

ЦИФРОВЫЕ ИГРУШКИ: ВОЗМОЖНОСТИ И РИСКИ ДЛЯ РАЗВИТИЯ ДОШКОЛЬНИКОВ

Клопотова Екатерина

*кандидат психологических наук,
доцент факультета Психология образования,
ст. научный сотрудник ЦМИСД,
ФГБОУ ВО МГППУ*



Разнообразный спектр цифровых устройств, доступных дошкольникам

Устройства, изначально
созданные для решения
взрослых задач
(телефон, компьютер, планшет)



Устройства, адресно
разработанные для детей
(игрушки, подключенные к
Интернету, книги и игры с
дополненной реальностью)



**Доступность цифровых устройств
детям дошкольного возраста
результаты исследования ЦМИСД МГППУ, 2021.
Опрос «Родители и ребенок в цифровом пространстве»**

 4182) 65,6% (N =	 6,6% (N=423)
 (N=1 27,5%	 6,4% (N=409)
 24,1% (N=1534)	Алиса, включи радио  5,0% (N=321)
 32,5% (N=2073)	

Терминология

- Игрушки, подключенные к Интернету (Internet of toys, IoT toys)
- Цифровые игрушки (Digital toys)
- Игрушки, основанные на технологиях (Technology-based toys)
- Умные игрушки (Smart toys)
- Электронная игрушка с интеллектуальной начинкой (An electronic toy with an intelligent filling)
- Игрушки – искусственные интеллектуальные агенты (Artificial intelligence agent toys)



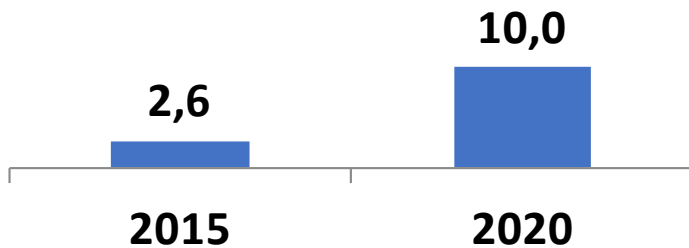
Они демонстрируют некоторые элементы функционирования, выглядящие как «самостоятельное» интеллектуальное поведение, и (не все, но некоторые) предоставляют ребенку возможности по такому взаимодействию с ними, которое условно можно назвать коммуникацией.

А.Н. Поддяков



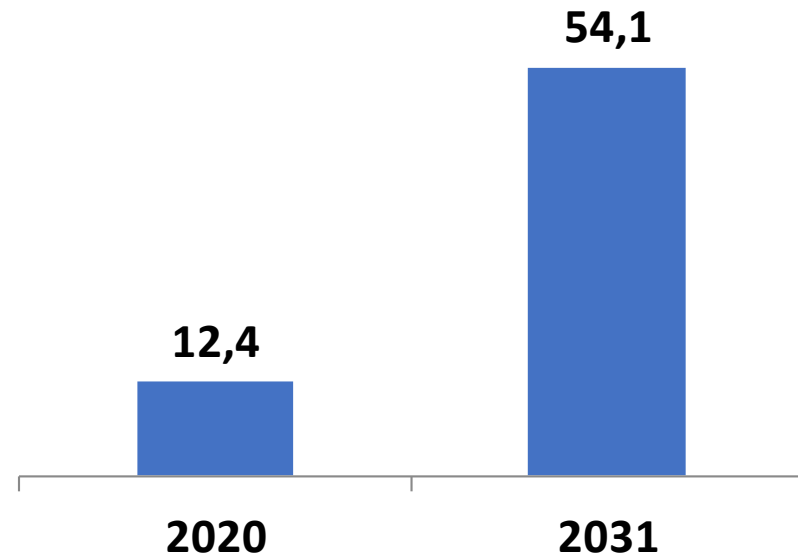
Игрушки, подключенные к Интернету

Европа. Оборот, млрд. евро



Данные из отчета Объединенного исследовательского центра (JRC) Европейской комиссии (2017)

США. Оборот, млрд. долларов



Smart Toys Market. (n.d.). Retrieved from <https://www.transparencymarketresearch.com/smart-toys-market-2018-2026.html>



Исследования IoTоys

- Вопрос информационной безопасности
- Образовательный потенциал (умные игрушки)
- Исследование игры

(Brito, 2017; Mascheroni, Holloway, 2017; Heljakka, Ihamäki, 2018; Kucirkova, N. & Littleton, K., 2016; Эльконинова Л.И. 2019)





ИГРА

КОММУНИКАЦИЯ

ОБУЧЕНИЕ

ИГРА

- Цифровые игрушки способствуют поисково-исследовательской деятельности и экспериментированию ➡ любознательность
- Контент ➡ образовательная направленность



ИГРА

- Игра в рамках предложенных игрушкой
- С роботизированной игрушкой дети значительно реже создают воображаемую ситуацию, чем с традиционной игрушкой
- Содержание цифрового контента дети переносят в традиционные игры – конвергентная игра.

ОБУЧЕНИЕ

- Высокая мотивация
- Образовательный контент
- Возвратная отнесенность
- Образовательная траектория (роль взрослого – стихийность, персонификация)
- Форма обучения



КОММУНИКАЦИЯ

Взаимодействие с игрушкой

- Живая – неживая
- Игрушка – достаточно предсказуемый партнер
- Эмитация эмоций

Взаимодействие с партнерами по игре

- Количество интеракций падает



**Современные рекомендации
по использованию детьми
цифровых технологий,
которые исходят от всемирных
организаций здравоохранения**

Рекомендации для родителей детей до 2 лет

**Не рекомендуют использовать "экраны" детям
младше двух лет**

Всемирная организация здравоохранения (ВОЗ), 2019

Канадское педиатрическое общество (CPS), 2017

Министерство здравоохранения правительства Австралии, 2019

**Полностью избегать использования технологий
детьми в возрасте до трех лет.**

*Французский институт Академии наук (Institut de France Academie des
Sciences), 2019*

Рекомендации для родителей детей до 2 лет

American Academy of Pediatrics (AAP), 2016.

Для родителей детей младше 18-24 месяцев

- избегайте использования **цифрового мультимедиа** (кроме видеочата)

Для родителей детей от 18 до 24 месяцев

- используйте **медиа** вместе со своим ребенком
- выбирайте высококачественные программы

Рекомендации для родителей детей от 2 до 5 лет

American Academy of Pediatrics (AAP), 2016.

- ограничивайте пользование **экраном** не более 1 часа в день совместно с детьми
- отслеживайте контент
- помогайте детям понять, что они видят
- не пользуйтесь **медиа** во время приема пищи, в спальне, во время совместных игр
- выключайте телевизор и другие устройства, когда они не используются
- не используйте **медиа** как единственный способ успокоить ребенка.

Рекомендации для родителей детей от 6 лет

American Academy of Pediatrics (AAP), 2016.

- установите постоянные ограничения на время использования **медиа**:
- оно не должно занимать время на сон, физическую и другую необходимую для здоровья активность

ВЫВОДЫ

Стремительное увеличение цифровых устройств доступных детям требует особого внимания и проведения исследований для выявления рисков и возможностей их использования.



Список литературы

- *Клопотова Е.Е., Смирнова С.Ю., Рубцова О.В., Сорокова М.Г.* Доступность цифровых устройств детям дошкольного возраста: различия в родительских позициях // Консультативная психология и психотерапия. 2022. Том 30. № 2. С. 109–125. doi:10.17759/cpr.2022300207
- *Клопотова Е.Е., Смирнова С.Ю.* Ребенок в эпоху цифровых игрушек. Обзор зарубежных исследований [Электронный ресурс] // Современная зарубежная психология. 2022. Том 11. № 2. С. 50–58. doi:10.17759/jmfp.2022110204
- *Рубцова О.В.* Цифровые технологии как новое средство опосредования (Часть первая) // Культурно- историческая психология. 2019. Том 15. № 3. С. 117 — 124. DOI:10.17759/chp.2019150312
- *Рубцова О.В.* Цифровые технологии как новое средство опосредования (статья вторая) // Культурно-историческая психология. 2019. Том 15. № 4. С. 100—108. DOI:10.17759/chp.2019150410
- *Смирнова С.Ю., Клопотова Е.Е., Рубцова О.В., Сорокова М.Г.* Особенности использования цифровых устройств детьми дошкольного возраста: новый социокультурный контекст // Социальная психология и общество. 2022. Том 13. № 2. С. 177–193. doi:10.17759/sps.2022130212



- *Brito Rita*. The Internet of Toys: A Report on Media and Social Discourses around Young Children and IoT. 2017. P. 33-38.
- *Cauldron S., Di Gioia R., Gemo M., Holloway D., Marsh J., Mascheroni G., Peter J., Yamada-Rice D.* Kaleidoscope on the Internet of Toys - Safety, security, privacy and societal insights, EUR 28397 EN, doi:10.2788/05383
- *Heljakka K., Ihamäki P.* Preschoolers Learning with the Internet of Toys: From Toy-Based Edutainment to Transmedia Literacy Introduction: New approaches to toy literacy. 2018. Vol. 14. P. 85-102.
- *Mascheroni G., Holloway D.* The Internet of Toys: A report on media and social discourses around young children and IoT. 2017. P. 3-52.
<http://hdl.handle.net/10807/103759>
- *McReynolds, Emily & Hubbard, Sarah & Lau, Timothy & Saraf, Aditya & Cakmak, Maya & Roesner, Franziska.* (2017). Toys that Listen: A Study of Parents, Children, and Internet-Connected Toys. 5197-5207. 10.1145/3025453.3025735.
- https://www.ftc.gov/system/files/documents/public_comments/2017/11/00038-141895.pdf

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!