предлагается карточка с изображением, ребёнку необходимо узнать изображение и найти недостающие фрагменты, соединив их линиями с соответствующими частями рисунка.



Больше игр на
поиск
фрагментов
здесь



Игра «Раскодируй код»

Цель: развитие умения детей распознавать закодированную инструкцию.

Дидактический материал: карточки с кодом, карточка с изображением игрового поля.

Игровые действия: ребёнку необходимо на игровом поле раскрасить квадратики согласно расположению, зашифрованному в карточке с кодом.

	А	Б	В	Г	Д	Е	Ж	И	К
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									

Раскодируй картинку



2Б, 2В, 2Г, 2Д, 2Е, 2Ж
3Б, 3Ж, 4Б, 4Ж
5Б, 5В, 5Г, 5Д, 5Е, 5Ж
6Г, 6Д, 7Г, 7Д

Раскодируй картинку



8Б, 8В, 8Г, 8Д,
8Е, 8Ж,

Раскодируй картинку



3В, 3Г, 3Д, 3Е
4В, 4Г, 4Д, 4Е

ОПИСАНИЕ

Цифровая грамотность у детей дошкольного возраста охватывает широкий спектр навыков и знаний, необходимых для успешного взаимодействия с технологиями. Это понятие включает в себя не только базовые навыки работы с различными устройствами, но и понимание, как технологии влияют на жизнь и поведение людей.

Темы раздела:

- ✓ из чего состоит компьютер
- ✓ здоровье и компьютер
- ✓ безопасность в Интернете
- ✓ знакомьтесь - Робомышь
- ✓ знакомьтесь - Робот Ботли
- ✓ алгоритмика
- ✓ цифровая среда ПиктоМир
- ✓ мультстудия
- ✓ рисуем на компьютере
- ✓ интерактивные игры для детей
- ✓ электронная библиотека
- ✓ лаборатория Наураши

Формы работы

Выбор ресурсов, методик и форм работы с цифровыми технологиями должен быть адаптирован под возрастные и индивидуальные особенности.



В образовательных целях широко применяются:

- ✓ анимация,
- ✓ электронные образовательные платформы,
- ✓ интернет-ресурсы, технологии дополненной реальности, т.е. это способ объединения реальных и виртуальных объектов.

Каждый раздел направлен на:

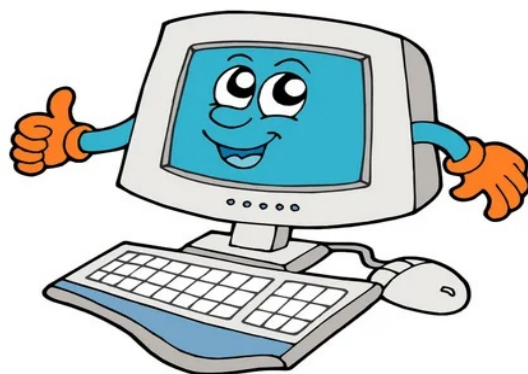
- развитие у детей навыков сотрудничества и общения в цифровом пространстве;
- обучение детей навыкам создания и редактирования контента, формирование ответственности за свои действия в цифровом пространстве и понимания авторского права;
- развитие у детей творческого подхода к использованию технологий, умения разрабатывать собственные проекты и заниматься творческими активностями с помощью цифровых инструментов;
- формирование у детей представлений о позитивных и негативных аспектах технологического прогресса, понимания принципов безопасного поведения в Интернете;
- умение ориентироваться в информационном пространстве.

! Представленные **QR- коды** повышают функциональность карт, открывая пользователям доступ к мультимедиа, обучающим роликам и мастер-классам

ИЗ ЧЕГО СОСТОИТ КОМПЬЮТЕР

1. Пройдите по QR-коду и посмотрите сказку «Как клавиатура, монитор, мышка и процессор выясняли, кто главнее?»
2. Предложите ребенку ответить на вопрос «Из чего состоит компьютер?»

Здесь
видеоролик



3. Предложите ребенку обвести в квадрат синего цвета предметы, которые относятся к компьютеру, а красным кружком предметы, которые к нему не относятся.



ЗДОРОВЬЕ И КОМПЬЮТЕР

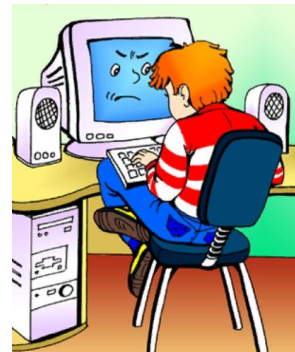
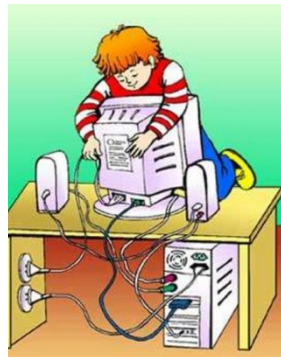
1. Используя QR-код, посмотрите видеоролик, в котором Ивлёв Сергей и Санькова Евгения, обучающиеся детского сада «Колокольчик» п. Чернянка, рассказывают как работать с компьютером, чтобы не навредить здоровью.
2. Предложите ребенку, перечислить правила работы с компьютером, которые позволяют сохранить здоровье.



*Здесь видеоролик
про безопасное
обращение с
гаджетами*



3. Предложите ребенку зачеркнуть красным цветом картинки, где дети нарушили правила работы за компьютером.



БЕЗОПАСНОСТЬ В ИНТЕРНЕТЕ

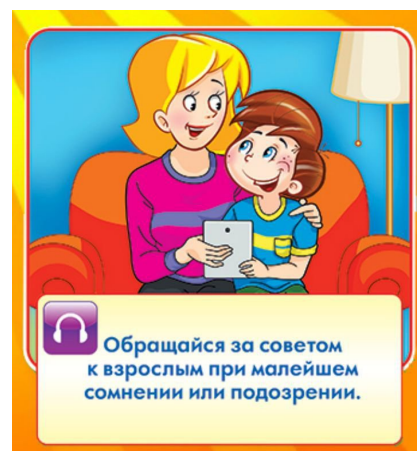
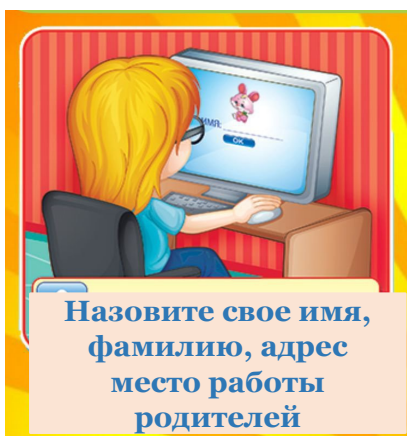
1. Пройдите по QR-коду и посмотрите мультфильм, созданный обучающимися детского сада «Колокольчик» п. Чернянка, «Как мышонок учился безопасному поведению в Интернете».
2. Порассуждайте с ребенком на тему «Какую информацию нельзя сообщать незнакомым людям в Интернете».



Здесь мультфильм
о безопасном
поведении в
интернете



3. Предложите зачеркнуть красным карандашом правило, которое нарушил ребенок при работе в Интернете.



ЗНАКОМЬТЕСЬ - РОБОМЫШЬ

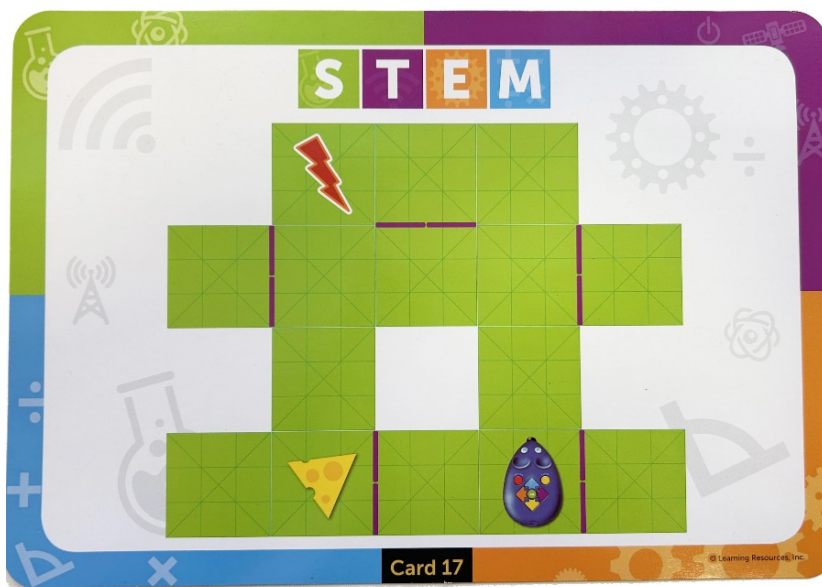
1. Пройдите по QR-коду и посмотрите видеоролик, в котором Притулина Полина, обучающийся детского сада «Колокольчик» п. Чернянка, рассказывает, как играть с Робомышью.
2. Попросите ребенка перечислить команды, которые может выполнить Робомышь.



Здесь видеоролик о том, как играть с Робомышью



3. Предложите ребенку помочь мышке добраться до сыра: обозначить правильный маршрут, используя карточки для программирования.



ЗНАКОМЬТЕСЬ – РОБОТ БОТЛИ

1. Пройдите по QR-коду и посмотрите видеоролик, в котором Фрайман Роман, обучающийся детского сада «Колокольчик» п. Чернянка, рассказывает как играть с роботом Ботли.
2. Попросите ребенка перечислить команды, которые может выполнить робот Ботли.



Здесь видеоролик
о том, как играть
с Роботом Ботли



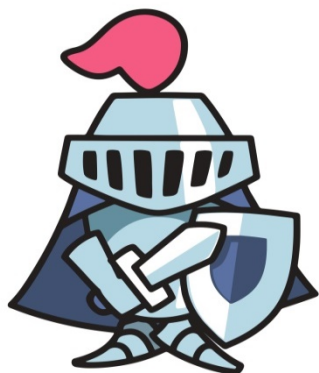
3. Предложите ребенку помочь Ботли добраться до замка: найди и нарисуй два маршрута, используя карточки для программирования.



АЛГОРИТМИКА

1. Пройдите по QR-коду и посмотрите видеоролик, в котором Тая Мощенко, обучающийся детского сада «Колокольчик» п. Чернянка, рассказывает, как создавать программу для Рыцаря.

2. Попросите ребенка назвать команды, которые может выполнять Рыцарь - исполнитель.

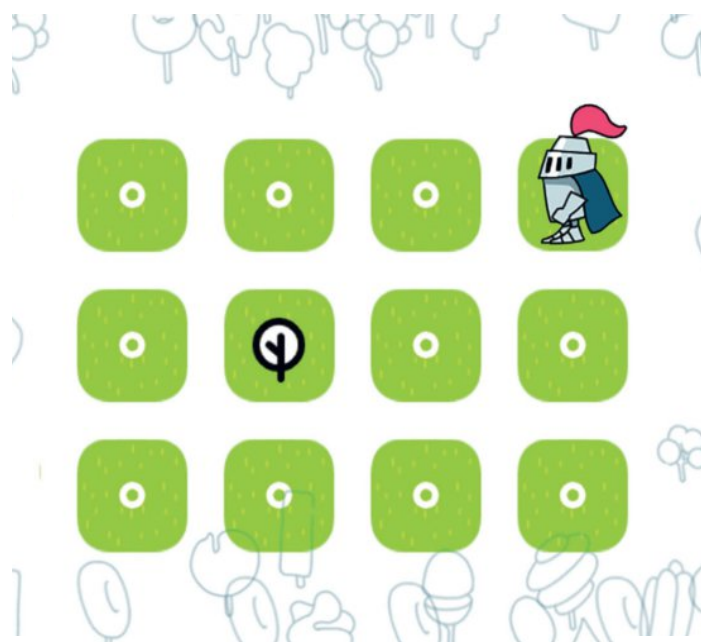


Здесь
видеоролик с
инструкцией



3. Предложите ребенку помочь Рыцарю посадить дерево: из предложенных программ подчеркни зеленым карандашом верную.

- 1
- 2
- 3



ЦИФРОВАЯ СРЕДА ПиктоМир

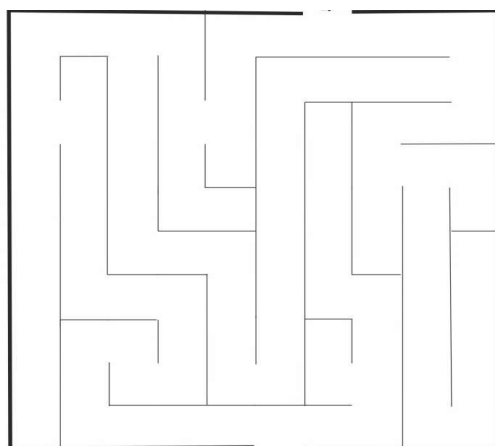
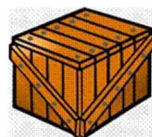
1. Пройдите по QR-коду и посмотрите видеоролик, созданный обучающимися детского сада «Колокольчик» п. Чернянка, под названием «Путешествие в цифровую среду ПиктоМир».
2. Предложите ребенку вспомнить всех героев цифровой среды ПиктоМир.



*Здесь видеоролик -
знакомство с
пособием*



3. Игровое задание: помоги роботу Вертуну пройти препятствия и попасть на Луну, а роботу Двигуну забрать груз.



МУЛЬТСТУДИЯ

1. Пройдите по QR-коду и посмотрите как обучающиеся детского сада «Колокольчик» п. Чернянка сами создают мультфильмы.



2. Предложите ребенку вспомнить, какие этапы необходимо соблюдать при создании своих мультфильмов, а потом выполнить задание, соединив цифру с каждым этапом создания мультфильма.



1

2

3

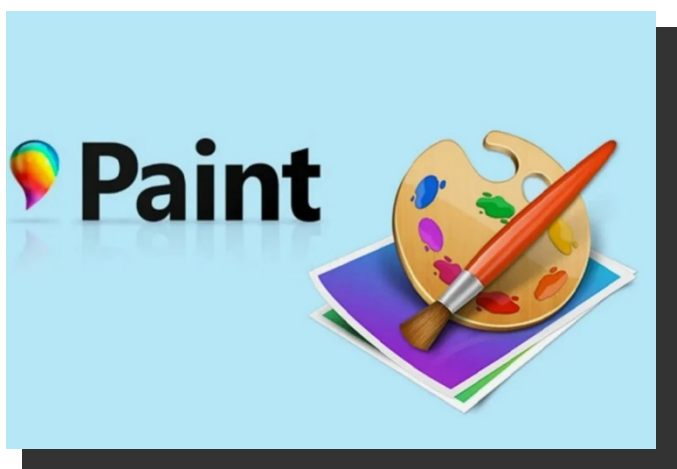
4

5

6

РИСУЕМ НА КОМПЬЮТЕРЕ

1. Пройдите по QR-коду и посмотрите видеоролик, в котором Мощенко Арина, обучающаяся детского сада «Колокольчик» п. Чернянка, рассказывает как можно рисовать с помощью компьютерной программы Paint.
2. Вспомните с ребенком способы, с помощью которых можно создать рисунок в компьютерной программе Paint.



Здесь
видеоролик о
том, как можно
рисовать

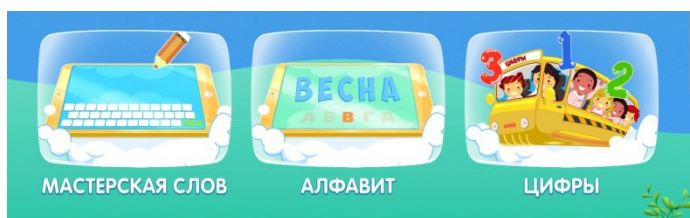


3. Предложите ребенку рассмотреть изображения, определить, какая из картинок нарисована с помощью графического редактора на компьютере, и обвести ее.



ИНТЕРАКТИВНЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

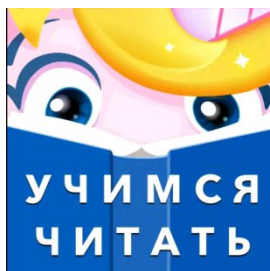
1. Используя QR-код посмотри видеоролик, в котором Мощенко Таня, обучающийся детского сада «Колокольчик» п. Чернянка, рассказывает про развивающие игры, формирующие умения считать и даже читать.



2. Используя QR-код, познакомьтесь с игрой «Буковки».



Буковки - Учимся
читать весело



3. Предложите ребенку, соединить картинку и букву, с которой начинается это слово



В

Ё



А



Д

Б



Я

ЭЛЕКТРОННАЯ БИБЛИОТЕКА

1. Пройдите по QR-коду и посмотрите видеоролик, созданный обучающимися детского сада «Колокольчик» п. Чернянка, «Как правильно пользоваться электронной библиотекой нашего детского сада»
2. Обсудите с ребенком, с какой из увиденных книг он уже знаком?



Здесь видеоролик
об электронной
библиотеке



3. Выберите с ребенком книгу, с которой он хочет познакомиться, пройдите по QR-коду, как это показано в видеоинструкции



ЛАБОРАТОРИЯ НАУРАШИ

1. Пройдите по QR-коду и посмотрите видеоролик, в котором Ивлев Сергей и Санькова Евгения, обучающиеся детского сада «Колокольчик» п.Чернянка, проводя эксперименты, изучают свойства температуры.

2. **Вопросы для обсуждения с ребенком:** расскажи, что нового ты узнал? Расскажи, что происходило с обитателями лаборатории Наураши во время опытов?



Здесь видеоролик
об изучении
свойств
температуры



3. Предложите ребенку, найти противоположности и соединить их линией. Попросите его объяснить свой выбор.



ОПИСАНИЕ

Нужно ли ребенку алгоритмическое мышление?

Современные дети с ранних лет привыкают пользоваться гаджетами и с легкостью осваивают новинки в области цифровых технологий. Умение работать на компьютере и программировать тесно связано с наличием алгоритмического мышления. Оно помогает мыслить таким образом, что ребенок понимает: имеется задача и для получения ответа необходимо выполнить определённый ряд действий. Дети, освоившие данные навыки в дошкольном возрасте, в школе будут обучаться гораздо легче.

Поскольку время пользования цифровыми устройствами для дошкольников ограничено, в детском саду применяются различные методы развития алгоритмического мышления, которые включают игры, упражнения, организацию развивающей предметно-пространственной среды. Эти методы могут использовать и родители дошкольников.

Как родители могут содействовать развитию алгоритмического мышления у ребенка?

- Проговаривать с ребёнком последовательность действий при выполнении бытовых задач (мытьё рук, одевание и др.), выполнять практическое задание на бумаге для закрепления результата.
- Играть (в сюжетно-ролевых играх обозначать последовательность действий, например, играя в «Больницу» проговаривать действия врача).
- Конструировать (в процессе конструирования ребёнок учится читать сложные схемы, в которых представлен алгоритм построения единой конструкции, состоящий из нескольких этапов).
- Поощрять к исследованиям, экспериментам и поиску различных способов решения задачи (формировать отсутствие боязни ошибиться).
- Тренироваться в выполнении графических заданий вместе с ребенком, постепенно усложняя их;
- Продумывать «маршрут выходного дня», организовывая досуг ребёнка с целью образования.

АЛГОРИТМИКА И ЖИЗНЬ:

почему важно играть с детьми в алгоритмические игры?

Консультативная информация для родителей

Человек ежедневно пользуется различными **алгоритмами**. Помыть руки, одеться, перейти дорогу – все эти действия выполняются в определенной последовательности. И те действия, которые мы, взрослые, совершаем не задумываясь, автоматически, могут вызвать затруднения у наших детей. Здесь нам на помощь и приходят алгоритмы: последовательность действий, которую мы проговариваем детям, позволяет им освоить простейшие бытовые навыки.

Алгоритмическое мышление – искусство размышлять, умение планировать свои действия, способность предусматривать различные обстоятельства и поступать соответственно. Алгоритмическое мышление очень ценно своим практическим использованием, помогает освоить многие знания и умения, поэтому начинать формировать данный тип мышления нужно уже с дошкольного возраста.

Особенность алгоритмических игр заключается в том, что они основаны на точных пошаговых инструкциях, которые приводят к определённому результату. Это отличает их от других игр, где решение может быть более свободным и интуитивным.

Ключевыми особенностями являются:

- ✓ **последовательность действий:** игрок должен выполнять эти шаги в указанном порядке, чтобы достичь цели, отклонение от последовательности может привести к неудаче;
- ✓ **предсказуемость результата:** если алгоритм выполнен корректно, результат всегда будет предсказуемым, что позволяет игроку планировать свои действия и предвидеть последствия;
- ✓ **повторяемость:** алгоритмы могут содержать повторяющиеся действия (циклы), что позволяет автоматизировать некоторые процессы и упростить решение задачи;
- ✓ **фокус на процессе, а не только на результате:** хотя результат важен, в алгоритмических играх часто делается акцент на самом процессе выполнения алгоритма, на умении следовать инструкциям.

АЛГОРИТМИКА И ЖИЗНЬ:

учимся составлять алгоритм



1. Познакомьтесь с консультацией «Алгоритмы в быту: формируем навыки самообслуживания». Подумайте, какими навыками самообслуживания уже обладает Ваш ребёнок.



2. Практическое задание: изучите алгоритм перехода дороги, найдите ошибку. Используя цифры, составьте правильный алгоритм. На прогулке проговорите алгоритм правильного перехода дороги со своим ребёнком.



3. Закрепляем результат. Практическое задание на построение алгоритма по созданию аппликации: укажите правильную последовательность стрелками.



АЛГОРИТМИКА И ЖИЗНЬ:

играем дома

Играть в алгоритмические игры можно в детском саду, дома, на улице, используя всевозможные плоскости:

- ✓ настольные игры (игры на бумаге, игры с конструкторами, настольно-печатные игры);
- ✓ игры с использованием вертикальных поверхностей (стен, дверей, досок, мольбертов);
- ✓ напольные игры/ игры на асфальте.

Как правило, алгоритмические игры не требуют глобальной организации, в них могут быть задействованы обычные предметы, например, конструктор.

Настольные алгоритмические игры

Настольные алгоритмические игры прекрасно подходят для развития логики и компьютерного мышления, даже без непосредственного использования компьютера, такие игры требуют системного мышления, способности к анализу и планированию, а также понимания принципов алгоритмического подхода к решению задач.

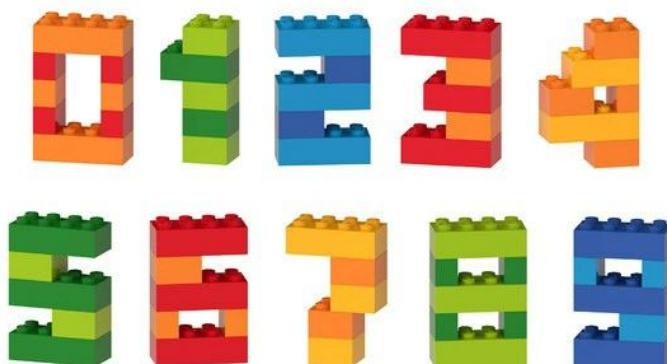
Практическое задание

1. Предлагаем Вашему вниманию видеоролик «Делай и играй. Цифры из конструктора».

2. Соберите вместе с ребёнком цифры из конструктора, проговорив последовательность действий пошагово. У Вас получится алгоритм действий.



Здесь больше игр



Настольные алгоритмические игры: играем на бумаге

- ✓ развивают мелкую моторику и координацию движения руки;
- ✓ формируют пространственное мышление;
- ✓ помогают подготовить ребёнка к выполнению заданий в планшете/на компьютере.

Практическое задание



Алгоритм действий взрослого:

1. Выберите задание, распечатайте лист.
2. Объясните ребёнку задание.
3. Продиктуйте действия пошагово.
4. Обсудите результат.

Алгоритм действий ребенка:

1. Послушай задание.
2. Возьми карандаш.
3. Нарисуй путь девочки от стрелки до домика.
4. Положи карандаш.
5. Оцени результат.

Здесь больше игр



Напольные алгоритмические игры/игры на асфальте

Консультативная информация для родителей

Алгоритмические игры легко монтируются на различных поверхностях, в частности на полу либо асфальте: достаточно ограничить определенное пространство и при необходимости расчертить его на клетки. Некоторые напольные алгоритмические игры могут использовать окружающую среду в качестве части игрового поля. Например, алгоритмическая игра может включать в себя ходьбу по определённому маршруту на улице или в помещении, использование природных объектов.

Специфика напольных алгоритмических игр во многом схожа со спецификой настольных игр, но добавляет новые аспекты, связанные с использованием физического пространства: игры часто требуют от игроков перемещения в пространстве, ориентации в трехмерном мире, планирования движений и взаимодействия с объектами в пространстве, предполагают физическую активность: ходьбу, бег, прыжки, манипуляции с крупными предметами. Это делает игры более динамичными и способствует развитию физических навыков, координации движений и моторики.

Практическое задание

- ! Попробуйте организовать алгоритмическую игру «Кто правильно пойдёт, тот игрушку найдёт», используя домашнее пространство.
- ! Цель игры: учить ребёнка передвигаться в заданном направлении:
 1. Определите область для игры (это и будет игровое поле). Спрячьте игрушку.
 2. Используйте разнообразные крупные предметы (кубики, мячи, мягкие модули) в качестве препятствий.
 3. Называйте ребёнку количество шагов и направление, в котором нужно идти, чтобы найти игрушку.
 4. Если ребёнок будет правильно выполнять команды, то найдёт спрятанный предмет.

Здесь больше игр



Маршрут выходного дня

Консультативная информация для родителей

Маршрут выходного дня – специально организованная в выходной день форма взаимодействия родителей с собственными детьми. Это достойная замена проведению времени у компьютеров и телевизоров, одна из самых лучших форм организации как досуга дошкольников, так и их образования.

Предлагаем Вам несколько идей для семейного посещения

Белгородский музей связи



В фондах музея хранится более трёх тысяч экспонатов: телефонные аппараты ведущих фирм мира, раритетные радиоприемники, первые отечественные телевизоры, громкоговорители, телетайпы и многое другое.

Белгородский государственный историко-краеведческий музей



Одно из старейших учреждений культуры Белгородской области. В музее функционируют сменные экспозиции, в том числе технической направленности.

Белгородский областной Центр детского (юношеского) технического творчества



реализует такие программы дополнительного образования для дошкольников как «Программирование. Первые шаги 2.0», «Конструирование из бумаги».

Кванториум



Для будущего школьника – Белгородский региональный детский технопарк «Кванториум» - уникальная среда развития по инженерно-техническому направлению