



МИНИСТЕРСТВО
ПРОСВЕЩЕНИЯ
РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ



МОСКОВСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
ПСИХОЛОГО-
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ

Современное дошкольное детство: социальные риски и возможные решения

Рубцова Ольга Витальевна
кандидат психологических наук,
руководитель Центра междисциплинарных
исследований современного детства МГППУ

Москва, 2023



Значение игры как ведущей деятельности дошкольного возраста



ИГРА

Произвольность

Воображение

Самостоятельность/ инициативность

Самосознание/субъектность

Мотивационная сфера

Способности к общению и коммуникации

Особенности социальной ситуация развития современных дошкольников: новые вызовы



- ✓ Вытеснение игры как ведущей деятельности дошкольников.
- ✓ Цифровизация: раннее знакомство детей с гаджетами и цифровым контентом.
- ✓ «Стихийное» попадание игровой продукции детям.
- ✓ Нехватка специалистов, способных обеспечить полноценную игровую деятельность в условиях новой социальной ситуации детства.



Вытеснение игры как ведущей деятельности



- *Непонимание значения* игры для детского развития родителями и педагогами.
- *Отсутствие* разновозрастных *детских и детско-взрослых сообществ*.
- *Жёсткое программирование* *свободного времени детей*, ограничивающее их игровую инициативу.
- Недостаток эффективных образцов предметно-пространственных сред, предназначенных для организации игровой деятельности дошкольников.
- *Нарушение* *необходимой преемственности* игровой и учебной деятельности при переходе от ДООУ к школе.
- *«Дидактизация»* *игры*, приоритет знаний и учебных навыков; подмена игры игровыми формами обучения.

Игра как деятельность	Игровые формы обучения
Самостоятельность Инициативность ребенка	Направляющая и контролирующая роль взрослого
Позитивные эмоции, мотивация от процесса	Мотивация достижения, результат – оценка взрослого
Спонтанность, креативность, непредсказуемость	Работа по образцу, однозначность правильных способов

Риски, связанные с вытеснением игры как ведущей деятельности



У современных детей все **реже встречаются развернутые формы игры** (прежде всего сюжетно-ролевой), при этом уровень сформированности игровых навыков на протяжении всего периода дошкольного детства остается достаточно низким.

Риски:

Неготовность к школе (недостаточный уровень сформированности произвольности, воображения, внимания, памяти, речи и др.).



Вытеснение игры как ведущей деятельности: возможные решения



- Проектирование и организация эффективных **предметно-пространственных сред**, поддерживающих игровую деятельность (включая игры и игрушки, отвечающие требованиям возрастного развития).
- **Поддержка игровой деятельности детей** (просветительская работа с родителями и педагогами, выделение времени на игру).



Цифровизация: вызовы



- Массовое и все более раннее овладение детьми высокотехнологичными устройствами.
- Увеличивающаяся *длительность нахождения* ребенка в онлайн-контекстах и столкновение с широким кругом новых рисков онлайн-среды.
- Наличие «*цифрового разрыва*» между поколениями детей и родителей, недостаточная цифровая компетентность родителей и педагогов.



Цифровизация: риски



- Подмена игровой деятельности **техническим поведением** и взаимодействием с цифровым контентом.
- **Уход в виртуальное пространство.**
- **Формирование зависимостей** (гаджет-аддикция, Интернет-зависимость).



Цифровизация: возможные решения



- *Просветительская работа* с педагогами и родителями.
- *Проектирование и разработка развивающей цифровой продукции*, включая игры и игрушки, ориентированные на поддержку полноценной игровой деятельности (в т.ч. для детей с особыми образовательными потребностями).



«Стихийное» попадание игровой продукции детям



Игры и игрушки вводят ребенка в *социокультурный контекст жизни* общества, определяют **нормы и ценностные ориентиры**, на которые растущий человек опирается в более поздние возрастные периоды.

Игрушки - это *средства* воспитательного (педагогического) *воздействия*, с их помощью происходит нравственное, психическое, физическое, развитие ребенка.



«Стихийное» попадание игровой продукции детям: ВЫЗОВЫ



Отсутствие нормативно-правовой системы для регулирования доступа детей к игровой продукции и цифровому контенту



Отсутствие единой психолого-педагогической системы оценки игровой продукции и цифрового контента для детей

Проблема регулирования доступа детей к игровой продукции и цифровому контенту

«Стихийное» попадание игровой продукции детям: возможные решения



1 ЭТАП

Запрет всего, что противоречит
законодательству

На основе Федерального
закона "О защите детей от
информации, причиняющей
вред их здоровью и развитию"
от 29.12.2010 N 436-ФЗ
(последняя редакция)



2 ЭТАП

1. Создание реестров рекомендованной игровой продукции и цифрового контента
2. Проектирование эффективных игр и игрушек, предназначенных для разных групп детей

На основе психолого-педагогической
экспертизы игровой продукции (адресные
научные исследования на основе
доказательного подхода)

Психолого-педагогическая экспертиза в МГППУ: исследования на основе доказательного подхода



С 2004 года Центр игры и игрушки МГППУ проводит **адресные исследования и психолого-педагогическую экспертизу** игр, игрушек и игровых материалов для детей.

- ✓ Экспертиза носит междисциплинарный/межведомственный характер.
- ✓ Позволяет определить границы того, насколько та или иная продукция соотносится с особенностями психического, нравственного, физического здоровья детей, и в каких целях она может быть рекомендована для использования детьми в разные возрастные периоды.



Психолого-педагогическая экспертиза в МГППУ: опыт Хагги Вагги



Заказчик: Роскачество

Сроки проведения: ноябрь 2022 г.

Выборка:

Дошкольники и младшие школьники – 130 детей 4-10 лет

Родители – 1872 человека

Воспитатели – 265 человек

Взаимодействие дошкольников с популярной игрушкой Хагги Вагги напрямую связано с тем, насколько дети осведомлены о контексте видеоигры Poppy Playtime, персонажем которой он является.

Если дети не знакомы с содержанием видеороликов об игре Poppy Playtime, их взаимодействие с игрушкой Хагги Вагги не отличается от взаимодействия с другими мягкими игрушками.

Негативная эмоциональная нагрузка и эпизоды нежелательного игрового поведения с Хагги Вагги (агрессия и т.д.) наблюдались в тех случаях, когда дети узнавали об игре из роликов в социальных сетях, где отрицательное содержание игры и сам персонаж представлены максимально аффективно.

Ограничить доступ детей к роликам на YouTube и других социальных сетях

Не рекомендовать доступ к видеоигре Poppy Playtime детям до 7-8 лет

«Стихийное» попадание игровой продукции к детям: возможные решения



- ✓ **Запрет игровой продукции и контента**, которые противоречат Федеральному закону *«О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию»*.
- ✓ **Межведомственный подход** к требованиям, характеризующим процессы формирования ценностных ориентиров и норм в детских возрастах.
- ✓ **Формирование реестров игровой продукции**, созданных в результате психолого-педагогических исследований на основе доказательного подхода.

Нехватка специалистов, способных обеспечить полноценную игровую деятельность в условиях новой социальной ситуации детства



Специалисты не владеют :

- ✓ практиками организации игровой деятельности и проектирования детско-взрослых сообществ;
- ✓ межпрофессиональными компетенциями, обеспечивающими командную работу в условиях организации игровой деятельности детей.





Нехватка специалистов, способных обеспечить полноценную игровую деятельность в условиях новой социальной ситуации детства: возможные решения

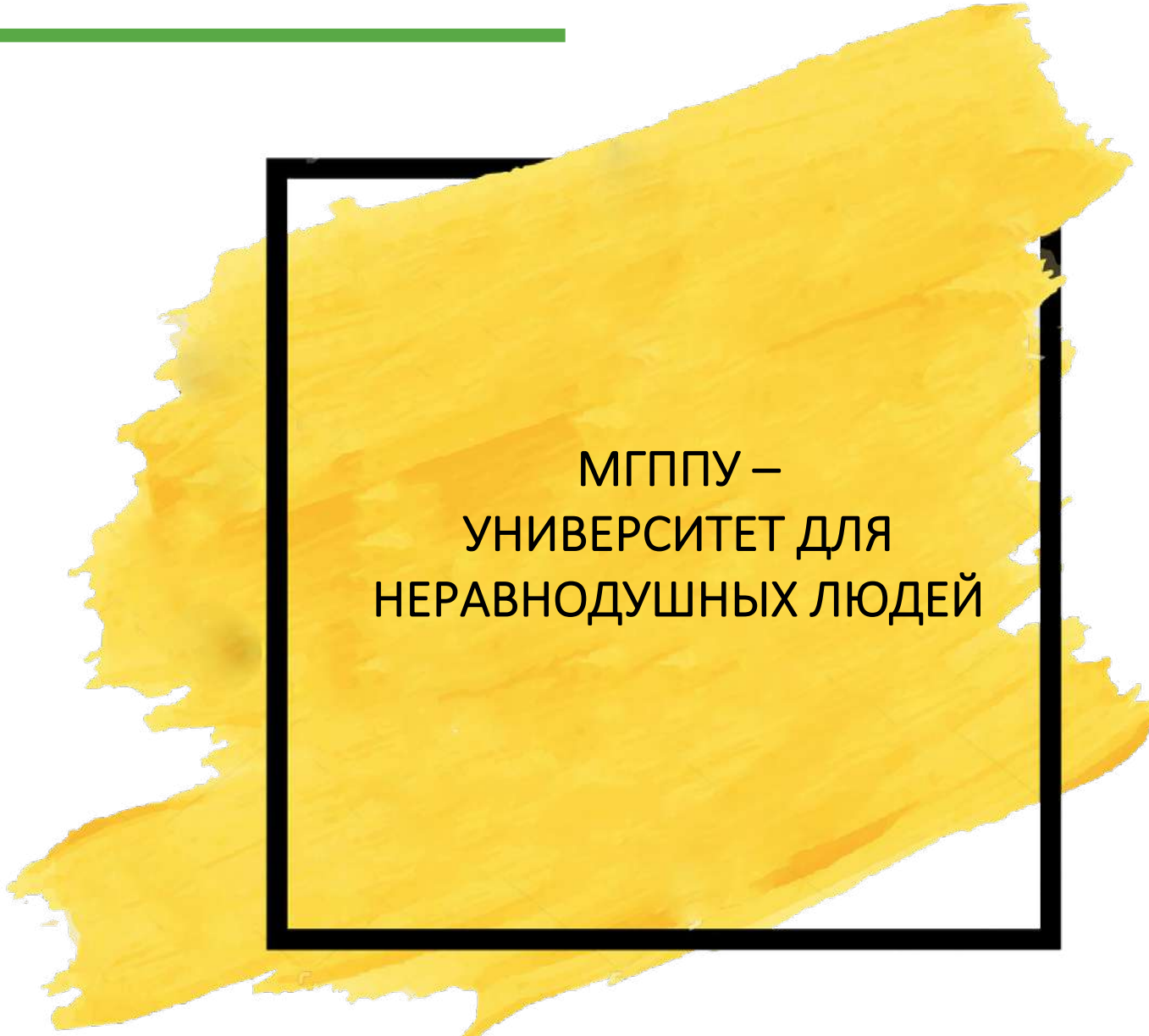
- **Выявление лучших практик** организации игровой деятельности, основанных на принципах доказательного подхода.
- **Создание реестров** таких практик и их тиражирование.
- **Включение лучших практик**, доказавших свою эффективность, в содержание программ подготовки специалистов по работе с дошкольным детством.

Предложения в проект резолюции



- ✓ Проведение **системных психолого-педагогических исследований**, направленных на выявление эффективных образцов игровой продукции и лучших практик организации игровой деятельности детей, с учетом новых социальных рисков и вызовов. Исследования должны отвечать требованиям доказательного подхода.
- ✓ **Создание реестров** рекомендованной игровой продукции для детей дошкольного возраста.
- ✓ **Разработка рекомендаций** для производителей по созданию эффективных образцов игровой продукции и предметно-пространственных сред, ориентированных на детей дошкольного возраста.

Благодарю за внимание!



МГППУ –
УНИВЕРСИТЕТ ДЛЯ
НЕРАВНОДУШНЫХ ЛЮДЕЙ