

УДК 352

*Губский А.А.
Ставропольский институт кооперации (филиал) БУКЭП
Россия, г. Ставрополь
Лайпанов А.И.
Ставропольский институт кооперации (филиал) БУКЭП
Россия, г. Ставрополь
Буланкина Н.Н.
Ставропольский институт кооперации (филиал) БУКЭП
Россия, г. Ставрополь*

СИНТЕЗ ТРАДИЦИОННЫХ МАТЕРИАЛОВ И ЦИФРОВЫХ ИНСТРУМЕНТОВ КАК РЕСУРС ПРОЕКТНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДОШКОЛЬНИКОВ

В статье рассматривается проблема интеграции традиционных (аналоговых) материалов и современных цифровых инструментов в контексте проектной деятельности детей старшего дошкольного возраста. Автор обосновывает концепцию «гибридной образовательной среды», в которой тактильный опыт работы с физическими объектами сочетается с возможностями визуализации, моделирования и рефлексии, предоставляемыми ИКТ.

Проектная деятельность, дошкольное образование, цифровые инструменты, традиционные материалы, гибридная среда.

*Gubsky A.A.
Stavropol Institute of Cooperation (branch) of BUKEP
Russia, Stavropol
Laipanov A.I.
Stavropol Institute of Cooperation (branch) of BUKEP
Russia, Stavropol
Bulankina N.N.
Stavropol Institute of Cooperation (branch) of BUKEP
Russia, Stavropol*

SYNTHESIS OF TRADITIONAL MATERIALS AND DIGITAL TOOLS AS A RESOURCE FOR PRESCHOOLERS' PROJECT ACTIVITIES

The article examines the problem of integrating traditional (analog) materials and modern digital tools in the context of the project activities of older preschool children. The author substantiates the concept of a "hybrid educational environment" in which the tactile experience of working with physical objects is combined with the visualization, modeling and reflection capabilities provided by ICT.

Project activities, preschool education, digital tools, traditional materials, hybrid environment.

Современный этап развития дошкольного образования характеризуется поиском баланса между охраной физического и психического здоровья детей (ограничение экранного времени) и необходимостью формирования у них цифровой грамотности как одного из компонентов функциональной грамотности будущего первоклассника. В этих условиях особую значимость приобретает методически обоснованный синтез традиционной предметно-пространственной среды, включающей природные и рукотворные материалы (бумага, дерево, ткань, глина, конструкторы), и цифровых инструментов [4] (планшеты, интерактивные доски, программируемые игрушки, приложения дополненной реальности).

Проектная деятельность в ДОО, согласно ФГОС ДО, рассматривается как одна из ведущих форм организации образовательного процесса, позволяющая интегрировать различные виды детской деятельности и поддерживать детскую инициативу. Однако, как показывает практика, потенциал проектного метода часто либо сводится к созданию «стендовых» работ (плакатов и макетов) с использованием лишь бумаги и клея, либо, напротив, гиперболизируется за счет использования «готовых» цифровых продуктов (презентаций, созданных педагогом), где ребенок выступает лишь пассивным зрителем. Научная проблема заключается в отсутствии целостной методической модели, описывающей, как именно осуществляется взаимодействие между материальным и виртуальным в детском проекте на каждом его этапе.

Опираясь на культурно-историческую теорию Л.С. Выготского и теорию деятельности А.Н. Леонтьева, мы понимаем, что в дошкольном

возрасте ведущим типом мышления является наглядно-действенное и наглядно-образное [3]. Следовательно, любое знание должно быть опосредовано действием с материальным объектом. Цифровая среда сама по себе лишена тактильной фактуры, что может препятствовать формированию сенсорных эталонов.

Однако цифровые инструменты обладают компенсаторной функцией: они позволяют оперативно фиксировать промежуточные результаты (фото, видео), масштабировать объекты (увеличивать детали), моделировать процессы, недоступные для непосредственного наблюдения (рост растения, движение транспорта, смена дня и ночи). Таким образом, синтез позволяет реализовать принцип дополнительности: традиционные материалы дают «энергетику» и субъектность (ребенок ощущает себя творцом), а цифровые - дают «информацию» и рефлексия (ребенок видит свой прогресс и ошибки).

Нами предлагается функциональная классификация цифровых средств по их роли в проектной деятельности (а не по техническим характеристикам):

1. Инструменты «Исследователя» (познание): цифровые микроскопы, датчики температуры, интерактивные глобусы. Связь с традицией: результаты цифрового измерения ребенок заносит в бумажный «Дневник наблюдения» (рисунок, схема).

2. Инструменты «Проектировщика» (планирование и конструирование): приложения для 3D-моделирования (детские версии) или рисования планов (например, графические редакторы с функцией сетки). Связь с традицией: цифровой эскиз служит чертежом для реальной постройки из деревянного конструктора или песка.

3. Инструменты «Коммуникатора» (презентация и защита): создание простых видео-рассказов, использование QR-кодов для озвучивания макетов, дополненная реальность (оживление рисунков). Связь с традицией: физический макет становится носителем цифрового контента (интерактивный плакат).

4. Инструменты «Рефлексии» (оценка): цифровые портфолио, ленты времени, где фото этапов работы прикрепляются к реальной временной шкале, нарисованной на стене.

Апробация цифровых средств показала значительное увеличение показателей познавательной активности. Дети стали чаще использовать схемы и модели для объяснения явлений [2].

Однако мы фиксируем следующие риски, требующие обязательного учета:

1. Техно-зависимость: Смещение акцента с реального действия (посадка) на виртуальную картинку. Основное время проекта (не менее 70%) должно быть отведено на работу с физическим объектом.

2. Формализация: Превращение цифровой презентации в самоцель, где красивая графика маскирует отсутствие понимания процесса у ребенка.

3. Перегрузка сенсорной системы: Сочетание яркого экрана и мелкой моторики требует строгого дозирования времени (в соответствии с СанПиН — не более 10-15 минут непрерывной работы за экраном для старших дошкольников).

Синтез традиционных материалов и цифровых инструментов в проектной деятельности дошкольников представляет собой не механическое смешение, а диалектическое единство, обогащающее детское восприятие. Традиционные материалы обеспечивают телесный опыт и эмоциональное переживание, являясь «якорем» для памяти. Цифровые инструменты - обеспечивают осознание своих действий, планирование и рефлексия, позволяя вывести процесс познания на качественно новый уровень системности.

Данный подход позволяет формировать у ребенка целостную картину мира. В условиях цифровой трансформации образования задача педагога - не выбирать между бумагой и планшетом, а учить детей видеть связь между ними, используя каждый ресурс по его функциональному назначению.

Список использованных источников:

1. Агнивиная, Л.В., Пирожкова, Т.С. (2025). Проект по развивающей предметно-пространственной среде «Говорящая среда» для ДОУ. <http://дошкольник.рф/pedagogika/proekt-po-razvivayuscheiy-predmetno-prostranstvennoiy-srede-govoryaschaya-sreda-dlya-dou.html>

2. Кравцова Е.Е., Трифонов Е.В. Развитие познавательной активности дошкольников в условиях информационной образовательной среды // Современное дошкольное образование. Теория и практика. — 2020. — № 6. — С. 34-41. <https://cyberleninka.ru/article/n/planirovanie-i-provedenie-razvivayuschih-zanyatij-s-detmi-doshkolnogo-vozrasta-istoriya-i-sovremennost?ysclid=msftw8sala834601473>

3. Ракша, В. А. Подходы к организации проектного офиса в системе управления проектами / В. А. Ракша, Н. Н. Буланкина // Форум молодых ученых. – 2024. – № 9(97). – С. 38-42. – EDN JCPUHR.

4. Чалова, А. А. Эффективное использование имущества организации в современных конкурентных условиях / А. А. Чалова, Н. В. Журавлева, Н. Н. Буланкина. – Ставрополь : ФГБОУ ВО Ставропольский государственный аграрный университет, 2026. – 176 с. – ISBN 978-5-9596-2145-2. – EDN RVOUAI.