

ДЕРЖАВНИЙ ЗАКЛАД «ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ К. Д. УШІНСЬКОГО»  
ФАКУЛЬТЕТ ДОШКІЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ ТА ПСИХОЛОГІЇ  
КАФЕДРА ДОШКІЛЬНОЇ ПЕДАГОГІКИ

# ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ

навчальний посібник  
для студентів зі спеціальності 012 «Дошкільна освіта»

Одеса-2023

УДК: 37.011.3 – 051: 373.2+004 (0758)

ІН57

ISBN

**Рекомендовано до друку вченою радою Державного закладу  
«Південноукраїнський національний педагогічний університет  
імені К. Д. Ушинського  
(Протокол № 5 від 29 грудня 2022 року)**

**Рецензенти:**

Трифонова О. С. – доктор педагогічних наук, професор,  
Миколаївський національний університет імені  
В. О. Сухомлинського

Анненкова І. П. – доктор педагогічних наук, професор,  
Одеський національний університет імені І. І. Мечникова.

Листопад О. А., Мардарова І. К., Гуданич Н. М.

Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті:  
навчальний посібник для студентів зі спеціальності 012 «Дошкільна  
освіта». Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2023. – 264 с.

Навчальний посібник призначений для самопідготовки і виконання модульних контрольних робіт з початкової дисципліни «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті» для студентів спеціальності 012 «Дошкільна освіта». У навчальному посібнику розкриваються зміст і структура навчальної програми, вказівки до вивчення навчальної дисципліни, подано перелік контрольних запитань, завдання і рекомендації щодо виконання контрольної роботи та індивідуального навчально-дослідного завдання, словник-мінімум основних понять з навчальної дисципліни, список використаних джерел. Навчальний посібник спрямований на формування вмінь і навичок майбутніх вихователів ЗДО використовувати інформаційно-комунікаційні і цифрові технології, добирати та створювати авторське програмне забезпечення занять, виховних заходів та дозвілля для дітей та дорослих.

©Листопад О. А., Мардарова І. К., Гуданич Н. М. 2023

## ЗМІСТ

<b>ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ</b>	5
<b>ВСТУП</b>	6
<b>1. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»</b>	8
1.1. Мета дисципліни, вимоги до результатів засвоєння навчальної дисципліни	8
1.2. Матеріально-цифрове забезпечення навчальної дисципліни	10
<b>2. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ ««ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»»</b>	11
2.1. Тематичний план	11
2.2. Програма навчальної дисципліни	12
2.3. Розгорнутий тематичний план лекційних і технологічна карта дисципліни	22
2.4. Самостійна робота студентів	22
<b>3. ОСНОВНІ ПОЛОЖЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»</b>	30
3.1. Інформаційно-комунікаційні технології у просторі життєдіяльності сучасної дитини-дошкільника	30
3.2. Вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій у закладі дошкільної освіти	37
3.3. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні і розвитку дітей дошкільного віку: вітчизняний та зарубіжний досвід	51
3.4. Зміст і форми організації занять дітей з використанням інформаційно-комунікаційних технологій в умовах закладу дошкільної освіти	65
3.5. Особливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у створенні цифрових навчальних матеріалів для дошкільників	102
3.6. Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій при організації освітнього процесу закладу дошкільної освіти	110

3.7. Взаємодія закладу дошкільної освіти і сім'ї засобами інформаційно-комунікаційних технологій	119
3.8. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у підвищенні педагогічної майстерності вихователя	124
<b>4. ВИКОНАННЯ КОНТРОЛЬНОЇ РОБОТИ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»</b>	136
4.1. Призначення контрольної роботи	136
4.2. Рекомендації щодо виконання контрольної роботи	136
4.3. Варіанти контрольної роботи	137
4.4. Оформлення контрольної роботи	141
<b>5. ІНДИВІДУАЛЬНЕ НАВЧАЛЬНО-ДОСЛІДНЕ ЗАВДАННЯ</b>	142
5.1. Рекомендації щодо виконання індивідуального навчально-дослідного завдання	142
5.2. Технологія створення інформаційного бюлетеня для дітей та батьків та веб-сайту ЗДО за допомогою програми Microsoft Office Publisher	149
5.3. Технологія створення відеоролика для вихователів за допомогою програми Windows Movie Maker	155
5.4. Технологія створення презентації для дошкільників за допомогою програми Microsoft PowerPoint	158
5.5. Технологія організації відеоконференцій за допомогою програм Zoom, Microsoft Teams	153
<b>ПІДСУМКОВА ТЕКА</b>	174
<b>ВИСНОВКИ</b>	177
<b>СЛОВНИК-МІНІМУМ ОСНОВНИХ ПОНЯТЬ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»</b>	178
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b>	183
<b>ДОДАТКИ</b>	194



## ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

- ЗДО** – заклад дошкільної освіти  
**ЕОМ** – електронна обчислювальна машина  
**ІКТ** – інформаційно-комунікаційні технології  
**КІК** – комп'ютерно-ігровий комплекс  
**КТ** – комп'ютерні технології  
**МНК** – мультимедійний навчальний комплекс  
**НІТ** – нові інформаційні технології  
**ПЗ** – програмне забезпечення  
**ПК** – персональний комп'ютер  
**ЦК** – цифрова компетентність  
**ЦС** – цифрове середовище

## ВСТУП

Перетворення, які нині відбуваються у багатьох сферах нашого суспільства (свідомий вибір на користь загальноєвропейської інтеграції), визначено низкою прийнятих державних документів, у тому числі у галузі освіти (Законами України «Про освіту», «Про дошкільну освіту», Концепцією розвитку дошкільної освіти (2020), Концепцією освіти дітей раннього та дошкільного віку (2020), Базовим компонентом дошкільної освіти (2021); Постанови Верховної Ради України, Укази та розпорядження Президента України; Постанови та розпорядження Кабінету Міністрів України; Рішення колегії та накази, роз'яснення та листи Міністерства освіти і науки України).

Тому на сучасному етапі стоїть питання про необхідність посилення уваги до особистісного розвитку всіх суб'єктів освітнього процесу, що виявляється у широкій варіативності освітніх програм, технологій, змісту та форм освіти. Сучасна освітня парадигма передбачає адаптацію до європейських аналогів у контексті реалізації її статусу кандидата на членство в Європейському Союзі, оновлення змісту та цифровізації освітнього процесу з метою підвищення його якості. Процес цифровізації сучасного суспільства визначив необхідність розробки нової моделі системи дошкільної освіти, що базується на впровадженні в освітній процес закладу дошкільної освіти інформаційно-комунікаційних технологій.

Основним завданням професійної освіти є підготовка спеціалістів до якісного виконання професійної діяльності з використанням сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема в організації дистанційного навчання дошкільників, застосуванні чисельних комп'ютерних навчально-ігрових програм та онлайн-ігор у роботі з дітьми, формування цифрової грамотності дошкільників, використанні комп'ютерного програмового забезпечення при створенні цифрових матеріалів для дітей, батьків, інших фахівців з дошкільної освіти, роботі з мережею Інтернет, проведенні відеоконференцій для обміну досвідом з батьками та іншими суб'єктами освітнього процесу, організації цифрового середовища ЗДО. Це дозволяє сформувати такі особистісні якості вихователя, як професійний обов'язок, професійна відповідальність,

розвинути професійну та цифрову культуру, стимулювати потребу майбутніх вихователів у професійному самовдосконаленні.

Навчальний посібник призначений для самостійної підготовки і виконання контрольної роботи студентами спеціальності 012 «Дошкільна освіта». Може бути використаний під час вивчення навчальних дисциплін «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті», «Створення дидактичних і розвивальних ігор засобами ІКТ», «Комп'ютерні ігри в роботі з дітьми дошкільного віку», що розглядають переваги застосування інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності вихователя. Складовими структурами навчальної дисципліни є інформаційна і практична частини, підсумковий контроль й система оцінювання.

Посібник містить навчальну програму дисципліни, теоретичний матеріал, перелік контрольних запитань, завдання і рекомендації щодо виконання контрольної роботи, самостійної роботи, індивідуального навчально-дослідного завдання, міні-словник основних понять з навчальної дисципліни, список використаних джерел, додаки. Передбачається, що після вивчення основних положень навчальної дисципліни студенти будуть виконувати контрольну роботу та індивідуальне навчально-дослідне завдання. Контрольна робота складається з двох частин до кожного змістовного модуля. Індивідуальне науково-дослідне завдання представлено проєктом «Інформаційно-комунікаційні технології в професійній діяльності вихователя ЗДО», що передбачає розробку авторських цифрових матеріалів для дітей дошкільного віку, батьків та інших фахівців освітнього процесу (презентації для дітей (програма Microsoft PowerPoint), інформаційного бюлетеня, веб-сайта (програма Microsoft Office Publisher), відеоролику (програма WindowsMovieMaker), створення та проведення відеоконференцій (Microsoft Teams, Zoom).

Перевагою цього видання є наявність детальних рекомендацій щодо самостійного вивчення дисципліни: висвітлення можливостей і способів використання інформаційно-комунікаційних технологій в роботі вихователя ЗДО, технології створення цифрових продуктів для суб'єктів освітнього процесу за допомогою комп'ютерного забезпечення, а також рекомендації щодо виконання контрольної роботи та індивідуального навчально-дослідного завдання.

# 1. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»

## 1.1. Мета дисципліни, вимоги до результатів засвоєння навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті» адресована здобувачам першого (бакалаврського) рівня вищої освіти, які навчаються за спеціальністю 012 Дошкільна освіта. Вона входить до обов'язкових компонентів циклу професійної підготовки майбутніх фахівців (ОК 09 «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті»).

**Метою** навчальної дисципліни є підготовка майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до використання інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності.

**Передумови для вивчення дисципліни:** для вивчення навчальної дисципліни «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті» (або паралельно з вивченням навчальної дисципліни) студенти мають опанувати знання з таких навчальних дисциплін, як: «Вступ до спеціальності» «Загальна та дошкільна педагогіка», «Безпека життєдіяльності», «Анатомія, вікова фізіологія і патологія розвитку дитини» «Психологія», фахових методик.

**Інтегральна компетентність** – здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми в галузі дошкільної освіти з розвитку, навчання і виховання дітей раннього і дошкільного віку, що передбачає застосування загальних психолого-педагогічних теорій і фахових методик дошкільної освіти, та характеризуються комплексністю та невизначеністю умов.

**КЗ-7.** Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.

**КС-1.** Здатність працювати з джерелами навчальної та наукової інформації.

**КС-17.** Здатність ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні технології.

**КС-18.** Здатність знаходити, опрацьовувати потрібну освітню і психологічну інформацію та застосовувати її в роботі з дітьми, батьками.

**КС-19.** Здатність до безконфліктної комунікації та толерантної взаємодії з дітьми, батьками, колегами.

**Статус дисципліни.** Навчальна дисципліна «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті», є обов'язковою компонентою освітньо-професійної програми підготовки здобувачів вищої освіти освітнього ступеня бакалавра зі спеціальності 012 «Дошкільна освіта». Зміст дисципліни забезпечує спеціальну підготовку майбутніх вихователів згідно зі сучасними вимогами до професіограми вихователя дітей раннього і дошкільного віку.

**Передумови для вивчення дисципліни:** зміст навчальної дисципліни базується на знаннях і уміннях студентів, які вони опанували в процесі вивчення дисциплін, таких як «Вступ до спеціальності», «Психологія», «Загальна та дошкільна педагогіка», «Безпека життєдіяльності», фахових методик.

**Плановані результати засвоєння освітньо-професійної програми:**

**ПРН 12** Будувати цілісний освітній процес з урахуванням основних закономірностей його перебігу. Оцінювати власну діяльність як суб'єкта педагогічної праці

**ПРН 16** Проектувати педагогічні заходи із залученням фахівців суміжних галузей, батьків, громадських діячів та ін. для реалізації завдань всебічного розвитку дітей.

**ПРН 18** Володіти технологіями організації розвивального предметно-ігрового, природно-екологічного, пізнавального, мовленнєвого середовища в різних групах раннього і дошкільного віку.

**ПРН 21** Використовувати інформаційно-комунікаційні технології з урахуванням цілей і завдань освітнього процесу, вікових та індивідуальних особливостей освітнього процесу.

**Очікувані результати навчання:** унаслідок вивчення навчальної дисципліни студенти мають **знати:**

- форми і методи організації ігрової та навчальної діяльності дошкільників засобами інформаційно-комунікаційних технологій;
- принципи побудови занять з комп'ютерною підтримкою; критерії оцінювання ефективності розроблених цифрових ігрових і навчальних матеріалів для дітей;

- можливості і способи застосування інформаційно-комунікаційних технологій у процесі організації ігрової та навчальної діяльності дошкільників;

- медичні, гігієнічні і психологічні вимоги безпечного використання цифрової техніки у роботі з дошкільниками;

- способи використання інформаційно-комунікаційних технологій в оптимізації професійної діяльності вихователя (організація освітнього процесу та його планування, підготовка дитини до школи, робота з батьками, підвищення професійної майстерності, використання глобальної мережі Інтернет задля пошуку навчально-методичної інформації);

**уміти:**

- застосовувати інформаційно-комунікаційні технології з метою організації ігрової та навчальної діяльності дітей та виховних заходів у закладі дошкільної освіти;

- використовувати комп'ютерне програмне забезпечення (MicrosoftOffice (PowerPoint, Word, Publisher, Teams), Windows Movie Maker, Skype, Zoom, Opera або Google Chrome) у професійній діяльності вихователя;

- створювати дидактичний цифровий матеріал для роботи з дошкільниками засобами інформаційно-комунікаційних технологій;

- застосовувати інформаційно-комунікаційні технології при вирішенні педагогічних і методичних завдань у професійній діяльності вихователя.

## **1.2. Матеріально-цифрове забезпечення навчальної дисципліни**

Для проведення занять з навчальної дисципліни «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті» було використано наступне матеріально-цифрове забезпечення:

- 1) обладнана сучасними комп'ютерами та цифровою технікою лабораторія;

- 2) локальна мережа вузу, що забезпечує доступ до цифрових навчальних матеріалів, Глобальної інформаційної мережі, фондів вузівської бібліотеки;

- 3) програмне забезпечення освітнього процесу:

- операційна система Windows;

- пакет прикладних програм: (MicrosoftOffice (PowerPoint, Word, Publisher, Teams), Windows Movie Maker, Skype, Zoom, Opera або Google Chrome)

## **2. ЗМІСТ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»**

### **2.1. Тематичний план**

У таблиці 1 подано тематичний план навчальної дисципліни, що складається з лекційних, практичних занять, самостійної та індивідуальної роботи студентів. Лекції займають – 13,3%, практичні заняття – 24%, самостійна робота – 42,7%, індивідуальна робота – 20% від загального часу, що відводиться на вивчення дисципліни.

Таблиця 1

**Рекомендований (орієнтовний) план розподілу навчальних  
годин з дисципліни «Інформаційно-комунікаційні технології в  
дошкільній освіті»**

п/п	Назва модуля	Організаційні форми			
		лекції	практичні	самостійна робота	ІНДР
	1. Загальні основи використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО	3%	7%	11%	34%
	2. Організація освітньої роботи з дошкільниками засобами інформаційно-комунікаційних технологій	4%	7%	11%	
	3. Оптимізація професійної діяльності вихователів засобами інформаційно-комунікаційних технологій	3%	9%	11%	
	<b>Разом</b>	<b>10%</b>	<b>23%</b>	<b>23%</b>	<b>34%</b>

## **2.2. Програма навчальної дисципліни**

**Змістовий модуль 1. Загальні основи використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО**

**Тема 1. Інформаційно-комунікаційні технології у просторі життєдіяльності сучасної дитини-дошкільника**

Основні поняття «інформаційно-комунікаційні технології», «нові інформаційні технології», «комп'ютерні технології». Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у ігровій та навчальній діяльності дошкільника. Комп'ютер як елемент розвивального предметного середовища закладу дошкільної освіти. Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у життєдіяльності дітей: переваги та недоліки.

**Тема 2. Вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій у закладі дошкільної освіти**

Інструкція з безпеки життєдіяльності учасників освітнього процесу ЗДО під час роботи з комп'ютерною технікою. Фізіолого-гігієнічні і психофізіологічні вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій в закладі дошкільної освіти. Психологічні наслідки використання інформаційно-комунікаційних технологій. Організація комп'ютерного ігрового комплексу (КІК) у закладі дошкільної освіти. Вимоги до організації комп'ютерної кімнати та кімнати релаксації у закладі дошкільної освіти. Дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку.

**Тема 3. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні і розвитку дітей дошкільного віку: вітчизняний та зарубіжний досвід**

Інформатизація дошкільної освіти в Україні. Основні проблеми цифрофізації освітнього процесу закладу дошкільної освіти. Завдання використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Державні стандарти дошкільної освіти щодо використання в освітньому процесі закладу дошкільної освіти інформаційно-комунікаційних технологій. Зарубіжний досвід використання інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільній освіті.



**Ключові слова:** інформаційно-комунікаційні технології, персональний комп'ютер, комп'ютерно-ігровий комплекс, інструкція з охорони праці, інформатизація/цифрофізація дошкільної освіти.

**Змістовий модуль 2 Організація освітньої роботи з дошкільниками засобами інформаційно-комунікаційних технологій**

**Тема 4. Зміст і форми організації занять дітей з використанням інформаційно-комунікаційних технологій в умовах закладу дошкільної освіти**

Особливості організації занять для дітей дошкільного віку з комп'ютерною підтримкою. Структура заняття з використанням інформаційно-комунікаційних технологій для дошкільників. Специфіка комп'ютеру як інструменту вихователя в роботі з дошкільниками. Навчальні та ігрові програми, їх місце в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Поняття про цифрову компетентність і комп'ютерну грамотність дітей старшого дошкільного віку. Основні показники підготовки дитини до роботи з комп'ютером.

**Тема 5. Особливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у створенні цифрових навчальних матеріалів для дошкільників**

Алгоритм створення цифрових навчальних матеріалів для дошкільників. Використання комп'ютерних програм у розробці й оформленні навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку. Програма Microsoft Word і її використання у роботі з дітьми дошкільного віку. Поняття «презентація», можливості її використання в організації ігрової і навчальної діяльності дошкільників з комп'ютерною підтримкою. Оформлення презентацій у програмі PowerPoint (шаблони оформлення презентацій, макети слайдів, створення надписів, вставка малюнків, анімація тексту і малюнку, показ слайдів). Можливості використання програми Microsoft Publisher в оформленні цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку (інформаційні бюлетені, публікації, календарі, грамоти, буклети, листівки тощо).

**Ключові слова:** заняття з комп'ютерною підтримкою, комп'ютерні ігри, цифрова компетентність, комп'ютерна грамотність, показники підготовки дитини до роботи з комп'ютером, програми Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Microsoft Publisher.

### **Змістовий модуль 3 Оптимізація професійної діяльності вихователів засобами інформаційно-комунікаційних технологій**

#### **Тема 6. Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій при організації освітнього процесу закладу дошкільної освіти**

Оформлення документації вихователя (журнал вихователя, перспективне планування освітньої роботи, щоденник спостереження за дітьми, дитяче портфоліо, характеристика на дитину, книга проведення консультацій для батьків, план батьківських зборів, щоденник педагога з підвищення професійного рівня) з використанням комп'ютерного програмового забезпечення. Використання Інтернету в роботі вихователя. Сайти і портали, що можна використовувати у професійній діяльності вихователя. Організація дистанційної освіти дошкільників.

#### **Тема 7. Взаємодія закладу дошкільної освіти і сім'ї засобами інформаційно-комунікаційних технологій**

Використання інформаційно-комунікаційних технологій у просвітницькій роботі з батьками (публікації, батьківський куточок, круглий стіл, тиждень сім'ї, дні відкритих дверей, вечори запитань та відповідей тощо) засобами інформаційно-комунікаційних технологій. Електронна пошта як засіб дистанційного спілкування вихователя з батьками дітей дошкільного віку. Проведення онлайн-консультації з батьками через Інтернет за допомогою Skype-зв'язку. Сайт закладу дошкільної освіти.

#### **Тема 8. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у підвищенні педагогічної майстерності вихователя**

Організація процесу обміну передовим педагогічним досвідом (педагогічний міст, проблемні семінари, прес-конференції, педагогічні виставки, професійні тренінги, творчі майстерні, презентації, відеоконференції, фестиваль методичних ідей тощо) з метою ознайомлення колег з власними педагогічними новаторськими доробками засобами інформаційно-комунікаційних технологій (Microsoft Teams, Zoom). Створення відеороликів для обміну педагогічним досвідом у програмі Windows Movie Maker. Використання блогів у роботі вихователя. Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій з метою оптимізації системи самоосвітньої діяльності вихователя.

**Ключові слова:** публікація, батьківський куточок, круглий

стіл, тиждень сім'ї, дні відкритих дверей, вечори запитань та відповідей, педагогічний міст, проблемні семінари, прес-конференції, педагогічні виставки, професійні тренінги, творчі майстерні, презентації, відеоконференції, фестиваль методичних ідей, мережа Інтернет, сайт, портал, електронна пошта, відео-блог, програми Skype, WindowsMovieMaker, Microsoft Teams, Zoom

**Методи навчання:** лекції-діалоги, дискусії, рольова гра, метод проєктів, технологія «Мапа Розуму», робота в Інтернеті.

**Форми поточного і підсумкового контролю:**

**Поточний контроль** може проводитися у формі усного опитування або письмового експрес-контролю на практичних заняттях та лекціях, у формі дискусій, виступів студентів при обговоренні питань на практичних заняттях, письмових робіт (контрольні роботи, есе під час аудиторних занять), навчального проєкту.

**Підсумковий (семестровий) контроль** проводиться відповідно до навчального плану у формі заліку.

Шкала оцінювання (національна та ECTS) подана у таблиці 2.

Таблиця 2

**Критерії оцінювання навчальних досягнень здобувачів вищої освіти з урахуванням шкали ЄКТС**

Рівні навчальних досягнень/ ШкалаЄКТС	Теоретична підготовка	Практична підготовка
	Студент	
<b>Високий/ 90-100 А</b>	Студент демонструє наявність чітких уявлень щодо сутності й особливостей використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладів дошкільної освіти, обізнаність у проблемах, способах і можливостях використання інформаційно-комунікаційних технологій	На високому рівні оволодів практичними вміннями впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності вихователя; уміння та навички з упровадження інформаційно-комунікаційних технологій у роботу з дітьми, батьками, фахівцями з дошкільної освіти; уміння створювати дидактичний матеріал для дітей з

	<p>у роботі з дітьми. Обізнаний з особливостями організації цілісного освітнього процесу з урахуванням основних закономірностей його перебігу. Оцінює власну діяльність як суб'єкта педагогічної праці</p> <p>Студент розуміє значення і можливості застосування отриманих знань, умінь та навичок, демонструє виважений підхід до виконання самостійних завдань з адекватним розумінням кінцевого результату, здатний трансформувати знання з метою самостійного пошуку способів їх використання у нестандартних ситуаціях, демонструє вичерпну обізнаність за всіма розділами і темами курсу. Студент виявив творчі здібності в розумінні, викладенні і використанні навчального матеріалу, вміння</p>	<p>використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Виявив вміння використовувати інформаційно-комунікаційні технології з урахуванням цілей і завдань освітнього процесу, вікових та індивідуальних особливостей освітнього процесу, володіє технологіями організації розвивального предметно-ігрового, природно-екологічного, пізнавального, мовленнєвого середовища в різних групах раннього і дошкільного віку. Вміє проектувати педагогічні заходи із залученням фахівців суміжних галузей, батьків, громадських діячів та ін. для реалізації завдань всебічного розвитку дітей.</p> <p>Повністю виконано всі завдання самостійної та індивідуальної роботи: розроблено «Мани розуму» з тем: «ІКТ у роботі з дітьми», «Дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів», «Інформатизація і цифрофізація дошкільної освіти», «Європейський досвід упровадження ІКТ в освітній процес», «Алгоритм створення цифрових матеріалів для дошкільників», «Організація дистанційної роботи з дітьми», «Цифрові інструменти вихователя», «Форми роботи з батьками з використанням інформаційно-комунікаційних технологій»; «Ресурси Інтернету – вихователю» добір та</p>
--	--	--

		<p>створення картинок, музики, книжок, статей, картотеки електронних адрес на допомогу вихователю (за обраною темою); «Документація вихователя» – оформлення прикладів документації вихователя (журнал вихователя, портфоліо на дитину, календарне планування, консультація для батьків тощо) (Microsoft Word,), розроблено презентацію для дошкільників (Microsoft PowerPoint), розроблено інформаційний бюлетень для батьків і дітей, веб-сайт ЗДО (програма Microsoft Office Publisher), відеоролик (програма Windows Movie Maker), створення відеоконференції (Microsoft Teams, Zoom). Проект корисний не тільки для студента, який його створив. Студент повністю захистив проект, відповів на всі запитання експертів.</p> <p>Проявив здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями, працювати з джерелами навчальної та наукової інформації; ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні технології; знаходити, опрацьовувати потрібну освітню і психологічну інформацію та застосовувати її в роботі з дітьми, батьками; безконфліктно та толерантно комунікувати з дітьми, батьками, колегами з використанням ІКТ.</p>
<p><b>Достатній / 74-89</b></p>	<p>Студент демонструє уявлення щодо сутності й</p>	<p>На достатньому рівні оволодів практичними</p>

<p><b>C/B</b></p>	<p>особливостей використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладів дошкільної освіти, обізнаність у проблемах, способах і можливостях використання інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми, батьками, колегами. Обізнаний з особливостями організації цілісного освітнього процесу з урахуванням основних закономірностей його перебігу. Оцінює власну діяльність як суб'єкта педагогічної праці</p> <p>Студент розуміє значення і можливості застосування отриманих знань, умінь та навичок, демонструє виважений підхід до виконання самостійних завдань з адекватним розумінням кінцевого результату, однак зміст і форма відповіді та виконання практичних завдань мають окремі недоліки, не завжди демонструє виважений підхід до виконання завдань із розумінням значення кінцевого результату діяльності.</p>	<p>уміннями впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності вихователя; уміння та навички з упровадження інформаційно-комунікаційних технологій у роботу з дітьми, батьками, фахівцями з дошкільної освіти; уміння створювати дидактичний матеріал для дітей з використанням інформаційно-комунікаційних технологій. Проте потребує деякої допомоги при використанні інформаційно-комунікаційні технології з урахуванням цілей і завдань освітнього процесу.</p> <p>Вродіє технологіями організації розвивального предметно ігрового, природно-екологічного, пізнавального, мовленнєвого середовища в різних групах раннього і дошкільного віку. Вміє проєктувати педагогічні заходи із залученням фахівців суміжних галузей, батьків, громадських діячів та ін. для реалізації завдань всебічного розвитку дітей.</p> <p>При розробці проєкту використано достатню кількість мультимедійних ефектів у збалансованому, привабливому та доступному вигляді. Елементи показують оригінальність роботи. За невеликим винятком, більшість ефектів сприяють повному розкриттю теми. Проте не повністю виконано завдання проєкту. Можуть бути декілька технічних, не дуже серйозних, проблем при запуску цифрових матеріалів</p>
-------------------	--	---

		<p>(презентації, відеоролику, відеоконференції). Проте студент захистив проєкт, відповів на всі запитання експертів.</p> <p>Проект корисний не тільки для студента, який його створив.</p> <p>Студент проявив здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями, працювати з джерелами навчальної та наукової інформації; ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні технології. Проте потребує незначної допомоги при знаходженні, опрацюванні потрібної освітньої і психологічної інформації та застосуванні її в роботі з дітьми, батьками. намагається безконфліктно та толерантно комунікувати з дітьми, батьками, колегами з використанням ІКТ.</p>
<p><b>Задовільний/ 60-73 E/ D</b></p>	<p>Студент знає загальні положення основного матеріалу щодо сутності й особливостей використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладів дошкільної освіти, обізнаність у проблемах, способах і можливостях використання інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми, батьками, колегами, але не засвоїв його деталей, погано обізнаний з особливостями організації цілісного освітнього процесу з урахуванням основних</p>	<p>Студент демонструє нестійку сформованість практичних умінь та навичок у впровадженні інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності вихователя. Потребує значної допомоги при використанні інформаційно-комунікаційні технології з урахуванням цілей і завдань освітнього процесу. Не вмів самостійно проєктувати педагогічні заходи із залученням фахівців суміжних галузей, батьків, громадських діячів та ін. для реалізації завдань всебічного розвитку дітей.</p>

	<p>закономірностей його перебігу. Не може адекватно оцінити власну діяльність як суб'єкта педагогічної праці</p> <p>Студент не розуміє значення і можливості застосування отриманих знань, умінь та навичок, при вирішенні практичних завдань, не може аргументувати свою точку зору, не бачить кінцевого результату діяльності, проте здатний за допомогою викладача, виправити допущені помилки.</p>	<p>Не повністю виконані всі завдання проєкту, або відсутні 2-3 завдання. Є фактичні помилки чи незрозумілості, але вони незначні.</p> <p>При захисті проєкту студент не завжди міг дати повну, чітку відповідь на запитання експертів. Є деякі технічні проблеми з якими перегляд проєкту ускладнювався, але перегляд усе ж можливий.</p> <p>Студент не мотивований на навчальну діяльність, не бажає вчитися і оволодівати сучасними знаннями, працювати з джерелами навчальної та наукової інформації; ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні технології.</p> <p>Потребує значної допомоги при знаходженні, опрацюванні потрібної освітньої і психологічної інформації та застосовуванні її в роботі з дітьми, батьками. Не завжди вміє безконфліктно та толерантно комунікувати з дітьми, батьками, колегами з використанням ІКТ.</p>
<p><b>Низький / 35-59 FX</b></p>	<p>Студент демонструє епізодичні, безсистемні знання основного програмного матеріалу, допускає суттєві помилки у вмінні їх трансформувати для вирішення нестандартних завдань, не може застосувати знання для вирішення практичних завдань щодо способів використання інформаційно-</p>	<p>Студент демонструє несформованість практичних умінь у використанні програмового забезпечення (MicrosoftOffice (PowerPoint, Word, Publisher, Teams), Windows Movie Maker, Skype, Zoom, Opera або Google Chrome) у майбутній професійній діяльності. Виконує частину завдання засфокусований на темі, але не висвітлює її. Відсутня організаційна структура.</p>



	комунікаційних технологій у професійній діяльності вихователя.	Не повністю виконані всі завдання проєкту, або відсутні 4 завдання. При перегляді проєкту є технічні проблеми, що не дозволяють ефективно демонструвати, чути чи розуміти зміст. При захисті проєкту студент не зміг надати повні, чіткі відповіді на більшість запитань експертів, або взагалі не зміг відповісти на запитання.
<b>Незадовільний/ 1-34 F</b>	Студент не володіє навчальним матеріалом.	У студента відсутні вміння використовувати цифрову техніку і комп'ютерне програмне забезпечення в професійній діяльності вихователя. Виконує лише елементи завдання, потребує постійної допомоги викладача. Проєкт не виконано.

### **Загальні критерії оцінювання підготовки студентів з дисципліни**

1. Обізнаність з проблем, способів і можливостей використання інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності вихователя.

2. Уміння планувати, проводити і аналізувати роботу з використанням інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО.

3. Уміння створювати цифрові дидактичні матеріали для дітей та батьків, інших суб'єктів освітнього процесу засобами інформаційно-комунікаційних технологій.

Розподіл балів, які отримують студенти подано у таблиці 3.

**Розподіл балів, які отримують студентиз навчальної дисципліни (приклад для заліку)**

<i>Поточний контроль (практичні заняття, самостійна робота)</i>	<i>Бали</i>		<i>КР</i>	<i>ІНДЗ</i>	Підсумковий контроль (залік)
	<i>Пр.з.</i>	<i>С/р</i>			
Тема 1.	0-5	0-35	0-10	0-15	0-100
Тема 2.	0-5				
Тема 3.	0-5				
Тема 4.	0-5				
Тема 5.	0-5				
Тема 6.	0-5				
Тема 7.	0-5				
Тема 8.	0-5				
Усього	0-75				

**2.3. Розгорнутий тематичний план лекційних занять і технологічна карта дисципліни**

Розгорнутий тематичний план лекційних занять і технологічну карту дисципліни подано у Додатку А.

**2.4. Самостійна робота студентів**

Самостійна робота студентів поділена за темами занять. Орієнтовний план самостійної роботи студентів подано у таблиці 4. Її результат – контрольна робота, з кожного змістовного розділу. Формами контролю також є: аналіз нормативних документів, підготовка-повідідей, написання есе, складання перспективного плану проведення занять з комп'ютерною підтримкою (на квартал), складання конспекту заняття з комп'ютерної грамотності, розробка «Мапи розуму» тощо.

Об'єм годин з першого змістовного модуля складає – 33,3%, з другого – 33,3%, третього – 33,3% від загального часу, відведеного

на самостійну роботу.

Таблиця 4

### Орієнтовний план самостійної роботи студентів

Змістовний модуль	Об'єм год. у %	Форма контролю	Період атестації
1. Загальні основи використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО	33,3%	аналіз нормативних документів, написання есе, розробка «Мапи розуму» з тем: «ІКТ у роботі з дітьми», «Дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів», «Інформатизація і цифрофізація дошкільної освіти», «Європейський досвід упровадження ІКТ в освітній процес», підготовка доповідей-презентацій з тем практичних занять, контрольна робота 1	II семестр
2. Організація освітньої роботи з дошкільниками засобами інформаційно-комунікаційних технологій	33,3%	складання перспективного плану проведення занять з комп'ютерною підтримкою (на квартал), складання конспекту заняття з комп'ютерної грамотності, розробка «Мапи розуму» з теми: «Алгоритм створення цифрових матеріалів для дошкільників»,	

		підготовка доповідей-презентацій з тем практичних занять, контрольна робота 2	
3. Оптимізація професійної діяльності вихователів засобами інформаційно-комунікаційних технологій	33,3%	розробка «Мапи розуму» з тем: «Організація дистанційної роботи з дітьми», «Цифрові інструменти вихователя», «Форми роботи з батьками з використанням інформаційно-комунікаційних технологій». «Ресурси Інтернету – вихователю» добір та створення картинок, музики, книжок, статей, картотеки електронних адрес на допомогу вихователю (за обраною темою); «Документація вихователя» – оформлення прикладів документації вихователя (журнал вихователя, портфоліо на дитину, календарне планування, консультація для батьків тощо), підготовка доповідей-презентацій з тем практичних занять, контрольна робота 3	
<b>Разом</b>			<b>100%</b>

Під час самостійної роботи студенти виконують наступні види завдань:

**1. «Аналіз нормативних документів»** з використання інформаційно-комунікаційних і цифрових технологій в освітньому процесі ЗДО, а саме:

- Базовий компонент дошкільної освіти: державний стандарт дошкільної освіти (нова редакція. Наказ МОН України від 12.01.2021). URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf) (дата звернення 25.04.22).

- Про авторське право і суміжні права: Закон України (від 23.12.1993 № 3792-XII; Редакція від 05.01.202) URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3792-12#Text>

- Про дошкільну освіту: Закон України (від 11.07.2001 № 2628-III; Редакція від 02.04.2022). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2628-14#Text>

- Про інформацію: Закон України (від 02.10.1992 № 2657-XII; Редакція від 10.11.2022). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2657-12#Text>

- Я у світі: програма розвитку дитини від народження до шести років/ Аксьонова О. П., Аніщук А. М., Артемова Л. В. [та ін.]; науковий керівник О. Л. Кононко. Київ: ТОВ «МЦФЕР-Україна», 2019. 488 с.

**2. «Підготовка доповідей-презентацій з тем практичних занять»:**

- Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій в роботу з дітьми.

- Особливості безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій: посадова інструкція вихователя

- Використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі: досвід України та Європейські орієнтири

- Організація занять з використанням інформаційно-комунікаційних технологій в умовах закладу дошкільної освіти

- Створення цифрових навчальних матеріалів для дошкільників

- Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій в умовах ЗДО

- Партнерська-взаємодія закладу дошкільної освіти і сім'ї засобами інформаційно-комунікаційних технологій

- Використання інформаційно-комунікаційних технологій при

формуванні педагогічної культури вихователя.

**3. Розробка «Мапи розуму»** з тем: «ІКТ у роботі з дітьми», «Дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів», «Інформатизація і цифрофізація дошкільної освіти», «Європейський досвід упровадження ІКТ в освітній процес», «Алгоритм створення цифрових матеріалів для дошкільників», «Організація дистанційної роботи з дітьми», «Цифрові інструменти вихователя», «Форми роботи з батьками з використанням інформаційно-комунікаційних технологій» тощо.

*Технологія розробки «Мапи розуму»*

Для розробки «Мапи розуму» використовують програму Microsoft Word із застосуванням вставки готових фігур і редагування їх у форматі (засоби малювання). Аркуш листа розташовується в альбомній орієнтації. У центрі аркуша розміщують центральний образ (головне поняття, проблему). Це може бути малюнок, або геометрична фігура. Центральний образ обов'язково підписується. Підпис – це назва теми, концепції, проєкту, що досліджується (наприклад, малюнок емблеми Інтернет, підпис – Інтернет-ресурси). Від центрального образу відводяться «гілки» головних ідей, міркувань. Їх кількість складає від двох до десяти. До головних «гілок» прикріплюються підпорядковані «гілки», асоціативно пов'язані із головними ідеями, поняттями, що деталізують їх (наприклад, головна ідея – цифрові інструменти вихователя, підпорядковані: Інтернет-ресурси, програмне забезпечення, цифрові навчальні та ігрові матеріали тощо). До підпорядкованих «гілок» додаються ідеї нижчого рівня із ще більшою конкретизацією і деталізацією (наприклад, Інтернет-ресурси: електронний пошук літератури, веб-сайт, електронна пошта, цифрові-платформи, ютуб-канали, відеоконференції, віккі-технології тощо). Усі «гілки» необхідно підписати ключовими словами. Якщо виникають труднощі під час генерування ідей, то на «Мапі розуму» залишають пусті «гілки». Робота над мапою відбувається у межах 30-40 хвилин. Після завершення певного етапу роботи необхідно повернутися до неї через тиждень. Таке повернення допомагає по-новому поглянути на «мапу», помітити допущені помилки, упущення, внести виправлення, доповнення, проаналізувати інформацію більш детально [57 с. 118-119].

**4. Складання перспективного плану проведення занять з комп'ютерною підтримкою (на квартал) - розробка планування занять з комп'ютерною підтримкою для дітей дошкільного віку на три місяці (молодша/середня/старша група).**

**5. «Конспект заняття з комп'ютерної грамотності» – розробка конспекту заняття з комп'ютерної грамотності для дітей старшого дошкільного віку (тема за вибором студента):**

1. ознайомлення з комп'ютерною залю, правилами перебування в приміщенні з комп'ютерами;

2. ознайомлення з призначенням комп'ютеру, історією його створення;

3. ознайомити з можливостями застосування комп'ютеру у різних професіях;

4. ознайомити з поняттям «інформація», дати уявлення про те, що комп'ютер обробляє велику кількість інформації;

5. ознайомити зі складниками комп'ютера, вчити вмикати/вимикати комп'ютер;

6. формувати уявлення про монітор та його призначення;

7. ознайомити дітей з клавіатурою та її особливостями (функціями різних клавіш);

8. ознайомити з маніпулятором «миша», його призначенням;

9. дати дітям уявлення про курсор та його призначення на екрані;

10. дати дітям уявлення про відмінну попередньої дії (клавіша Esc);

11. ознайомити дітей з «робочим столом» комп'ютера, значками які на ньому розташовані;

12. ознайомити дітей з флеш-носієм, його призначенням;

13. ознайомити дітей з графічним редактором Paint;

14. вчити дітей працювати з інструментами графічного редактора Paint;

15. вчити створювати малюнок у графічному редакторі Paint (за допомогою геометричних фігур);

16. ознайомити дітей з текстовим редактором Word (або блокнот);

17. вчити працювати з панеллю інструментів текстового

редактора Word (або блокнот);

18. ознайомити дітей з навчально-розвивальними програмами, правилами безпечного їх використання;

19. ознайомлювати дітей з адвентурною грою (приклад гри);

20. ознайомлювати дітей з ролевою грою (приклад гри);

21. ознайомлювати дітей з грою стратегією (приклад гри);

22. ознайомлювати дітей з грою симулятором (приклад гри);

23. ознайомлювати дітей з логічною грою (приклад гри);

24. ознайомлювати дітей з особливостями безпечного пошуку у мережі Інтернет;

25. підсумкове заняття (перевірка закріплених тем).

**6. Написання есе (4 сторінки).** Список тем (тема за вибором студента):

- Основні проблеми інформатизації та цифрофізації дошкільної освіти в Україні.

- Комп'ютер та здоров'я дитини: правила безпеки під час роботи з комп'ютером.

- Інформаційно-комунікаційні технології як елемент розвивального предметного середовища сучасного ЗДО.

- Досвід використання інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій у роботі з дітьми в країнах Європи.

- Вітчизняний досвід упровадження комп'ютерних технологій в освітній процес ЗДО.

- Різні підходи до можливостей використання інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дошкільниками.

- Основні санітарно-гігієнічні, медичні та психологічні вимоги до впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО.

- Психологічні наслідки використання інформаційно-комунікаційних технологій в роботі з дітьми.

- Використання Інтернет-ресурсів у роботі вихователя ЗДО.

Рекомендації щодо написання та оформлення есе

Есе – це прозовий твір невеликого обсягу і вільної композиції, який виражає індивідуальні враження та міркування з конкретного приводу чи питання і явно не претендує на визначальне або вичерпне трактування предмета.



Мета есе полягає у розвитку таких навичок, як самостійне творче мислення і письмовий виклад власних думок.

Творча робота студента над есе здійснюється за декількома взаємопов'язаними етапами:

- вибір теми;
- пошук та опрацювання матеріалу (ознайомлення з темою шляхом аналізу відповідного розділу підручника, конспектів лекцій для отримання загального уявлення про тему; вивчення літературних фахових джерел як рекомендованих кафедрою, так і підібраних самостійно);
- написання есе.

### **Рекомендовані структура і план есе**

Структура есе визначається пропонованими до нього вимогами:

- думки автора есе з проблеми викладаються у формі коротких тез;
- думка повинна бути підкріплена доказами, тому за тезою слідує аргументи.

Таким чином, есе набуває такої структури (кількість тез і аргументів залежить від

теми, обраного плану, логіки розвитку думки):

- вступ
- теза, аргументи
- теза, аргументи
- теза, аргументи
- висновок.

При написанні есе важливо також враховувати **наступні моменти:**

1. Вступ і висновок повинні зосередити увагу на проблемі (у вступі вона ставиться, у висновку — резюмується думка автора).

2. Необхідними є виділення абзаців, червоних рядків, встановлення логічного зв'язку між абзацами (так досягається цілісність роботи).

3. Стиль викладу: есе властиві емоційність, експресивність, художність

Обсяг есе – до 4 сторінок формату А4, шрифт Times New Roman, кегель 14 pt з інтервалом 1,5 між рядками, з відступами від країв аркуша по 2,5 см знизу та згори, 3 см – зліва, 1,5 см - справа. У разі

використання літератури та інших джерел посилання на них обов'язкове.

**7. «Ресурси Інтернету – вихователю»** - добір та створення картинок, музики, книжок, статей, картотеки електронних адрес на допомогу вихователю (за обраною темою);

**8. «Документація вихователя»** – оформлення прикладів документації вихователя (журнал вихователя, портфоліо на дитину, календарне планування, консультація для батьків тощо).

### **3. ОСНОВНІ ПОЛОЖЕННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»**

#### **3.1. Інформаційно-комунікаційні технології у просторі життєдіяльності сучасної дитини-дошкільника**

- Основні поняття «інформаційно-комунікаційні технології», «нові інформаційні технології», «комп'ютерні технології».
- Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у ігровій та навчальній діяльності дошкільника.
- Комп'ютер як елемент розвивального предметного середовища закладу дошкільної освіти.
- Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у життєдіяльності дітей: переваги та недоліки.

Бурхливий розвиток програмно-технічних засобів створення, збереження й обробки інформації у світі дедалі швидше змінює орієнтації сучасного суспільства. Вхідження інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у різні сфери діяльності людини не оминає і галузь освіти. У зв'язку з цим особливого значення набуває переорієнтація мислення сучасного вихователя на усвідомлення принципово нових вимог до його педагогічної діяльності, готовність використовувати ІКТ як допоміжний освітній ресурс. «Нові інформаційні технології» визначають як сукупність методів, виробничих і програмно-технологічних засобів, об'єднаних у технологічний ланцюжок, що забезпечує збирання, зберігання, обробку, узагальнення і поширення інформації.

**Загалом «інформаційно-комунікаційні технології»** (ІКТ, від англ. Information and communications technology, ICT) часто

використовується як синонім до інформаційних технологій(ІТ), хоча ІКТ – це більш загальний термін, що підкреслює роль уніфікованих технологій та інтеграцію телекомунікацій (телефонних ліній і бездротових з'єднань), комп'ютерів, програмного забезпечення, накопичувальних та аудіовізуальних систем, що дозволяють користувачам створювати, одержувати доступ, зберігати, передавати і змінювати інформацію. Іншими словами, ІКТ складається з ІТ, а також телекомунікацій, медіа-трансляцій, усіх видів аудіо і відеообробки, передачі, мережевих функцій управління і моніторингу. Під цими технологіями мають на увазі комп'ютери, мережу Інтернет, радіо та телепередачі, а також телефонний зв'язок.

У дослідженні А. Дворнікової поняття «інформаційно-комунікаційні технології» розглядається як сукупність різноманітних технологічних інструментів і ресурсів, які використовуються для забезпечення процесу комунікації та створення, поширення, управління і збереження інформації. Під цими технологіями мають на увазі комп'ютери, мережу Інтернет, радіо та телепередачі, а також телефонний зв'язок.

**Інформаційні технології** – це величезне поле діяльності для вихователя ЗДО. Вони відкривають великі можливості в переосмисленні методів і прийомів навчання дітей дошкільного віку. Впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у сферу дошкільної освіти дозволить розширити кругозір дошкільників, а вихователю повніше використовувати наявні освітні ресурси, що істотно підвищить рівень освіти дітей дошкільного віку.

**Комп'ютерні технології в дошкільній освіті** розглядають як комплекс навчально-методичних матеріалів, що охоплює технічні й інструментальні засоби обчислювальної техніки, а також систему наукових знань про їх роль і місце в освітньому процесі ЗДО, форми та методи застосування для вдосконалення діяльності педагогів і дітей та їхньої взаємодії.

Використання цих технологій в освітньому процесі створить додаткові умови та спричинить появу нових цілей та оновлення змісту дошкільної освіти, дасть змогу досягти значно більших результатів навчальної діяльності, забезпечить для кожного вихованця формування і розвиток його власної освітньої траєкторії. Це пов'язано з появою нових, практично необмежених педагогічних можливостей для індивідуалізації та диференціації освітнього

процесу, його гнучкої адаптації до індивідуальних особливостей, а також застосуванням у цьому процесі додаткових інформаційних освітніх ресурсів, широкого спектра педагогічних методів і технологічних варіантів освіти, розширенням масштабу і змінами характеру освітніх комунікацій, посиленням процесуальних і мультимедійних характеристик засобів освіти, розширенням простору інноваційної освітньої діяльності тощо.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій у освітньому процесі закладу дошкільної освіти – це одна із нових та актуальних проблем у вітчизняній освіті. Специфіка введення персонального комп'ютера в процес виховання дошкільників в Україні полягає в тому, що комп'ютери спочатку використовуються в сім'ї, а тільки пізніше в закладі дошкільної школі – в умовах колективного виховання. Комп'ютер же для вихователів може стати потужним технічним засобом освіти дітей.

#### **Переваги використання ІКТ в освіті перед традиційним навчанням**

Є. Машбиц до набору істотних переваг використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі відносить наступне:

- ІКТ значно розширюють можливості презентації освітньої інформації інформації. Застосування кольору, графіки, звуку, усіх сучасних засобів відеотехніки дозволяє відтворювати реальну обстановку діяльності;

- комп'ютер дозволяє істотно підвищити мотивацію дітей до освіти;

- ІКТ залучає дітей до освітнього процесу, сприяючи найбільш широкому розкриттю їх здібностей, активізації розумової діяльності;

- використання ІКТ в освітньому процесі збільшує можливості постановки освітніх завдань та управління процесом їх вирішення;

- ІКТ дозволяють якісно змінювати контроль, забезпечуючи при цьому гнучкість управління освітнім процесом;

- комп'ютер сприяє формуванню у дітей рефлексії.

***ІКТ володіють такими дидактичними можливостями:***

- можливість оперативної передачі на будь-якій відстані інформації будь-якого обсягу, будь-якої форми подання;

- зберігання цієї інформації в пам'яті комп'ютера протягом необхідної тривалості часу, можливість її редагування, обробки, виведення на друк;

- можливість доступу до різних джерел інформації, у тому числі віддаленим і розподіленим баз даних, численних конференцій по всьому світу через систему Інтернет, роботи з цією інформацією;

- можливість організації електронних конференцій, у тому числі в режимі реального часу, комп'ютерних аудіоконференцій та відеоконференцій;

- можливість діалогу з будь-яким партнером;

- можливість перенести отримані матеріали на свій носій, вивести на друк і працювати з ними так і тоді, коли і як це найбільш зручно користувачеві.

*До дидактичних функцій ІКТ відносяться:*

- організація різного роду спільних дослідницьких робіт (метод проектів, робота в малих групах);

- організація оперативних консультацій з центрів дистанційного навчання;

- формування комунікативних навичок і культури спілкування;

- формування вміння здобувати інформацію з різних джерел та обробляти її за допомогою комп'ютерних технологій.

*ІКТ в освітньому закладі - це:*

- навчальні презентації, комп'ютерні ігри, телепередачі, мультфільми, електронні енциклопедії;

- електронний архів закладу, архів самих заходів; електронний архів випускників, конкурсів, вистав, телевізійних передач, відкритих заходів;

- фонотека, в якій зберігаються музичні твори, фонограми до різних заходів,

- електронна історія закладу, фотографії, інтерв'ю та відеофрагменти з випускниками попередніх років;

- сайт закладу в Інтернеті;

- оформлення вистав та концертів, тематичних вечорів та зустрічей;

- створення та поповнення медіатеки закладу.

Використання інформаційних комп'ютерних технологій в закладах дошкільної освіти сприяє:

1. Підвищенню організації освітнього процесу:

- ✓ інтеграції ІКТ в світний процес ЗДО;
- ✓ оновлення змісту програми розвитку дітей дошкільного віку на основі інтеграції ІКТ.

2. Підвищення фахової майстерності педагогів:

- ✓ формування інформаційної компетентності педагогічних працівників;

- ✓ розвиток креативності, навичок щодо адаптованості та інноваційності.

3. Поліпшення якості освіти дітей:

- ✓ підвищення якості особистісних досягнень відповідно до вимог програми;

- ✓ посилення мотивації до процесу отримання нових знань;

- ✓ формування інформаційної компетентності згідно з віковими можливостями.

4. Удосконаленню системи управлінської діяльності.

5. Забезпеченню високого рівня активності батьків щодо розвитку інформатизації закладу дошкільної освіти.

Отже, застосування комп'ютерів, мультимедіа та інформаційно-комунікаційних технологій в якості дидактичних засобів використовується для підвищення мотивації та індивідуалізації навчання, розвитку творчих здібностей дітей та для створення благополучного емоційного фону. Використання мультимедіа в освіті не тільки збільшує швидкість передачі інформації дітям та підвищує рівень її засвоєння, а й сприяє розвитку таких процесів як увага, пам'ять, мислення, уява, мовлення, розвиває почуття кольору, композиції, бере участь в інтелектуальному, емоційному та моральному розвитку дітей.

Новизна комп'ютера та інтерактивного обладнання відображаються в розширенні та збагаченні змісту, знань, вмінь та навичок дитини, в інтенсифікації створення структурних комплексів інтелектуального та мотиваційно-емоційного характеру, у зміні динаміки процесу психічного розвитку.

У ході опанування дошкільником специфічних видів діяльності формується мотиваційна структура особистості. Відбувається узагальнення досвіду діяльності, складається образ світу, який опосередковує орієнтування дитини в умовах досягнення цілей її дій, що динамічно розвиваються. Виникає цілий ряд нових видів дитячої діяльності, що тісно пов'язані з комп'ютерними іграми (комп'ютерне

конструювання, творче експериментування, гра-уява тощо), в яких проявляються в усій повноті такі пізнавальні процеси, як мислення, уява, увага, пам'ять.

Ігрова діяльність дошкільника, збагачена комп'ютерними засобами, сприяє виникненню психічних новоутворень, а саме: теоретичного мислення, розвиненої уяви, здатності до прогнозування результату дії, проектних якостей мислення тощо, що призводять до значного підвищення, розвитку творчих здібностей дітей.

Комп'ютерно-ігрове середовище буде розвивальним і безпечним, якщо ним мудро керуватиме педагог. Вихователь повинен подбати, щоб яскраві комп'ютерні образи, розважальний елемент не заступили розвивального ефекту роботи. Слід враховувати особливості дитячого сприймання та засвоєння інформації. Саме тому впровадження комп'ютерних технологій в освітній процес закладу дошкільної освіти необхідно починати з формування ІКТ компетентності вихователів.

Дидактичні можливості мультимедійних засобів навчання щодо підвищення якості освіти є:

- посилення мотивації навчання;
- активізація освітньої діяльності дітей на основі посилення їх ролі як суб'єктів освітньої діяльності;
- розширення меж самостійної діяльності дошкільників;
- індивідуалізація процесу освіти;
- урізноманітнення форм подання інформації;
- урізноманітнення типів освітніх завдань;
- створення освітнього середовища, яке забезпечує «занурення» дитини в уявний світ, у певні розвивальні ситуації;
- постійне застосування ігрових прийомів;
- забезпечення негайного зворотного зв'язку, можливість рефлексії.

Слід зазначити, що існують різні погляди щодо можливостей використання комп'ютера та комп'ютерних технологій як засобу організації освітньої діяльності дітей. У багатьох дослідженнях вказується, що діти дошкільного віку більш вразливі до різних чинників середовища, оскільки їх організм перебуває у стані інтенсивного розвитку.

Як зауважує О. Днепров, для дітей заняття на комп'ютері дуже привабливі, але тривале заворожене сидіння за ним може призвести



до перенапруження нервової системи, порушення постави (сколіоз), втомленості зору, ураження кистей рук і суглобів тощо.

У дослідженні М. Калиновської наголошено, що електронне випромінювання комп'ютера може призвести до шкідливого впливу на стан організму дитини (зниження імунітету, мозкові порушення, захворювання ендокринної системи тощо).

Т. Поніманська попереджає, що для використання комп'ютерних технологій у роботі з дошкільниками в умовах ЗДО необхідні відповідні умови: окрема комп'ютерна зала й зала релаксації (з живими рослинами, акваріумами, тераріумами, вольєрами з птахами, аквацентром тощо); спеціальні дитячі комп'ютерні меблі; багатофункціональне ігрове обладнання, індивідуальне місце за комп'ютером (один комп'ютер одній дитині); відповідні навчальні програми для дітей; а головне – компетентні вихователі. «Лише дотримання всіх цих умов робить доречним використання персонального комп'ютера для розвитку дитини.

Необхідно також звернути увагу на фізіолого-гігієнічні вимоги до самого комп'ютерного устаткування (розмір екрану, його яскравість, контраст зображення з фоном, відстань до очей; засоби керування персональним комп'ютером (миша, клавіатура) їх відповідність віковим можливостям); навчальне приміщення (орієнтація вікон, освітлення, повітряно-тепловий режим тощо); робоче місце дошкільника (висота столу, стільця, відповідність їх віковим особливостям, наявність освітлення клавіатури тощо).

Отже, вплив комп'ютера на здоров'я дітей, має певні фактори ризику. Серед них:

- негативний вплив на здоров'я дітей (сидяче положення у ході тривалого проміжку часу, психологічна втома, вплив електромагнітного випромінювання монітору, навантаження на зір, перевантаження суглобів кистей рук, комп'ютерна залежність, стан тривожності тощо).

- неякісне комп'ютерне устаткування (розмір екрану, його яскравість, контраст зображення з фоном, відстань до очей, вимоги до засобів керування персональним комп'ютером (миша, клавіатура) їх відповідність віковим можливостям);

- неякісне програмове забезпечення (застаріле комп'ютерне устаткування, комп'ютерні програми (ігри) жорстокого, агресивного характеру, непродумані ігрові сюжети тощо);



- не організоване робоче місце за комп'ютером (невідповідність меблів віку дитини, відсутність правильного освітлення, кімнати релаксації тощо).

Існують різні способи використання комп'ютерних технологій у роботі з дошкільниками: організація занять з комп'ютерної грамоти, з використання комп'ютерних ігор, проведення занять з комп'ютерною підтримкою (презентації, дитяче відео), створення публікацій для дітей, проведення віртуальних екскурсій (за О. Чекан).

У результаті впровадження в роботу закладів дошкільної освіти ІКТ можна очікувати такі результати:

- ✓ підвищення ефективності освітнього процесу ЗДО.
- ✓ активізація пізнавальної діяльності дітей.
- ✓ підвищення рівня професійної майстерності педагогів.
- ✓ виявлення рівня психолого-педагогічної компетенції батьків.
- ✓ створення єдиного інформаційного середовища.
- ✓ створення активної системи підтримки сімейного виховання, через використання інформаційно – комп'ютерних технологій.
- ✓ забезпечення активної участі батьків у освітньому процесі ЗДО.
- ✓ підвищення педагогічної культури членів родин вихованців.

### ***ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ:***

- Розведіть поняття «інформаційно-комунікаційні технології», «нові інформаційні технології», «комп'ютерні технології».
- Розкрийте особливості використання комп'ютера як елемента розвивального предметного середовища закладу дошкільної освіти, наведіть приклади.
- Схарактеризуйте можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у життєдіяльності дітей: переваги та недоліки.

### **3.2. Вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій у закладі дошкільної освіти**

- Інструкції з безпеки життєдіяльності учасників освітнього процесу ЗДО під час роботи з комп'ютерною технікою.

- Фізіолого-гігієнічні і психофізіологічні вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій в закладі дошкільної освіти.

- Психологічні наслідки використання інформаційно-комунікаційних технологій.

- Організація комп'ютерного ігрового комплексу (КІК) у закладі дошкільної освіти.

- Вимоги до організації комп'ютерної кімнати та кімнати релаксації у закладі дошкільної освіти.

- Дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку.

### **Інструкція з безпеки життєдіяльності учасників освітнього процесу ЗДО під час роботи з комп'ютерною технікою [31]**

#### **1. Загальні вимоги безпеки**

1.1. До занять на комп'ютері допускають дітей, які пройшли медичний огляд і не мають протипоказань для роботи на комп'ютері.

1.2. Заняття з використанням комп'ютерів та мультимедійного обладнання в дошкільних навчальних закладах (далі – ЗДО) проводять відповідно до затвердженого завідувачем розкладу.

1.3. Особи, які проводять такі заняття з дітьми дошкільного віку, повинні мати педагогічну освіту й бути кваліфікованими користувачами комп'ютерної техніки.

1.4. Із вихователями та іншими педагогами, які в роботі з дошкільниками використовують комп'ютери та мультимедійне обладнання, має бути проведено:

- вступний інструктаж за програмою, затвердженою завідувачем ЗДО;

- первинний інструктаж на робочому місці перед початком роботи з використанням комп'ютерної техніки;

- повторний інструктаж (не рідше ніж раз на квартал);

- позаплановий інструктаж (при перерві в роботі більш ніж на 30 календарних днів, зміні умов праці, введенні нових нормативних актів з охорони праці тощо);

- цільовий інструктаж (при разовому виконанні робіт за завданням керівника, не пов'язаних з основними трудовими обов'язками);

- інструктаж з пожежної безпеки.

1.5. Вихователь перед початком роботи дітей на комп'ютері має провести з ними бесіду, мета якої – доступно (з урахуванням віку) розповісти вихованцям про призначення окремих частин комп'ютера, правила поведінки під час занять, правила особистої гігієни. Особливу увагу дітей варто звернути на те, що під час занять вони мають уважно слухати вихователя й виконувати всі його вказівки.

1.6. Робочі місця дітей у комп'ютерному кабінеті (комп'ютернійзалі) мають відповідати ергономічним та санітарно-гігієнічним вимогам і правилам пожежної безпеки.

1.7. На одне робоче місце з комп'ютером у ЗДО має бути відведено не менше 6 м<sup>2</sup> площі та не менше 24 м<sup>3</sup> об'єму приміщення.

1.8. Заборонено використовувати у ЗДО комп'ютери без сертифіката якості та відповідності гігієнічним та ергономічним вимогам.

1.9. Приміщення комп'ютерного кабінету (зали) уЗДО має бути обладнане протипожежною сигналізацією, порошковим або вуглекислотним вогнегасником (не менше двох на приміщення), медичною аптечкою для надання першої долікарської допомоги.

1.10. Якщо під час занять стався нещасний випадок з дитиною, вихователь має усунути чинник, який став причиною травми, спільно з медичною сестрою надати першу долікарську допомогу, повідомити про нещасний випадок завідувача ЗДО і батьків (законних представників) дитини. За необхідності треба доправити потерпілого до лікувального закладу.

1.11. Знання та виконання вимог цієї інструкції є обов'язком працівників, які проводять заняття в комп'ютерному кабінеті (залі). Недотримання вимог розглядається як порушення працівником трудової дисципліни, що спричиняє притягнення його до відповідальності, встановленої чинним законодавством.

## **2. Вимоги безпеки перед початком занять**

2.1. Перед початком занять комп'ютерний кабінет (залу) необхідно провітрити, комп'ютерну техніку підключити згідно з експлуатаційною документацією.

2.2. Вихователь має привести дітей в приміщення для занять і розсадити за робочими місцями.

2.3. Заборонено використовувати один комп'ютер для роботи двох і більше дітей.

### **3. Вимоги безпеки під час занять**

3.1. Підключати й відключати техніку можна, лише попередньо вимкнувши її. Заборонено залишати без нагляду ввімкнене обладнання.

3.2. Для дітей дошкільного віку необхідно забезпечити найкращі візуальні параметри в оптимальному діапазоні, які мають бути зазначені в технічній документації комп'ютерної техніки.

3.3. Для роботи дошкільників з комп'ютерами використовують одномісні столи. Конструкція такого столу має передбачати дві роздільні поверхні: одну – для розміщення монітора з можливістю легкого регулювання висоти та надійної фіксації його горизонтальної поверхні в межах 46-52 см, другу – для клавіатури (із можливістю змінювати кут нахилу поверхні від 0 до 10°. Відстань від підлоги до ніг має становити не менше 40 см. Робоче місце дитини необхідно підготувати так, щоб їй було зручно працювати за комп'ютером. Центр екрана монітора має бути на рівні очей дитини. Варто стежити, щоб між очима дитини та екраном зберігалася оптимальна відстань – 60-70 см.

3.4. Вихователеві слід бути уважним до стану дітей на заняттях. Якщо хтось із вихованців стомився, почав пустувати, варто вживати необхідних заходів, щоб запобігти негативним наслідкам.

3.5. Не залишати дітей біля комп'ютерного обладнання без нагляду.

3.6. Вихователь має стежити, щоб діти:

- самостійно не вмикали й не вимикали будь-які прилади;
- не приносили до приміщення сторонні предмети;
- не торкалися обладнання мокрими руками;
- не клали на обладнання будь-які предмети;
- не гойдалися на стільчику;
- не торкалися пальцями, олівцями або іншими предметами моніторів, кнопки «Пуск», розеток тощо;
- сильно не натискали на клавіші клавіатури;
- дотримувались інших правил техніки безпеки під час роботи за комп'ютером.

#### **4. Вимоги безпеки в аварійних ситуаціях**

4.1. При будь-яких порушеннях нормальної роботи комп'ютера (мимовільне відключення, запах паленої ізоляції тощо) необхідно відключити обладнання від електромережі.

4.2. Особам, які проводять заняття з дошкільниками, забороняється виконувати будь-які ремонтні роботи за відсутності необхідної спеціальної підготовки, підтвердженої посвідченням. Не можна залучати до ремонту комп'ютерної техніки випадкових осіб. Інформацію про збій у роботі обладнання необхідно терміново довести до відома завідувача ЗДО.

4.3. Якщо виникла пожежа, необхідно якнайшвидше евакуювати дітей з будівлі ЗДО в безпечне місце під контроль працівника ЗДО, повідомити про аварійну ситуацію завідувача ЗДО та в найближчу пожежну частину (або за телефоном «101»).

4.4. Дії всіх працівників ЗДО мають відповідати вимогам інструкції з пожежної безпеки.

4.5. При прориві системи опалення або водопостачання необхідно вивести дітей із приміщення, повідомити про аварію завідувачу ЗДО, викликати слюсаря-сантехніка.

4.6. Якщо раптово відключилося електричне освітлення, вихователь має заспокоїти дітей і, використовуючи ліхтар з автономним живленням, вивести їх із приміщення, у якому проходило заняття, до іншого, де є аварійне освітлення.

4.7. Якщо дитина отримала травму, необхідно одразу надати їй першу долікарську допомогу, сповістити про це завідувача ЗДО, батьків і за потреби доправити потерпілого до найближчого лікувального закладу.

#### **5. Вимоги безпеки після завершення занять**

5.1. Вихователь виводить дітей із приміщення у санітарну кімнату для миття рук.

5.2. Після роботи на комп'ютерах необхідно провести комплекс вправ для очей та фізкульт-хвилинку загальної дії.

5.3. Вихователь має відключити комп'ютерну техніку в порядку, передбаченому експлуатаційною документацією, оглянути обладнання для виявлення сторонніх предметів, які діти можуть вставляти у вентиляційні отвори, між клавішами комп'ютерної техніки тощо.

У дослідженнях учених (С. Дяченко, Г. Лаврентьєва) засвідчується можливість проведення в ЗДО комп'ютерних ігор у спеціально обладнаному комп'ютерно-ігровому комплексі (КІК). Ними наведені вимоги, що повинні бути враховані при організації комп'ютерно-ігрового комплексу в ЗДО:

- наявність у педагогічному штаті ЗДО спеціально підготовленого вихователя-методиста для роботи з дітьми в комп'ютерному ігровому комплексі;

- наявність окремого спеціального приміщення для обладнання КІК, до якого входить комп'ютерна зала, ігрова зала, кімната релаксації. Не можна встановлювати комп'ютери в ігрових кімнатах, у тісних приміщеннях;

- площа комп'ютерної зали повинна бути достатньою для розміщення 6-8 комп'ютерів із розрахунку 5-6 м<sup>2</sup> на кожний комп'ютер;

- час, що дитина може проводити за комп'ютером не повинен бути більшим, ніж 15 хв., двічі на тиждень;

- стіни і стеля мають бути пофарбовані в кольори пастельних тонів;

- освітлення рекомендується встановлювати зліва від дитини, яка сидить за комп'ютером;

- площа ігрової зали має бути біля 40 м<sup>2</sup>;

- в ігровій залі має бути ігрове обладнання для сюжетно-рольових, сюжетно-дидактичних ігор, конструювання, зображувальної діяльності тощо;

- у безпосередній близькості до комп'ютерної та ігрової зали необхідно мати майданчик для активних рухів дітей. Це може бути фізкультурна зала, приміщення для музичних занять, кімната обладнана за типом «міні-стадіону» тощо. Важливо, щоб діти, які грають і займаються в комп'ютерно-ігровому комплексі, мали всі умови для покращення здоров'я, розвитку загальних рухів, прагнення до рухливого і змістовного життя;

- зала психічного розвантаження (релаксації) повинна бути оснащена для проведення процедур, що пов'язані з профілактикою короткозорості, зняття зорового і нервового напруження, які можуть виникати підчас активного навантаження на органи зору в комп'ютерній залі;

- залу релаксації, по можливості, потрібно оснащати за типом зимового саду, в якому діти зможуть знаходитися серед рослин, спостерігати з близької відстані за равликами, рибками, періодично переводячи погляд на більш дальні об'єкти (яскраві квіти, пташки у клітці тощо);

- зала релаксації повинна мати обладнання для транслявання спокійних, ліричних мелодій.

**Комп'ютерний зал** розміщується в приміщенні, яке має природне освітлення з обов'язковою орієнтацією вікон на північ або північний схід.

Стіни, стеля, підлога та обладнання (меблі, штори, шафи та ін.) повинні мати світлі поверхні з матовою фактурою. Не можна оздоблювати приміщення комп'ютерної зали дерево-стружковими плитами, плівковими або рулонними синтетичними матеріалами, синтетичним килимовим покриттям, миючими шпалерами, шаровим паперовим пластиком, а також іншими полімерними матеріалами, що можуть виділяти шкідливі хімічні речовини та сприяти підвищенню статичного електричного поля.

Температуру повітря в залі необхідно витримувати в межах 19-22°C при відносній вологості 62-52%. Для підвищення вологості використовуються спеціальні пристрої або резервуари з водою (наприклад-акваріуми). Провітрювання необхідно проводити до та після заняття. Недотримання цих вимог до мікроклімату може призвести до зміни рівня іонізації повітря та співвідношення легких і важких аероіонів в приміщеннях, обладнаних комп'ютерною технікою.

Площа комп'ютерної зали визначається з розрахунку 6 м<sup>2</sup> на одне робоче місце. Таких робочих місць може бути 6-8 в одній залі. Робочі місця слід розміщувати по периметру приміщення, вздовж стін.

Робоче місце – це зручний стіл, стілець, комп'ютер. Стіл повинен складатися з двох частин та бути одномісним. На одній частині столу розміщується монітор, на іншій – клавіатура. Також, комп'ютери дітей бажано обладнати навушниками та мікрофонами.

Особливу увагу потрібно приділити для облаштування робочого місця педагога (бажано підібрати потужніший персональний комп'ютер, адже він буде виконувати значно більше організаційних та методичних функцій). Крім того, у педагога повинен бути принтер



та сканер для виготовлення методичних матеріалів та дитячих робіт. Також під час занять педагогу стануть у нагоді цифровий фотоапарат, акустичні колонки, мікрофон.

Комп'ютери об'єднують в локальну мережу, обладнують приводами DVD-ROM та звуковими картами. Вся техніка повинна відповідати вимогам Державних санітарних правил і норм "Влаштування і обладнання кабінетів комп'ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп'ютерах" (ДСанПіН 5.5.6.009-98).

*Слід зазначити, що купуючи комп'ютерну техніку керівники закладів освіти повинні звернути увагу на наявність дозволу («Гігієнічного висновку») МОЗ України на використання таких засобів інформатизації для навчання дітей.*

Так, згідно санітарно-гігієнічних норм, дитячі комп'ютерні столи, розміщуються на відстані 120 см один від одного та за 80 см – від опалювальної системи. Дитячі меблі підбираються з урахуванням росту дітей. Для дітей першої ростової групи (ріст: 100-115 см) висота стола (розрахованого на одну дитину) має дорівнювати 46 см, ширина повинна становити не менше 70 см, глибина – 60-80 см. Під столом повинно вистачити місця для вільної постави ніг. Ноги не повинні згинатися понад 90 градусів. Стілець обов'язково повинен мати спинку. Поверхня стільця має легко піддаватися дезінфекції.

Дитині має бути зручно за робочим столом. Руки, при роботі, повинні опиратися на стіл або на підлокітники крісла. Спина потрібно тримати прямою. Адже, організм дитини дошкільного віку ще не сформований: хребет, а також хрящі, що сполучають хребці, еластичні, зв'язки і м'язи недостатньо міцні і при неправильному сидінні під час занять приймає нефізіологічні вигини, в результаті чого формується неправильна постава і викривлення хребта. Постійний нахил голови вперед, зведення плечей вперед спричиняє сутулість, округлення спини. Стійка сутулість, у свою чергу, викликає інші негативні зміни в організмі: грудна клітка стає пласкою, зменшується її об'єм, порушується нормальний розвиток органів грудної порожнини, з'являється недостатня амплітуда дихальних рухів, порушується легеневе дихання і кровообіг черевної порожнини. Дитина, вдихаючи менше свіжого повітря, одержує недостатню кількість кисню, що призводить до порушення обміну речовин, а це відбивається на правильному функціонуванні всіх



органів і тканин. У дитини розвивається недокрів'я, знижується апетит, вона стає млявою, швидше втомлюється.

Відстань від очей дитини до екрана має бути від 50 до 80 см. Дитина повинна сидіти за комп'ютером так, щоб лінія погляду (від ока до екрана) була перпендикулярна екрану і спрямована на його центральну частину. За одним комп'ютером неприпустимо одночасно займатися двом і більше дітям.

Для зменшення зорової напруги важливо, щоб природне світло падало з боку, а загальне – зверху. Штучне освітлення комп'ютерної зали має забезпечуватись системою загального освітлення люмінесцентними світильниками білого (ЛВ) чи теплого білого світла (ЛТБ), обрамлених спеціальною розсіюючою арматурою.

Під час роботи дитини на комп'ютері загальне освітлення приміщення має наближуватися до рівня освітленості монітору. Освітленість поверхні стола і клавіатури може становити не менш 300 лк, а монітору - не більше 200 лк.

Важливо щоб зображення на моніторі було чітким і контрастним, не мало відблисків стороннього світла (лампочки, сонця) і відображення поруч розташованих предметів, тому що це провокує постійні рухи дитини головою з метою роздивитися зображення на різних ділянках монітору. Для захисту від світла використовуються легкі штори або жалюзі.

При роботі комп'ютерів у приміщенні виникають специфічні умови: зменшується вологість, підвищується температура повітря, збільшується кількість важких іонів, зростає електростатична напруга в зоні рук дітей. Для підтримки оптимального мікроклімату, попередження нагромадження статичної електрики й погіршення хімічного й іонного складу повітря необхідно:

- провітрювання комп'ютерної зали до та після занять;
- вологе прибирання - протирання столів та моніторів до та після занять, протирання підлоги після занять.

Для організації занять дошкільнят з комп'ютером, крім комп'ютерної зали має бути зала релаксації.

Необхідно також звернути увагу на фізіолого-гігієнічні вимоги до самого комп'ютерного устаткування (розмір екрану, його яскравість, контраст зображення з фоном, відстань до очей; засоби керування персональним комп'ютером (миша, клавіатура) їх відповідність віковим можливостям); навчальне приміщення

(орієнтація вікон, освітлення, повітряно-тепловий режим тощо); робоче місце дошкільника (висота столу, стільця, відповідність їх віковим особливостям, наявність освітлення клавіатури тощо).

Психологи-дослідники вважають, що комп'ютерні технології дають молодому поколінню більше можливості для активного розрядження, ніж пасивне вбирання емоційних вражень біля екрана телевізора. Між тим науковці довели, що у великих дозах комп'ютерні технології приводять до накопичення хронічного стресу з усіма негативними для організму дітей наслідками.

З'являється велика кількість повідомлень про небезпечний вплив комп'ютера в цілому і комп'ютерних ігор, зокрема, на психіку дитини. Т. Шишова вважає, що заняття з комп'ютером – це свого роду залежність, що виражається в таких психопатологічних симптомах, як нездатність переключатися на інші розваги, почуття уявної переваги над навколишніми, збідніння емоційної сфери, агресивне поведіння, звуження кола інтересів, прагнення до створення власного світу, відхід від реальності тощо. У таких дітей у той же час, як правило, більш низькі показники інтересів у гуманітарній області (музика, мистецтво, література), діти також менше читають і майструють. Надмірне спілкування з комп'ютером може не тільки призвести до погіршення зору дітей, порушення здоров'я через стиснуту позу, але й негативно відбитися на його комунікативному розвитку. Адже комп'ютерні ігри тільки створюють ілюзію спілкування і не приводять до формування навичок справжнього спілкування. Особливо це небезпечно для сором'язливих дітей. Комп'ютер дає такій дитині можливість перенестися в інший світ, який можна побачити, з яким можна погратися, і дитина все більше віддаляється від реальності, де їй загрожують негативні оцінки і необхідність щось змінювати у собі. Така втеча в ілюзорний світ може сформувати у дитини психологічну залежність від комп'ютера. Комп'ютерні технології формують віртуальний світ підростаючого покоління, де уявне, створене фантазією і виражене символічною комп'ютерною мовою, засвоюється і переживається як справжнє, де боротьба комп'ютерно персоніфікованих сил добра і зла, правди і кривди, любові і відрази сприймається «правдиво». Комп'ютер є формотворенням здатності пережити уявне як справжнє, як засіб засвоєння і перетворення в «неорганічну природу» людського в людині і першопочатків

моральності, людських почуттів і моральних переживань, власне того, що зветься сумлінням. Діти дедалі більше залежать від комп'ютерів та проводять усе більше часу перед монітором. Треба зауважити, що повноцінній соціалізації особистості загрожує саме надмірне захоплення комп'ютерними технологіями, незалежно від того, чи є вже залежність, чи її немає. Тому, можливі небажані наслідки взаємодії дітей з комп'ютерними технологіями, які слід враховувати з самого початку ознайомлення з ними. Проте відгороджувати дітей від цих технологій – це неприпустима помилка, оскільки вони є частиною майбутнього. По – перше, це загальмує освіту, по – друге, знизить соціальний статус, призведе до втрати особистісного «Я» серед ровесників.

У книзі психолога В. Абраменкової наводиться перерахування негативних наслідків впливу комп'ютерних ігор і телевізора на дітей:

1. Перевага візуальної інформації, що йде від плаского - і комп'ютерного екрана викликає певні деформації в складній сенсорній системі дитини, у процесах його сприйняття й понятійного мислення, пам'яті, уваги. Іншими словами спотворюється процес формування психічних пізнавальних процесів.

2. Психологічна залежність, що формується в дитини, від екрана відчужує його від живого спілкування з дорослими, звужує сферу спільної діяльності з членами родини і як наслідок – зменшує не тільки емоційний контакт, але й виховний вплив на дитину з боку батьків.

3. Екран витісняє традиційну гру, спільну творчість, які необхідні для психічного розвитку дитини і її особистісного становлення.

4. Екранні образи стають джерелом формування й трансформації картини світу сучасної дитини.

5. Сучасні ігри навмисно моделюють девіантну, деструктивну поведінку.

Сьогодні все частіше почали говорити про гіпнотичний вплив комп'ютерних технологій на свідомість дитини-дошкільника. Комп'ютерні технології виконують також релаксаційну функцію, заповнюючи час відпочинку дітей, формують потреби, що не співвідносяться з можливостями їхнього задоволення. Нова картина світу, що формується в молодого покоління завдяки комп'ютерним

технологіям, призводить до певних змін у психології: змінюється механізм сприйняття світу, виникають специфічні ціннісні орієнтації, несподівані способи самореалізації особистості

Слушною є і думка А. Федорова про те, що «медіа показують дітям велику кількість лякливих образів, які викликають. Сучасним дошкільникам необхідна не лише ґрунтовна інформаційна підготовка. Не менш важливою є естетична готовність сприйняти, відчувати соціально-психологічну атмосферу епохи, оцінити її здобутки. У цьому вбачається розуміння необхідності створення належної бази, пов'язаної з удосконаленням культури почуттів, взаємин, потреб, без яких не можна соціалізувати особистість, здатну усвідомити цінності людського буття, красу природи, мистецтва, суспільних відносин, зрештою, самої людини.

Проте, вчені К. Віттенберг, С. Дяченко зробили висновки, що використання інформаційно-комунікаційних технологій значно підвищує зацікавленість дитини у навчанні, робить процес засвоєння нових знань та уявлень про оточуюче більш швидким та різнобічним, сприяє вдосконаленню та закріпленню старого матеріалу, розвиває логічне мислення, покращує пізнавальну активність, сприяє розвитку багатьох психічних процесів. Якісно підібрані комп'ютерні програми дозволяють розвивати пізнавальну сферу дітей, сприяють формуванню у дітей інтересу до процесу навчання.

При застосуванні інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі необхідно враховувати такі фактори:

- ступінь відповідності інформаційного і технологічного забезпечення даної технології навчальному плану;
- позитивність впливу мотиваційних орієнтацій на формування в дітей знань, умінь та навичок більш високого рівня ніж при традиційному навчанні;
- варіативність індивідуалізованих і диференційованих навчальних завдань;
- доповнення та вдосконалення навчального плану за рахунок використання інноваційних методів; інтенсивність використання інноваційних методів.

#### **Дидактичні вимоги до комп'ютерної навчальної гри:**

1. Відповідність основним дидактичним принципам – усвідомленню, систематичності, індивідуалізації, а також

специфічним принципам навчання дитини - доступності та наочності.

2. Відповідність програми віковим та психофізіологічним особливостям дошкільнят.

3. Спрямованість програми на формування вмій самостійно здобувати інформацію та працювати з нею.

4. Присутність різних видів інформації, що підлягає засвоєнню, розширення світогляду дитини.

5. Презентація основних елементів логічного мислення (порівняння, узагальнення, класифікація, серіація, систематизація та змістове співвідношення) та шляхів їх вивчення.

6. Наявність систем підказок, допомоги та навчальних елементів при виконанні завдань.

7. Спрямованість комп'ютерної гри на формування у дитини елементів логічного мислення.

8. Організація постійного зворотного зв'язку з дитиною у процесі виконання ігрових завдань: реагування програми на відповіді дитини (повідомлення про правильність/неправильність відповіді, підказка, тренування та ін.).

9. Тип програми за відповідними показниками (ігрова, навчальна, навчально-ігрова, тестова та ін.).

10. Наявність системи контролю знань.

На основі розроблених ученими вимог до якості та дидактичних можливостей електронних матеріалів виокремлено три групи критеріїв педагогічної ефективності їх опанування:

1. Критерії ефективності відбору доцільних **засобів комп'ютерної підтримки** навчально-ігрового середовища:

- економія часу вихователя;
- зрозумілість запитань програми, наявність зворотного зв'язку;
- модернізація змісту навчання.

2. **Методичні властивості** ЕМ:

- інтуїтивно-зрозумілий інтерфейс;
- простота освоєння можливостей програми у навчальній взаємодії з нею;
- вказівки щодо методики викладання.

3. Інтерфейс програми впливає на дидактичні можливості комп'ютерних ігор, тому доцільно визначити критерії оцінювання **екранного дизайну**:

- привабливість для дітей даного віку;
- відображення оптимальної кількості інформації на екрані;
- обґрунтованість підбору кольорів відповідно до гігієнічних вимог та дидактичної доцільності.

При всій різноманітності мультимедійних навчально-ігрових програм підходи до їх побудови є універсальними. Кожен рівень будь-якого містить *такі блоки*:

1) інформаційний (здійснюється поступове накопичення інформації для виконання завдань і вправ);

2) ілюстративний (використовуються різноманітні види ілюстрацій, зокрема: графічні зображення, малюнки, фотографії, відеоматеріали);

3) ігровий (ігри, що використовуються в програмі, повинні мати необхідну дидактичну, розвивальну та виховну основу);

4) контрольний (кожен рівень кожного програми завершується перевіркою навчальних досягнень дітей; існують контрольні блок: питання та вправи для перевірки знань і вмінь дошкільнят та як правило, подаються у вигляді загадок, ребусів та кросвордів.

### ***ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ:***

- Визначте і схарактеризуйте: фізіолого-гігієнічні і психофізіологічні вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій в закладі дошкільної освіти, наведіть приклади.
- Схарактеризуйте психологічні наслідки використання інформаційно-комунікаційних технологій, наведіть приклади.
- Обґрунтуйте умови організації комп'ютерного ігрового комплексу (КІК) у закладі дошкільної освіти.
- Розкрийте вимоги до організації комп'ютерної кімнати та кімнати релаксації у закладі дошкільної освіти.
- Наведіть і проаналізуйте дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку.

### **3.3. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні і розвитку дітей дошкільного віку: вітчизняний та зарубіжний досвід**

- Інформатизація дошкільної освіти в Україні.
- Основні проблеми цифрофізації освітнього процесу закладу дошкільної освіти.
- Завдання використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
- Державні стандарти дошкільної освіти щодо використання в освітньому процесі закладу дошкільної освіти інформаційно-комунікаційних технологій.
- Зарубіжний досвід використання інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільній освіті.

Сьогодні в Україні відбуваються суттєві зміни в національній політиці дошкільної освіти. Вхідження нашої держави в єдиний європейський простір зумовлює прогресивні зміни щодо стратегії її розвитку. Процес інформатизації сучасного суспільства визначив необхідність розробки нової моделі системи дошкільної освіти, що базується на застосуванні комп'ютерних технологій. Комп'ютеризація дошкільної освіти є невід'ємною складовою інформатизації суспільства, що відображає загальні тенденції глобалізації світових процесів та гармонійного розвитку особистості дитини. Різноманітний розвиток дитини, в умовах сучасного суспільства, тісно пов'язаний з розвитком її інформаційної компетентності, вмінням працювати з інформацією та обробляти її на персональному комп'ютері. Саме тому в новій редакції Базового компоненту дошкільної освіти приділяється увага використанню комп'ютерів у роботі з дітьми дошкільного віку.

Інформатизація дошкільної освіти є невід'ємною складовою інформатизації суспільства, відображає загальні тенденції глобалізації світових процесів розвитку, виступає як визначальний інформаційний і комунікаційний базис освіти та гармонійного розвитку особистості. Основою інформаційної культури особистості є знання про інформаційне середовище, закони його функціонування та розвитку; вміння орієнтуватися в безмежному просторі різноманітних повідомлень і даних, раціонально використовувати засоби сучасних комп'ютерних технологій для задоволення



інформаційних потреб. Всі ці трансформаційні процеси розкривають актуальне поняття компетентності особистості. Відтак, інформаційна компетентність є своєрідним показником готовності особистості до життя, що дає змогу визначити здатність людини до подальшого особистісного розвитку, активної участі у житті суспільства.

Застосування сучасних комп'ютерних технологій як технічного засобу розвитку дитини дошкільного віку, індивідуалізації та диференціації навчання передбачає: - формування інформаційної компетентності вихователя; - знання та неухильне дотримання санітарно-гігієнічних норм та правил організації освітнього процесу за умови проведення занять із використанням сучасних технічних засобів; - знання видів педагогічного програмного забезпечення (навчальні, контролюючі, розвивальні, ігрові програми), призначення, організаційно-педагогічних та санітарно-гігієнічних вимог до їх створення та використання. Складовими інформаційної компетентності є: - система уявлень про інформатику (знання про інформаційне середовище, закони його функціонування, уміння орієнтуватися в інформаційних потоках); - комп'ютерна грамотність (уміння працювати з комп'ютером, навички користувача, здатність використовувати допоміжні апаратні засоби); - відповідний стиль мислення. Проблема впливу комп'ютерних технологій на становлення дитини-дошкільника тісно переплітається з іншими аспектами її життя: індивідуальним розвитком, навичками користування комп'ютером, впливом батьків, спілкуванням з групою однолітків, виховною роботою вихователів. Ця проблема тісно пов'язана зі складною системою цінностей, яка реалізується в процесі соціалізації. Отже, створення сприятливих умов для набуття дітьми інформаційної компетентності та соціального досвіду під впливом комп'ютерних технологій, є одним із найважливіших педагогічних завдань дошкільної освіти.

Реформування освіти, необхідність її інформатизації спонукає дошкільну освіту, як першу ланку безперервної освіти, здійснювати пошук шляхів застосування комп'ютера як засобу розвитку особистості дитини-дошкільника. Зауважимо, що поняття «інформатизація» розглядається як сукупність взаємозв'язаних організаційних, правових, політичних, соціально-економічних, науково-технічних, виробничих процесів, що мають на меті створити умови для задоволення інформаційних потреб громадян і суспільства



завдяки розробці, розвитку й використанню інформаційних систем, мереж, ресурсів та технологій, які базуються на застосуванні сучасної обчислювальної та комунікаційної техніки. Часто термін «інформатизація» вживається разом із терміном «комп'ютеризація», який позначає процес розвитку та впровадження комп'ютерів, що забезпечують автоматизацію інформаційних процесів і технологій у різних сферах людської діяльності. Поняття «комп'ютерні технології в дошкільній освіті» розглядаємо як комплекс навчально-методичних матеріалів, що охоплює технічні й інструментальні засоби обчислювальної техніки, а також систему наукових знань про їх роль і місце в освітньому процесі ЗДО, форми та методи застосування для вдосконалення діяльності педагогів і дітей та їхньої взаємодії.

Загалом інформатизація дошкільних установ реалізується за такими напрямками:

- створення матеріально-технічних умов для розміщення, ефективного використання та збереження засобів інформатизації і комп'ютерної техніки;

- придбання комп'ютерної техніки, засобів інформатизації, системних і прикладних програм;

- підготовка та підвищення кваліфікації педагогічних працівників;

- упровадження в роботу освітніх установ комп'ютерних технологій;

- навчання інформаційно-комунікаційних технологій педагогів усіх категорій;

- формування і розвиток медіатеки, створення і поновлення баз даних, формування, накопичення та ефективного використання освітніх ресурсів.

Н. Корсунська вказує, що використання комп'ютерних технологій в освіті дітей породило багато різних проблем, що є цілком природним, якщо врахувати складність техніки і самих технологій. Ці проблеми, які постають на шляху комп'ютеризації, а також визначають способи інтегрування комп'ютерів у навчання, вимагають розгляду і аналізу. В цілому їх можна поділити на дві великі групи. Одна з них включає проблеми, які пов'язані з можливістю реалізації комп'ютерних технологій і слабо впливають на ефективність навчання. До них відносяться економічні, технічні, ергономічні та, частково, організаційні проблеми. Інша група

проблем тісно пов'язана з ефективністю комп'ютерного навчання та пошуком шляхів використання комп'ютерів в освітньому процесі. До цієї групи відносяться психологічні, соціальні, гендерні проблеми та інші.

Виявлені проблеми у ході здійснення досліджень стану інформатизації: незабезпеченість робочих місць педагогів комп'ютерами; недостатній рівень володіння основами комп'ютерної грамотності працівників ЗДО; відсутність спеціалізованих програм для обслуговування робочого місця завідувача, медичної сестри, вихователя-методиста, комірника, завгоспа, кастелянки; вихователі не мають можливості у повній мірі користуватися мультимедійним супроводом на заняттях та режимних моментах за причини наявності лише одного комплекту обладнання; відсутність інтерактивної дошки в ігрових приміщеннях; велика кількість дітей у групах; відсутність комп'ютерного класу для дошкільнят; недостатній рівень володіння методикою проведення занять з використанням ІКТ; відсутність у штатному розкладі спеціаліста з питання ІКТ.

Упровадження комп'ютерів у роботу з дітьми починається з сім'ї, де сучасна дитина стикається з ним вже з дошкільного віку. А отже, великого значення набуває батьківська думка щодо можливостей використання комп'ютерних технологій під час навчання і виховання дітей. У сьогоденних умовах інформатизації суспільства, із запровадженням нових державних стандартів дошкільної та початкової освіти, вихователі, педагоги і батьки повинні бути готові до того, що після закінчення закладу дошкільної освіти і вступу до школи дитина зіткнеться із застосуванням комп'ютерів. Тому виникає необхідність займатися підготовкою дитини до майбутньої взаємодії з комп'ютерними технологіями освіти ще з дошкільного віку. Також, для багатьох сучасних дошкільників комп'ютер є невід'ємною складовою довкілля і перед вихователями постає потреба використання комп'ютерних технологій в освітньому процесі ЗДО задля позитивного та більш результативного впливу на різнобічний розвиток дошкільників.

У своєму дослідженні Л. Зімнухова, розглядає основні педагогічні цілі використання комп'ютерних технологій у роботі з дітьми, а саме:

- розвиток особистості дитини, підготовка її до самостійної продуктивної діяльності;

- розвиток мислення;
- розвиток комунікативних здібностей;
- формування вміння приймати оптимальні рішення в складних ситуаціях;
- розвиток навичок пошукової діяльності.

Першорядною умовою інформатизації дошкільної освіти є готовність вихователів до використання комп'ютерних технологій у роботі з дітьми, що потребує наявності відповідної підготовки та їх постійну, неперервну самоосвіту. Інформаційна компетентність вихователя є компонентом загальної підготовки, показником його професійної майстерності і відповідності стандартам дошкільної освіти.

Отже, головними причинами обмеженого використання комп'ютерів в освітньому процесі ЗДО є, насамперед:

- відсутність матеріально-технічних умов для розміщення, ефективного використання комп'ютерної техніки, недостатній розвиток інфраструктури, необхідної для підтримки використання комп'ютерів та недостатня розробленість програмового забезпечення для дошкільників;
- недостатня підготовка вихователів, а також відсутність у них умов для організації занять з використанням комп'ютерних технологій;
- негативне ставлення з боку громадськості до комп'ютеризації дошкільної освіти.

Проте сьогодні в дошкільній освіті вже більше приділяється увага використанню комп'ютерних технологій у роботі з дітьми. Зокрема у Базовому компоненті дошкільної освіти, у варіативній складовій, визначені показники інформатичної компетенції дитини дошкільного віку, а саме: обізнаність із комп'ютером, способами керування комп'ютером за допомогою клавіатури, «миші», здатність розуміти і використовувати спеціальну термінологію (клавіатура, екран, програма, диск, клавіша, комп'ютерні ігри тощо) та елементарні прийоми роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових та навчально-розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку; вміння дотримуватись правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером. У програмі розвитку дитини дошкільного віку «Я у світі» зазначається, що сучасна дитина старшого дошкільного віку живе в умовах високої інформатизації

суспільства. Вона усвідомлює, що комп'ютер є сучасним інструментом, призначеним для обробки інформації. Робота з комп'ютером сприяє адаптації дитини до життя в інформаційному суспільстві, розширює можливості ознайомлення з навколишнім світом у привабливій для неї формі, сприяє розвитку життєвої компетенції, слугує потужним технічним засобом навчання, відіграє роль незамінного помічника у вихованні та загальному психічному розвитку. Використання комп'ютера уможливорює почуття дитиною як активного суб'єкта пізнавальної діяльності. Завдяки комп'ютеру як інструменту діяльності у дитини формуються передумови теоретичного мислення, здатність свідомо обирати спосіб дій та працювати самостійно, в індивідуальному темпі, розвиваються базові особистісні якості. А саме:

- самостійність: культивує звичку до свідомої самостійної діяльності, вправляється в умінні самостійно долати труднощі, віднаходити способи розв'язання завдань;

- відповідальність: під час прийняття рішень вчиться бути відповідальною за виконану роботу, за спільну з іншими завершену дію (гру, виконання завдання тощо); відповідально ставиться до користування технікою, прибирає своє робоче місце, заохочує до цього інших;

- допитливість: проявляє інтерес до навчальних і розвивальних ігор, завдань, до визначеної мети;

- креативність: виявляє вміння висувати нестандартні ідеї, обумовлювати їх реалізацію;

- самовладання: намагається спокійно сприймати результати власного виконання комп'ютерного завдання, не панікує щодо допущених помилок; намагається довести розпочате до завершення, долати перешкоди, докладати власних зусиль, спокійно виправляє допущені помилки.

Виникнення та розвиток інформаційного суспільства припускає широке застосування комп'ютерних технологій в галузі дошкільної освіти, що визначається багатьма факторами, а саме: - впровадження комп'ютерних технологій у сучасну дошкільну освіту суттєво прискорює передавання знань і накопиченого технологічного та соціального досвіду людства не тільки від покоління до покоління, а й від однієї людини до іншої; - сучасні комп'ютерні технології підвищують якість освіти, дають змогу особистості успішніше й

швидше адаптуватися до довкілля та соціальних змін; - активне й ефективне впровадження комп'ютерних технологій в дошкільну освіту є важливим чинником створення нової системи освіти, що відповідає сучасним вимогам і процесу модернізації традиційної системи освіти.

В даний час існують, принаймні, три підходи до застосування комп'ютера в дошкільних та загальноосвітніх закладах, а саме:

- 1) формування у дітей певних навичок роботи з ним;
- 2) застосування комп'ютера як засобу навчання;
- 3) використання комп'ютера як засобу розвитку пізнавальних процесів (мислення, уяви, пам'яті, мовлення).

***Результати впровадження ІКТ в роботу закладу дошкільної освіти:***

- Підвищення ефективності процесу навчання.
- Активізація пізнавальної діяльності дітей.
- Підвищення рівня професійної майстерності педагогів.
- Виявлення рівня психолого-педагогічної компетенції батьків.
- Створення єдиного інформаційного середовища.
- Створення активної, працездатної системи підтримки сімейного виховання, через використання інформаційно – комп'ютерних технологій.

Забезпечення активної участі батьків в освітньому процесі ЗДО.  
Підвищення педагогічної культури членів родин вихованців

Загалом, комп'ютерні технології спрямовані на: підготовку дитини до життя в інформаційному суспільстві, формуванню у неї вмінь працювати з інформацією, розвитку комунікативних здібностей, формуванню пошукових та дослідницьких умінь та вмінь вибору оптимальних рішень задля вирішення поставленого завдання, отримання додаткової інформації тощо. Комп'ютерні технології навчання є тим сучасним способом передачі знань, що відповідає якісно новому змісту навчання й розвитку дитини. Цей спосіб дозволяє дитині з інтересом навчатися, знаходити джерела інформації, виховувати самостійність і відповідальність при одержанні нових знань, розвивати дисципліну інтелектуальної діяльності.

На сучасному етапі вирішення проблем, що пов'язані з недостатньою кількістю комп'ютерів та відсутністю розроблених

ігрових та розвивальних програм створених для дітей дошкільного віку полягає, в першу чергу, у реалізації спеціальних державних програм, фінансуванні з боку органів місцевого самоуправління, фінансовій підтримці з боку різних громадських фондів тощо.

Однією із вказаних вище проблем інформатизації дошкільної освіти є – відсутність спеціальної підготовки у вихователів. Реалії сьогодення такі, що кожен вихователь має бути здатним до використання комп'ютерних технологій у власній професійній діяльності (роботі з дітьми та батьками, обміні досвідом, самоосвіті тощо). Застосування вихователем у роботі з дітьми комп'ютерних технологій дозволяє ефективно і доступно підкреслити новизну навчального матеріалу, розвиваючи у дітей пізнавальний інтерес, творчу активність, навички комунікації, відповідальність, самостійність тощо.

Н. Атапова наводить знання та кваліфікаційні уміння педагога в умовах інформатизації суспільства: повинен володіти відповідними знаннями, щодо використання комп'ютерних технологій; індивідуалізація навчання, яка передбачає введення в педагогічний процес комп'ютера, й вимагає застосування значної кількості методик, якими педагог повинен володіти досконало; повинен знати програмне забезпечення, його складові, вміти допомогти дитині на кожному етапі заняття.

ІКТ-компетентність педагога це здатність педагога використовувати інформаційні і комунікаційні технології для здійснення інформаційної діяльності (пошуку інформації, її визначення і організації, управління і аналізу, а також її створення і розповсюдження) в своїй професійній сфері. А саме:

- ✓ здійснювати інформаційну діяльність по збору, обробці, передачі, збереженню інформаційного ресурсу, по продукуванню інформації з метою автоматизації процесів інформаційно-методичного забезпечення;

- ✓ оцінювати і реалізовувати можливості електронних видань освітнього призначення і розподіленого в мережі Інтернет інформаційного ресурсу освітнього призначення;

- ✓ організовувати інформаційну взаємодію між учасниками освітнього процесу і інтерактивним засобом, що функціонує на базі засобів ІКТ;

✓ створювати і використовувати психолого-педагогічні діагностичні методики контролю і оцінки рівня знань дітей, їх просування в навчанні;

✓ здійснювати освітню діяльність з використанням засобів ІКТ в аспектах, що відображають в Базовому компоненті дошкільної освіти.

*Нормативні документи, що регламентують впровадження ІКТ у роботу закладів освіти*

**Закон України «Про Концепцію Національної програми інформатизації» від 4 лютого 1998 року № 75/98-ВР** включає характеристику сучасного стану інформатизації, стратегічні цілі та основні принципи інформатизації, очікувані наслідки її реалізації. Програма спрямована на вирішення таких основних завдань:

- формування правових, організаційних, науково-технічних, економічних, фінансових, методичних та гуманітарних передумов розвитку інформатизації;

- застосування та розвиток сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у відповідних сферах суспільного життя;

- формування системи національних інформаційних ресурсів.

**Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства в Україні на 2007-2015 роки»** передбачає забезпечення ефективного впровадження і використання інформаційно-комунікаційних технологій на всіх освітніх рівнях усіх форм освіти; застосування та розвиток сучасних інформаційно-комунікаційних технологій у відповідних сферах суспільного життя.

**У 2008 році було прийнято «Резолюцію Європарламенту від 16 грудня 2008 року з медіа-грамотності у світі цифрових технологій»**, у якій чітко окреслено шлях до обов'язкового статусу медіа-освіти в усіх країнах Європейського Союзу: медіа-освіта повинна охопити всі верстви населення, включаючи дітей та молодь, ставши невід'ємною частиною навчальних програм.

**«Концепція впровадження медіа-освіти в Україні» (постанова Президії Національної академії педагогічних наук України 20 травня 2010 року, протокол № 1-7/6-150)** наголошує, що головною метою роботи є сприяння розбудові в Україні ефективної системи медіа-освіти заради забезпечення всебічної підготовки дітей і молоді до безпечної та ефективної взаємодії із



сучасною системою медіа, формування в них медіаобізнаності, медіаграмотності і медіакомпетентності відповідно до їх вікових та індивідуальних особливостей.

**Наказ МОНСМ України № 2 від 03.01.2012р. щодо оволодіння учителями загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційними технологіями** забезпечує переорієнтацію мислення сучасного викладача на усвідомлення принципово нових вимог до його педагогічної діяльності, готовність використовувати ІКТ як допоміжний навчальний ресурс під час учбової діяльності.

**Наказ МОН молодьспорт № 812 від 12.07.12 року Про впровадження пілотного проекту «LearnIn - SMART навчання»** сприяє якісній реалізації Державної цільової програми впровадження в навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій «Сто відсотків» на період до 2015 року з формування нового рівня освіти та підвищення якості навчального процесу в загальноосвітніх навчальних закладах засобами інформаційно-комунікаційних технологій.

**Інструктивно-методичні рекомендації «Про організацію роботи в дошкільних навчальних закладах у 2012/13 навчальному році»** націлюють управлінські та методичні служби різних рівнів на необхідність створювати умови для комп'ютеризації освітнього процесу та підвищення рівня інформаційної компетентності, комп'ютерної грамотності педагогічних працівників дошкільної освіти; сприяти розробленню власних сайтів закладів дошкільної освіти для обміну досвідом, участі в різних проектах, контактів з батьківською громадськістю.

**Постанова Про затвердження Завдань Національної програми інформатизації на 2006-2008р** (ВР України, №3075-ІУ від 4.11. 2005р) наголошує на тому, що інформатизація освіти, науки і культури сприяє розвитку національної освітньо-наукової мережі з виходом до трансєвропейської мережі GEANT; сприяє проведенню дистанційного навчання вчителів за курсом адміністраторів навчальних комп'ютерних комплексів.

**Державна програма «Інформаційні та комунікаційні технології в освіті і науці» на 2006–2010 роки** сприяє підвищенню



загальної інформаційної грамотності населення; оснащення навчальних закладів сучасним комп'ютерним та телекомунікаційним обладнанням; впровадженню інформаційних та комунікаційних технологій в освітній процес; розробці положень про підключення наукових установ та освітніх закладів до Інтернет.

**Методичний лист** МОН України «**Організація та зміст навчально-виховного процесу в дошкільних навчальних закладах**» від № 1/9 – 306 від 06.06.2005р, визначає комп'ютер, як один із сучасних засобів інтелектуального розвитку дітей. В листі зазначається, що комп'ютерні програми для ігор і занять використовуються з 5 років. Основи комп'ютерної грамотності та ознайомлення з навколишнім світом за допомогою комп'ютера входить до варіативної частини змісту освіти. В листі зазначається форма організації занять з комп'ютером, їх періодичність (2 рази на тиждень) та тривалість ( для дітей 6 го року життя-7-10 хвилин)

**Державний стандарт дошкільної освіти України Базовий Компонент дошкільної освіти** визначає зміст і структуру дошкільної освіти за його інваріантною і варіативною складовими. Варіативна складова Державного стандарту презентує освітню лінію «Комп'ютерна грамота», результатами освітньої роботи якої є:

- обізнаність із комп'ютером, способами керування комп'ютером за допомогою клавіатури, «миші»; здатність розуміти і використовувати спеціальну термінологію (клавіатура, екран, програма, диск, клавіша, комп'ютерні ігри тощо);

- оволодіння елементарними прийомами роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових та навчально-розвивальних програм, створених для дітей дошкільного віку;

- формування вміння дотримуватись правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером.

У Базовій програмі «Я у Світі» (нова редакція) в освітній лінії «Комп'ютерна грамота» визначено завдання, основну форму організації навчання з комп'ютерної грамотності, її зміст та тривалість, надано рекомендації щодо використання навчально-розвивальних та ігрових комп'ютерних програм. Подано форми роботи з дітьми, зміст індивідуальних бесід з метою формування елементарної комп'ютерної

грамотності, а також принципи створення комп'ютерно-ігрового комплексу.

**В освітній програмі для дітей від 2 до 7 років Дитина** у розділі «Комп'ютерна грамота» (для дітей старшого дошкільного віку) подані наступні освітні завдання: формувати уявлення про комп'ютер; формування елементарних навичок роботи з комп'ютером; виховання основ інформаційної культури.

**Державний стандарт початкової загальної освіти** (Наказ МОНУ від 20 квітня 2011 р. №430) містить освітню галузь «Технології», у якій визначено зміст роботи з молодшими дошкільниками щодо формування і розвитку технологічної, інформаційно-комунікаційної та основних компетентностей для реалізації їх творчого потенціалу і соціалізації в суспільстві. Передбачається низка завдань, щодо формування уявлення про предметно-перетворювальну діяльність людини, свІКТпрофесій, шляхи отримання, зберігання інформації та способи її обробки.

**Правила використання комп'ютерних програм у навчальних закладах** (затвердженого наказом Міністерства освіти і науки України від 2 грудня 2004 року №903) визначають процедуру використання комп'ютерних програм і комп'ютерної техніки з попередньо встановленими комп'ютерними програмами навчальними закладами України з метою створення в цих закладах системи контролю за використанням комп'ютерних програм, забезпечення виконання покладених на навчальні заклади освітянських завдань, забезпечення умов формування інформаційно-освітнього і культурного середовища, дотримання навчальними закладами вимог законодавства у сфері інтелектуальної власності, а також визначаються відповідальні особи за дотримання вимог законодавства під час використання комп'ютерних програм у навчальному закладі та їх обов'язки.

У нашій країні процес комп'ютеризації навчання та виховання розпочався нещодавно. Це пов'язане з появою комп'ютерів нового покоління і масовим впровадженням їх у дошкільні та навчальні заклади різних типів і рівнів акредитації. Проблеми використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО розглядаються у дослідженнях: К. Віттенберг, С. Дяченко, Н. Кирсти, Н. Лисенко, Т. Поніманської, С. Семчук, та ін.

Заслуговують на увагу роботи американських дослідників, що займаються вивченням ефективності використання мультимедіа-

технологій в освітньому процесі (Т. Баджет, Т. Воген, Д. Джонасен, М. Кирмайер, У. Рош, К. Сандлер). Вчені зазначають, що засоби мультимедіа традиційно використовуються як інформаційні системи для створення конструкторських навчальних середовищ. Ті ж самі аспекти використання мультимедіа-технології в навчанні акцентують і російські вчені Ю. Горвиць, Є. Зваригіна, Н. Кириченко, О. Кореганова, Л. Марголіс, С. Новосьолова, Л. Чайнова та інші.

Учені зазначають, що у світі спостерігається тенденція до більш широкого використання комп'ютерних технологій для навчання та розвитку дітей дошкільного віку. При цьому велику увагу слід приділяти проектуванню інтерфейсів, створенню інтегрованого розвиваючого предметного середовища, де ІКТ найбільш природно поєднуються з іншими дидактичними засобами та методами. Він виділяє особливості психології розроблення дитячих програм, зазначає відмінність комп'ютерних програм від комерційних комп'ютерних ігор. Л. Чайнова підкреслює, що використання комп'ютерних технологій позитивно впливає на загальний рівень педагогічного процесу та рівень розвитку дітей. Таким чином досягається ефективність застосування комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі.

Фахівці, що працюють за проектом освітніх програм «Teachers Investigating Educational Multimedia», провели дослідження, спостерігаючи процес навчання і розвитку 700 британських дітей дошкільного віку, на заняттях із використанням ІКТ і виявили, що комп'ютерні ігри можуть потужно сприяти розвитку як логічного, так і інших видів мислення. Це стосується, насамперед, ігор, де потрібно будувати міста і створювати співтовариства людей. У змістовій частині гри конструюються конфліктні ситуації, що розраховані на певну вікову групу, де учасники цього процесу повинні не тільки досягти конкретної позитивної результативності на рівні особистих навчальних цілей, але й своїми успіхами опосередковано впливати на інших дітей, що діють в аналогічних ситуаціях. Крім набуття комунікативних навичок, набуття початкових знань зі світу точних наук, тут вирішується головне завдання – кожним учасником розв'язується проблема суперечностей раціональної стратегії поведінки й здійснення оцінки спроектованих результатів, таким чином створюється фундамент для розвитку логічного та критичного мислення. У спільних іграх, де діти грають

парами чи невеликими групами, також розвиваються навички спілкування й уміння вирішувати проблеми. Крім того, удосконалюються навички читання й усної лічби, підвищується грамотність дошкільника.

Уряд Великої Британії визнав за доцільне впровадження процесів інтеграції комп'ютерних ігор у навчальні плани навіть ЗДО. Йдеться про ігри з моделюванням стратегічного планування і логічних завдань, у яких діти повинні знаходити оптимальний варіант розв'язання певної ситуації. Такі ігри, на думку англійських фахівців, розвивають мотиваційну сферу пізнання та формують готовність дитини до шкільного навчання. Таким чином, у дидактиці дошкільного закладу та початкової школи при формуванні елементів образного та логічного мислення дитини сучасна педагогіка покладає обґрунтовані сподівання на використання комп'ютерних ігор, що спрямовані на вирішення логічних задач та певних життєвих ситуацій.

Наукові дослідження щодо застосування ІКТ в освіті дітей дошкільного віку, які проводила у Франції протягом декількох років Асоціація педагогічних фахівців «Комп'ютер і дитинство» у співдружності з ученими багатьох науково-дослідних інститутів Франції, показали, що мультимедійний спосіб подання інформації сприяє:

- легшому і глибшому осягненню дітьми понять;
- швидкому формуванню вмінь орієнтуватися на площині і у просторі;
- підвищенню ефективності уваги і поліпшенню пам'яті;
- оволодінню навичками читання;
- активному поповненню словникового запасу;
- розвитку дрібної моторики рук;
- формуванню чіткої координації рухів очей;
- зменшення часу як на просту реакцію, так і на реакцію вибору;
- вихованню цілеспрямованості і зосереджуваності;
- удосконаленню уяви та творчих здібностей;
- розвитку елементів наочно-образного мислення.

Д. Солпітер підкреслює, що комп'ютер не виступає яким-небудь «чарівним засобом», однак слід усвідомлювати, що за наявності

відповідних програм забезпечення, він може позитивно вплинути на ставлення дитини до навчання і розвиток здібності щодо пізнання довкілля.

Досліджуючи використання комп'ютерних ігор у роботі з дошкільниками, В. Могільова зауважує, що вони вчать долати труднощі, вимагають умінь зосереджуватися на навчальному завданні, запам'ятовувати умови і правильно їх виконувати. Авторка переконана, що завдяки комп'ютеру стає ефективним в освіті при цілевизначенні, плануванні, контролі й оцінюванні результатів самостійної діяльності дитини через поєднання ігрових і неігрових моментів. Дитина входить у сюжет ігор, засвоює їх правила, підкорює їм свої дії, намагається досягнути результату. Так, на її думку, в дитини може розвинути:

- довільна поведінка,
- інтелектуальні здібності,
- вольові якості (самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість, цілеспрямованість),
- співчуття героям гри.

#### ***ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ:***

- Схарактеризуйте проблеми інформатизації дошкільної освіти в Україні, наведіть приклади.
- Окресліть основні проблеми цифрофізації освітнього процесу закладу дошкільної освіти, аргументуйте способи їх подолання.
- Розкрийте завдання використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
- Наведіть приклади зарубіжного досвіду використання інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільній освіті.

#### **3.4. Зміст і форми організації занять дітей з використанням інформаційно-комунікаційних технологій в умовах закладу дошкільної освіти**

- Особливості організації занять для дітей дошкільного віку з комп'ютерною підтримкою.
- Структура заняття з використанням інформаційно-комунікаційних технологій для дошкільників.

- Специфіка комп'ютеру як інструменту вихователя в роботі з дошкільниками.
- Навчальні та ігрові програми, їх місце в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
- Поняття про цифрову компетентність і комп'ютерну грамотність дітей старшого дошкільного віку.
- Основні показники підготовки дитини до роботи з комп'ютером.

Не менш важливого значення набуває застосування комп'ютера як «технічного інструменту навчання». Н. Житеньова досліджуючи розвиток пізнавального інтересу з використанням комп'ютерів, визначає поняття «комп'ютерна підтримка» як заздалегідь спроектованого педагогом використання засобів інформаційно-комунікаційних технологій для допомоги в досягненні поставленої ним педагогічної мети. Виступаючи як технічний пристрій з дидактичним забезпеченням, він може використовуватися в навчально-виховному процесі для пред'явлення інформації, яку не можна розпізнати без спеціальної апаратури. Такий засіб передачі навчальної інформації (зоровий, звуковий, або звуко-зоровий) здатний реалістично моделювати об'єкти, явища, процеси. Сучасний комп'ютер дозволяє використовувати в роботі з дітьми дошкільного віку мультимедійні засоби навчання. Мультимедійні засоби навчання – це комплекс апаратних і програмових засобів, що дозволяють користувачеві спілкуватися з комп'ютером, використовувати різноманітні, природні для себе середовища (графіку, гіпертексти, звук, анімацію, відео).

Аудіо-, відеозасоби забезпечують ефективне комунікативне середовище для виховної роботи. Такі засоби, як персональний комп'ютер, принтер, сканер, є у кожному навчальному закладі. Ними користуються діти, педагоги і адміністрація. Проте спектр цифрових пристроїв та інформаційно-комунікаційних технологій, які доцільно використовувати у навчально-виховному процесі, значно ширший. Ось деякі з них.

**Мультимедійний проектор** — автономний пристрій, який проєктує на великий екран інформацію, що надходить від зовнішнього джерела: комп'ютера, відеомагнітофона, СБ чи ОУО-плеєра, відеокамери, телевізійного тюнера тощо.

**Електронна книга** — вузькоспеціалізований компактний пристрій, що є різновидом планшетного комп'ютера. Цей пристрій призначений для виведення текстової інформації, представленої в електронному вигляді. Сучасні електронні книги мають сенсорний екран

**Веб-камера** — цифрова фото- чи відеокамера, яка може у реальному часі фіксувати зображення для спілкування онлайн. Це зображення можна зберігати і передавати через Інтернет.

До допоміжних засобів, при організації занять з використанням комп'ютеру як технічного інструменту навчання, відносять також **інтерактивні електронні дошки**, які мають можливості передавати дані на відстані. Все що пишеться на дошці - автоматично з'являється на моніторі комп'ютеру, а все що запускається через комп'ютер проявляється на дошці. Таким чином, дітям можна показувати малюнки, презентації, відео, мультфільми тощо. Електронні дошки характеризуються: високоякісною фарфоровою поверхнею на металевій основі, можливістю зберігати і репродукувати дані, повно кольоровим зображенням і принтерним інтерфейсом, кольоровими копіями, що можуть бути отримані через комп'ютерний принтер, можливостями фронтальної проекції, легкістю використання.

Отже, інтерактивна дошка – це гнучкий інструмент, що поєднує простоту звичайної маркерної дошки з можливостями комп'ютера. У комбінації з мультимедійним проектором вона стає великим інтегративним екраном, одним дотиком руки до поверхні якої можна відкрити будь-який комп'ютерний додаток або сторінку в Інтернеті й демонструвати потрібну інформацію або просто малювати. Використання інтерактивної дошки робить заняття цікавим і розвиває мотивацію, надає більше можливостей для участі в колективній роботі, розвитку особистісних і соціальних навичок.

У дослідженні Г. Петку зазначається, що комп'ютерні технології доречно застосовувати на заняттях з математики, грамоти, конструювання. Вона стверджує, що їх використання призводило до підвищення інтересу дітей до навчання, кращого засвоєння ними сенсорних еталонів, математичних уявлень, перших граматичних правил тощо.

Отже, сучасний комп'ютер у поєднанні з мультимедійною проекційною апаратурою може замінювати традиційні засоби



навчання. Застосування комп'ютерної техніки дозволяє проводити заняття в цікавій для дітей наочній формі, створюючи нові способи та методи проведення занять, допомагає здійснювати індивідуальне навчання, своєчасно виконувати контроль, підбивати підсумки. Таким чином, комп'ютер можна використовувати в роботі з дошкільниками, їх батьками, під час проведення педагогічних нарад, семінарів.

Вагомого значення в роботі вихователів набуває мережа Internet. Інтернет – глобальна комп'ютерна мережа, що поєднує в єдине ціле десятки тисяч локальних і регіональних комп'ютерних мереж та окремих комп'ютерів через різноманітні лінії зв'язку. Це поширена в масштабах світу глобальна мережа, що складається з великої кількості комп'ютерних мереж різного рівня і дозволяє підтримувати зв'язок між ними. Слово Internet походить від англійської «Inter» – префікс «між» і «Net» – «комп'ютерна мережа», що можна перекласти як «мережа мереж». Нині інформаційні Internet-технології вважаються найсучаснішими.

Найпростіший спосіб почати пошук у Internet - звернутися до однієї з пошукових служб мережі. Інформаційно-пошукові служби Internet дозволяють орієнтуватися у величезному інформаційному просторі мережі. Сьогодні багато користувачів знаходять необхідні матеріали, звертаючи до послуг пошукових служб, наприклад Google (<http://www.google.com.ua/>), тощо. Принцип роботи пошукових служб заснований на автоматичній індексації доступних у мережі Internet сторінок і створенні спеціальних баз даних, що містять ключові слова і пов'язані з ними адреси сторінок. Вони дозволяють педагогу з дошкільної освіти отримувати корисну інформацію здійснюючи пошук на освітніх сайтах і порталах. Освітні сайти і портали – окремі інформаційні джерела, що функціонують в освітньому просторі Україні в Інтернеті. Сайт – веб-вузол, що визначається своєю адресою і складається з веб-сторінок, веб-документів, які сприймаються як єдине ціле. Портал – веб-сайт, призначений для певної аудиторії користувачів, що здійснює аналіз, обробку та доставку інформації і надає доступ до сервісів і застосувань на основі персоналізації користувачів. Портал характеризується існуванням розвиненої системи інформаційних ресурсів і активною взаємодією з користувачем через систему



форумі. Вони надають можливість здійснювати пошук, переглянути або замовити документ.

Також у груповій роботі з дітьми можливо використовувати онлайн-ігри (з [англ. online](#) – на зв'язку) – комп'ютерні ігри, що потребують постійного зв'язку з мережею Інтернет, наприклад:

Онлайн-гра: «Знайди 8 хижих тварин» (для дітей старшого дошкільного віку). Сайт гри: <https://www.youtube.com/watch?v=hj-lwAiuV5U>

Мета комп'ютерної онлайн-гри – закріпити знання дітей про хижих тварин та їх особливості проживання, згадати та закріпити числа від 1 до 8, розвивати пам'ять, увагу, мислення. Опис онлайн-гри: дитині потрібно уважно роздивитися подані на екрані картинки та натиснути «мишкою» на потрібну відповідно від запропонованого завдання (поставити тварин у правильній послідовності в нижню стрічку, порахувати всіх тварин). Натискаючи курсором мишки на картинку, якщо відповідь правильна дитина отримує заохочення – «Молодець», одразу їй розповідається про особливості проживання даної хижої тварини, потім зображення картинки стає в нижній ряд. Якщо відповідь не правильна, на екрані з'являється червоний колір, дитині пропонується подумати та спробувати ще раз.

Онлайн-гра: «Правила дорожнього руху» (для старших дошкільників). Сайт гри: <http://play-games.com.ua/rozvivayuchi-dlya-ditej/rozvivayuchi-igri-dlya-ditej-5-rokiv/2126-vchimo-dorozhni-pravila-razom.html>

Мета онлайн-гри – ознайомити дітей з правилами дорожнього руху (як правильно переходити дорогу користуючись світлофором, пішохідним переходом; як правильно переїхати дорогу велосипеді; не можна кататися на скейтборзі на дорозі; не можна грати в футбол на дорозі і біля дороги; як перейти на другу сторону залізної дороги; з якої сторони можна обійти автобус). Опис гри: інспектор дорожньо-патрульної служби спочатку розповідає правило дорожнього руху дитині, дитина повинна правильно обрати час і маршрут шляху – у відповідності з правилом. Під час гри дитині не тільки пояснюють правила поведінки пішохода на дорозі, але і наочно показують наслідки невиконання тих чи інших правил. Наприклад, дитині спочатку пояснюють правило дорожнього руху, потім дитина повинна за обравши відповідний колір світлофору (натиснувши на нього мишкою) правильно перейти дорогу, якщо

дитина правильно виконала завдання її хвалить інспектор «Молодець! Ти вибрав правильний маршрут!», а якщо – ні, говорить «Поміркуй ще! Не можна переходити дорогу на червоний колір світлофору» тощо.

Поширенішою службою мережі Інтернет виступає **електронна пошта**. Електронна пошта (E-mail) – це засіб переказу електронних повідомлень між користувачами, вона пропонує всім абонентам мережі можливість через використання їх комп'ютерів введення ділового і особистісного листування. В залежності від кількості учасників листування прийнято виокремлювати три основні різновиди електронної пошти: звичайна електронна пошта (один до одного); поштові списки (один до багатьох); телеконференція. Використання в своїй роботі електронної пошти забезпечує вихователю передачу кореспонденції у електронному вигляді батькам, здійснювати обмін досвідом з педагогічними працівниками, спілкуватися із фахівцями з інших спеціальностей.

Глобальна мережа Інтернет є потужним джерелом інформації. Дуже важливо вміти оцінювати інформацію, отриману з Інтернету. Найліпший спосіб оцінити знайдену у Вебі інформацію – це вміння порівняти її з такою ж, але розміщеною на іншому сайті.

Загалом є сім типів веб-сайтів.

- Пропагандистські. Застосовуються з метою впливу на суспільну думку та для пробудження громадсько-політичної активності. Сайти цього типу також можуть містити прохання про допомогу, пожертви чи внески..

- Комерційні. Мають рекламу про продукцію, товари й послуги; ними користуються з метою продажу товарів чи надання послуг або просування на ринок певного бізнесу чи продуктів. До даного типу належить сайт корпорацій Microsoft: <http://www.microsoft.com/ukraine>.

- Інформаційні. На таких сайтах публікуються різноманітні дані, зокрема статистичні звіти, плани, каталоги, офіційні документи тощо. Це сайти урядових установ, скажімо, сайт Верховної Ради України <http://rada.gov.ua>.

- Розважальні. Тут ви знайдете музику, відео, ігри, а також новини індустрії розваг. Це, зокрема, сайти телевізійних каналів та сайти, що анонсують нові фільми. З українських сайтів це сайт - «Укрмульти» <http://ukrmult.pingv.in.ua/ivasyk-telesyk/>

- Освітні. Це сайти, які належать освітнім установам, зокрема дошкільним навчальним закладам, школам та університетам.

- Сайти новин. Надають інформацію про місцеві, регіональні, національні та міжнародні події, інколи подібні сайти зв'язані з друкованими виданнями або телевізійними каналами.

- Персональні. Це особисті сайти, що містять довільну інформацію, опубліковану у Вебі їхніми власниками.

Потрапивши на новий сайт, спочатку необхідно визначити, до якого типу він належить, а далі спробувати перевірити сайт за п'ятьма ключовими критеріями, які допоможуть упевнитися, що він є надійним. Ось ці критерії.

■ **Авторитетність.** Зверніть увагу на те, хто створив сайт. Чи достатнім є обсяг знань та досвід людей, які опікуються цим сайтом? Чи мають вони документи, відповідно яким сайт може висвітлювати дане питання? Адже деякі начебто інформаційні сайти чи сайти новин насправді уособлюють лише власний погляд.

■ **Точність.** Визначити, що інформація, яка надається на сайті, є вірогідною та точно викладеною, можна кількома способами. Зокрема, скласти загальне уявлення про сайт досить нескладно, коли звернути увагу на наявність чи відсутність переліку першоджерел та посилань на інші сайти, які ви знаєте як надійні. Не зайвим також буде уважно переглянути кілька матеріалів на наявність граматичних помилок.

■ **Об'єктивність.** Більше довіри має сайт, який є неупередженим. Зазвичай такі сайти відтворюють різні погляди на одне й те саме питання або взагалі утримуються від висновків та коментарів, подаючи лише факти. Подивіться, чи не намагаються вам на сайті щось продати або чи не змальовують певну ситуацію однобічно.

■ **Актуальність.** Зверніть увагу на те, як часто оновлюється інформація на сайті. Саме за цим показником визначається її актуальність. Буває й таке, що події, які видають за майбутні, вже відбулися.

■ **Охоплення.** Визначте, чи досить широким є діапазон відомостей, що містяться на сайті. Можливо, інформація розрахована лише на вузьку аудиторію. Також важливо з'ясувати, чи надаються посилання на інші сторінки та сайти з освітлюваної проблеми.

## **Мережа Інтернет для дітей, правила безпечного спілкування в соціальних мережах.**

Доступ до глобальної мережі Інтернет став невід'ємним атрибутом високотехнологічного суспільства, широкий доступ до інформаційних ресурсів є складовою сучасного культурно-освітнього середовища. Всесвітня мережа надає нові можливості для пошуку інформації та спілкування, але поряд з визнаними перевагами, Інтернет приносить нам нові ризики, ставлячи на порядку денному питання онлайн-безпеки, в першу чергу стосовно дітей.

Чим приваблює Інтернет дітей:

- Різноманітне спілкування.
- Утамування інформаційного голоду.
- Пошук нових форм самовираження.
- Анонімність і віртуальна свобода.
- Відчуття спільності та належності до групи.

**Інтернет-залежність** – психічний розлад, нав'язливе бажання підключитися до Інтернету і хвороблива нездатність вчасно відключитися від нього.

О. Бондаренко визначила форми залежності від сучасних телекомунікаційних технологій:

**Інтернет-адикція** – нав'язливе бажання увійти до Інтернету і нездатність вийти з Інтернету, перебуваючи он-лайн;

**Інтернет-мобільна адикція** – доступ в Інтернет-мережу з мобільного телефону;

**Аудіо/відео-адикція** – прослуховування музики чи перегляд відеокліпів на відеоплеєрі;

**Телевізійна адикція** – залежність від надмірного перегляду новин, серіалів чи будь-яких передач та фільмів;

**Гаджет-адикція** – пристрасть до володіння конкретним мобільним обладнанням, приладом, що має вихід в Інтернет: стільниковим телефоном, смартфоном, комунікатором, міні-комп'ютером і залежність від нього.

**On-line-гемблінг** – гіперзахопленість індивідуальними та/або мережевими он-лайн іграми.

**Кібербулінг** – одна з форм переслідування дітей і підлітків з використанням цифрових технологій. Кібербулінг переслідування повідомленнями в Інтернеті, що містять образи, погрози та агресію; це підлітковий віртуальний терор, напад із метою завдати

психологічної шкоди. Простіше кажучи – сучасний цифровий аналог дитячого знущання. Останнім часом основною платформою для кібербулінгу стали соціальні мережі. Кібербулінгу підлягають діти, яких відштовхнули однолітки. Іноді для цього створюються сайти, де розміщуються компрометуючі матеріали на дитину, яку переслідують.

Для кібербулінгу використовуються:

- мобільний зв'язок (використання фото і відео для дискредитації та залякування жертви, доставка текстових і мультимедійних повідомлень);
- електронна пошта (розсилання повідомлень і листів, що містять залякування, віруси, публікація в Мережі листів жертви особистого характеру);
- форуми і чати (розсилання агресивних повідомлень, розкриття анонімності акаунта жертви, розміщення на сторінках форуму інформації про жертву конфіденційного і особистого характеру);
- соціальні мережі (розміщення коментарів, що містять залякування і знущання, фото і відеоматеріали);
- веб-камери (провокування жертви на відеозапис з подальшою публікацією в Інтернеті);
- сервіси відеохостингу (розміщення відеороликів, що містять знущання або залякування);
- грові сайти (розміщення повідомлень, що принижують і залякують жертву або шкодять її ігровому персонажу з метою психологічного тиску).

В. Кадигроб виокремив основні правила безпечної роботи в Інтернет:

- не надавати нікому свої паролі;
- без гострої необхідності не висвітлювати особисту інформацію по електронній пошті, в чат-кімнатах, соціальних мережах;
- не відповідати на послання непристойного та грубого змісту;
- повідомити старшим про отримання інформації, яка примусить почуватись незручно або налякано;
- не погоджуватись на зустріч з випадковим онлайнним другом;



- не відправляти нікому своє фото;
- дітям не здійснювати комерційні операції через мережу Інтернет.

В. Наход визначила ознаки Інтернет-залежності, а саме:

- повне поглинання Інтернетом;
- потреба у збільшенні часу онлайн-сеансів;
- наявність неодноразових, малоефективних спроб скорочення часу перебування в Інтернеті;
- поява симптомів абстиненції при скороченні користування Інтернетом (повторний потяг, виникнення і посилення напруги);
- виникнення проблем у навколишньому соціальному середовищі (непорозуміння з однолітками, членами родини, друзями);
- намагання приховати реальний час перебування в Інтернеті;
- залежність настрою від використання Інтернету (виражається емоційним і руховим збудженням, тривогою, нав'язливими розмірковуваннями про те, що зараз відбувається в Інтернеті, фантазіями і мріями про Інтернет, вільними чи несвідомими рухами пальців, що нагадує друкування на клавіатурі).

З появою операційної системи Windows 7, до складу якої увійшли засоби батьківського контролю (Parental Control), з'явилась можливість легко контролювати отримання дітьми інформації і забезпечити їх захист під час роботи на комп'ютері.

А отже, можливо встановити:

- обмеження часу, який дитина проводить за комп'ютером;
- обмеження часу, протягом якого діти можуть входити у систему, зокрема, дні тижня і години, коли доступ дозволено.
- обмеження доступу дітей до мережі Інтернет за допомогою веб-фільтра батьківського контролю.

На заняттях з комп'ютерною підтримкою активно застосовують мультимедійні презентації. Найбільш відповідним засобом для створення мультимедійної презентації є програма створення електронних презентацій Microsoft Power Point, що входить до складу пакета Microsoft Office.

У системі дошкільної освіти доцільно використовувати всі види презентацій відповідно до мети заняття або діяльності дошкільника. Як було вказано вище, часто презентації для ЗДО створюються в Microsoft PowerPoint - найпопулярнішої на сьогоднішній день

програмі для створення та проведення презентацій, яка є частиною Microsoft Office, хоча останнім часом все більше педагогів використовують для цієї мети Impress - програму для підготовки презентацій, яка входить до складу OpenOffice.org. Великою перевагою Impress є її безкоштовність (на відміну від PowerPoint) і доступність. У кожній програмі для створення презентацій є свої прихильники і противники, а самі програми мають подібні характеристики і деякі відмінності. Для кожної з програм є великі бази шаблонів для презентацій, фонів і графічних елементів.

Аналіз аняття з комп'ютерною підтримкою:

Комп'ютер як «технічний інструмент навчання»					
Тема заняття	Організація заняття	Зміст заняття	Діяльність вихователя	Діяльність дітей	Допоміжні засоби

**Рис. 1** Схема заняття з комп'ютерною підтримкою

### **Завдання, зміст та форми роботи з дітьми**

Використання ІКТ у дошкільній освіті несе багатомірну педагогічну ефективність, оскільки діапазон використання комп'ютера в освітньому процесі дуже великий: від гри до тестування дітей, виявлення їх індивідуальних особливостей. Комп'ютер може бути як об'єктом вивчення, так і засобом навчання, тобто можливі 2 напрямки комп'ютеризації навчання:

- а) оволодіння дошкільниками комп'ютерною грамотністю;
- б) використання комп'ютера при вивченні різних розділів програми.

При цьому комп'ютер є могутнім засобом підвищення ефективності навчання:

1. Комп'ютер значно розширює можливості пред'явлення навчальної інформації. Застосування кольору, графіки, звуку, сучасних засобів відеотехніки дозволяє моделювати різні ситуації і середовища.

2. Комп'ютер дозволяє підсилити мотивацію дитини. Не тільки новизна роботи з комп'ютером, що сама по собі сприяє підвищенню

інтересу до навчання, але й можливість регулювати пред'явлення навчальних задач за ступенем труднощів, оперативне заохочення правильних рішень позитивно позначаються на мотивації.

3. Комп'ютер дозволяє цілком усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення до навчання - неуспіх, обумовлений незрозумінням, значними прогалинами в знаннях. Працюючи на комп'ютері, дитина одержує можливість довести розв'язання задачі до кінця, спираючись на необхідну допомогу.

4. Одним із джерел мотивації є цікавість. Можливості комп'ютера тут невичерпні, і дуже важливо, щоб ця цікавість не стала переважаючим фактором.

Одна з головних умов впровадження комп'ютера в освітній процес ЗДО - з дітьми повинні працювати фахівці, які знають технічні можливості комп'ютера, які володіють навичками роботи з ними, чітко виконують санітарні норми і правила використання комп'ютерів в установах освіти, які добре орієнтуються в комп'ютерних програмах, розроблених спеціально для дошкільників, які знають етичні правила їхнього застосування і прилучення, які володіють методикою залучення дітей до нових технологій. Крім того, фахівці повинні добре знати вікові анатомо-фізіологічні й психічні особливості маленьких дітей і освітню програму ЗДО.

Комп'ютерні технології рятують як вихователя, так і дитину від важкої рутинної роботи. Крім того, вони відкривають нові можливості використання педагогічних прийомів у традиційній методиці:

1. Підбирати матеріал різного ступеня складності. Конкретній дитині завжди можна запропонувати саме те, що в даний момент відповідає її можливостям і завданням навчання.

2. За допомогою простих дій під час заняття на комп'ютері можна змінити рівень труднощів, характер завдання, адекватним можливостям самої "складної" дитини.

3. Робити «видимими» проблеми в розвитку дитини, які важко виявляються в традиційному навчанні. Показати, як трансформувати виявлені проблеми в спеціальні задачі навчання.

4. Формувати в дитини процес осмислювання власних навичок.

5. Складне програмне забезпечення має надзвичайно просте керування.

6. Багато методик, що успішно використовувалися раніше, тепер покладені на комп'ютерну основу й одержують ніби другий



розвиток. З погляду фахівця, це можливість подивитися на свою роботу з нових позицій, переосмислити методичні прийоми, збагатити знання й уміння, якими він володіє.

Заняття на комп'ютері і для самої дитини створює більш комфортні умови для успішного виконання вправ:

1. Комп'ютерні технології забезпечують цікаву для дитини форму моделювання, класифікації, порівняння.

2. З'являється можливість освоїти дітьми моделі комунікації з вигаданими героями комп'ютерної програми, як основи для освоєння міжособистісної комунікації.

3. Дитина прагне виправити побачену помилку, шукає прийоми самоконтролю, орієнтуючись на привабливу графіку.

4. Під час мовленнєвих занять з використанням комп'ютерної програми в дітей зникає негативізм, пов'язаний з необхідністю багаторазового повторення визначених звуків, складів. З'являється впевненість у своїх силах і бажання навчитися говорити правильно.

5. Діти менше стомлюються, довше зберігають працездатність.

6. Дивлячись на екран монітора, дитина сама бачить результат своєї роботи.

Таким чином, використання комп'ютерної програми підвищує мотивацію не тільки за рахунок ігрової стратегії, на якій програма базується, але й тому, що дитина одержує схвалення не тільки з боку дорослих, але й з боку комп'ютера.

У новій редакції Базового компонента дошкільної освіти у розділі «Комп'ютерна грамота» подане поняття **цифрова компетентність дошкільника** – це здатність дитини використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для задоволення власних індивідуальних потреб і розв'язання освітніх, ігрових завдань на основі набутих елементарних знань, вмінь, позитивного ставлення до комп'ютерної техніки.

Практика використання комп'ютера в ЗДО показує, що у дитини, яка оволоділа елементарною комп'ютерною грамотою добре розвинуті уява, пам'ять, мислення. Загалом, під «**комп'ютерною грамотністю**» (computer literacy) розуміють здатність використовувати комп'ютерну техніку, знання засад інформатики, інформаційних технологій. С. Дяченко «комп'ютерну грамотність дошкільників» визначає одним із видів базової умілості, що ґрунтується на знаннях про персональний комп'ютер, програмне

забезпечення й інформаційно-комунікаційні технології, і зумовлює свободу та результативність дій в організованому інформаційному середовищі.

Комп'ютерна грамотність вже давно не зводиться лише до уміння працювати з програмним забезпеченням – сьогодні це скоріше комп'ютерна безграмотність. Так, В. Гриценко, визначає поняття «комп'ютерна грамотність», як знання комп'ютерів, уміння програмувати прикладні задачі; робота з базами даних і базами знань, уміння їх проектувати і підтримувати; знання інформаційно-комунікаційних технологій та їх використання у вирішенні практичних задач.

Зазначимо, що інформаційна грамотність дітей від 2 до 6 років тільки формується. Т. Науменко зазначає, таких маленьких дітей належить навчати як процесу знаходження, збереження, розпізнавання інформації, так і вмінню її застосовувати.

Аналіз психолого-педагогічних, технічних праць [3, 7, 14, 19, 27, 71] допоміг визначити компоненти і показники сформованості комп'ютерної грамотності старших дошкільників, як-от:

Когнітивний компонент: діти мають уявлення про персональний комп'ютер (або планшет), його складники; знають інтерфейс робочого столу; ознайомленні з правилами поведінки і здоров'язбереження у разі роботи з комп'ютером або планшетом (не можна самостійно вмикати ПК (планшет); не можна тримати зайві предмети біля комп'ютера або їсти; не можна чіпати розетки, комп'ютерні проводи; правильно сидіти за комп'ютером або планшетом; виконувати профілактичні вправи після гри на комп'ютері або планшеті, лімітувати час); мають елементарні уявлення про Інтернет мережу.

Практичний компонент: діти вміють запустити і вимкнути комп'ютер або планшет; працюють з програмами (Word і Paint); вміють користуватися мишкою, клавіатурою; самостійно розпочинають і завершують гру в комп'ютерні ігри; вміють діяти в екстремальних ситуаціях пов'язаних з електроприладами.

Мотиваційний компонент: діти позитивно відносяться до персонального комп'ютера або планшета, мають бажання використовувати їх у своїй пізнавальній діяльності; прагнуть дізнатися більше про функції комп'ютерної техніки і можливості використання різних комп'ютерних програм.

Основні теоретичні підходи до організації процесу формування комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку (від 2-х до 5–6-ти років), а саме:

- компетентнісний підхід до формування знань дітей дошкільного віку про комп'ютер, умінь користуватися ним та навичок доцільного його використання;
- особистісно орієнтований підхід навчання та виховання дітей дошкільного віку;
- теорія розвивального навчання;
- діяльнісний підхід до організації навчання дітей дошкільного віку роботи на комп'ютері;
- інтерактивний підхід в організації занять по ознайомленню дітей з комп'ютером;
- здоров'язберігаючий підхід, в основу якого покладено принцип зміцнення та збереження здоров'я, виховання, розвитку та навчання дітей дошкільного віку в умовах дошкільного навчального закладу.

Основи комп'ютерної грамотності та знайомства з навколишнім світом з допомогою комп'ютера входить до варіативної частини змісту дошкільної освіти.

Основною формою організації роботи по знайомству з основами комп'ютерної грамотності дітей є заняття, які проводяться 2-3 рази на тиждень тривалістю для дітей старшого дошкільного віку 20-30 хв., час знаходження дітей за комп'ютером 5-6 р- 10-15 хвилин. Вони організовуються з невеликими підгрупами дітей (7-8), що забезпечує можливість персональної роботи дошкільників з комп'ютером та здійснення індивідуального і диференційованого підходів до кожного вихованця.

Заняття будуються на основі бесід та практичних дій (спеціальних вправ, ігор дидактичного характеру з математичним, мовленнєвим, природничим, образотворчим змістом).

У ході роботи з дітьми-дошкільниками використовується добірка навчальних та розвивальних комп'ютерних програм, яка встановлюється на всі машини. Діти працюють лише з цими програмами, інше програмне забезпечення не використовується.

Заняття з дітьми будуються на ігрових методах і прийомах. Це дозволяє дітям у цікавій, доступній формі отримати знання,

вирішити завдання. Вони організовуються у вигляді бесіди педагога (який має відповідну освіту) з дітьми.

Для більш ефективного та міцного оволодіння знаннями програма з комп'ютерної грамотності будується на основі поступового занурення дітей у навчальні теми, що забезпечує вирішення основних груп завдань та сприяє розвитку розумових процесів. Дітям дається загальне поняття про комп'ютер та його значення в житті сучасної людини. У ході розмови педагог формує в дітей зацікавленість до технічного засобу, пояснює необхідність використання комп'ютера сучасною людиною, а в ході практичної частини формує навички роботи на комп'ютері.

Дошкільникам даються елементарні **знання** про найголовніші правила безпеки під час роботи на комп'ютері, призначення та функції основних складових комп'ютера (миші, клавіатури, системного блоку, монітору, принтера та сканера). У дітей формуються **уявлення** про основні елементи робочого столу, про роботу операційної системи Windows і про використання вікна папки, **уміння** виконувати запропоновану послідовність дій з використанням клавіатури та миші.

1. Дітям розповідають про особливості, можливості, переваги та недоліки комп'ютерної техніки, елементарні **уявлення** щодо використання ПК в науці, техніці, охороні здоров'я, побуті, у повсякденному житті, формуються **вміння** користуватися клавіатурою, окремими клавішами і «мишою».

2. З допомогою комп'ютера, використовуючи навчальні програми (зміст яких відповідає віковим, психологічним можливостям і водночас забезпечує подальший розвиток дитини) формуються елементарні **уявлення** про основні способи спілкування, про простір і час, про Землю, зірки і Сонячну систему, Україну, розмаїття рослинного і тваринного світу, пори року, про оточуючий світ і власне «Я», умовні позначення й таке інше.

**Комп'ютерні заняття в дітей складаються з 3-х частин: підготовчої (вступної), основної та заключної** (відповідно методичного листа МОНУ «Організація та зміст навчально-виховного процесу в дошкільних навчальних закладах» № 1/9-306 від 06.06.10р).

1. **Підготовча (вступна) частина.** Відбувається введення дитини в сюжет заняття. У цій частині проводяться розвиваючі ігри,

бесіди, конкурси, змагання, які мають на меті підготовку дитини до роботи з комп'ютером, допомагають їй впоратися з поставленим завданням, проводяться гімнастика для очей та пальчикова гімнастика, а також гімнастика для підготовки зорового, моторного апарату до роботи з комп'ютером. Зазвичай ця частина заняття проводиться в залі релаксації.

Наприклад, друге заняття (після першого ознайомлення з комп'ютером) педагог може розпочати з повторення матеріалу попереднього заняття методом запитань-відповідей:

- Як називається зала, де розміщуються комп'ютери?
- Що вміє робити комп'ютер?
- З яких частин складається комп'ютер?
- Навіщо потрібні комп'ютери людям? та ін.

Такі питання можуть бути з будь-якої іншої тематики. Наприклад: з повторення або вивчення матеріалу з математики, мовленнєвого спілкування, художньої літератури, малювання, природи, народної творчості, правил дорожнього руху, сенсорики.

Після такої бесіди, педагог пропонує дітям відпочити, щоб підготуватися до роботи з комп'ютером, проводить з ними фізкультурну хвилинку. Тривалість цієї частини заняття 10 – 15 хвилин.

II. *Основна частина* заняття також триває 10 – 15 хвилин. Вона містить у собі новий матеріал щодо устрою комп'ютера та роботи з ним, закріплення нового матеріалу, самостійну роботу дітей з комп'ютером, індивідуальну роботу педагога з дітьми. Ця частина заняття може бути продовженням підготовчої частини, її доповненням або заохоченням. При цьому слід зауважити, що фронтальні та змагальні методи тут неприпустимі. У цій частині заняття педагог намагається сформувати необхідні дитині навички роботи з комп'ютером, зокрема з мишкою, клавіатурою, різноманітними меню.

Практики розробили декілька способів введення дитини в комп'ютерне навчання, а саме:

- пояснення дитині призначення кожної клавіші у відповідній послідовності, практична демонстрація функцій тієї або іншої клавіші, пояснення роботи з мишкою;
- при вивченні нових клавіш, необхідно орієнтуватися на існуючі в дитини навички роботи з комп'ютером;

- надавати дитині можливість самостійно діяти за допомогою нових клавіш та уточнювати пояснення функцій, які виконують дані клавіші.

III. *Заключна частина заняття* необхідна для зняття зорової напруги. Проводиться вона в залі релаксації. Саме в цій частині заняття педагог проводить з дітьми гімнастику для очей, комплекс вправ для профілактики зорової втоми, фізкультурні хвилинки, розслаблення під музику.

У заключній частині підводиться підсумок заняття, де педагог має нагоду ще раз закріпити з дітьми новий матеріал, назви, які необхідно запам'ятати, з'ясувати, що їм сподобалось, а що давалось важче. Тривалість цієї частини до 5 хвилин (3 хв. – гімнастика, 2 – підсумок).

Формування у дітей навичок роботи з комп'ютером – процес складний та тривалий, адже можуть виникати проблеми, пов'язані із засвоєнням неправильних дій, із недоліками в роботі з клавіатурою, мишкою, програмами тощо, які потім буде важко скорегувати. З цією метою доцільно привертати увагу до правильно виконаних дій, заохочувати бажання повторити їх, радіти успіхам. Доцільно надавати дітям право на вибір, самостійну поведінку та творчу ініціативу, підтримувати їхнє прагнення експериментувати. Важливо, щоб педагог, який організовує роботу дошкільнят на комп'ютері, ставився до нього як до пізнавального, навчального інструмента, а не іграшки. При цьому варто зазначити, що комп'ютерні ігри повинні доповнювати звичайні, збагачувати педагогічний процес новими методиками, спонукати дошкільнят до творчості.

Слід зауважити, що навчання роботі на комп'ютері передбачає також знання старшими дошкільниками алфавіту, їх вміння читати. Навчити взаємодії з комп'ютером дитину, яка не вміє читати, дуже важко та й доцільність такого намагання сумнівна.

У ході спілкування з комп'ютером потрібно виховувати інтелектуальні, вольові та емоційні якості особистості, культивувати звичку до свідомої та сумлінної праці, уміння долати труднощі, переживати радість пізнання та досягнення успіху.

Заняття дітей з комп'ютером містить чотири компоненти:

1) активне пізнання дітьми довкілля;

2) поетапне засвоєння все більш ускладнених ігрових способів і засобів вирішення ігрових завдань;

3) зміна предметно-знакового середовища на екрані монітору;

4) активізація спілкування дитини з дорослими та іншими дітьми. Можливо реалізувати такі цілі: розвиток мотиваційної сфери (формування пізнавальних потреб, мотивів досягнення і самоствердження тощо); ефективне навчання лічбі, письму, читанню тощо; розвиток вищих психічних функцій (мислення, пам'ять, увага тощо); формування довільності психічних процесів дошкільника; корекційна робота з дітьми з обмеженими можливостями, їхня реабілітація й адаптація; реалізація індивідуального підходу до дитини у процесі навчання; розвиток емоційної сфери (формування необхідних навичок керування своїми почуттями й емоційним станом, подолання надмірної тривожності); «механізація» педагогічних операцій (робота комп'ютера в режимі тренажера).

## **Алгоритм навчання дітей дошкільного віку роботі на комп'ютері**

### **1. Пояснити дитині як правильно тримати мишку в руці:**

- накрити її долонею так, щоб її верхня частина знаходилася у зап'ястку;

- легко торкнутися великим пальцем і мізинцем бокових частин миші;

- тримати вказівний палець на лівій кнопці, середній на правій, а безіменний притиснути до бокової частини миші;

- діяти маніпулятором–мишою легко і плавно;

- дозволити всій руці рухатися під час переміщення миші.

Не допускати:

- «сповзання» долоні по миші, щоб частина долоні лежала на столі;

### **2. Навчити дитину рухати маніпулятором мишою:**

- виконувати клік і подвійний клік;

- встановлювати в потрібне місце курсор;

-перетягувати маніпулятором об'єкти на моніторі (при цьому вчити дитину тримати натиснену ліву кнопку миші і відпускати її лише тоді, коли об'єкт перенесено в потрібне місце).

**3. Познайомити з основною роботою клавіш клавіатури (потрібних дитині):**



- клавіші переміщення курсору (4 клавіші з правого боку клавіатури з стрілочками-позначками, які допоможуть дитині рухати героями в іграх);

- алфавітно-цифрові клавіші (для введення цифр, літер і розділових знаків);

- спеціальні клавіші або командні: Shift – задає режим великих літер, Backspace – витирає зайве зліва від курсору (гумка), Delete – витирає зайве справа від курсору, Enter – дає команду починати працювати, створює новий абзац, Ctrl+ Shift – змінюють розкладку клавіатури (з англійської на українську або російську та навпаки), Pause – дає команду паузи в грі, пробіл служить для пропусків між словами.

#### **4. Познайомити з основними елементами робочого стола**

- допомогти адаптуватися в операційній системі «Windows»;

- вчити користуватися основними об'єктами інтерфейса: «Робочий стіл», меню «Пуск», «Мій комп'ютер», «Мої документи», «Корзина»;

- вивчити управління вікном папки, працювати у програмі «Блокнот» та з графічним редактором Paint.

#### **5. Формування умінь і навичок у використанні набутих знань**

- правильно вмикати і вимикати комп'ютер;

- запускати і вимикати ігри та інші програми натискаючи лівою кнопкою миші на хрестик у правому кутку монітора;

- грати в ігри, використовуючи клавіші курсору;

- знаходити на клавіатурі клавіші з потрібними літерами і друкувати склади, слова, речення, невеликі тексти

Формування у дітей навичок роботи з комп'ютером – процес складний та тривалий, адже можуть виникати проблеми, пов'язані із засвоєнням неправильних дій, із недоліками у роботі з клавіатурою, мишою, програмами тощо, які потім буде важко скорегувати. З цією метою доцільно привертати увагу до правильно виконаних дій, заохочувати бажання повторити їх, радіти успіхам. Доцільно надавати дітям право на вибір, самостійну поведінку та творчу ініціативу, підтримувати їхнє прагнення експериментувати. Важливо, щоб вихователь, який організовує роботу дошкільнят на комп'ютері, ставився до нього як до пізнавального, навчального інструмента, а не іграшки. При цьому варто зазначити, що комп'ютерні ігри



повинні доповнювати звичайні, збагачувати педагогічний процес новими методиками, спонукати дошкільнят до творчості.

Таблиця 5

Структура занять з комп'ютерної грамотності

Вид діяльності	Задачі	Методи та прийоми
1.Мотивація 2.Інтелектуальна розминка 3.Хвилинки безпеки	1.Створення позитивного настрою, організація дитячого колективу для продуктивної роботи 2.Розвиток пізнавальних здібностей дітей 3.Закріплення правил безпеки при роботі за комп'ютером	Ігри та ігрові вправи на збір уваги,соціалізацію та мотивацію.Ігрові прийоми, сюрпризні моменти Ігри, ігрові вправи. Міні-вікторини Загадки Обговорення правил за ілюстраціями, відео-фрагментами
1.Робота з наочним матеріалом 2.Пальчикова гімнастика 3.Робота в зошиті. 4.Фізхвилинка. 5.Робота з комп'ютером 10-15 хв. 6.Гімнастика для очей	Активізація знань по темі Розігрів дрібних м'язів Розвиток уваги, пізнавальних процесів. Формування уявлення про комп'ютер та його устрій. Навчання, закріплення навиків роботи з мишкою, клавіатурою Зняття напруги очей	Бесіда, дидактична гра, перегляд презентацій Ігрові вправи, пальчикова гімнастика Виконання завдань у робочих зошитах Фізвправи Ігрові вправи на комп'ютері Вправи для очей
1.Гра-релаксація 2.Підсумок заняття	Формування вмінь самоаналізу Підведення підсумків	Релаксаційні вправи  Бесіда

Таблиця 6

Орієнтовний перелік програмного забезпечення, необхідного для формування у дошкільників комп'ютерної грамотності (цифрової компетентності)

Тип програмного забезпечення	Приклад програми
Операційна система з графічним інтерфейсом	Windows, Linux
Текстовий процесор	MS Word
Графічний редактор	Paint

## Схема аналізу заняття з комп'ютерної грамотності:

Комп'ютерне заняття					
Тема заняття	Організація заняття	Зміст заняття	Діяльність вихователя	Діяльність дітей	Комп'ютерна грамотність дітей

**Рис. 2** Схема заняття з комп'ютерної грамотності

Слід зауважити, що навчання роботі на комп'ютері передбачає знання старшими дошкільниками алфавіту, їх вміння читати. Навчити взаємодії з комп'ютером дитину, яка не вмє читати, дуже важко та й доцільність такого намагання сумнівна.

В ході спілкування з комп'ютером потрібно виховувати інтелектуальні, вольові та емоційні якості особистості, культивувати звичку до свідомої та сумлінної праці, уміння долати труднощі, переживати радість пізнання та досягнення успіху.

Приклади конспектів занять з комп'ютерної грамотності подано у Додатку В.

### **Комп'ютерні ігри як засіб педагогічної комунікації для реалізації навчання**

Досліджуючи використання комп'ютерних ігор у роботі з дошкільниками, В. Могільова зауважує, що вони вчать долати труднощі, вимагають умінь зосереджуватися на навчальному завданні, запам'ятовувати умови і правильно їх виконувати. Автор переконаний, що завдяки комп'ютеру стає ефективним навчання цілепокладання, планування, контролю й оцінювання результатів самостійної діяльності дитини через поєднання ігрових і неігрових моментів. Дитина входить у сюжет ігор, засвоює їх правила, підкорює їм свої дії, намагається досягнути результату. Так, на її думку, в дитини може розвинутися довільна поведінка, інтелектуальні здібності, вольові якості (самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість, цілеспрямованість), а також співчуття героям гри. Це збагатить її ставлення до довкілля.

Подібна думка, висвітлена й у дослідженнях К. Карделлан і Г. Грезійон, які наголошують, що навіть елементарні відеоігри вимагають від дітей уваги, спритності, посидючості і наполегливості.

Гравець діє шляхом проб і помилок, а це є активною експериментальною діяльністю. Комп'ютерна гра зобов'язує дитину до постійної ініціативи, до вирішення низки проблем, що логічно змінюють одна одну, що дозволяє дитині в кожний момент гри усвідомлювати важливість і обґрунтованість свого вибору. Так дошкільник наближується до світу дорослих, до світу, де необхідно особисто відповідати за свої рішення.

Н. Лисенко, Н. Кирста пропонують упроваджувати комп'ютерні технології в освітній процес ЗДО в таких формах: використання комп'ютера як засобу діяльності дитини (проведення комп'ютерних розвивальних ігор із дітьми від трьох до п'яти років у другій половині дня підгрупами); заняття в комп'ютернійзалі зі старшими дошкільниками один раз на тиждень підгрупами.

Поняття «комп'ютерної гри» на сьогодні має декілька трактувань, і вживається як у «широкому», так і у «вузькому» значенні слова.

В «широкому значенні» комп'ютерні ігри розуміються як загальний термін для визначення всіх інтерактивних розважальних програм на ЕОМ. «Вузьке значення» пов'язане з іграми, які призначені для персонального комп'ютера, при цьому не уточнюються, чи це ексклюзивні ігри для ПК.

Загалом, *комп'ютерна гра* – це комп'ютерна програма, яка служить для організації ігрового процесу, зв'язку з партнерами у грі, або сама виступає як партнер.

Комп'ютерні ігри зазвичай є розвивальними програмами. Навчальна гра має подвійний зміст: ігровий – реалізація творчого задуму та одержання дитиною винагороди; навчальний – придбання знань, умінь і навичок за допомогою діяльності за заданими правилами. Комп'ютерні ігри створені так, що дитина може собі уявити окреме поняття або конкретну ситуацію, аодержати узагальнене поняття про всі схожі предмети або ситуації. У такий спосіб у дитини розвиваються такі важливі операції мислення як узагальнення і класифікація. Під час гри на комп'ютері, дитина рано починає розуміти, що предмети на екрані – це не реальні речі, а тільки знаки цих реальних речей. Таким чином, у дітей починає розвиватися так звана знакова функція свідомості, тобто розуміння того, що є кілька рівнів навколишнього середовища – це й реальні речі, і картинки, схеми, слова або числа тощо.

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина, працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.

Існують різні підходи до класифікації комп'ютерних ігор, серед яких: - за кількістю гравців, які грають в одну і ту ж гру; - за платформою, для якої призначена гра (сюди ж включається поділ за операційними системами); - за методом розповсюдження гри (тобто аналогічний розподілу всіх програмних продуктів на shareware, freeware) На сьогоднішній день найбільш поширеною і найскладнішою є класифікація комп'ютерних ігор за жанрами, оскільки при ній відбувається розподіл за багатьма комплексними характеристиками гри. Жанр - це сукупність ігор, об'єднаних за:

- загальним колом тем або предметів зображення;
- авторським відношенням до предмета, особи або явища;
- способом розуміння й тлумачення певного кола подій.

У дослідженнях В. Моторина пропонується умовна класифікація комп'ютерних ігор: адвентурні, стратегії, аркадні, рольові, 3D-Action, логічні, симулятори.

Як зазначають Н. Лисенко, Н. Кирста, комп'ютерні ігри, що використовуються в роботі з дітьми дошкільного віку умовно можна поділити на підгрупи:

- адвентурні (пригодницькі) – візуальні ігри, що оформлені як мультиплікаційний фільм, однак у яких припускається можливість керувати перебігом ігрових подій;

- стратегії – комп'ютерні ігри, що призначені для навчання дітей плануванню власної діяльності і стеженню за перебігом подій певної ігрової ситуації;

- рольові – спрямовані на використання потрібного ігрового персонажу для досягнення певної мети (відшукування артефакту, людини тощо);

- логічні – спрямовані на розвиток пізнавальної сфери дітей, складаються з різноманітних завдань, головоломок, які повинен розв'язати гравець;

- симулятори (імітатори) всіх технічних засобів – вітрильників, літаків, автомобілів тощо.

Комп'ютерні ігри не замінюють звичні ігри, а доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями. Тому комп'ютерні ігри повинні відповідати наступним вимогам:

- Мати позитивну етичну спрямованість, у них не повинно бути агресивності, жорстокості, насильства. Особливий інтерес викликають програми з елементами новизни, сюрпризності, незвичності.

- Категорично забороняється використовувати в роботі з дітьми "комерційні" комп'ютерні ігри з агресивним, "жорстким" змістом у цілях тренінгу швидкості реакції, з напруженим темпом розгортання подій на екрані.

- Рекомендується застосовувати комп'ютерні ігрові розвиваючі і повчальні програми, події в таких програмах і темп їх розвитку регулюються самою дитиною або педагогом по ходу природного протікання його діяльності.

- Комп'ютерним іграм повинні передувати розвиваючі і повчальні завдання, які створюють базу для залучення дітей до комп'ютерних ігор.

Щенко Г.А., Нимирська Л.В. виокремлюють:

#### **а) Розвиваючі ігри**

Це комп'ютерні програми "відкритого" типу, призначені для формування і розвитку в дітей загальних розумових здібностей, здатності в думках співвідносити свої дії по управлінню грою із зображеннями, що створюються в комп'ютерній грі, для розвитку фантазії, уяви, емоційного й етичного розвитку. У них немає явно заданої мети, бо вони є інструментами для творчості, для самовираження дитини. До програм цього типу відносяться:

- різного роду графічні редактори, зокрема "малювалки", "розмальовки", конструктори, що надають можливість вільного малювання на екрані прямими і кривими лініями, контурними і суцільними геометричними фігурами і плямами, зафарбування замкнених областей вставки готових малюнків, стирання зображення, корекції малюнків;

- прості текстові редактори для введення, редагування і друку тексту;

- "конструктори середовищ" з різноманітними функціональними можливостями вільного переміщення персонажів

та інших елементів на фоні декорацій, зокрема ті, які служать основою створення "режесерських" комп'ютерних ігор;

- "музичні редактори" для введення, зберігання та відтворення простих (частіше одноголосих) мелодій в нотній формі запису;

- "конструктори казок", у яких поєднуються можливості елементарних текстового і графічного редакторів для формування й відтворення ілюстрованих текстів деревовидної або мережної структури.

#### **б) Навчальні ігри**

Це ігрові програми дидактичного ("закритого") типу, у яких в ігровій формі пропонується вирішити одну або декілька дидактичних задач. До цього класу відносяться ігри, пов'язані з формуванням у дітей математичних навиків; із закріпленням правопису слів і поповненням словарного запасу, листуванням через читання і читанням через лист рідною чи іноземною мовами; з формуванням динамічних уявлень про орієнтації на площині і в просторі; з естетичним, етичним вихованням; екологічним вихованням; з основами систематизації і класифікації, з синтезом і аналізом понять.

#### **в) Ігри-експерименти**

В іграх цього типу мета та правила не задані явно, бо приховані в сюжеті або способі управління нею. Тому дитина, щоб добитися успіху в рішенні ігрової задачі, повинна шляхом пошукових дій усвідомити мету й спосіб дії, що і є ключем до досягнення загального рішення ігрової задачі.

#### **г) Ігри-забави**

У таких іграх не містяться в явному вигляді ігрові задачі або задачі розвитку (це видно з назви групи). Вони просто надають можливість дітям розважитися, здійснити пошукові дії та побачити на екрані результат у вигляді якого-небудь "мікромультика".

### ***Педагогічні умови застосування комп'ютерних ігор в освітньому процесі ЗДО. Специфіка організації занять з використанням комп'ютерних ігор***

Сьогоднішня практика засвідчує проведення в ЗДО комп'ютерних ігор у спеціально обладнаному комп'ютерно-ігровому комплексі, завдяки чому їх можна поєднувати з іншими видами

занять. Застосування комп'ютерної техніки робить заняття цікавим і по-справжньому сучасним.

Комп'ютер вводячи дитину у певну ігрову ситуацію та надаючи дидактичну допомогу у вигляді навчального матеріалу з ілюстраціями та графіками дозволяє істотно покращити освітній процес та якісно змінити контроль за діяльністю дітей.

Комп'ютер підсилює мотивацію дітей, сприяє підвищенню зацікавленості. Новизна роботи з комп'ютером сама по собі сприяє підвищенню інтересу до навчання, а можливість регулювати навчальні завдання за ступенем складності позитивно позначаються на мотивації.

Крім того, комп'ютер дозволяє повністю усунути одну з найважливіших причин негативного ставлення дітей до навчання – проблеми нерозуміння матеріалу (новий матеріал подається в інтерактивній формі, що забезпечує та зберігає стійкий інтерес та увагу дітей). Працюючи на комп'ютері, діти отримують можливість виконати завдання до кінця, для цього у комп'ютерних іграх існує система стимулювання (підказки та заохочення на зразок: «Молодець», «Спробуй ще раз», «Подумай, "Чудово", які супроводжуються позитивними або негативними звуками).

Комп'ютерні ігри та вправи необхідно розглядати як особливий засіб, що стимулює творчу активність дітей. Вони цікаві та доступні, а закладені в них ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, які стимулюють дитину. Дитина, працюючи за комп'ютером, має реальну можливість бачити на екрані результат своєї роботи.

Комп'ютерні ігри:

- допомагають дітям краще засвоювати матеріал, виявляють прогалини у знаннях та усувають їх, забезпечують досягнення дітьми певного рівня інтелектуального розвитку;

- під час комп'ютерних ігор у дітей розвиваються позитивні емоційні реакції, що сприяє корекції і розвитку психічних процесів;

- заняття з використанням комп'ютерних програм, розвивальних ігор стимулюють у дітей цікавість і прагнення досягати поставленої мети.

Разом з тим необхідно пам'ятати, що дитина граючись потрапляє в різні уявні ситуації, однак її емоції – реальні. Далеко не всі комп'ютерні ігри спроможні вирішити освітні завдання.



Візьмемо, наприклад ігри, де головним завданням є швидке натискання клавіш, такі ігри дають розвиток сенсорики та деяких параметрів уваги, але разом з тим стимулюють підвищення у дитини рівня тривожності, бажання сховатися від дійсності в уявному світі. Тому дуже важливо підбирати ігри, які б за змістом розвивали дитину.

Комп'ютерні ігри дозволяють організувати освітню діяльність в цікавій формі. Дитину постійно супроводжує гном, кролик, або інший казковий герой, який спонукає її до дій. Дитина попадає в різні незвичайні ситуації, сама собі ставить завдання, шукає засоби для їх вирішення, і при кожному успішному вирішенні отримує вагомое емоційне заохочення. При цьому у дитини формується установка на самостійний пошук, критичне ставлення до оточення і самого себе, бажання дізнатися нове.

Комп'ютерним іграм повинні передувати ігри зі звичайними іграшками і предметами –замінниками, діяльність з опорою на реальний предмет чи реальні дії. До гри на комп'ютері дитина залучається лише за умови своєчасного розвитку різних видів діяльності: предметно-продуктивної, ігрової, музичної, конструкторської, зображувальної та ін. Адже, комп'ютерним іграм дошкільників властиві загальні, спільні з ігровою діяльністю риси. Водночас вони мають свої правила, свою специфіку, обумовлену технологічними особливостями, а також особливостями психофізичного впливу комп'ютерних ігор на дітей. Правила комп'ютерних ігор схожі за правилами до традиційних ігор, проте мають принципові відмінності:

- комп'ютерні ігри будуються за принципом поступового ускладнення ігрових та дидактичних завдань;

- "етапність", закладена в програмі, часто не дозволяє перейти на наступний рівень без виконання завдань попереднього рівня;

- в одних іграх можна за допомогою "меню" довільно дозувати рівень складності завдання. В інших "адаптивних" іграх програма сама підлаштовується під дитину і пропонує їй нові завдання з врахуванням її попередніх відповідей: складніші, якщо завдання виконується успішно, чи простіші – коли навпаки;

- деяким комп'ютерним іграм притаманний елемент випадковості, новизна, раптовість, несподіваність. Можуть раптово виникати нові персонажі, нові ситуації, явища і взаємозв'язки.



В. Тягай визначила чотири стадії розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор [96, с. 79-80]:

1. *Стадія легкої захопленості.* Після того, як людина один або кілька разів пограла у рольову комп'ютерну гру, вона починає «почувати смак», їй починає подобатися комп'ютерна графіка, звук, сам факт імітації реального життя або певних фантастичних сюжетів.

2. *Стадія захопленості.* Фактором, що свідчить про перехід людини на цю стадію формування залежності є поява в ієрархії потреб нової потреби – гра в комп'ютерні ігри. Насправді нова потреба лише узагальнено позначається як необхідність в комп'ютерній грі. Її структура і природа є набагато складнішими, залежать від індивідуально-психологічних особливостей самої особистості. Гра в комп'ютерні ігри на цьому етапі приймає систематичний характер. Якщо людина не має постійного доступу до комп'ютера, тобто задоволення потреби фруструється, можливі досить активні дії з усунення фруструючих обставин.

3. *Стадія залежності.* Ця стадія характеризується не тільки зміщенням потреби в грі на нижчий рівень піраміди потреб, але й іншими, не менш серйозними змінами – у ціннісно змістовній сфері особистості. За даними А. Шмельова відбувається інтерналізація локусу контролю, зміна самооцінки й самосвідомості. Залежність може оформлятися в одній із двох форм: соціалізованій й індивідуалізованій. Соціалізована форма ігрової залежності відрізняється підтримкою соціальних контактів із соціумом (хоча й в основному з такими ж ігровими фанатами). Такі люди дуже люблять грати спільно, грати за допомогою комп'ютерної мережі один з одним. Ігрова мотивація в основному носить змагальний характер. Ця форма залежності менш згубна у своєму впливі на психіку людини, ніж індивідуалізована форма. Розходження в тому, що люди не відриваються від соціуму, не занурюються «у себе»; соціальне оточення, хоча й складене з таких же фанатів, все-таки, як правило, не дає людині повністю відірватися від реальності, «піти» у віртуальний світ і довести себе до психічних і соматичних порушень. Індивідуалізована форма залежності – це форма залежності, коли порушуються не тільки нормальні людські особливості світогляду, але й взаємодія з навколишнім світом. Порушується основна функція психіки – вона починає відбивати не вплив об'єктивного світу, а віртуальну реальність. Ці люди часто довго грають поодиночі,

потреба в грі перебуває в них на одному рівні з базовими фізіологічними потребами. Для них комп'ютерна гра – це свого роду «наркотик». Якщо протягом якогось часу вони не взмозі грати, то починають почувати незадоволеність, негативні емоції, впадають у депресію. Це клінічний випадок, психопатологія або спосіб життя, який веде до патології.

4. *Стадія прихильності.* Ця стадія характеризується вгасанням ігрової активності людини, зрушенням психологічного змісту особистості в цілому у бік норми. Тобто людина «тримає дистанцію» з комп'ютером, однак повністю відірватися від психологічної прихильності до комп'ютерних ігор не може. Це найтриваліша з усіх стадій – вона може продовжуватися все життя, залежно від швидкості вгасання прихильності.

Отже, необхідно одразу привчати дитину правильно ставитися до комп'ютера: як до технічного пристрою, за допомогою якого можливо отримати знання і навички, а не як до засобу отримання емоцій; дитина дошкільного віку повинна перебувати за комп'ютером не більше 10-15 хв. – 2-3 рази на тиждень, комп'ютерні ігри не повинні замінювати традиційні ігри дітей. Отже, необхідно:

- Звертати увагу на те, щоб гра була доступна в відповідності віку дитини.

- Системні вимоги дитячих ігор, як правило, дуже невисокі, потрібно подивитися, чи підійде гра до операційної системи встановленої на комп'ютері.

- Необхідно пояснити дитині правила гри.

- Якщо в грі є герої казок або мультфільмів, бажано познайомитися з ними (героями) заздалегідь.

#### **Дидактичні вимоги до комп'ютерної навчальної гри:**

1. Відповідність основним дидактичним принципам – усвідомленню, систематичності, індивідуалізації, а також специфічним принципам навчання дитини - доступності та наочності.

2. Відповідність програми віковим та психофізіологічним особливостям дошкільнят.

3. Спрямованість програми на формування вмінь самостійно здобувати інформацію та працювати з нею.

4. Присутність різних видів інформації, що підлягає засвоєнню, розширення світогляду дитини.

5. Презентація основних елементів логічного мислення (порівняння, узагальнення, класифікація, серіація, систематизація та змістове співвідношення) та шляхів їх вивчення.

6. Наявність систем підказок, допомоги та навчальних елементів при виконанні завдань.

7. Спрямованість комп'ютерної гри на формування у дитини елементів логічного мислення.

8. Організація постійного зворотного зв'язку з дитиною у процесі виконання ігрових завдань: реагування програми на відповіді дитини (повідомлення про правильність/неправильність відповіді, підказка, тренування та ін.).

9. Тип програми за відповідними показниками (ігрова, навчальна, навчально-ігрова, тестова та ін.).

10. Наявність системи контролю знань.

*Методика використання комп'ютерних навчально-пізнавальних ігор у роботі з дошкільниками*

Комп'ютерну гру можливо використовувати як в індивідуальній роботі з дітьми (дитина проходить її самостійно, у своєму темпі, за персональним комп'ютером, використовуючи маніпулятор «мишу»), так і у груповій (гра може бути виведена на електронну дошку за допомогою мультимедійного проектору, замість «миші» використовується указка). Вона може слугувати частиною заняття або використовуватися окремо для організації дитячого пізнання у позанавчальний час.

Організація заняття з використанням комп'ютерної гри:

**Підготовча частина.** Бесіда з дітьми відповідно меті заняття. Розміщування дітей за персональними комп'ютерами (або включення проектору і показ гри на інтерактивній дошці). Тривалість 5-10 хвилин.

Друга, **основна частина** заняття триває 10-15 хвилин. Виконання дітьми завдань гри.

Третя, **заключна частина заняття**, необхідна для зняття зорової напруги. Проводиться вона в залі релаксації. Саме в цій частині заняття педагог проводить з дітьми гімнастику для очей, комплекс вправ для профілактики зорової втоми, фізкультурні хвилини, розслаблення під музику.

В заключній частині підводиться підсумок заняття, де вихователь має нагоду ще раз закріпити з дітьми новий матеріал,

назви, які необхідно запам'ятати, з'ясувати що їм сподобалось, а що давалось важче. Тривалість цієї частини до 5 хвилин (3 хв. – гімнастика, 2 – підсумок).

**Аналізують комп'ютернігри за такими критеріями:**

- виробник комп'ютерної гри;
- мета та завдання комп'ютерної гри, відповідність цілям (поданим у програмах розвитку дітей);

- хід комп'ютерної гри (позитивне і негативне у змісті гри, доступність поданої інформації, урахування вікових обмежень, цікаві завдання для дітей, націленість на формування в дітей умінь і навичок дослідницької та творчої діяльності, розвиток їхньої пізнавальної сфери);

- якість оформлення (кольорова гамма, чіткість зображення, стилістична виразність тексту, озвучування дій героїв гри тощо).

- самостійність, завершеність, оригінальність гри.

С. Іванова виокремила дидактичні вимоги до комп'ютерних навчальних ігор для дошкільників:

1. Відповідність основним дидактичним принципам – усвідомленню, систематичності, індивідуалізації, а також специфічним принципам навчання дитини – доступності та наочності.

2. Відповідність ігрової програми віковим та психофізіологічним особливостям дошкільнят.

3. Спрямованість програми на формування вмій самостійно здобувати інформацію та працювати з нею.

4. Присутність різних видів інформації, що підлягає засвоєнню, розширення світогляду дитини.

5. Презентація основних елементів логічного мислення (порівняння, узагальнення, класифікація, серіація, систематизація та змістове співвідношення) та шляхів їх вивчення.

6. Наявність систем підказок, допомоги та навчальних елементів при виконанні завдань.

7. Спрямованість комп'ютерної гри на формування у дитини елементів логічного мислення.

8. Організація постійного зворотного зв'язку з дитиною у процесі виконання ігрових завдань: реагування програми на відповіді дитини (повідомлення про правильність/неправильність відповіді, підказка, тренування тощо).

9. Тип програми за відповідними показниками (ігрова, навчальна, навчально-ігрова, тестова тощо).

10. Наявність системи контролю знань.

Схема аналізу розроблених комп'ютерних навчально-пізнавальних ігор для дітей. Критерії оцінки якості організації і проведення навчально-пізнавальних занять з використанням комп'ютерних ігор

1. Мета використання комп'ютерної гри на заняттях в ЗДО

2. Відповідність змісту комп'ютерної гри змісту навчання та виховання у ЗДО.

3. Забезпечення комп'ютерної гри всіма видами інформації, що підлягає засвоєнню в процесі розвитку окремих елементів логічного мислення дитини (аналіз, синтез, порівняння, абстрагування, серіація, узагальнення, класифікація, систематизація, тощо).

4. Відповідність комп'ютерної гри дитячій аудиторії (врахування вихідного стану дитини, вікових та типологічних її характеристик, тощо).

5. Можливість здійснення регулювання зовнішнього вигляду екрана, меню, гучності та розміру тексту.

6. Вільний перехід від одного розділу гри до іншого, тип коментарів кожного ігрового завдання.

7. Можливість здійснення перевірки засвоєння матеріалу дошкільниками.

Таблиця 7

### Основні показники діяльності дитини на комп'ютері [45]

<i>n/p</i>	<i>Показники</i>	<i>Зауваження</i>
1.	емоційне ставлення дітей до комп'ютера	
2.	надана дітьми перевага різних типів комп'ютерних ігор	
3.	засвоєння дітьми елементарних навичок керування зображенням на моніторі	
4.	самостійна діяльність дітей	
5.	рівень творчої спрямованості діяльності дитини	
6.	усвідомлення дитиною сенсу комп'ютерної гри	
7.	успішність виконання, завершення комп'ютерної гри	
8.	відношення дитини до помилок	
9.	спілкування дитини (з вихователем, з іншими	

	дітьми)	
10.	перенесення досвіду, отриманого в процесі комп'ютерної гри, на інші види діяльності	
11.	природність поведінки, пози, рухів і мовлення дитини у процесі заняття	
12.	специфіка темпу роботи дитини	

### Схема аналізу заняття з використанням комп'ютерних ігор

Комп'ютерна програма (гра):					
Тема гри:	Мета гри:	Організація гри:	Хід гри:	Діяльність дитини:	Діяльність вихователя:

Рис. 3 Схема заняття з використанням комп'ютерних ігор

#### Дотримання авторських прав на комп'ютерні програми

У законі України «Про затвердження Правил використання комп'ютерних програм у навчальних закладах» зазначається, що: комп'ютерна програма є об'єктом авторського права й охороняється як літературний твір у відповідності до чинного законодавства З моменту створення комп'ютерної програми її автору належать особисті немайнові права. Майнові права на комп'ютерну програму належать її авторові, якщо інше не встановлено договором чи законом. Будь-яка особа, яка бажає використовувати комп'ютерну програму, повинна отримати дозвіл на використання цієї програми.

Авторське право на комп'ютерну програму виникає внаслідок самого факту її створення і не потребує реєстрації, спеціального оформлення, чи дотримання будь-яких інших формальностей (стаття 437 ЦК [435-15]. Первинним суб'єктом, якому належить авторське право, є автор комп'ютерної програми, тобто фізична особа, яка своєю творчою працею створила програму і якій належать особисті немайнові та майнові права на цю програму. Крім того, суб'єктами авторського права можуть бути інші фізичні та юридичні особи, які набули права на комп'ютерну програму відповідно до договору або Закону.



Для правомірного використання комп'ютерної програми у своїй діяльності покупець повинен отримати ліцензію або укласти один з наведених вище договорів з автором комп'ютерної програми чи з особою, яка правомірно володіє авторськими майновими правами на таку комп'ютерну програму. А при придбанні ліцензійних примірників комп'ютерних програм або примірників програм вільного користування покупець має отримати від продавця документальне підтвердження правомірності використання комп'ютерних програм, якими будуть слугувати саме перераховані вище ліцензії та договори. Крім того, слід пам'ятати, що примірники комп'ютерних програм, що реалізуються на дисках для лазерних систем зчитування (CD-дисках), обов'язково мають бути марковані контрольними марками.

При використанні комп'ютерних програм відповідно до вимог законодавства у сфері авторських прав користувачі зобов'язані дотримуватись певних умов, визначених в ліцензії чи в ліцензійному договорі, або в іншому договорі щодо розпорядження майновими правами інтелектуальної власності. Комп'ютерні програми можуть використовуватись виключно в обсязі, формі та способом, вказаними в зазначених договорах (ліцензіях). За формами порушення авторських прав, що зустрічаються в процесі придбання та використання комп'ютерних програм можна виділити наступні: придбання контрафактних примірників комп'ютерних програм, виготовлених, наприклад, шляхом запису програм на магнітні або оптичні диски та їх розповсюдження за цінами, що значно нижчі за оригінальні примірники; придбання комп'ютерної техніки з попередньо встановленим на жорсткі диски таких комп'ютерів неліцензійним програмним забезпеченням; створення в організації контрафактних примірників програм як шляхом запису на магнітні диски, так і шляхом встановлення на жорсткі диски персональних комп'ютерів у об'ємі, що перевищує кількість примірників комп'ютерних програм, дозволену правовласником за умовами договору щодо розпорядження майновими правами інтелектуальної власності.

Використання комп'ютерної програми без відповідного дозволу (ліцензії) автора, невиконання умов договору — є порушенням авторських прав і може бути підставою для притягнення особи-

порушника до наступних видів відповідальності згідно чинного законодавства України:

- цивільно-правової (майнової) — згідно статей 431 ЦК [435-15] та 52 Закону [2627-14];
- адміністративної — за статтею 51-2 Кодексу України про адміністративні правопорушення [80731-10];
- кримінальної — за статтею 176 Кримінального кодексу України [2341-14].

На сьогодні в Україні створені належні законодавчі засади охорони та захисту прав авторів. З метою забезпечення конституційних прав громадян на захист інтелектуальної власності в системах Міністерства внутрішніх справ України та Служби безпеки України створені та діють спеціальні підрозділи по боротьбі з порушеннями у сфері інтелектуальної власності, активізують свою роботу підрозділ державних інспекторів з питань інтелектуальної власності Держдепартаменту інтелектуальної власності та інші державні органи, які в межах своєї компетенції можуть здійснювати заходи, спрямовані на посилення захисту прав інтелектуальної власності.

У законі України «Про затвердження Правил використання комп'ютерних програм у навчальних закладах» зазначається, що: при використанні комп'ютерних програм і комп'ютерної техніки з попередньо встановленими комп'ютерними програмами заклади освіти зобов'язані: дотримуватися вимог, що передбачені нормативними актами МОН України, які регламентують склад, кількість та основні технічні характеристики комп'ютерної техніки для облаштування і використання кабінетів інформатики та інформаційно-комунікаційних технологій у закладах освіти; придбавати і використовувати в освітньому процесі комп'ютерні програми і комп'ютерну техніку з попередньо встановленими комп'ютерними програмами, що мають відповідний гриф та/або Свідоцтво про визнання відповідності педагогічним вимогам МОН України; придбавати і використовувати комп'ютерні програми навчального призначення, що мають відповідний гриф та/або Свідоцтво про визнання відповідності педагогічним вимогам МОН України.



**Керівник закладу освіти та/або вповноважена ним особа:**

- визначає потреби в придбанні нової комп'ютерної техніки і комп'ютерних програм;
- забезпечує ведення обліку комп'ютерної техніки і комп'ютерних програм, що придбаваються та використовуються організовує роботу із створення архівів примірників комп'ютерних програм і збереження супровідної документації до них, зокрема ліцензії або ліцензійного договору, або іншого договору щодо розпорядження майновими правами інтелектуальної власності на ці комп'ютерні програми;
- забезпечує проведення інвентаризації комп'ютерних програм, що використовуються закладом освіти;
- контролює встановлення комп'ютерних програм та їх використання користувачами комп'ютерної техніки, перевіряє наявність ліцензії або ліцензійного договору, або іншого договору щодо розпорядження майновими правами інтелектуальної власності на ці комп'ютерні програми;
- з метою запобігання неправомірному використанню комп'ютерних програм проводить легалізацію комп'ютерних програм, тобто забезпечує приведення використання наявних комп'ютерних програм у відповідність до вимог законодавства про авторське право шляхом заміни неліцензійних примірників комп'ютерних програм на ліцензійні;
- організовує проведення щоквартальних перевірок правомірності використання комп'ютерних програм;
- організовує проведення інструктажу, навчання співробітників закладу освіти правилам поводження з комп'ютерною технікою і комп'ютерними програмами та дотримання авторських прав на комп'ютерні програми.

**При придбанні комп'ютерних програм за рахунок державних коштів, за рахунок коштів юридичних/фізичних осіб чи при отриманні комп'ютерних програм на безоплатній основі заклади освіти зобов'язані:**

- придбавати виключно ліцензійні примірники комп'ютерних програм або примірники програм вільного користування, які мають бути забезпечені документацією, що підтверджує правомірність їх використання згідно з ліцензією або ліцензійним договором, або іншим договором щодо розпорядження майновими правами

інтелектуальної власності чи належність до комп'ютерних програм вільного використання;

- отримувати від постачальника документальне підтвердження правомірності використання комп'ютерних програм, зокрема ліцензію або ліцензійний договір, або інший договір щодо розпорядження майновими правами інтелектуальної власності чи належності до комп'ютерних програм вільного використання. Примірники комп'ютерних програм, що реалізуються на ісках для лазерних систем зчитування (CD-дисках), обов'язково мають бути марковані контрольними марками;

- придбавати примірники комп'ютерних програм, що за своїми технічними характеристиками відповідають конфігурації комп'ютерної техніки, на якій вони будуть використовуватися (у разі закупівлі комп'ютерних програм окремо від комп'ютерної техніки); за інших однакових об'єктивних технічних і якісних характеристик віддавати перевагу українським версіям комп'ютерних програм.

#### ***ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ:***

- Розкрийте особливості організації занять для дітей дошкільного віку з комп'ютерною підтримкою.

- Визначте структуру заняття з використанням інформаційно-комунікаційних технологій для дошкільників.

- Схарактеризуйте специфіку комп'ютеру як інструменту вихователя в роботі з дошкільниками.

- Наведіть приклади комп'ютерних навчально-ігрових програм.

- Розкрийте поняття про «цифрову компетентність» і «комп'ютерну грамотність дітей старшого дошкільного віку».

- Обґрунтуйте основні показники підготовки дитини до роботи з комп'ютером.

### **3.5. Особливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у створенні цифрових навчальних матеріалів для дошкільників**

- Алгоритм створення цифрових навчальних матеріалів для дошкільників.

- Використання комп'ютерних програм у розробці й оформленні навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку.

- Програма Microsoft Word і її використання у роботі з дітьми дошкільного віку.

- Поняття «презентація», можливості її використання в організації ігрової і навчальної діяльності дошкільників з комп'ютерною підтримкою. Оформлення презентацій у програмі PowerPoint (шаблони оформлення презентацій, макети слайдів, створення надписів, вставка малюнків, анімація тексту і малюнку, показ слайдів).

- Можливості використання програми Microsoft Publisher в оформленні цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку (інформаційні бюлетені, публікації, календарі, грамоти, буклети, листівки тощо).

Завдяки здатності приймати, зберігати, переробляти і виводити інформацію в різноманітних формах (текст, числа, звук, графіка, відео), комп'ютер надає вихователю можливість організовувати педагогічний процес, витрачаючи найменші зусилля і час. Працюючи з програмами Microsoft Office (Microsoft Word, PowerPoint, Microsoft Publish) вихователь має можливість здійснювати методичну роботу: оформлювати свою документацію (календарне планування, спостереження за дітьми, індивідуальну роботу з дітьми), розробляти і оформлювати навчальні матеріали для дошкільників (презентації, публікації, конспекти занять (ігор, розваг), дидактичні матеріали до них тощо).

### **Робота у текстовому редакторі Microsoft Word**

(за матеріалами сайту: <https://webportal.com.ua/start-work-office-word/>)

Microsoft Office Word – текстовий редактор, що випускається фірмою Майкрософт, входить до складу офісного пакету «Microsoft Office».

**Microsoft Word** є одним з найбільш поширених текстових редакторів, який сьогодні використовується для створення різноманітних документів. Основними можливостями текстового редактора Word є:

- введення тексту – з клавіатури;

- редагування тексту – внесення змін у вміст тексту: виправлення помилок;
- форматування тексту – внесення змін у зовнішній вигляд тексту;
- вставлення об'єктів – розміщення в документі графічних зображень, таблиць, діаграм;
- друкування документа – отримання копії документа на папері.

### *Створення документа Word.*

Створити новий документ Word можна декількома способами:

1. В папці локального диску або на робочому столі. Для цього потрібно:

- перейти до папки на локальному диску де буде зберігатися створюваний документ або на робочий стіл комп'ютера;
- кліком правої кнопки миші визвати контекстне меню;
- в меню обрати пункт Створити і далі Документ Microsoft Word.

2. Безпосередньо в програмі Microsoft Word.

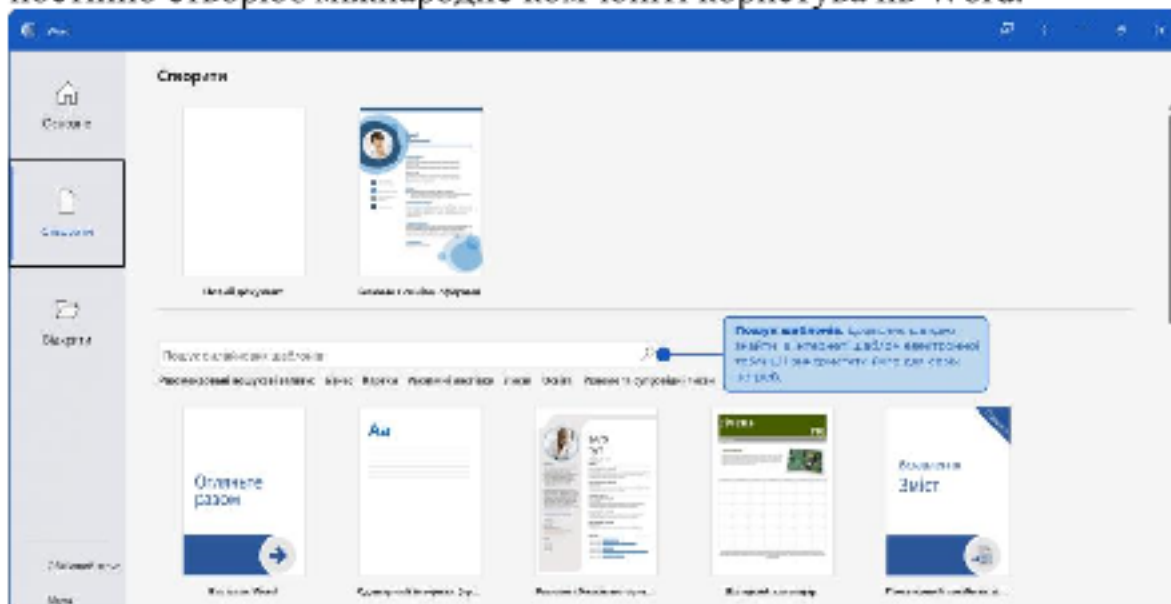
Після встановлення пакету програм Microsoft Office, на комп'ютері користувача в Меню Пуск з'явиться ярлик програми Word. Запускаємо програму і переходимо до її початкового вікна.



**Рис. 4 Створення нового документа в Word**

У початковому вікні Word окрім створення нових документів можливо продовжити редагування вже відкритих в програмі

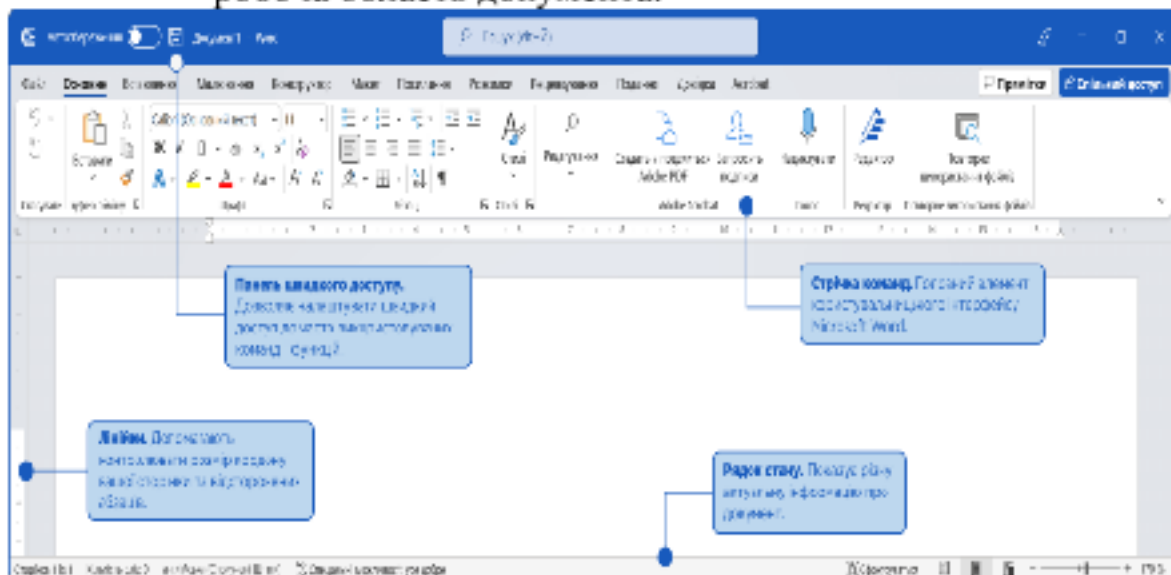
документів. З іншого боку, якщо комп'ютер має підключення до мережі Internet, можливо скористатися вже готовими шаблонами, які постійно створює міжнародне ком'юніті користувачів Word.



**Рис. 5 Пошук шаблонів у програмі Word**

Основними елементами вікна Word є:

- стрічка команд,
- рядок стану,
- лінійки,
- панель швидкого доступу,
- робоча область документа.



**Рис. 6 Елементи вікна Word**

Основним об'єктом текстового процесора є текстовий документ, який складається із символів, слів, речень, абзаців, сторінок. Текстовий документ може вміщувати малюнки, схеми, таблиці, формули тощо.

### **Операції редагування тексту.**

Під час уведення тексту інколи допускаються помилки, які потрібно виправляти. Такі операції над текстом називають **редагуванням**:

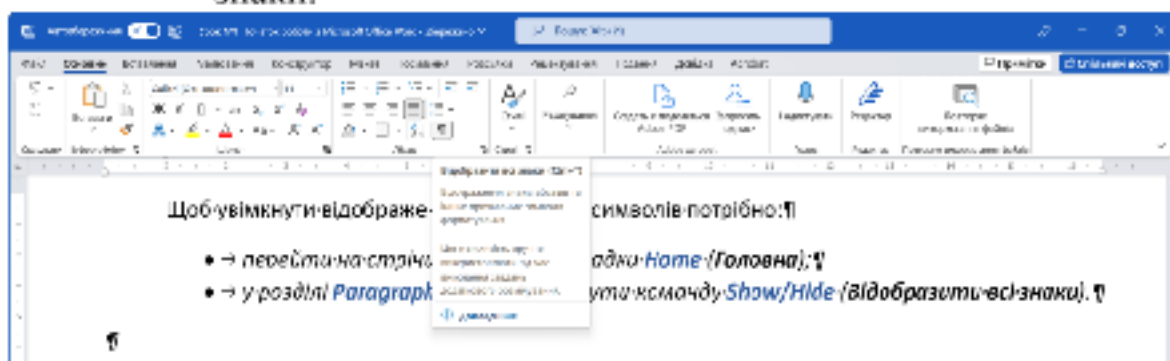
- для видалення символів ліворуч від курсору використовується клавіша Backspace, праворуч – клавіша Delete;
- для розділення тексту на абзаци слід у потрібному місці встановити курсор і натиснути клавішу Enter;
- для скасування дій, які були зроблені помилково або призвели до небажаних результатів, треба перейти до вкладки *Основне*, в розділі *Скасувати* обрати кнопку «Скасувати ↶», відмінити помилково скасовану дію допоможе команда «Повернути ↷».

### **Режим відображення прихованих символів.**

Під час введення та редагування тексту буває зручно включати режим відображення прихованих символів. До прихованих належать символи, які вводяться користувачем під час набору тексту, але не виводяться на папері під час друкування і зазвичай не відображаються на екрані.

Щоб увімкнути відображення прихованих символів потрібно:

- перейти на стрічці команд до вкладки *Основне*;
- у розділі *Абзац* увімкнути команду *Відобразити всі знаки*.



**Рис. 7 Відображення символів у програмі Word**



### **Використання гарячих клавіш.**

Для прискорення та полегшення введення і редагування текстових даних в програмі Word користуються гарячими клавішами.

**Shortcut (сполучення клавіш, гарячі клавіші)** – різновид інтерфейсу взаємодії з обчислювальним пристроєм представляє собою натискання клавіші або комбінації клавіш на клавіатурі, яким призначено (запрограмована) певна дія – команда, що виконуються даною системою.

Основні клавіатурні сполучення WORD.

- Ctrl + A – вибрати все;
- Ctrl + B – виділення жирним шрифтом;
- Ctrl + C – копіювати;
- Ctrl + E – вирівнювання по центру;
- Ctrl + F – знайти;
- Ctrl + H – знайти / замінити;
- Ctrl + I – виділення курсивом
- Ctrl + J – вирівнювання по ширині абзацу;
- Ctrl + L – вирівнювання зліва;
- Ctrl + N – новий документ;
- Ctrl + O – відкрити документ;
- Ctrl + P – друк документу;
- Ctrl + R – вирівнювання праворуч;
- Ctrl + S – збереження документу;
- Ctrl + U – підкреслення букв;
- Ctrl + V – вставити;
- Ctrl + W – закрити документ;
- Ctrl + X – вирізати;
- Ctrl + Y – повернути дію, яку скасували;
- Ctrl + Z – скасувати останню дію;
- Ctrl + [ – зменшення розміру шрифту;
- Ctrl + ] – збільшення розміру шрифту.

### **Мультимедійні презентації**

Мультимедійні презентації з використанням комп'ютерів або проєкційних екранів все частіше й частіше можна побачити в самих різних дошкільних установах. Відеопрезентація, презентація з використанням графіки і текстової інформації (наприклад,

презентація у віршах) вимагає від сучасного педагога володіти деякими навичками в роботі з технікою та вміння поводитися з деякими програмами для редагування і відтворення презентацій.

Однією з найбільш вдалих форм підготовки і подання навчального матеріалу до занять з дітьми дошкільного віку можна назвати створення мультимедійних презентацій.

«Презентація» – перекладається з англійської як «подання». Мультимедійні презентації – це зручний та ефектний спосіб представлення інформації за допомогою комп'ютерних програм. Він поєднує в собі динаміку, звук і зображення, тобто ті чинники, які найдовше утримують увагу дитини.

Однотимчасний вплив на два найважливіших органи сприйняття (слух і зір) дозволяє досягти набагато більшого ефекту й полегшити процес сприйняття та запам'ятовування інформації. Це відбувається за допомогою яскравих образів як основи будь-якої сучасної презентації. Більш того, презентація дає можливість педагогу самостійно скомпонувати навчальний матеріал, зважаючи на особливості конкретної вікової групи, теми, що уможливорює побудувати заняття, бесіду, спостереження так, щоб домогтися максимального навчального ефекту.

Варіанти організації діяльності з презентаціями можуть бути такими:

1. Вихователь пояснює тему з використанням презентації.
2. Дошкільнята використовують фрагменти презентації при повторенні попередньо наданої інформації. Наприклад: при складанні природознавчої розповіді.
3. Окремі слайди презентації зберігаються у вигляді малюнків, до них додаються різні завдання, розробляється роздатковий, наочний матеріал для індивідуального використання.
4. Дошкільники отримують презентацію, де слайди перемішані. Перед ними постає завдання вивчити матеріал і знайти невідповідності в часі, розташувавши слайди в потрібному порядку.
5. Презентація виступає в ролі дидактичної гри.

Найбільш відповідним засобом для створення мультимедійної презентації є програма створення електронних презентацій Microsoft Power Point, що входить до складу пакета Microsoft Office. Спочатку на основі цього додатка створюють окремі компоненти, що використовуються на занятті, наприклад:



- інформаційно-ілюстративні презентації;
- презентації-тести та презентації-вікторини, побудовані за принципом вибору правильної відповіді на поставлене запитання з декількох наведених варіантів, де відповіді є гіперпосиланнями на файли (звукові, анімаційні), що є індикаторами правильності обраного варіанта відповіді;
- комбіновані презентації, що подають дітям навчальний інформаційно-ілюстративний матеріал і контрольні вправи до нього.

У системі дошкільної освіти доцільно використовувати всі види презентацій відповідно до мети заняття або діяльності дошкільника. Часто презентації для дитячого саду створюються в Microsoft PowerPoint - найпопулярнішої на сьогоднішній день програмі для створення та проведення презентацій, яка є частиною Microsoft Office, хоча останнім часом все більше педагогів використовують для цієї мети Impress - програму для підготовки презентацій, яка входить до складу OpenOffice.org. Великою перевагою Impress є її безкоштовність (на відміну від PowerPoint) і доступність. У кожній програмі для створення презентацій є свої прихильники і противники, а самі програми мають подібні характеристики і деякі відмінності. Для кожної з програм є великі бази шаблонів для презентацій, фонів і графічних елементів.

При розробці презентації необхідно враховувати наступні вимоги:

- навчальні цілі презентації чітко узгоджуються з державними освітніми стандартами та програмами (консультування з вихователем, методистом, керівником практики);
- доцільність та доступність поданої інформації;
- пізнавальна активність дітей;
- відповідність використаних зображень сприйманню дітей (кольорова гамма, чіткість зображення);
- емоційна насиченість використаних образів;
- стилістична виразність тексту;
- наявність звукових ефектів, анімації, відео.

Програма Microsoft Publisher призначена для створювання різного роду інформаційних бюлетенів, публікацій, календарів тощо. За допомогою програми Microsoft Publisher студенти розробляли щоденник вихователя, оформлювали наочний або методичний посібник для методичного кабінету дошкільного навчального

закладу (для розробки посібника студенти-практиканти можуть об'єднатися у підгрупи в 3-4 особи). Створювали альбом дитячих малюнків або «Книжку казок» та публікацію для батьків (3-4 сторінки) за планом вихователя. Вимоги до публікації: доцільність інформації, естетичне, грамотне оформлення.

Дидактичні розробки для дошкільників необхідно зберігати у портфоліо (впорядкована збірка матеріалів).

### ***ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ:***

- Схарактеризуйте алгоритм створення цифрових навчальних матеріалів для дошкільників.
- Опишіть особливості використання комп'ютерних програм у розробці й оформленні навчальних матеріалів для дітей.
- Наведіть приклади використанні комп'ютерного програмового забезпечення (Microsoft Word PowerPoint Publisher) в оформленні цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку.
- Розкрийте технології роботи з програмами (Microsoft Word PowerPoint Publisher).

### **3.6. Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій при організації освітнього процесу закладу дошкільної освіти**

- Оформлення документації вихователя (журнал вихователя, перспективне планування освітньої роботи, щоденник спостереження за дітьми, дитяче портфоліо, характеристика на дитину, книга проведення консультацій для батьків, план батьківських зборів, щоденник педагога з підвищення професійного рівня) з використанням комп'ютерного програмового забезпечення.

- Використання Інтернету в роботі вихователя. Сайти і портали, що можна використовувати у професійній діяльності вихователя.

- Організація дистанційної освіти дошкільників.

**Основним призначенням служби інформаційного забезпечення є:**

- формування інформаційного освітнього середовища закладу, поетапне вирішення задач інформатизації освіти;

- упровадження нових ІКТ в освітній і управлінській процеси;

- інформаційно-методичне забезпечення освітньо-виховного процесу;
- упровадження електронного документообігу.

#### **Електронний документообіг:**

- Участь у планування закладу.
- Оформлення документації вихователя (журнал вихователя, перспективне планування навчально-виховної роботи, щоденник спостереження за дітьми, дитяче портфолію, характеристика на дитину, книга проведення консультацій для батьків, план батьківських зборів, щоденник педагога з підвищення професійного рівня, робочий зошит для дітей).

- Зворотній зв'язок (звіти методичних служб).
- Обмін досвідом через веб-сайти, блоги, мережеві спільноти.

Програмне забезпечення (ПЗ) – це сукупність комп'ютерних програм, що використовують для вирішення завдань на персональному комп'ютері.

#### **Робота з текстом у Microsoft Office Word**

Комп'ютерний варіант рукопису документів вихователя (журнал вихователя, перспективне планування навчально-виховної роботи, щоденник спостереження за дітьми) відповідає наступним вимогам:

Шрифт – TimesNewRoman. Відстань між рядками – 1,5 інтервалу комп'ютерного стандарту, кегель – 14. Береги на сторінці: верхній і нижній – 2 см, правий – 1,5 см, лівий – 3 см. Абзац – 1,25 см. Сторінки нумеруються. У тексті свживаються такі знаки: лапки – («»), апостроф – ('), через пробіл тире (–), а не дефіс (-). Двокрапка (:) ставиться без пробілу Зберегти матеріали у форматі rtf (для того щоб текст не злипався при пересиланні через електронну пошту).

Microsoft Office Publisher – це програма, за допомогою якої можна створювати, оформлювати та публікувати високоякісні документи. У ній можна готувати брошури для друку, форми для розсилання електронною поштою або публікації в Інтернеті.

Комп'ютер для вихователів може стати потужним технічним засобом освіти дітей. Використання комп'ютера дозволить розширити можливості вихователя, створити базу для залучення дітей до комп'ютерних навчальних програм. На сьогоднішній день комп'ютерні програми, ігри, завдання у своїй роботі можуть застосовувати всі педагогічні працівники: вихователі, музичні керівники, психолог, методист. У багатьох іграх та програмах

присутні елементи новизни, сюрпризності, незвичності, в них використовуються засоби заохочення, що так полюбляють діти. Застосування ІКТ у якості дидактичних засобів використовується для підвищення мотивації та індивідуалізації навчання, розвитку творчих здібностей дітей та для створення благополучного емоційного фону. Використання мультимедіа у навчанні не тільки збільшує швидкість передачі інформації дітям та підвищує рівень її засвоєння, а й сприяє розвитку таких процесів як увага, пам'ять, мислення, уява, мовлення, розвиває почуття кольору, композиції, бере участь у інтелектуальному, емоційному та моральному розвитку дітей. Новизна комп'ютера та інтерактивного обладнання відображаються в розширенні та збагаченні змісту знань, вмінь та навичок дитини, в інтенсифікації створення структурних комплексів інтелектуального та мотиваційно-емоційного характеру, у зміні динаміки процесу психічного розвитку.

Використання ІКТ в освітньому процесі ЗДО:

- на етапі підготовки до занять використовувати електронні та інформаційні ресурси, оформляючи їх на електронних або паперових носіях;
- при викладі нового матеріалу – проводити візуалізацію знань (демонстраційно-енциклопедичні програми, презентації, динамічні таблиці та схеми, Інтернет-ресурси, проектуючи їх на великий екран за допомогою LCD-проектора);
- організовувати виставки робіт, ярмарки ідей та звіти;
- створювати та поповнювати медіатеку закладу.

Вагомого значення в роботі вихователів набуває мережа Internet. В. Шпитяк зазначає, що найпопулярнішими службами мережі Інтернет на сьогодні є такі:

1. Всесвітня мережа (англ. World Wide Web, скорочено: WWW) – найбільше всесвітнє багатомовне сховище інформації в електронному вигляді: десятки мільйонів пов'язаних між собою документів, що розташовані на комп'ютерах, розміщених на всій земній кулі. Вважається найпопулярнішою і найцікавішою службою мережі Інтернет, яка дозволяє отримувати доступ до інформації незалежно від місця її розташування. У всесвітній мережі знаходиться більше 1 мільярда веб-сайтів, кожен з яких – сукупність веб-сторінок, що об'єднані як за змістом, так і за навігацією. Кожен веб-сайт складається як мінімум з 1 і більше веб-сторінок, ніби

книга. Та на відміну від звичайних книг, сайти мають «гіперпосилання» – фрагменти тексту чи зображень, натискання на які призводить до переходу на іншу веб-сторінку цього ж сайту або будь-якого іншого. Кожен сайт в мережі має свою унікальну адресу, (наприклад [osvita-sribne.tk](http://osvita-sribne.tk)). Переходячи за гіперпосиланнями з сайту на сайт, користувачі подорожують всесвітньою мережею в пошуках корисної інформації чи з метою відпочинку, здійснюють покупки, спілкуються тощо. Знаходити потрібну інформацію серед такого величезного інформаційного об'єму допомагають пошукові системи ([www.google.com](http://www.google.com), [www.meta.ua](http://www.meta.ua) тощо). На сьогодні в молоді користуються популярністю соціальні мережі – сайти, на яких можна створювати спільноти, власні сторінки з інформацією про себе, розміщувати фото, аудіо- та відеоматеріали, обмінюватися миттєвими повідомленнями та слідкувати за оновленнями на сторінках друзів.

2. IRC (англ. Internet Relay Chat) – сервіс Інтернет, який надає користувачам можливість спілкування шляхом надсилання текстових повідомлень багатьом людям з усього світу одночасно (в режимі реального часу). Кожен користувач «чату» має свій «нікнейм» – ім'я, яке ідентифікує його (зазвичай вигадане або похідне від справжнього).

3. Аудіо- та відео конференції – сервіси Інтернету для миттєвого обміну аудіо- та відеоінформацією в режимі реального часу.

4. FTP – сервіс прийому і передачі файлів через мережу Інтернет з одного комп'ютера на інший.

Програмне забезпечення для роботи в мережі Інтернет – браузер. Браузер, також веб-переглядач (англ. *browser* – переглядач) – програмне забезпечення для комп'ютера під'єданого до Інтернету, що дає можливість користувачеві взаємодіяти з текстом, малюнками, відеофайлами або іншою інформацією на гіпертекстовій веб-сторінці. Інтернет-браузери мають приблизно однаковий набір функціональних можливостей і відрізняються переважно оформленням інтерфейсу, наприклад: Opera, Internet Explorer, Chrome, Mozilla Firefox.

Перелік сайтів для вихователів:

- Цікаві блоги вихователів (ЗДО Дзвіночок): <https://dnz-dzvinochok.jimdo.com/методична-скарбничка/корисні-посилання-педагогам/цікаві-блоги-вихователів/>



- Вишенька: сайт для вихователів: [http://borozenko.blogspot.com/p/blog-page\\_1057.html](http://borozenko.blogspot.com/p/blog-page_1057.html)

- Сайт для вихователів закладів дошкільної освіти: <http://vihovateli.com.ua>

- Навчально-методичний кабінет: <http://pedkopilka.com.ua/vospitateljam/index.htm>

- <https://disted.edu.vn.ua/media/bp/html/etusivu.htm> - «Онляндія», спільна ініціатива програми Microsoft «Партнерство в навчанні», соціально відповідальних комерційних структур, неурядових організацій за підтримки громадсько-соціальних діячів. Сайт містить матеріали для дітей, батьків і вчителів (інтерактивні сценарії, короткі тести, готові плани уроків), завдяки яким діти зможуть засвоїти основи безпечної роботи в Інтернеті. На сайті подано доступну, практичну інформацію з інтернет-безпеки, що дозволить навіть початківцям ефективно використовувати ресурси мережі й захистити себе від небажаного контенту; діти мають можливість прийняти активну участь у постійних конкурсах.

- <http://abetka.ukrlife.org/moral2.html> – Всела Абетка: сайт: абетки, читанка, казки, загадки, скоромовки, усмішки, приказки, ігри, лічилки.

- матеріали, розміщені на сайті МОН: <https://mon.gov.ua>:

- рубрику «Сучасне дошкільня під крилами захисту»;

- платформу розвитку дошкільнят «НУМО»;

- поради з надання першої психологічної допомоги людям, які пережили кризову подію;

- поради від експертів ЮНІСЕФ «Як підтримати дітей у стресових ситуаціях»;

- інформаційний комікс для дітей «Поради від захисника України»;

- хрестоматію для дітей дошкільного віку «Моя країна – Україна» з національно-патріотичного виховання.

### **Організація дистанційної освіти дошкільників**

В умовах сучасних світових та українських реалій пов'язаних з ситуацією соціальної напруги, як ніколи важливим є акцентування уваги на підготовці майбутніх вихователів закладів дошкільної

освіти, здатних організувати якісну освіту дітей дошкільного віку в умовах дистанційного навчання. Суспільством затребуваний вихователь, який в умовах стресових ситуацій здатний швидко пристосовуватись до нових освітніх вимог та мобілізувати свої можливості задля адаптування і прийняття конструктивних, організаційно-планувальних рішень при вирішенні конкретних виховних завдань. Вихователь стикається із необхідністю трансформувати вже існуючі форми і методи роботи та організувати дистанційне навчання з дітьми дошкільного віку які, по вище зазначеним причинам, не зможуть відвідувати заклад дошкільної освіти і потребують спеціальних умов навчання. Звертаємо увагу також щодо необхідності організації дистанційної роботи з дітьми дошкільного віку з особливими освітніми потребами та надання необхідної підтримки їх батькам. На державному рівні цей процес забезпечується законотворчими та нормативно-правовими документами Законами України «Про освіту», «Про дошкільну освіту», Концепцією розвитку дошкільної освіти (2020), Концепцією освіти дітей раннього та дошкільного віку (2020), Базовим компонентом дошкільної освіти (2021) тощо. У Законі України «Про освіту» розглянута можливість здобуття освіти дистанційно під час «індивідуалізованого навчання за опосередкованої взаємодії учасників освітнього процесу у спеціалізованому середовищі, що функціонує на базі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій» [6].

Перед вихователями постають суспільні виклики щодо:

- надання необхідної допомоги та якісної освіти дітям у період не відвідування закладів дошкільної освіти;
- розробка плану дій партнерської роботи з батьками, освітніми організаціями, представниками сільської або місцевої громади;
- здійснення психолого-педагогічної підтримки дітей з психофізичними відхиленнями або переселенців;
- прогнозування і моніторинг власної професійної діяльності з метою швидкого корегування дій і прийняття необхідних організаційних рішень.

Когнітивний компонент готовності вихователів до впровадження засобів дистанційної освіти в професійній діяльності забезпечує системність і міцність усвідомлення науково-



педагогічних, професійно-технологічних знань щодо можливостей і способів використання засобів дистанційної освіти при створенні віртуально-інформаційного середовища закладу дошкільної освіти, сформованість базових наукових понять та ступінь поінформованості про особливості застосування інформаційно-комунікаційних технологій у мобільно-професійній діяльності. Ефективність прояву даного компоненту залежить від наявності інтересу до освітньої цифровізації, як тенденції загального розвитку суспільства та шляху надання широких можливостей при подоланні сучасних освітніх викликів.

Мотиваційний-ціннісний компонент сприяє реалізації показників інших структурних компонентів стимулюючи інтерес і забезпечуючи стійку установку на дистанційну (мобільну) організацію власної педагогічної роботи, наближаючи вихователя до креативного застосування інформаційно-комунікаційних технологій при забезпеченні якісної освіти дітям дошкільного віку та організації партнерської взаємодії з батьками, освітянами, іншими представниками громадянського суспільства. Мотиваційно-ціннісний компонент активізує позицію вихователя щодо збільшення продуктивності роботи при ефективному застосуванні інформаційно-комунікаційних технологій задля створення унікальних електронно-освітніх продуктів повністю адаптованих до пізнавальних уподобань дітей дошкільного віку з метою їхнього домашнього навчання. Даний компонент готовності вихователів до впровадження засобів дистанційної освіти в професійній діяльності передбачає наявність усвідомлення і ціннісну орієнтацію на значущість професії вихователя, схильність до творчого саморозвитку та самовдосконалення власної професійної діяльності з використанням електронно-віртуальних ресурсів і хмарно орієнтованих освітніх сервісів, забезпечуючи цілісність та мотивованість особистості на планування, корегування та моніторинг освітніх ситуацій через обрані індивідуальної траєкторії професійної поведінки.

Важливим складником процесу підготовки вихователів до впровадження засобів дистанційної освіти в професійній діяльності є емоційно-вольовий компонент, який демонструє вміння вихователя володіти власним емоційним фоном та керувати емоційним станом дітей з метою створення сприятливої атмосфери під час дистанційного навчання (при використанні з ними електронно-

освітніх матеріалів), організації психолого-педагогічної підтримки батькам (онлайн консультування), накопичення та вдосконалення власного професійно-емоційного досвіду (онлайн тренінги, вебінари з різними спеціалістами). Він разом із проявом професійно-вольових рис (самостійність, стресостійкість, рішучість, цілеспрямованість, наполегливість, витримка й самовладання, самомотивація, дисциплінованість тощо) особистості вихователя забезпечує його творчу активність під час впровадження засобів дистанційної освіти. Емоційно-вольовий компонент потребує від вихователя здібностей контролювати свої емоції, почуття та дії під час забезпечення позитивного зворотного зв'язку з учасниками освітнього процесу, дозволяючи швидко адаптуватися до дистанційного навчання, моніторити і корегувати процес отримання знань.

Діяльнісно-технологічний компонент демонструє здатність до комплексного застосування науково-педагогічних знань та операційних умінь щодо ефективної організації дистанційної освіти; володіння навичками працювати з програмним забезпеченням (Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Publisher, Microsoft Teams, Microsoft Whiteboard, Outlook, OneDrive, Paint/Paint 3D, Windows Movie Maker, Scratch, Windows Media Player, KMPlayer, Media Player Classic, Google Chrome, Gmail, Google Drive, Google Meet, Zoom, Skype, WebEx тощо); включає вміння інтегрувати інформаційно-комунікаційні технології в усі різні сфери професійної діяльності, трансформувати і оптимізувати освітній процес, з метою підвищення його ефективності та продуктивності, скорочення часу та витрат на розробку освітніх електронних матеріалів; здатність до саморефлексії, вміння швидко мобілізуватися, охоплювати більшість людей, оперативно приймати рішення і креативно діяти.

У підготовці вихователів до впровадження засобів дистанційної освіти в професійній діяльності спиралися на наступні форми організації дистанційної освітньої діяльності у ЗДО:

1) Дитячий онлайн-садок НУМО (розробка ЮНІСЕФ разом із Міністерством освіти й науки України на платформі MEGOGO) з відеозаняттями для дітей віком від 3 до 6 років;

2) Проведення онлайн занять за такими освітніми напрямками: особистість дитини; дитина в сенсорно-пізнавальному просторі; дитина в природному довіллі; гра дитини; дитина в соціумі;

мовлення дитини; дитина у світі мистецтва реальному часі (на платформах Zoom, Skype, WebEx тощо);

3) Підбірка відео та аудіо матеріалу з відкритих джерел інформації (відеохостинг: YouTube, TikTok тощо) для організації спільної діяльності дітей та батьків;

4) Запис відео матеріалів з майстер-класами з художньо-естетичного розвитку, експериментування, фізичного та музичного розвитку (з докладними та зрозумілими інструкціями виконання роботи) для самостійної та спільної діяльності дитини дошкільного віку;

5) Робота над проєктною діяльністю та реалізація проєктів з обраних тем: «Чим відрізняються наші домівки від домівок наших українських предків?», «Українські мистецькі традиції і фольклор», «Українське декоративно-прикладне мистецтво (петриківське, васильківське, київське, опішнянське, косівське, ужгородське)», «Українські пісенні жанри (колискові, колядки, щедрівки, заклички)», «Українські народні танці (гопак, гуцулка, полька, коломийка, хоровод)», «Чому ми дорослішаємо?», «Здоров'язбережувальна поведінка», «Сім'я і сімейні традиції», «Кого зустріли в лісі?» тощо;

6) Участь у дистанційних конкурсах, марафонах, флешмобах («Завдяки карантину: від ідей до досягнень», «Наша домівка – Україна!», «Війна очима дітей», «Складання історії роду, ведення родовідного дерева», «Батьки – найрідніші люди», «Цінність здоров'я», «Правила безпечного перебування вдома, у дошкільному закладі, на вулиці, на воді, льоду, ігровому, спортивному майданчиках», «Мій дитячий садок», «Яка професія найважливіша?» тощо);

7) Створення освітніх цифрових продуктів для дошкільників (презентацій, комп'ютерних ігор, робочих зошитів, навчальних відеороликів) з використанням програмового забезпечення (Microsoft Word, Microsoft Power Point, Microsoft Publisher, Paint/Paint 3D, Windows Movie Maker, Scratch) та використання їх під час дистанційної роботи з дітьми (Microsoft Teams, Microsoft Whiteboard, Google Meet, Zoom, Skype, WebEx).

8) Форми партнерської дистанційної роботи з батьками: батьківські збори у форматі відеоконференції (Microsoft Teams, Google Meet, Zoom, Skype тощо), ведення інформативної групи у

месенджерах та соціальних мережах (Telegram, Viber тощо), публікація тематичних консультацій у групах для батьків ЗДО в соціальних мережах, використання електронної пошти та хмарних сховищ (Outlook, OneDrive, Google Chrome: Gmail, Google Drive).

### ***ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ:***

- Схарактеризуйте особливості оформлення документації вихователя з використанням комп'ютерного програмового забезпечення.
- Розкрийте можливості використання Інтернету в роботі вихователя, наведіть приклади сайтів і порталів, що можна використовувати у професійній діяльності вихователя.
- Схарактеризуйте особливості організації дистанційної освіти дошкільників.

### **3.7. Взаємодія закладу дошкільної освіти і сім'ї засобами інформаційно-комунікаційних технологій**

- Використання інформаційно-комунікаційних технологій у просвітницькій роботі з батьками (публікації, батьківський куточок, круглий стіл, тиждень сім'ї, дні відкритих дверей, вечори запитань та відповідей тощо) засобами інформаційно-комунікаційних технологій.
- Електронна пошта як засіб дистанційного спілкування вихователя з батьками дітей дошкільного віку.
- Проведення онлайн-консультації з батьками через Інтернет за допомогою Skype-зв'язку;
- Сайт закладу дошкільної освіти.

Успішне реформування дошкільної освіти може бути тільки в активній участі усіх членів педагогічного процесу: вихователів, дітей, батьків. Нині кожен заклад дошкільної освіти активно залучає родини своїх вихованців до співпраці, визнаючи їх рівноцінними партнерами у відповідальній справі виховання дітей. Розширити можливості спілкування з батьками допоможуть електронні засоби інформування, які є ефективним джерелом отримання інформації.

Перед закладами дошкільної освіти стоять завдання щодо використання ІКТ у роботі з родинами вихованців:

1. Залучати батьків до участі в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

2. Надавати можливість отримувати інформацію про розвиток своєї дитини більш зручним способом комунікації (інформаційні стенди, сайти, електронна пошта тощо).

3. Пропагувати систему педагогічних знань через використання ІКТ.

#### **Робота з батьками:**

- документи, що регламентують діяльність закладу дошкільної освіти;

- інформація про діяльність закладу дошкільної освіти та режимні процеси;

- інформацію про заходи закладу дошкільної освіти;

- розклад занять та додаткових освітніх послуг, що надаються в ЗДО;

- відомості про динаміку розвитку дитини;

- інтерактивний діалог з іншими батьками, педагогами, адміністрацією закладу дошкільної освіти, органами управління освіти;

- можливість проходження тестування, анкетування;

- отримання кваліфікованих консультацій спеціалістів;

- участь в освітньому процесі закладу дошкільної освіти;

- електронна бібліотека.

#### ***Форми роботи з батьками з використанням ІКТ***

##### *Колективні:*

- Батьківські збори

- Вечори запитань і відповідей

- Засідання «круглого столу»

- Заняття – тренінги

- Дні відкритих дверей

- Виставки спільних робіт батьків і дітей

- Батьківські конференції

##### *Індивідуальні:*

- Організаційно-господарська допомога вихователю (виготовлення іграшок, посібників, допомога у проведенні екскурсій, походів)

- Участь у театралізованих виставах, спортивних змаганнях, конкурсах

- Консультування

*Наочно – інформаційні:*

- Виставки дитячих робіт

- Реклама книг, публікацій у періодиці, в системі

Інтернет

- Буклети, пам'ятки тощо.

***Відкритий показ проведення онлайн-консультації з батьками через Інтернет за допомогою Skype-зв'язку.***

Skype включає декілька способів спілкування:

- обмін текстовими повідомленнями (листування).

- спілкування через мікрофон (маючи мікрофон з навушниками або колонками, можливо спілкуватися з людиною так само, як і по телефону).

- спілкування за допомогою веб-камери. Використовуючи веб-камери, можливо бачити один одного зі співрозмовником на екрані монітора.

- Крім того, для того, щоб почати спілкуватися у Skype, потрібні наступні умови:

- співрозмовники повинні володіти комп'ютером або сучасним мобільним телефоном з можливістю виходу в Інтернет.

- Програму Skype слід встановити і налаштувати.

- співрозмовники повинні бути у списку контактів один до одного.

Програму Skype можна завантажити з офіційного сайту <http://www.Skype.com>

***2. Створити інформаційну групу для батьків за допомогою, наприклад аккаунту Google, у соціальній мережі «Facebook»***

Значна частина батьків, не відкидаючи такі традиційні форми отримання інформації, як індивідуальні бесіди з вихователями та іншими фахівцями, батьківські збори, семінари, тренінги, вважатиме зручнішими способами зв'язку веб-сайт та електронну пошту.

Тому, ефективно в роботі з батьками створити та використовувати інформаційну групу для батьків, використовуючи Google групи та електронну пошту. Адже якщо є доступ до Інтернету, то електронна пошта – не лише швидкий і зручний спосіб

спілкування з батьками, а й дуже ефективний. Перевагами такої комунікації є конфіденційність та адресність інформації, миттєва її доставка, постійний зворотний зв'язок із родинами. Електронна пошта (англ. e-mail) – популярний сервіс в Інтернеті, що робить можливим обмін даними будь-якого змісту (текстові документи, аудіо-, відео-файли, архіви, програми). На поштових серверах кожен може безкоштовно створити свою електронну поштову скриньку, яка має унікальну адресу і ідентифікує власника. Наприклад, osvita-sribne@ukr.net, де osvita-sribne – це нікнейм (ім'я) власника, а ukr.net – поштовий сервер, що надає послугу з електронного листування. Між цими частинами адреси знаходиться символ @ (собака).

#### *Можливості Груп Google:*

- ✓ Участь в обговореннях на відповідну тему.
- ✓ Створення групи підтримки (наприклад, обговорення режиму дня, обсягу знань дітей), у якій батьки можуть задавати запитання й отримувати на них відповіді.
- ✓ Організація зустрічей, конференцій і соціальних заходів для учасників групи.
- ✓ Пошук людей зі спільними захопленнями, інтересами чи професією.
- ✓ Читання повідомлень у групі через електронну пошту та/або веб-інтерфейс.

#### ***Функціональність інформаційної групи***

Створивши свою інформаційну групу, можливо повідомляти батькам про події, які відбуваються у закладі дошкільної освіти. Готуючись до певного заходу, можливо надіслати батькам необхідну інформацію, анкети, запрошення. Таке цільове спілкування дає змогу визначати питання, які найбільше хвилюють батьків і, відповідно, коригувати зміст заходу. Так, наприклад, готуючись до батьківських зборів, можна з'ясувати проблемні питання, провівши анкетування, яке допоможе оптимально спланувати захід, продумати інтерактивні форми роботи, залучити потрібних спеціалістів. Користуючись можливостями інформаційної групи, можна презентувати педагогічний персонал, надсилати звіти від вихователів, керівників гуртків та інших спеціалістів, проводити дискусії, спілкуватися з різних, іноді дуже складних і часом «незручних», питань.

Можна створити базу інформаційної групи – це голови батьківського комітету яким направляється необхідна інформація.



### Створення сайту ЗДО.

Через сайт можливо вести діалог з батьками, які цікавляться поведінкою своїх дітей, освітніми програмами і таким чином розширити педагогічну просвіту батьків та членів сімей і через максимальне перенесення інформації по темах:

- прийом до ЗДО;
- освітня робота в ЗДО;
- заходи профілактики захворювань;
- фізкультурно-оздоровча робота;
- психологічна підтримка;
- взаємодія з батьками;
- культурно-масова робота;
- онлайн відео-спостереження;
- консультативний пункт (питання та відповіді батьків, адміністрації, вихователів та представників громадкості).

Таблиця 8

#### Типи сайтів

ТИП	МЕТА	АДМІНІСТРАТОР
сайт-візитка	довідкова інформація про ЗДО	Директор; Вихователь-методист
корпоративний	надання повної інформації про ЗДО; налагодження взаємодії з батьками, представниками громадкості, влади; іншими ЗДО	Системний адміністратор

Сайт закладу дошкільної освіти доступний для різних груп користувачів засобами Інтернет - технологій. Цей інформаційний ресурс призначений для надання дітям, їх батькам, педагогам різноманітної інформації про історію закладу, педагогічний колектив, довідкову інформацію, можна дізнатися про результати інноваційної діяльності ЗДО, інформацію навчального, методичного або виховного характеру.

Створення і функціонування сайту закладу дошкільної освіти спрямовані на вирішення наступних завдань:

- формування цілісного позитивного іміджу закладу дошкільної освіти;
- удосконалення інформованості батьків про якість освітніх послуг в установі;
- створення умов для взаємодії учасників освітнього процесу, соціальних партнерів закладу дошкільної освіти;
- здійснення обміну педагогічним досвідом;
- стимулювання творчої активності педагогів дошкільної освіти.

На сайті ЗДО батьки можуть отримати повну інформацію про колектив ЗДО: педагогів, фахівців, медичного персоналу, адміністрації. Батьки мають змогу ознайомитися з інтер'єром закладу дошкільної освіти (наприклад, віртуальна екскурсія по закладу дошкільної освіти, та ще з докладним описом посібників і обладнання кабінетів практичного психолога, учителя-логопеда, фізінструктора, музичного керівника, соціального педагога, сестри медичної). На сайті може бути сторінка зворотного зв'язку де батьки залишають свої відгуки, коментарі, запитання. Ознайомившись, періодично з новинами на сайті, у батьків складається цілісний образ про колектив, роботу ЗДО.

#### ***ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ:***

- Схарактеризуйте можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у просвітницькій роботі з батьками засобами інформаційно-комунікаційних технологій.
- Розкрийте особливості створення електронної пошти і можливості використання її як засібу дистанційного спілкування вихователя з батьками дітей дошкільного віку.
- Схарактеризуйте спроби проведення онлайн-консультації з батьками через Інтернет за допомогою Skype-зв'язку.
- Розкрийте технологію розробки сайту закладу дошкільної освіти.

### **3.8. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у підвищенні педагогічної майстерності вихователя**

- Організація процесу обміну передовим педагогічним досвідом (педагогічний міст, проблемні семінари, прес-конференції, педагогічні виставки, професійні тренінги, творчі майстерні,

презентації, відеоконференції, фестиваль методичних ідей тощо) з метою ознайомлення колег з власними педагогічними новаторськими доробками засобами інформаційно-комунікаційних технологій (Microsoft Teams, Zoom). Створення відеороликів для обміну педагогічним досвідом у програмі Windows Movie Maker. Використання блогів у роботі вихователя.

- Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій з метою оптимізації системи самоосвітньої діяльності вихователя.

#### **Використання ІКТ в управлінській діяльності**

1. Робота в міській освітній мережі;
2. Розрахунок стажу роботи працівників;
3. Співпраця з ЗДО інших міст України тощо;
4. Створення бази даних працівників ЗДО, дітей та батьків;
5. Робота з документацією (звіти, інформація в різні органи, накази, довідки тощо);
6. Участь у форумах, чатах, конференціях;
7. Опрацювання нормативно-правової документації шляхом використання Інтернет;
8. Створення портфоліо педагогічних працівників;
9. Оформлення внутрішнього контролю за службами в електронному вигляді.

#### **Форми методичної роботи, що передбачають використання ІКТ**

- підвищення кваліфікації педагогічної майстерності та кваліфікаційної категорії кадрів;
- робота з новоприбулими фахівцями (наприклад «Школа молодого педагога»);
- методичні об'єднання;
- творча група педагогів;
- робота вихователів за темами самоосвіти;
- самоменеджмент вихователя;
- семінари-практикуми;
- атестація;
- педагогічний моніторинг;
- поширення педагогічного досвіду.

Саме тому вихователі-методисти повинні використовувати різні форми роботи з педагогами вихователями:

➤ тижні педагогічної майстерності з використанням ІКТ (презентація, відеоматеріали тощо), у межах яких педагоги проводять відкриті покази, на яких представляють власний успішний досвід роботи з дітьми;

➤ майстер – класи з використанням ІКТ, де вихователі вчаться методам і прийомам роботи з дітьми;

➤ педагогічні майстерні та наставництво, роботу в парах, де педагоги спілкуються та переймають досвід тих вихователів, які можуть посприяти в освоєнні та застосуванні нових технологій;

➤ навчальні та тематичні семінари, які проводить вихователь – методист з метою удосконалення вмінь та навичок вихователів. Наприклад: «Як створити мультимедійну презентацію», «Підготовка наочних та дидактичних матеріалів засобами Інтернет» тощо. Адміністрація закладу може також організувати та провести в ЗДО такі конкурси: цифрових презентацій «Моя група»; електронних методичних матеріалів і презентацій для занять; інформаційних буклетів для батьків; електронних групових газет тощо.

#### **Напрямки роботи вихователя з використанням ІКТ:**

- Підвищення кваліфікації та педагогічної майстерності
- Робота творчої групи педагогів
- Самоосвіта: використання Internet (-web-сайти, @-пошта,

Skype)

- Самоменеджмент педагога
- Тематичні педради
- Методичні об'єднання
- Створення блогів та веб-сторінок закладу дошкільної освіти.

#### **Поширення педагогічного досвіду педагога:**

- Самоаналіз (форма оформлення - графіки, схеми, таблиці)
- Візитна картка (форма оформлення - презентація)
- Узагальнення досвіду (форма оформлення - портфоліо)
- Демонстрація досвіду (форма оформлення - презентація, фото-, відео-матеріали, методичні розробки)

• Поширення досвіду (участь в конкурсах, майстер-класах, конференціях тощо)

**Базові складові мережі інформаційного середовища закладу дошкільної освіти**

Серед базових складових мережі інформаційного середовища ЗДО виокремлюються:

- повноцінна багатофункціональна *медіатека*, яка охоплює мультимедійні, інтерактивні навчальні програми з різних галузей освіти, науки і культури, навчально-методичні матеріали з основних напрямів дошкільної освіти, розраховані на різні вікові категорії вихованців;

- віртуальна *Інтернет-бібліотека*, яка дає широкі можливості для використання всіма учасниками освітнього процесу ЗДО необхідної інформації, систематизованої за розділами;

- інформаційний або *редакційно-видавничий центр*, що забезпечить створення, підтримку та оновлення сайтів, навчальних, творчих, пошукових, дослідницьких, експериментальних проєктів, випуск інформаційних публікацій, газет, методичних і навчальних посібників тощо;

- *каталог інформаційних баз* даних, які містять вичерпну організаційну, методичну та консультаційну інформацію щодо реалізації навчальних і творчих проєктів;

- структурована *електронна бібліотека* методичних матеріалів, пошукових, дослідницьких, експериментальних робіт із різних розділів програми ЗДО.

**Модель** освітньо-інформаційного середовища закладу дошкільної освіти включає:

- **на рівні матеріального ресурсного забезпечення** – сучасні технічні засоби для широкого використання комп'ютерних та ІКТ (комп'ютерні класи, видавничі центри), електронні бази програмно-педагогічних засобів (комп'ютерні навчальні, розвивальні програми та середовища, тренажери, електронні бібліотека, відеотека тощо), комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання й навчальні середовища для дітей дошкільного віку;

- **на рівні кадрового ресурсного забезпечення** – вихователь, що володіє навичками роботи на персональному комп'ютері та вмів застосовувати ІКТ на рівні інтеграції в існуючий освітній простір, адміністрація закладу дошкільної освіти, що володіє сучасними комп'ютерними та інформаційними технологіями;

- **на рівні інформаційного ресурсного забезпечення** – підключення до мережі Internet, сайт ЗДО, блоги адміністрації,

вихователів та вузьких спеціалістів, електронна пошта закладу тощо.

Обмін передовим досвідом – найшвидша, оперативна форма розв'язання протиріч, які назріли у практиці, це ефективна форма швидкого реагування на суспільні запити, ситуацію, що змінюється. З метою пропаганди досвіду найкращих вихователів можливо організувати у ЗДО *тижні педагогічної майстерності*. У межах таких заходів вихователі проводять відкриті покази, на яких представляють успішний досвід з конкретної проблематики з використанням, наприклад, мультимедійних презентацій (презентація-звіт). Для будь-якого вихователя, що вивчає передовий досвід, важливий не лише результат, але й методи, прийоми, за допомогою яких його досягнуто. Це дає змогу порівняти свої можливості і прийняти рішення про впровадження успішного досвіду в свою роботу.

*Педагогічна виставка* – це показ досягнень педагогічного колективу щодо пропаганди нових зразків освітньої роботи та науково-методичної діяльності педагогів; поширення перспективного педагогічного досвіду; систематичне зібрання різних видів та типів видань друку та недрукованих матеріалів, об'єднаних за певними принципами відбору. Педагогічні виставки, педагогічні фестивалі, що проводяться в ЗДО, є результативною формою методичної роботи, яка стимулює творчу активність педагогів. Їх можливо організувати з використанням ІКТ.

*Телеконференції, чати, форуми, методичні об'єднання* педагогів дошкільної освіти служать для обміну думками, відомостями, співпраці з колегами інших регіонів.

Вихователь може відвідати заняття свого досвідченого колеги і побачити на практиці, як можна застосовувати цифрові освітні ресурси у роботі з дітьми.

**Майстер - класи** проводяться з метою навчання вихователів методам і прийомам роботи з дітьми, зокрема з використанням ІКТ. Відкритий показ дає можливість встановити безпосередній контакт з вихователем під час заняття, отримати відповіді на запитання, що цікавлять, допомагає у свого роду творчу лабораторію вихователя, стати свідком педагогічної творчості.

Подолання труднощів і вихід на якісно новий рівень професіоналізму малоймовірні в автономному режимі. Тому

потрібна постійна взаємодія педагогів, які навчаються, з тими, хто може сприяти в освоєнні і застосуванні нових ІКТ. З цією метою можливо застосовувати **педагогічні майстерні і наставництво**. Досить ефективною формою роботи з вихователями, є робота у парі. Зазвичай пару складають вихователь, який володіє інформаційними технологіями, і вихователь з нульовим рівнем роботи на комп'ютері. Наприклад, вихователь безпосередньо допомагає набутти практичних навичок роботи на комп'ютері і відповідає на проблемні запитання колеги, який навчається.

На допомогу вихователям у закладі дошкільної освіти можливо створити **творчу групу**, яка розробляє заняття з використанням цифрових освітніх ресурсів та методичні рекомендації щодо їх проведення.

**Семінари-практикуми** – форма методичної роботи, завдяки якій розкриваються теоретичні та практичні основи вирішення проблем навчання, виховання та розвитку дитини. Можуть проводитися для окремих груп вихователів, методистів, завідувачів, з участю інших фахівців дошкільної освіти. В останні роки практична частина семінару-практикуму найчастіше проводиться у вигляді ділових, рольових, організаційно-діяльнісних ігор, різноманітних тренінгів з використанням ІКТ.

**«Педагогічний міст»** - це масова форма методичної роботи, яка використовується з метою взаємоознайомлення з досвідом роботи двох педагогічних колективів. Заклади дошкільної освіти, у яких працюють ці колективи, можуть знаходитися в різних кінцях області. Вибирають вони один одного для ознайомлення добровільно, керуючись необхідністю пізнання нового в освоєнні певної педагогічної системи. Для організації використовують (комп'ютер, інтерактивну дошку, мережу Інтернет тощо). Питання методики тут на першому місці. Домовляються про день зустрічі спочатку в когось одного, а потім в іншого.

Для вдосконалення навичок користування комп'ютером, підвищення інформаційної компетентності педагогічних працівників, а також щоб стимулювати обмін найкращим досвідом, пошук нових творчих методів і прийомів використання ІКТ у роботі з дітьми та їхніми батьками, можливо організувати **конкурси для вихователів**.



**Науково-практичні конференції** (районні, міські, обласні, всеукраїнські). **Інтернет конференції** - одна із форм підведення підсумків роботи над досліджуваною педагогічною проблемою певного педагогічного колективу або творчих груп педагогів дошкільної освіти. Переважно проводиться у вигляді пленарного та секційних засідань. На пленарному засіданні розглядається основне коло питань, що стосується досліджуваної проблеми, на секційних заняттях-практичні основи її розв'язання. На підсумковому пленарному засіданні коротко звітують керівники секцій, обговорюються і затверджуються відповідні рекомендації працівникам освіти.

**Відеоконференції, відеонаради** - це спосіб обміну відеозображеннями, звуком і даними між двома чи більше об'єктами, обладнаними відповідними апаратно-програмними комплексами. Учасники відеоконференції, відеонаради можуть бачити і чути один одного в реальному часі, а також обмінюватися даними і спільно їх обробляти. Відеоконференція вміщає передачу голосу, відео-зображення і даних. Програми для проведення відеоконференції або відеонаради - (Microsoft Teams, Zoom, Skype).

**Microsoft Teams** – центр для командної роботи в Office 365 від Microsoft, який інтегрує користувачів, вміст і засоби, необхідні команді для ефективнішої роботи. Застосунок об'єднує все в спільному робочому середовищі, яке містить чат для нарад, файлообмінник та корпоративні програми. Розроблений для смартфонів, що працюють на платформах Android, iOS, Windows Phone і комп'ютерів з операційною системою Windows 10 S, Windows 7 та вище або Mac OS X 10.10 та новіше.

Microsoft Teams є конкурентом таких сервісів, як Slack, і є еволюційним оновленням від Microsoft Skype.

**Zoom** – програма для організації відеоконференцій, розроблена компанією Zoom Video Communications. Вона надає сервіс відеотелефонії, який дозволяє підключати одночасно до 100 пристроїв безкоштовно, з 40-хвилинним обмеженням для безкоштовних акаунтів. Користувачі мають змогу підвищити рівень обслуговування, використовуючи один з тарифних планів, з максимальною кількістю підключень до 500 осіб одночасно, без обмежень по часу

**Skype** (укр. *Скайп*) – це пропріетарне програмне забезпечення для інтернет-телефонії VoIP9 (технологія передачі медіа-даних у реальному часі за допомогою сімейства протоколів TCP/IP).

На відеоконференціях можливо обмінюватись документами, інформаційними презентаціями, відеороликами.

**Windows Movie Maker** – програма для створення, редагування і монтажу невеликих відеороликів з фотографій (або малюнків), музичних файлів, відео-кліпів та різних спецефектів.

Її можливо використовувати при розробці відеороликів для педагогічних нарад, або відеоконференцій.

#### **Персональний блог.**

**Блог** (англ. blog, від weblog, «мережний журнал або щоденник подій») – це веб-сайт, основний зміст якого записи, що регулярно додаються. Блог є специфічною формою організації спільноти користувачів навколо певного автора чи авторів блога. Блоггер - людина, яка веде блог.

**Блог** – скорочена назва від англійського сполучення Web Log. Блогом вважається певний різновид сайту, що час від часу наповнюється текстом та мультимедійною інформацією, а останні записи блогу (їх прийнято називати постами) відображаються у зворотньому хронологічному порядку – найновіші є найостаннішими. Блог повинен час від часу оновлюватись. Блог може бути як авторським (його веде одна особа), так і колективним (кілька авторів). Кожне блог-повідомлення може будь-хто прокоментувати, що передбачає діалог між автором блогу та його читачами. Серед таких сайтів найпопулярнішими в Україні є Livejournal (Живий Журнал), Liveinternet, Blogger, Youtube та інші.

#### **Різновиди блогів**

##### ***За автором (авторами):***

- авторський - ведеться однією особою (зазвичай його власником);

- «примарний» - ведеться від імені чужої особи невизначеною персоною;

- колективний - ведеться групою осіб за правилами, які визначає власник;

- корпоративний - ведеться всіма співробітниками однієї організації.

##### ***За наявністю/видом мультимедіа:***

- текстовий блог - блог, основним контентом якого є тексти;
- фотоблог - блог, основним контентом якого є фотографії;
- музичний блог - блог, основним контентом якого є музичні файли;
- відеоблог - блог, основним контентом якого є відео файли.

**За особливостями конвент:**

- контентний блог – блог, який публікує первісний авторський конвент;
- мікроблог – блог, дописами в якому є короткі щоденні новини з власного життя користувачів;
- моніторинговий блог – блог, основним контентом якого є відкоментовані посилання на інші сайти чи блоги;
- цитатний блог – блог, основним контентом якого є цитати з інших блогів.

**За тематикою:**

- персональні, у яких головним чином ведуться записи про особисте життя автора, його розповіді та спостереження,
- тематичні, де прослідковується чітка тематика, наприклад, блог про подорожі, книги, музику або політичний блог.

**Використання блогів у педагогічній діяльності вихователя  
ЗДО**

Використання блогів у педагогічній діяльності сприяє вирішенню низки питань в організації освітнього процесу ЗДО, а саме:

- здійснення спільної роботи під наглядом модератора (вихователя), що істотно розширює ефективність групової навчальної діяльності;
- надання можливості побудувати освітній маршрут для педагогів дошкільної освіти (створення посилань на потрібні сайти) з метою формування їх інформаційної культури;
- організація особистого інформаційного простору, у якому представлені всі документи та повідомлення, які зберігаються у своєрідній теці для збереження потрібної інформації, яка поступово накопичується;
- забезпечення оперативного та надійного зв'язку між учасниками освітнього процесу для вирішення питань, отримання відповідей, обговорення поточних проблем й організаційних моментів;

– зручність додавання, читання та пошуку потрібних повідомлень, що дає можливість для розгортання конструктивних дискусій, які є невід’ємною частиною педагогічного процесу;

– надання вихователям можливості здійснювати обмін інформацією один з одним, а також для самостійної роботи і взаємонавчання.

### **Інформаційна культура педагога дошкільної освіти**

Систематичне включення ІКТ в освітній процес ЗДО забезпечить формування і розвиток інформаційної культури педагогічних працівників та вихованців. У науковій літературі поняття «інформаційна культура особистості» розглядається як комплекс понять, уявлень, знань, умінь і навичок, які формують в особистості певний стиль мислення, що дозволить їй ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні технології в будь-якому виді пізнавальної або творчої діяльності.

За визначенням одного з провідних вітчизняних фахівців в області інформатизації Є. Семенюка, «інформаційна культура - це інформаційна компонента людської культури». На думку М. Макарової, «інформаційна культура - уміння цілеспрямовано працювати з інформацією (отримання, обробка й передача) з використанням інформаційно-комунікаційних технологій». З погляду А. Суханова, «інформаційна культура у вузькому сенсі - це рівень досягнутого в розвитку інформаційного спілкування людей, а також характеристика інформаційної сфери життєдіяльності людей, у якій ми можемо відзначити ступінь досягнутого, кількість і якість створеного, тенденції розвитку, ступінь прогнозування майбутнього».

Критеріями інформаційної культури вважається:

- уміння адекватно формулювати свою потребу в інформації;
- ефективно здійснювати пошук потрібної інформації;
- уміння переробляти інформацію і створювати нову;
- уміння адекватно відбирати й оцінювати інформацію;
- наявність комп’ютерної грамотності, цифрової або інформаційної компетентності (знання, вміння і навички використання ІКТ).

І. Тимофєєва зазначає, що «у час інтенсивної інформатизації та цифрофізації тільки високопрофесійний, творчий, мобільний і позитивний педагог дошкільної освіти може залишатися незмінним

джерелом інформації для дітей. Тільки вихователю, що має авторитет серед вихованців, вони довіряють, діляться проблемами, дослухаються до порад, прагнуть наслідувати.

**Інформаційна культура педагога дошкільної освіти** розглядається як частина його загальної культури, її гуманістичної і технологічної складових, як упорядкована сукупність загальнолюдських ідей, ціннісних орієнтацій і якостей особистості, універсальних способів пізнання і гуманістичної технології педагогічної діяльності.

В умовах інформатизації освіти загальний комплекс професійно-важливих якостей, необхідних для успішності професійної діяльності, доповнюється специфічними якостями, які характеризують рівень інформаційної культури педагога дошкільної освіти.

До них відноситься наступне:

**Прагнення:** інтерес до сучасних способів інформаційного обміну і пошук нових шляхів модернізації освітнього процесу на інформаційній основі; потреба в постійному оновленні знань про можливості застосування ІКТ у професійному і загальнокультурному середовищі; професійна мобільність і адаптивність в інформаційному суспільстві.

**Особові якості:** активність (професійна мобільність); відповідальність при роботі з технічними засобами, поєднання особистої свободи й відповідальності за інформаційну безпеку суспільства й особи; узгодженість у постановці й послідовному рішенні педагогічних задач з використанням засобів ІКТ.

**Позиція** відношення до інформації, об'єктів і явищ у швидкозмінному інформаційному середовищі, критичне відношення до інформаційного споживання; стиль педагогічного спілкування і взаємодії з людьми всередині інформаційного середовища, самооцінка і рефлексія на рівні інформаційних контактів; затвердження моральності і толерантності в комп'ютерній комунікації.

Розвиток особистості вихователя нерозривно пов'язаний з його прагненням до самостійного поповнення своїх знань. Більше того, сьогодні самоосвіта – одна з важливих форм системи безперервного підвищення кваліфікації педагогів дошкільної освіти.



## **Самоосвіта як одна з форм підвищення кваліфікації педагогів дошкільної освіти (вихователів ЗДО)**

Самоосвіта – це **самостійне поповнення знань** із різних джерел з урахуванням інтересів, схильностей кожного конкретного педагога. Як процес оволодіння знаннями вона тісно пов'язана із самовихованням і вважається його складовою: у людини розвивається вміння самостійно здобути нові знання.

Керівнику необхідно так організувати роботу, щоб **самоосвіта стала потребою** вихователів і педагогів додаткової освіти. Варто створити у колективі умови, за яких у вихователів формується відповідальне ставлення до свого професійного росту й занять самоосвітою. Правило персональної відповідальності робить сам процес самоосвіти якісним і результативним.

### **Вибір тем для самоосвіти.**

Теми для самоосвіти можна підбирати з урахуванням індивідуального досвіду й професійної майстерності кожного вихователя. Тема завжди пов'язана із прогнозованим результатом (що ми хочемо змінити ) і спрямована якісно нових результатів роботи. Звіти із самоосвіти можна заслуховувати на засіданнях педагогічної ради. А також організувати їх, як складову будь – якого методичного заходу.

### **Форми самоосвіти з використанням ІКТ.**

- робота в електронних бібліотеках із книгами, періодичними виданнями, на сайтах і порталах для вихователів ЗДО;
- участь у роботі науково-практичних відеоконференцій, Інтернет семінарах, веб-семінарах, дистанційне навчання, консультування онлайн;
- ведення власної електронної картотеки з досліджуваної проблеми.

### ***ПИТАННЯ ДЛЯ САМОКОНТРОЛЮ:***

- Схарактеризуйте організацію процесу обміну передовим педагогічним досвідом з метою ознайомлення колег з власними педагогічними новаторськими доробками засобами інформаційно-комунікаційних технологій (Microsoft Teams, Zoom).
- Схарактеризуйте технологію роботи у програмах Microsoft Teams, Zoom (створення відеоконференцій).

- Розкрийте технологію створення відеороликів для обміну педагогічним досвідом у програмі Windows Movie Maker.
- Схарактеризуйте особливості використання блогів у роботі вихователя.
- Розкрийте можливості упровадження інформаційно-комунікаційних технологій з метою оптимізації системи самоосвітньої діяльності вихователя.

## **4. ВИКОНАННЯ КОНТРОЛЬНОЇ РОБОТИ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНО- КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»**

### **4.1. Призначення контрольної роботи**

Контрольна робота одна з форм перевірки й оцінювання засвоєних студентами знань, рівня їх самостійності й активності.

У письмовій контрольній роботі система завдань передбачає виявлення рівня знань з певного модуля і розуміння сутності загальних понять, уміння самостійно робити узагальнення, використовуючи знання і навички. Завдання контрольної роботи носять узагальнювальний характер і вимагають від студента повної, чіткої, логічної і завершеної відповіді, при написанні контрольної роботи не припустимі скорочення слів.

Контрольна робота, що не пройшла атестацію повертається студенту на доопрацювання.

Датою написання модульної контрольної роботи – є дата закінчення вивчення певного модуля.

### **4.2. Рекомендації щодо виконання контрольної роботи**

Завдання для контрольної роботи з навчальної дисципліни «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті» складено на підставі робочої програми, яка містить три змістові модулі. До кожного змістовного модуля надано по три варіанта контрольних завдань, які спрямовані на виявлення знань студентів з базових понять курсу та практичних умінь використання інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності вихователя ЗДО.



Варіанти контрольної роботи представлені за чотирма рівнями складності. Перше – спрямоване на виконання тестового завдання. Друге – спрямоване на виконання завдання репродуктивного характеру. Третє завдання має на меті виявити рівень теоретичних знань і практичних навичок використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО. Четверте завдання вимагає від студента прояву творчості у вирішенні конкретного запитання. Студент має змогу самостійно обирати порядок виконання завдань контрольної роботи та самостійно визначати, на якому рівні він засвоїв навчальний матеріал.

За правильне виконання кожного завдання контрольної роботи студент отримує наступні бали: тестове завдання – 1 бал, завдання репродуктивного характеру – 2 бали, завдання на виявлення сформованості знань та вмій – 3 бали, творче завдання – 4 бали. За правильне виконання одного з варіантів модульної контрольної роботи студенти отримують – 10 балів. Виконання в повному обсязі модульних контрольних робіт дозволяє студенту набрати 20 балів з навчальної дисципліни.

*Загальні критерії оцінювання підготовки студентів з навчальної дисципліни «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті».*

1. Повнота знань – вичерпне володіння понятійним апаратом навчальної дисципліни за всіма змістовними модулями.

2. Гнучкість – проявляється в умінні студента трансформувати знання з метою використання у нестандартних ситуаціях.

3. Систематичність – упорядкованість та послідовна ієрархія деякої сукупності знань, розуміння зв'язків і взаємозалежностей між педагогічними явищами і об'єктами, що відображено у знаннях.

4. Усвідомленість – розуміння значення і можливостей застосування отриманих знань, у практичних діях з використання інформаційно-комунікаційних технологій в професійній діяльності вивателя ЗДО.

### **4.3. Варіанти модульної контрольної роботи**

*Змістовий модуль 1. Загальні основи використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО*

### **I варіант**

1. Комп'ютерно-ігровий комплекс в ЗДО складається з:
  - a) комп'ютерної зали, групової кімнати, ігрової кімнати;
  - b) комп'ютерної зали, музичної зали, ігрової кімнати;
  - c) комп'ютерної зали, кімнати релаксації, ігрової кімнати.
2. Дайте визначення поняттю «інформаційно-комунікаційні технології», розкрийте основні його ознаки.
3. Схарактеризуйте фізіолого-гігієнічні і психофізіологічні вимоги до безпечного використання ІКТ в закладі дошкільної освіти.
4. Розробіть власні дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку.

### **II варіант**

1. Хто з вчених розглядає можливості упровадження ІКТ в освітній процес ЗДО:
  - a) Е. Вільчковський;
  - b) С. Дяченко;
  - c) К. Щербакова.
2. Дайте визначення поняттю «інформаційні технології», розкрийте основні його ознаки.
3. Розкрийте можливості використання ІКТ в роботі з дітьми (переваги та недоліки), схарактеризуйте нормативні документи щодо їх використання в освітньому у процесі ЗДО.
4. Розробіть власну інструкцію з охорони праці при роботі дошкільників за комп'ютером.

### **III варіант**

1. Хто з вчених пропонує використовувати віртуальні екскурсії у роботі з дошкільниками:
  - a) О. Чекан;
  - b) Н. Лисенко;
  - c) А. Богущ.
2. Дайте визначення поняттю «комп'ютерні технології», розкрийте основні його ознаки.
3. Схарактеризуйте Європейській досвід використання ІКТ в

дошкільній освіті.

4. Розробіть мапу розуму «ІКТ в освітньому процесі ЗДО».

*Змістовий модуль 2 Організація освітньої роботи з дошкільниками засобами інформаційно-комунікаційних технологій*

**I варіант**

1. Показники відношення дитини дошкільного віку до комп'ютера:

- a) засвоєння дітьми елементарних навичок керування зображенням на моніторі, самостійна діяльність дітей, усвідомлення дитиною сенсу комп'ютерної гри;
- b) засвоєння дітьми елементарних навичок керування зображенням на моніторі, самостійна діяльність дітей, навички програмування;
- c) самостійна діяльність дітей, навички програмування, вміння писати.

2. Дайте визначення поняттю «заняття з комп'ютерною підтримкою», схарактеризуйте його ознаки.

3. Опишіть методику використання комп'ютерних навчально-пізнавальних програм та ігор у роботі з дошкільниками, наведіть приклади комп'ютерних ігор для дітей старшого дошкільного віку, схарактеризуйте їх.

4. Розробіть конспект заняття з комп'ютерної грамотності для дітей старшого дошкільного віку, опишіть профілактичні заходи при роботі дітей з комп'ютером.

**II Варіант**

1. Інструмент, що у комбінації з мультимедійним проектором стає великим інтегративним екраном, одним дотиком руки до поверхні якого можна відкрити будь-який комп'ютерний додаток або сторінку в Інтернеті й демонструвати потрібну інформацію або просто малювати – це:

- a) інтерактивна дошка;
- b) мультимедійна презентація;
- c) електронна книга.

2. Дайте визначення поняттю «комп'ютерна гра», схарактеризуйте його основні ознаки.
3. Схарактеризуйте методику організації занять з комп'ютерної грамотності дітей старшого дошкільного віку.
4. Розробіть сценарій презентації для дітей старшого дошкільного віку на тему «Жива та нежива природа», опишіть етапи роботи в програмі Microsoft PowerPoint.

### **Варіант 3**

1. Перша стадія розвитку психологічної залежності від комп'ютерних ігор - це:
  - a) стадія легкої захопленості;
  - b) стадія важкої прихильності;
  - c) стадія важкої залежності.
2. Дайте визначення поняттю «цифрова компетентність дошкільників», схарактеризуйте його ознаки.
3. Розкрийте можливості використання комп'ютерного програмового забезпечення у роботі з дошкільниками (Microsoft Office: Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Microsoft Publisher; Paint, Paint Net).
4. Розробіть сценарій комп'ютерної гри для дітей старшого дошкільного віку.

### ***Змістовий модуль 3 Оптимізація професійної діяльності вихователів засобами інформаційно-комунікаційних технологій***

#### **I Варіант**

1. Які програми відносяться до Інтернет браузерів:
  - a) Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera;
  - b) Mozilla Firefox, Internet Explorer, Chrome;
  - c) Internet Explorer, Chrome, Windows Movie Maker.
2. Дайте визначення поняттю «блог», схарактеризуйте його ознаки.
3. Схарактеризуйте можливості та способи оформлення документації вихователя з використанням комп'ютерного програмного забезпечення, наведіть приклади.
4. Розробіть мапу розуму на тему «Підвищення професійної майстерності вихователя засобами ІКТ».

## **II Варіант**

1. Програма для створення, редагування і монтажу невеликих відеороликів з фотографій (або малюнків), музичних файлів, відео-кліпів та різних спецефектів

- a) Microsoft Publisher;
- b) Skype;
- c) Windows Movie Maker.

2. Дайте визначення поняттю «електронна пошта», схарактеризуйте його ознаки.

3. Схарактеризуйте процес організації обміну передовим педагогічним досвідом з метою ознайомлення колег з власними педагогічними новаторськими доробками засобами інформаційних технологій, наведіть приклади.

4. Розробіть сценарій інформаційного бюлетеня (газети) для батьків на тему «Дитина і комп'ютер».

## **III Варіант**

1. «Facebook» - це:

- a) Інтернет браузер;
- b) соціальна мережа;
- c) комп'ютерна програма.

2. Дайте визначення поняттю «інформаційна культура вихователя», схарактеризуйте його основні ознаки.

3. Розкрийте можливості та способи використання інформаційно-комунікаційних технологій у просвітницькій роботі з батьками, наведіть приклади.

4. Розробіть проєкт сайта закладу дошкільної освіти.

### **4.4. Оформлення контрольної роботи**

Усі контрольні роботи з навчальної дисципліни *«ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»* студенти виконують у єдиному зошиті обсягом 12 арк.

Титульна сторінка зошита оформлюється за формою:

Міністерство освіти і науки України  
Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний  
університет імені К. Д. Ушинського»  
Кафедра дошкільної педагогіки

Контрольна робота  
з навчальної дисципліни  
«ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В  
ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»

студента (ки) \_\_\_\_\_ (шифр групи)

ПІБ студента  
Одеса 20\_\_-20\_\_ н.р.

Зразок оформлення зворотної сторінки:

№ змістового модуля та варіанту контрольної роботи	Дата, оцінка і підпис викладача	Із зауваженнями ознайомлений. Дата і підпис студента
Змістовий модуль № 1 Варіант контрольної роботи № _____		
Змістовий модуль № 2 Варіант контрольної роботи № _____		
Змістовий модуль № 3 Варіант контрольної роботи № _____		

Зразок оформлення першої сторінки: студент вказує дату проведення контрольної роботи, номер змістового модуля, за яким проводиться контроль знань та номер варіанту контрольної роботи. Студент може самостійно вибирати порядок виконання завдання.

## 5. ІНДИВІДУАЛЬНЕ НАВЧАЛЬНО-ДОСЛІДНЕ ЗАВДАННЯ

### 5.1. Рекомендації щодо виконання індивідуального навчально-дослідного завдання

Виконання проєкту «Інформаційно-комунікаційні технології в

професійній діяльності вихователя ЗДО» передбачає тривалу дослідну діяльність студентів, інтеграцію знань, навичок і вмінь із різних галузей педагогічної та психологічної науки та власного життєвого досвіду. Студенти повинні розробити презентацію для дітей старшого дошкільного віку (програма Microsoft PowerPoint), інформаційний бюлетень для дітей середнього дошкільного віку та батьків (програма Publisher), відеоролик для вихователів (програма Windows Movie Maker), веб-сайт ЗДО (програма Publisher), відеоконференцію (програма Microsoft Teams або Zoom).

Під час роботи над студентськими проектами викладач повинен здійснювати допомогу студентам у пошуку джерел, необхідних для створення цифрових матеріалів, організувати, координувати і контролювати весь процес, підтримувати та спрямовувати студентів.

Проект виконується самостійно.

Наведемо покроковий маршрут здійснення проекту.

Перший крок – визначення теми проекту, за освітніми напрямами, поданими в Базовому компоненті дошкільної освіти та програмах з дошкільної освіти, наприклад:

За освітньою лінією «Особистість дитини»:

1. «Людина – жива істота»,
2. «Чим відрізняється людина від тварини?»,
3. «Чому ми дорослішаємо?»,
4. «Дитинство, юність, зрілість, старість»,
5. «Цінність здоров'я», «Чому ми хворіємо?»,
6. «Що робити, якщо ми захворіли?»,
7. «Чинники збереження здоров'я»,
8. «Здоров'язбережувальна поведінка»,
9. «Фізкультурно-розвивальні заходи»,
10. «Загартування»,
11. «Частини тіла»,
12. «Навіщо людині шкіра?»,
13. «Очі – вікно у світ»,
14. «Що шкідливе, а що корисне?»,
15. «Призначення органів чуття»,
16. «Правила безпечного перебування вдома, у закладі дошкільної освіти на вулиці».
17. «Правила безпечного перебування на воді, льоду».



18. «Правила безпечного перебування на ігровому, спортивному майданчиках».

За освітньою лінією «Дитина в соціумі»

1. «Сім'я і сімейні традиції»,
2. «Батьки – найрідніші люди»,
3. «Як потрібно діяти, щоб не засмучувати близьких?»,
4. «Що таке чуйність та уважність до близьких?»,
5. «Складання історії роду, ведення родовідного дерева»,
6. «Як виявляти турботу і любов до рідних та близьких членів родини?»,
7. «Чемність у ставленні до дорослих»,
8. «Що значить поважно ставитися до людей похилого віку»,
9. «Що таке дружба?»,
10. «Мій дитячий садок»,
11. «Яка професія найважливіша?».

За освітньої лінією «Дитина у природному довкіллі»:

1. «Що таке – Всесвіт?»,
2. «Земля – планета, на якій ми живимо!»,
3. «Сонце – джерело світла і тепла»,
4. «Сонячна система»,
5. «Місяць – супутник Землі»,
6. «Людина – частина великого світу природи»,
7. «Чому вода – колиска життя?»,
8. «Природні катаклізми»,
9. «День і ніч»,
10. «Пори року»,
11. «Сезонні зміни в природі»,
12. «Що таке гроза? Безпека поведінки під час грози»,
13. «Звідки з'являється веселка?»,
14. «Природа рідного краю»,
15. «Кого зустріли в лісі?»,
16. «Лікарські рослини»,
17. «Як поводитись у світі рослин?»,
18. «Як поводитись у світі тварин?».
19. «Чим відрізняються дикі тварини від свійських?»,
20. «Навички правильного поводження з вогнем»,

21. «Їстівні та отруйні гриби і ягоди»,
22. «Тварини нашого регіону».
23. «Екскурсія до зоопарку»

За освітньою лінією «Дитина у світі культури»:

1. «Наша домівка – Україна!»,
2. «Чим відрізняються наші домівки від домівок наших українських предків?»,
3. «Затишок і порядок в оселі залежать від її мешканців»,
4. «Засоби та побутове приладдя, що використовуються в домашньому господарстві»,
5. «Види транспорту»,
6. «Ми пішоходи»,
7. «Правила дорожнього руху»,
8. «Звуки – наші помічники»,
9. «Звідки береться книжка?»,
10. «Українські мистецькі традиції і фольклор»,
11. «Українське декоративно-прикладне мистецтво (петриківське, васильківське, київське, опішнянське, косівське, ужгородське)»,
12. «Українські пісенні жанри (колискові, колядки, щедрівки, заклички)»,
13. «Українські народні танці (гопак, гуцулка, полька, коломийка, хоровод)», «Музичні жанри (пісня, марш, танець)».

За освітньою лінією «Гра дитини»:

1. «Етикет спілкування у грі»,
2. «Українські народні ігри (тварини, птахи, ляльки, посуд, писанки, сюжетні дерев'яні іграшки, свищики тощо)»,
3. «Місця виготовлення українських народних іграшок (Опішня, Косів, Яворів та ін.)» тощо.

За освітньою лінією «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі»:

1. «Кольори та їх відтінки»,
2. «Навіщо нам вміти рахувати?»,
3. «Часові поняття (на світанку, в сутінках, опівдні, опівночі, доба, тиждень, місяць, рік)».

За освітньою лінією «Мовлення дитини»:

1. «Звуковий і складовий аналіз слів»,

2. «Голосні, приголосні, тверді, м'які звуки»,
3. «Мовленнєвий етикет (привітання, прохання, вибачення, подяка, комплімент)»,
4. «Форми звертання до дорослих і дітей» тощо.

Другий крок – створення студентського портфоліо (впорядкована збірка матеріалів). Студенти створюють теки, які під час виконання проєкту наповнюють власними розробками. Основні компоненти студентського портфоліо подано в таблиці 9.

Таблиця 9

### ОСНОВНІ КОМПОНЕНТИ ПОРТФОЛІО К ПРОЄКТУ

Назва папки		Зміст папки
<b>Portfolio_Baranova_Veronika</b>		
<i>dopomirni_materialy – допоміжні матеріали та файли</i>		
avtorski_prava		каталог літературних джерел та картинок з посиланнями на розробників матеріалів, що були використані при створенні комплекту презентації, публікації, відео, веб-сайту.
Internet_resursi_vuxovatel	knuzku	електронні книжки, статті
	malunki	папка із різноманітними малюнками, картинками–анімаціями, фотографіями
	video	папка із зображенням відеороликів, мультфільмів, дитячих фільмів
	myzuka	папка із різноманітними звуками, музикою, записами голосу, що використовуються при розробці проєкту
<i>metod_kompleks – методичні матеріали</i>		
plan_proektu		план реалізації проєкту: презентація, газети для батьків, відеоролик для виступу на педагогічній нараді, відеоконференції.
metod_materialy		нормативні документи, на які спираються студенти, що працюють над проєктом
didakt_materialy		роздавальні дидактичні матеріали до студентських розробок (гіперпосилання)
<i>uchnivski_priklady – студентські розробки</i>		
prezentacia_uchnivska		презентація для дітей старшого дошкільного віку (у вигляді занять, ігор дослідів, розваг тощо), створені за допомогою програми PowerPoint;
publikacia_uchnivska		публікація (газета для батьків та дітей середнього дошкільного віку), створена за

	допомогою програми Microsoft Publisher
<i>video_uchnivske</i>	відео-презентація для виступу на педагогічній нараді (обмін досвідом) у програмі Windows Movie Maker
<i>dokumentacia vuxovatelja_uchnivska</i>	оформлення прикладу документації вихователя (журнал вихователя, портфоліо на дитину, календарне планування, консультація для батьків тощо).
<i>veb-sait</i>	веб-сайт закладу дошкільної освіти
<i>videokonferentsiya</i>	запрошення на конференцію (посилання)

Під час роботи над портфоліо студенти мають враховувати: цільову аудиторію (для себе, для батьків, для дошкільників, або для перегляду іншими педагогічними працівниками); мету (створення портфоліо для того, щоб показати власні розробки матеріалів для дошкільників, батьків, вихователів з використанням інформаційно-комунікаційних технологій); структуру (допоміжні матеріали та файли, методичні матеріали, студентські розробки).

Третій крок – після створення портфоліо, у панці *metod\_komplieks* студентами заповнюється план навчального проєкту. Кожна тема проєкту передбачає визначення ключового і тематичних питань. Ключове питання ставиться до всього навчального проєкту, на нього одразу не можна одержати відповідь, необхідно здійснити дослідження. Тематичні запитання ставляться до окремих розділів проєкту, вони адресовані тим, для кого створюється проєкт, на них правильну відповідь можливо одержати одразу [45].

У таблиці 10 подано основні компоненти плану навчального проєкту.

Таблиця 10

### ПЛАН НАВЧАЛЬНОГО ПРОЄКТУ

<b>Автор навчального проєкту:</b>
<i>Прізвище, ім'я та по-батькові:</i>
<i>Назва навчального закладу:</i>
<i>Назва факультету:</i>
<i>Рівень вищої освіти:</i>
<i>Ступінь вищої освіти:</i>
<i>Галузь знань:</i>

<i>Спеціальність:</i>
<i>Рік навчання:</i>
<b>Опис проєкту:</b>
<i>Назва проєкту:</i>
<i>Мета:</i>
<i>Завдання:</i>
<i>Державні освітні стандарти та навчальні програми:</i>
<i>Стислий опис проєкту:</i>
<i>Діяльність дітей і дорослих:</i>
<i>Орієнтовний час, необхідний для реалізації освітнього проєкту:</i>
<i>Перелік компетентностей необхідних дитині для участі у проєкті:</i>
<i>Перелік компетентностей сформованих у дитини після реалізації проєкту:</i>
<i>Ключові слова:</i>

Четвертий крок – самостійне опрацювання інформаційних джерел. Для реалізації проєкту студенти заповнюють папку «Ресурси Інтернету – вихователю», що містить банк зображень, музики, книжок, статей, картотеку електронних адресів) за обраною темою проєкту.

*При роботі з різноманітними матеріалами, необхідними задля створення проєкту, студенти повинні дотримуватись закону України «Про авторське право і суміжні права» [45].*

П'ятий крок – розробка презентації для дітей старшого дошкільного віку (програма Microsoft PowerPoint), інформаційного бюлетеня для дітей середнього дошкільного віку та батьків (програма Publisher), відеоролику для вихователів (програма Windows Movie Maker), веб-сайту ЗДО (програма Publisher), відеоконференції (програма Microsoft Teams або Zoom).

Шостий крок – після оформлення свого проєкту, студенти доповідають про результати роботи іншим групам під час рольової гри «Презентація та експертиза цифрових матеріалів». Мета рольової гри: доведення або спростування ефективності розроблених цифрових матеріалів для дітей, батьків, вихователів. Серед студентів обираються експерти, які аналізують представлені цифрові

матеріали, за визначеними критеріями. Експертиза цифрових матеріалів передбачає:

- аналіз навчальних цілей, компетентностей, які діти та дорослі можуть отримати в результаті їх застосування,
- поступове ускладнення завдань, виконання різноманітних активізувальних дій під час їх перегляду;
- відповідність цифрових матеріалів дитячій та дорослій аудиторії (урахування вихідного стану, вікових та типологічних її характеристик тощо);
- якість оформлення (чіткість зображення, кольорової гамми, стилістична виразність тексту, його пізнавальна спрямованість, тип коментарів до кожного ігрового завдання, можливість здійснення перевірки засвоєння матеріалу).

На захисті проекту кожен учасник рольової гри має право на висловлення власної думки, зауваження щодо сутності проблеми дослідження. Кожний учасник рольової гри повинен намагатися бути відкритим для сприйняття чужих висловлювань і пропозицій, створити та підтримувати відкриту, ділову, доброзичливу атмосферу.

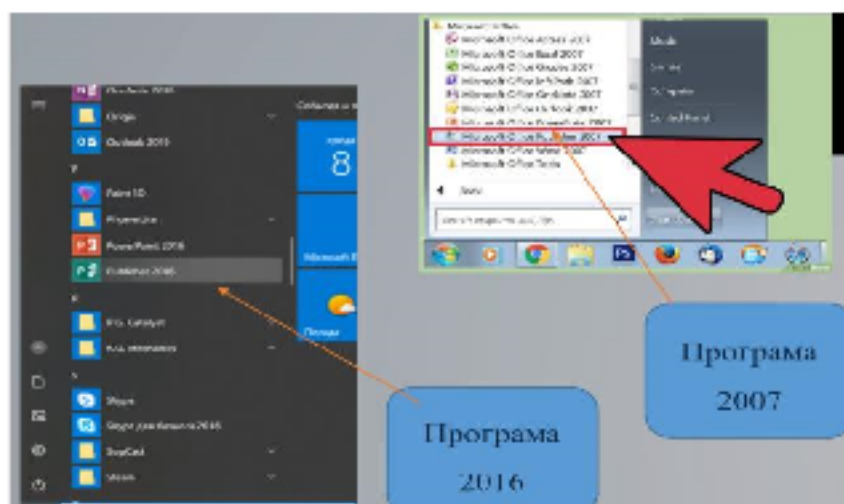
Критерії оцінювання індивідуального науково-дослідного завдання з навчальної дисципліни подано в таблиці 11 (див. Додаток Б).

## **5.2 Технологія створення інформаційного бюлетеня для дітей та батьків та веб-сайту ЗДО за допомогою програми Microsoft Office Publisher**

Microsoft Office Publisher – це програма, за допомогою якої можна створювати, оформлювати та публікувати високоякісні документи. У ній можна готувати брошури для друку, веб-сайти форми для розсилання електронною поштою або публікації в Інтернеті [45].

Розглянемо технологію створення бюлетеня у програмі Microsoft Office Publisher. **Для запуску програми Publisher необхідно виконати такі дії:**

- клацнути мишкою на кнопці Пуск;
- вибрати пункт меню Програми;
- вибрати команду Microsoft Office Publisher (рис. 8).



**Рис. 8 Початок роботи з Microsoft Office Publisher**

У лівій частині вікна необхідно обрати тип *«Швидка публікація»* (рис. 8).

Всі публікації починаються із шаблонів. Вони поділяються на **рекомендовані та вбудовані**.

1. Клацніть **Файл > Створити** і виконайте одну з таких дій.

2. Виберіть один з популярних шаблонів і натисніть кнопку **Створити**.

3. Щоб скористатися одним зі встановлених шаблонів Publisher, виберіть розділ **Вбудовані**, перейдіть, клацніть категорію і потрібний шаблон, а потім натисніть кнопку **Створити**.

4. Щоб знайти шаблон на сайті Office.com, використовуйте поле **Пошук шаблонів в мережі**. Введіть слова, наприклад *«інформаційний бюлетень»*, виберіть потрібний шаблон і натисніть кнопку **Створити**.



**Рис. 9 Шаблон «Бюлетень»**

*Меню Publisher складається із семи панелів:*

- **Файл** – для керування програмою
- **Головна**- відповідає за редагування тексту



- Макети сторінок – складається із макетів сторінок, шаблонів, макетів, шрифти та фони сторінок
- Розсилання- для відправки документів
- Вид – відображення сторінок, встановити потрібний режим, змінити масштаб, вмикання лінійки.
- Вставка- дозволяє додавати малюнки, фігури, створювати таблиці.
- Рецензування – слугує для перевірки орфографії.

Коли ми вибираємо потрібний нам шаблон, то можемо побачити з наступні дії:

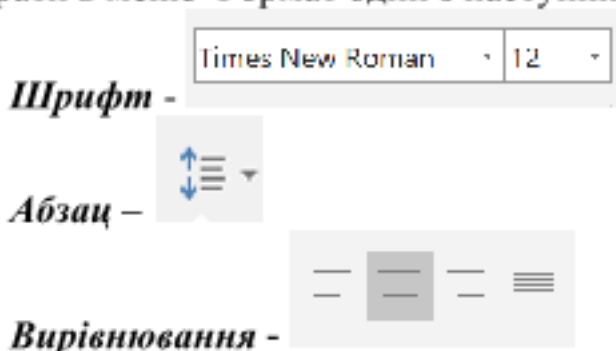
1. Можемо змінити колір шаблону
2. Шрифтова схема
3. Обрати відповідну кількість сторінок

Для додавання рисунку на порожню сторінку публікації необхідно на верхній панелі програми обрати **«вставка – рисунок – із файла/або зображення з Інтернета»**)

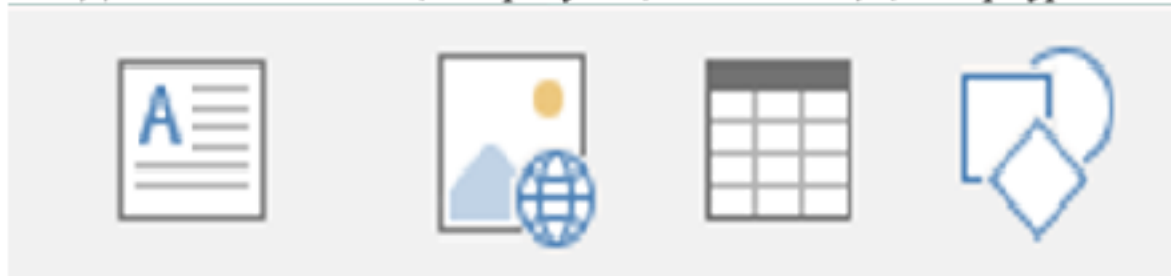
Усі необхідні рисунки, що використовуються у проєкті зберігаються у портфоліо **«панка Internet\_resurs\_vuxovatel - панка malunki»**.

Для додавання тексту на порожню сторінку публікації необхідно на верхній панелі програми обрати **«вставка –надпис»**(або обрати функцію **«надпис»** на панелі зліва) - додаємо відповідну інформацію в колонки бюлетеня. Текст можли надрукувати або вставити.

Для зміни зовнішнього вигляду виділеного тексту можна вибрати в меню Формат один з наступних пунктів:



*Додати надпис, рисунок, таблицю, фігури -*



Для того, щоб зберегти готову інформаційни бюлетень необхідно на верхній панелі програми обрати *«файл–зберегти як»*. Інформаційний бюллетень (газета для дітей та батьків) зберігається у портфоліо – *«панка uchnivski\_priklady – панка publikacia\_uchnivska»*.

Приклад бюлетеней для дітей та батьків подано у додатку В.

### **Технологія створення веб-сайту ЗДО**

(за матеріалами сайту <https://studfile.net/preview/4512486/>)

Для створення простого веб-сайту, який буде швидко завантажуватися, найкраще використовувати **Microsoft Office Publisher**, який дозволяє створювати веб-сайти, що складаються з однієї або декількох сторінок. Проте, слід зауважити, що дану програму не доцільно використовувати для розробки складного сайту або такого, що потребує постійного оновлення.

При створенні веб-сайту потрібно чітко дотримуватись поставленого завдання. Необхідно врахувати вік та інтереси аудиторії, для якої призначається вміст веб-сайту. Визначіть, на яку аудиторію розрахований майбутній веб-сайт, і створіть цікавий та зручний саме для цих користувачів формат.

*При плануванні змісту веб-сайту необхідно враховувати ряд чинників:*

- яке з'єднання з Інтернетом буде мати більша частина відвідувачів майбутнього веб-сайту: швидке чи повільне. Від цього суттєво залежать кількість і розміри зображень на веб-сайті;

- які версії браузерів будуть використовувати відвідувачі веб-сайту: сучасні або старі (що не дають можливості розглядати сторінки з таблицями, фреймами та анімацією. Не слід забувати, що створений вами веб-сайт можуть відвідувати люди, які працюють з

різними браузерми та різним за потужністю комунікаційним обладнанням.

Також потрібно звернути увагу на узгодженість елементів дизайну веб-сайту: фон, зручна навігація, стилі заголовків і загальний порядок розміщення сторінок.

За допомогою *гіперпосилань* можна зв'язати сторінки веб-сайту між собою або з іншими сторінками в Інтернеті. Можливо додати гіперпосилання до тексту чи до іншого об'єкту сторінки. Навігаційна панель у програмі MS Publisher підтримує лише 10 сторінок. Створюваний веб-сайт може включати і більше сторінок, але тільки 10 з них вдасться представити на навігаційній панелі.

На кожній сторінці веб-сайту *доцільно розмістити*:

- кнопки або гіперпосилання для переходу на головну сторінку;

- адресу електронної пошти;

- дату останньої модифікації веб-сайту;

- URL-адресу сайту (на даному етапі ви не зможете розмістити URL-адресу на веб-сторінці).

Доки веб-сайт не завершено, його потрібно зберігати як файл MS Publisher. У вигляді веб-сторінок зберігають лише готовий веб-сайт.

### **Алгоритм створення веб-сайту**

Запустіть програму MS Publisher: *Пуск* → *Програми* → *MS Office* → *MS Publisher*.

Створіть нову публікацію і виберіть для неї макет веб-сайту: в області завдань *Нова публікація* у віконці *Почати з макету* виберіть тип публікації *Веб-вузли та електронна пошта* → виберіть посилання *Веб-вузли*.

Конкретизуйте мету створення веб-сайту: після вибору макету відкриється вікно майстра *Зручний конструктор веб-вузлів* → встановіть прапорець на закладці *Розміщення відомостей* про профіль організації → ОК. Отримасте веб-сайт, що складається з двох сторінок.

На екрані відобразиться діалогове вікно *Особиста інформація*. Заповніть у ньому відповідні поля → ОК. Якщо дане вікно не відобразилось, виконайте наступні дії: *Правка* → *Особисті дані* → заповніть відповідні поля власною інформацією → *Поновити*.

**Задайте розмітку сайту:** *Формат* → *Параметри: веб-вузол* → *Панель навігації* → виберіть варіант *Вертикальна та горизонтальна*.

Оформлення сайту: Клацніть у області завдань *Параметри: веб-вузол* на посиланні *Колірні схеми* → *Застосувати колірну схему* → виберіть один із варіантів кольорового оформлення.

Виберіть заголовок вашої веб-сторінки: **Веб-сайт ЗДО «....» №...:** у рядку стану внизу екрана клацніть на значку сторінки 1 для переходу на цю сторінку. Клацніть у текстовому полі *Домашня сторінка*, розташованому у верхній частині веб-сторінки. Введіть з клавіатури основний заголовок веб-сайта. У рядку стану клацніть на значку сторінки 2. Заповніть текстове поле заголовка вгорі сторінки. Вкажіть заголовки для всіх веб-сторінок, що залишилися.

Заповніть вашу веб-сторінку необхідною текстовою інформацією: інформація про ЗДО (де знаходиться, склад педагогічного колективу, формлення груп, цікава інформація для батьків, фахівців дошкільної освіти, громадкості тощо).

Доповніть ваш сайт картинками та фотографіями; оберіть логотип: *Вставити* → *Рисунок* → *виберіть Картинки з колекції ClipArt або з файлу*, якщо потрібно вставити заздалегідь підготовлені логотипи або фотографії.

Створіть гіперпосилання на іншу сторінку веб-сайту: перейдіть на першу сторінку. Клацніть на зображенні або виберіть блок тексту, який потрібно зв'язати з іншою сторінкою веб-сайту → *Вставка* → *Гіперпосилання* → у діалоговому вікні *Додавання гіперпосилання* клацніть на панелі *Зв'язати з місцем у документі* → клацніть на сторінці, з якою потрібно зв'язати це гіперпосилання → ОК.

Створіть гіперпосилання на об'єкт, що знаходиться в мережі Інтернет: виберіть текст або клацніть на зображенні, яке потрібно зв'язати з іншим сайтом в Інтернеті → *Вставка* → *Гіперпосилання* → в діалоговому вікні *Додавання гіперпосилання* виберіть *Зв'язати з файлом*, веб-сторінкою → *в поле адреси введіть URLадресу веб-сайту*, на який створюєте гіперпосилання → ОК.

Для того, щоб зберегти готову веб-сайт необхідно на верхній панелі програми обрати *«файл–зберегти як»*. Веб-сайт зберігається у портфоліо – *«nanka uchnivski\_priklady – nanka veb-sait»*.

Приклад веб-сайту ЗДО подано у додатку В.

### 5.3. Технологія створення відеоролика для вихователів за допомогою програми Windows Movie Maker

(за матеріалами сайту

<http://oksim.com.ua/index.php/navchannya/vikladacham/256-robota-z-windows-movie-maker>)

Windows Movie Maker – програма для створення, редагування і монтажу невеликих відеороликів з фотографій (або малюнків), музичних файлів, відеокліпів та різних спецефектів. Ця комп'ютерна програма може бути корисною для користувачів, які не мають великого досвіду в створенні відеороликів [45].

Задля створення відеоролику для вихователів потрібно запустити програму Windows Movie Maker «*пуск – усі програми – мультимедіа – Windows Movie Maker*».

Після запуску програми (рис. 10) отримуємо доступ до таких умовних блоків:

1. Операції з фільмом
  - 1.1. Імпорт відео
  - 1.2. Імпорт зображень
  - 1.3. Імпорт звуків та музики
2. Блок для збереження всіх файлів призначених для фільму (відеоролику)
3. Міні-плеєр для відображення процесу монтажу фільму (відеоролику)
4. Розкадровка фільму (відеоролику), де є такі доріжки:
  - 4.1. Відео
  - 4.2. Перехід
  - 4.3. Звук
  - 4.4. Звук або музика
  - 4.5. Назва або титри фільму

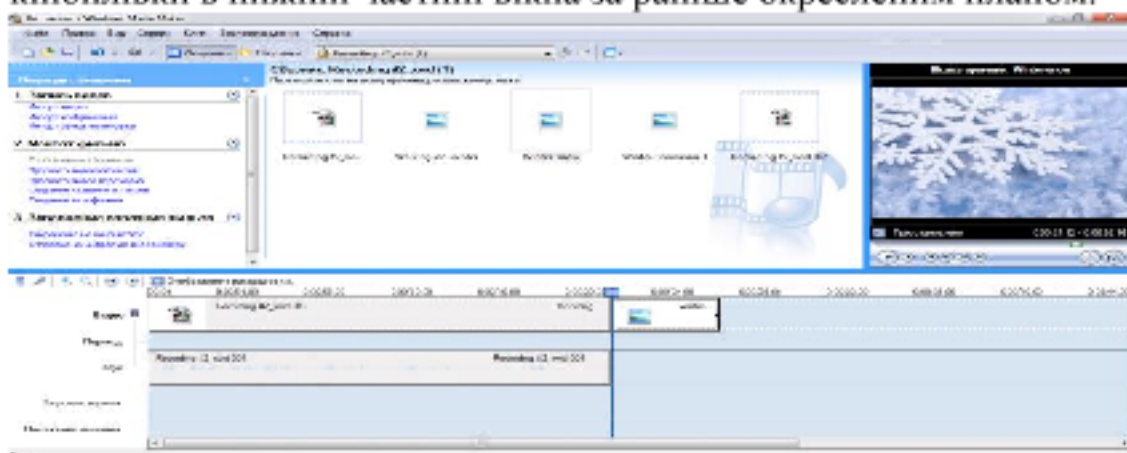


Рис. 10 Робоче вікно програми Windows Movie Maker



Для створення відеоролику на основі записаних на комп'ютері рисунків необхідно натиснути **«файл – створити – проект (назва)»**. Потім необхідно вставити в новий проект рисунки (або фотографії), що будуть демонструватися вихователям **«файл – імпорт»**. При цьому буде відкрито папки **«Portfolio – Internet\_resurs\_vuxovatel – malunki»**, в якій потрібно вказати файли рисунків (або фотографій). Значки обраних файлів з'являться у вікні міні-плеєра [45]. Наступним кроком буде перенесення наших файлів на панель розкадровки (рис 11).

Для звукового супроводу відтворення слайдів потрібно вставити у проект аудіо-файли, для цього необхідно натиснути **«файл – Імпорт – Portfolio–Internet\_resurs\_vuxovatel – muzyka»** [60]. Усі файли збираються у робочу частину вікна Windows Movie Maker – «Збірка». Після цього необхідно перетягнути значки файлів на зображення кіноплівки в нижній частині вікна за раніше окресленим планом.



**Рис. 11 Імпортування рисунків і перенесення на панель розкадровки**

Перестановка кадрів здійснюється простим перетягуванням кадрів у робочій області вікна Windows Movie Maker. У режимі «Раскадровка» відображаються додані студентами до поточного проекту аудіо-кліпи. Формати відео та аудіо файлів, що підтримує програма Windows Movie Maker (рис 12).

формати які підтримує Windows Movie Maker

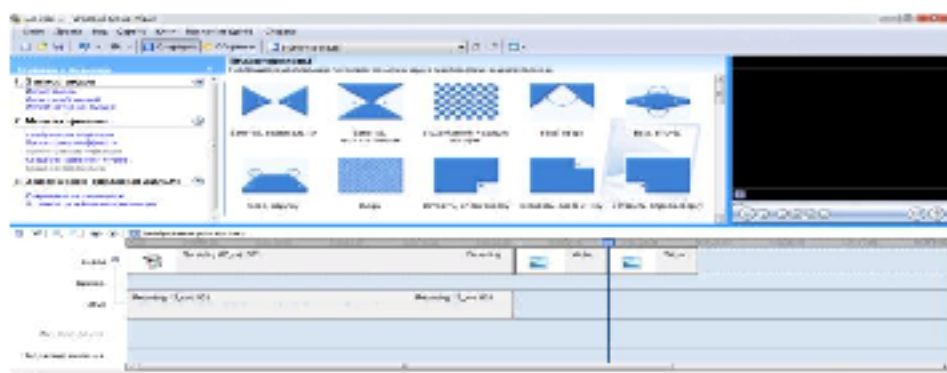
• Файли відео: .asf, .wmv, .avi

- Файли відео: .avi, .mpeg, .mpg, .wmv, .asf
- Файли аудіо: .wav, .mp3, .wma, .aac, .aiff, .aifc, .aifx, .aif, .aif3, .aif4, .aif5, .aif6, .aif7, .aif8, .aif9, .aif10, .aif11, .aif12, .aif13, .aif14, .aif15, .aif16, .aif17, .aif18, .aif19, .aif20, .aif21, .aif22, .aif23, .aif24, .aif25, .aif26, .aif27, .aif28, .aif29, .aif30, .aif31, .aif32, .aif33, .aif34, .aif35, .aif36, .aif37, .aif38, .aif39, .aif40, .aif41, .aif42, .aif43, .aif44, .aif45, .aif46, .aif47, .aif48, .aif49, .aif50, .aif51, .aif52, .aif53, .aif54, .aif55, .aif56, .aif57, .aif58, .aif59, .aif60, .aif61, .aif62, .aif63, .aif64, .aif65, .aif66, .aif67, .aif68, .aif69, .aif70, .aif71, .aif72, .aif73, .aif74, .aif75, .aif76, .aif77, .aif78, .aif79, .aif80, .aif81, .aif82, .aif83, .aif84, .aif85, .aif86, .aif87, .aif88, .aif89, .aif90, .aif91, .aif92, .aif93, .aif94, .aif95, .aif96, .aif97, .aif98, .aif99, .aif100
- Файли зображень: .bmp, .png, .jpeg, .jpg, .gif, .tif, .tiff, .eps, .ai, .eps8, .eps3, .eps2, .eps1, .eps0, .eps9, .eps10, .eps11, .eps12, .eps13, .eps14, .eps15, .eps16, .eps17, .eps18, .eps19, .eps20, .eps21, .eps22, .eps23, .eps24, .eps25, .eps26, .eps27, .eps28, .eps29, .eps30, .eps31, .eps32, .eps33, .eps34, .eps35, .eps36, .eps37, .eps38, .eps39, .eps40, .eps41, .eps42, .eps43, .eps44, .eps45, .eps46, .eps47, .eps48, .eps49, .eps50, .eps51, .eps52, .eps53, .eps54, .eps55, .eps56, .eps57, .eps58, .eps59, .eps60, .eps61, .eps62, .eps63, .eps64, .eps65, .eps66, .eps67, .eps68, .eps69, .eps70, .eps71, .eps72, .eps73, .eps74, .eps75, .eps76, .eps77, .eps78, .eps79, .eps80, .eps81, .eps82, .eps83, .eps84, .eps85, .eps86, .eps87, .eps88, .eps89, .eps90, .eps91, .eps92, .eps93, .eps94, .eps95, .eps96, .eps97, .eps98, .eps99, .eps100
- Файли фотоплівки: .kml, .kmz

**Рис. 12** Формати відео- та аудіофайлів, що підтримує програма Windows Movie Maker

Режим «Часова діаграма» використовується для перегляду або зміни часу відтворення кліпів у проєкті. Час демонстрації одного кадру становить 5 секунд. Відеоролики для вихователів студенти розробляють у межах від 15 до 20 хвилин.

При розробці відеороликів, у момент, коли відбувається зміна фрагментів, у кадрі відображається різка зміна змісту кадру, що не завжди добре виглядає, для цього в програмі Windows Movie Maker передбачена можливість автоматичного створення переходів між кліпами (рис 13). Переходи можуть застосовуватися не тільки для згладжування моменту зміни сцен, а, навпаки, – для підкреслення зміни сюжетної лінії відеоматеріалів, для активізації вихователів, що виявляється в зацікавленому прийнятті інформації, наявності уваги, інтересу до матеріалу [60].



**Рис. 13** Створення переходів між кліпами у програмі Windows Movie Maker

Застосовувати переходи можна не тільки до відео-кліпів, але і до титрів, розміщених у проєкті. Титри можливо вставляти на початку та наприкінці відеоролику, конкретного слайду, декількох слайдів відеоролику.



Збереження відеоролику. Якщо проєкт відеоролику, ще не завершений, тоді необхідно на верхній панелі програми обрати *«файл–зберегти як»*, тоді збережений проєкт відеоролику можна буде доробити. Якщо відеоролик повністю завершений, необхідно натиснути меню *«Збереження на комп'ютері»* із першого блоку і дочекатися, коли програма склеїть усі компоненти та покаже готовий файл, його редагувати вже буде неможливо. Відеоролик для вихователів студенти зберігають у портфоліо – *«naukuchnivski\_prikklady–nauka – video\_uchnivske»*.

Приклад відеоролика для вихователів подано у додатку В.

#### 5.4. Технологія створення презентації для дошкільників за допомогою програми Microsoft PowerPoint

(за матеріалами сайту: <https://support.microsoft.com/uk-ua/office/%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE%D1%80%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F-%D0%BF%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97-%D0%B2-powerpoint-422250f8-5721-4cea-92cc-202fa7b89617>)

Для запуску програми PowerPoint необхідно виконати такі дії:

- клацнути мишкою на кнопці Пуск;
- вибрати пункт меню;
- Програми: вибрати команду Microsoft PowerPoint.



Рис. 14 Запуск PowerPoint

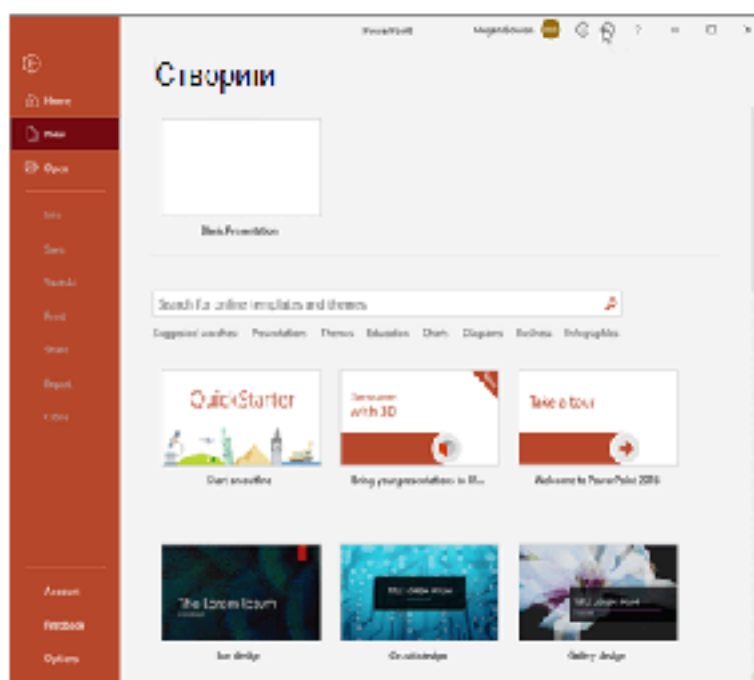
Після успішного запуску PowerPoint відкривається робоче вікно програми. Робоче вікно програми PowerPoint має таку ж

структуру, що і робочі вікна, в яких працюють всі додатки операційної системи Windows.

- Щоб створити презентацію з нуля, натисніть кнопку **Нова презентація**.

- Щоб скористатися готовим дизайном, виберіть один із шаблонів.

- Щоб переглянути поради з використання Програми PowerPoint, виберіть пункт **Демонстрація**, а потім натисніть кнопку **Створити**.



**Рис. 15 Створення слайдів в PowerPoint**

### **Додавання слайда**

1. В області ліворуч у ескізах виберіть слайд, за яким потрібно стежити за новим слайдом.

2. На вкладці **Основне** в розділі **Слайди** натисніть кнопку **Створити слайд**.

3. У розділі **Slides (Слайди)** виберіть **Layout (Макет)**, а потім виберіть потрібний макет у меню.

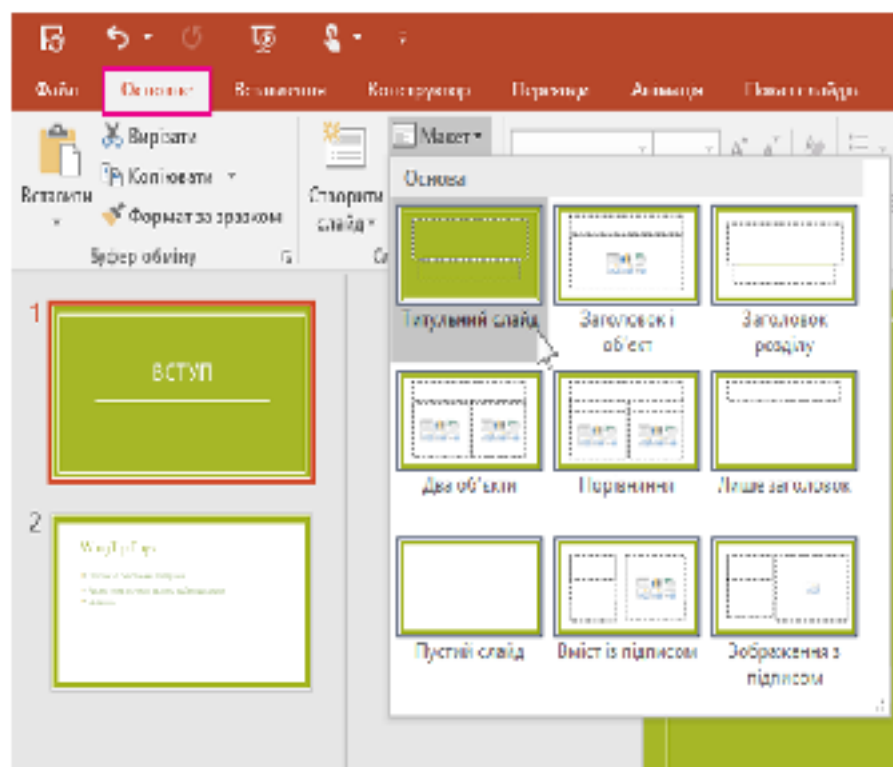


Рис. 16 Макет PowerPoint

## Додавання та форматування тексту

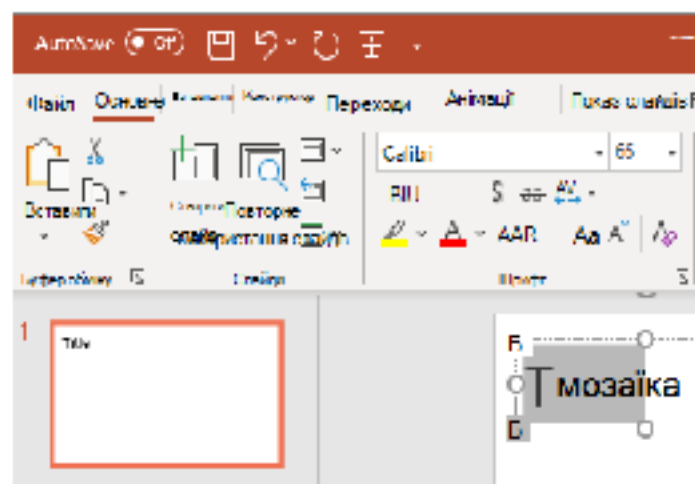


Рис. 17 Форматування тексту в PowerPoint

- Розташуйте курсор у текстовому полі та введіть потрібний елемент.
- Виділіть текст і виберіть один або кілька параметрів на вкладці *Основне* в розділі *Шрифт*, наприклад *Шрифт*, *Збільшити*

*розмір шрифту, Зменшити розмір шрифту, Жирний, Курсив, Підкреслення* тощо.

- Щоб створити маркірований або нумерований список, виділіть текст, а потім натисніть кнопку *Маркери або Нумерація*.

**Додавання зображення, фігури т**

Перейдіть на вкладку *Вставка*.

Щоб додати зображення: у розділі *Зображення* виберіть *Зображення*.

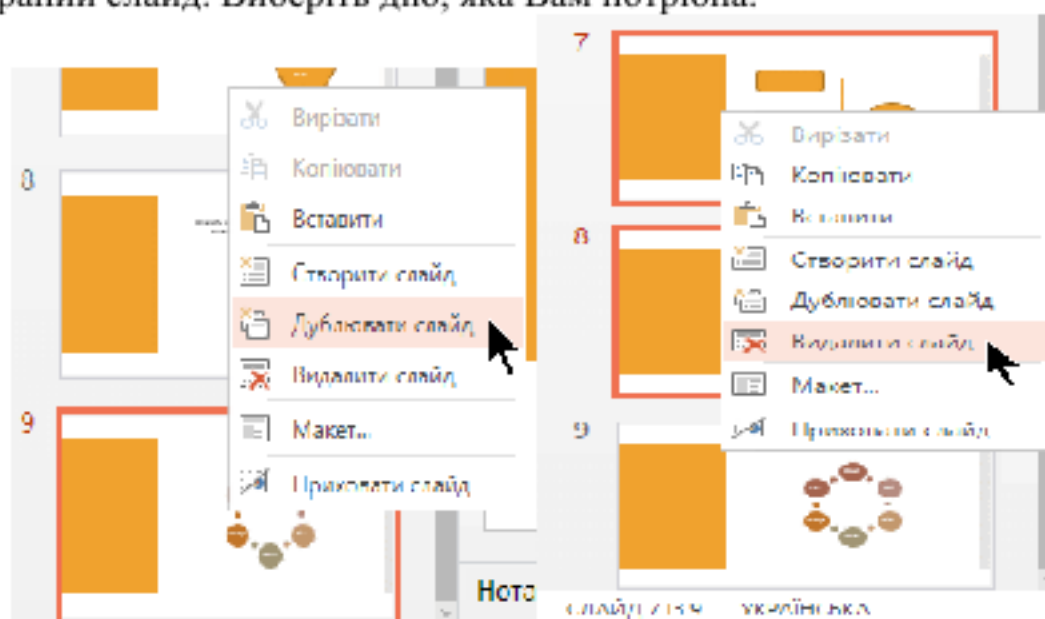
У меню *Вставка рисунка* з виберіть потрібне джерело.

Знайдіть потрібне зображення, виберіть його та натисніть кнопку *Вставити*.

**Щоб додати ілюстрації:** у розділі *Ілюстрації* виберіть *Фігури, Піктограми, 3D-моделі, SmartArt або Діаграма*. У діалоговому вікні, яке відкриється, якщо клацнути один із типів ілюстрацій, виберіть потрібний елемент і дотримуйтеся вказівок, щоб вставити його.

Для того, щоб додати музику або кіно, натискайте: *«Вставка/Кіно(звук)»*. Вкажіть місце на диску, де лежить файл.

Дублювати або видалити слайд: правою кнопкою миші нажміть на обраний слайд. Виберіть дію, яка Вам потрібна.

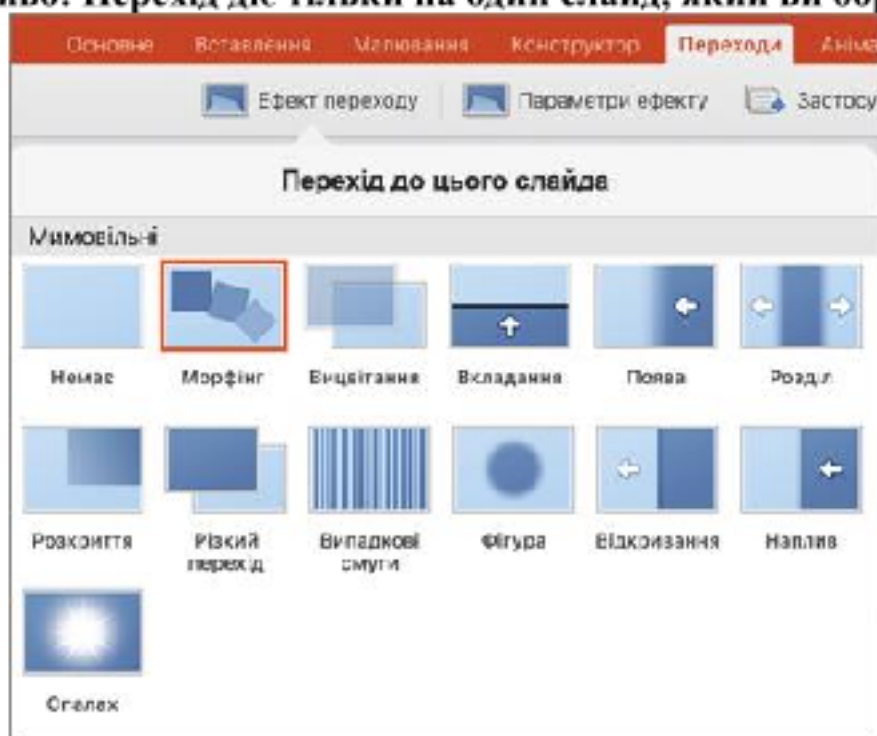


**Рис. 18 Дублювання, видалення слайдів в PowerPoint**

### Схема переходу

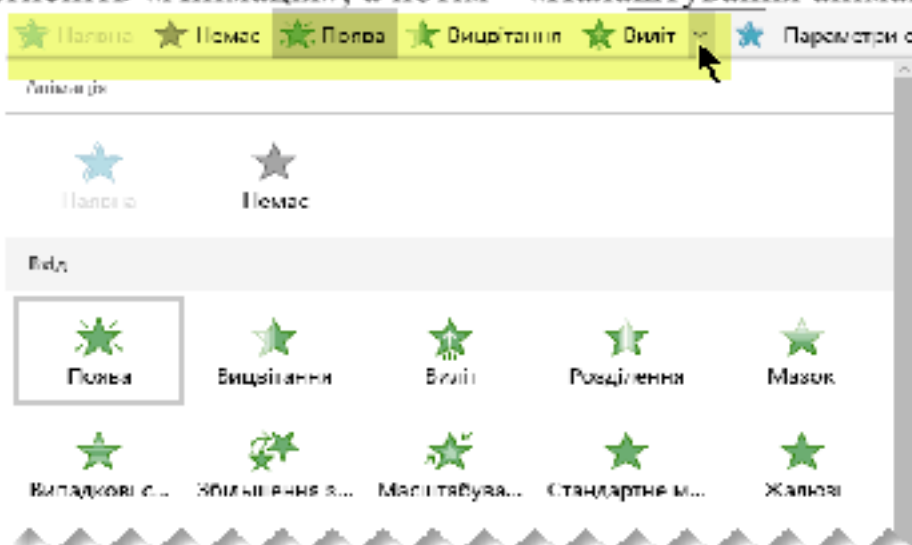
1. Виберіть потрібний слайд в стовбчику зліва.

2. Далі в розділі «Анімація» виберіть «Стиль переходу». **Важливо! Перехід діє тільки на один слайд, який ви обрали.**



**Рис. 19** Схема переходу в PowerPoint

Анімація: для створення такого ефекта виберіть потрібний текст, натисніть «Анімація», а потім - «Налаштування анімації»



**Рис. 20** Налаштування анімації в PowerPoint

Приклади презентацій для дошкільників подано у додатку В.



Збереження презентації. Якщо презентація завершена, тоді необхідно на верхній панелі програми обрати *«файл–зберегти як»*. Презентацію для дошкільників студенти зберігають у портфоліо – *«nanka uchnivski\_priklady –nanka – prezentacia\_uchnivska»*.

### **5.5 Технологія організації відеоконференцій за допомогою програм Zoom, Microsoft Teams**

(за матеріалами сайтів: [https://kdidpamid.edu.ua/academy/wp-content/uploads/2020/09/korotka\\_instrukcziya\\_korystuvacha\\_zoom-bojchuka.pdf](https://kdidpamid.edu.ua/academy/wp-content/uploads/2020/09/korotka_instrukcziya_korystuvacha_zoom-bojchuka.pdf); <https://support.microsoft.com/en-us/teams>)

Завдяки відеоконференціям вихователі можуть віддалено спілкуватися й обговорювати важливі робочі й особисті питання, приймати участь у педагогічних нарадах ЗДО, семірах, конференціях тощо. Одночасно брати участь кілька користувачів із будь-якого місця, де є стабільне Інтернет-з'єднання.

**Zoom** – це сервіс для проведення відеоконференцій та онлайн-зустрічей. Організувати зустріч може будь-який користувач, що створив обліковий запис. Безкоштовна версія програми дозволяє проводити відеоконференцію тривалістю 40 хвилин.

Користувачі можуть використовувати додаток як на комп'ютері, так і на планшеті й телефоні. До відеоконференції може підключитися будь-який, користувач за посилання, або ідентифікатором конференції. Захід можна запланувати заздалегідь, а також зробити перманентне посилання, тобто для постійних зустрічей у певний час.

Для роботи з відеоконференцією комп'ютер повинен бути обладнаним відеокамерою, мікрофоном та колонками. Ноутбуки, планшети та смартфони вже мають всі перераховані можливості.

**Як підготувати та провести віддалену зустріч використовуючи Zoom.**

Крок 1. Перейти за адресою <https://zoom.us/>

Для швидкої реєстрації можна скористатись своїм обліковим записом - вибрати варіант «Зайти за допомогою Google», або «Зайти за допомогою Facebook».

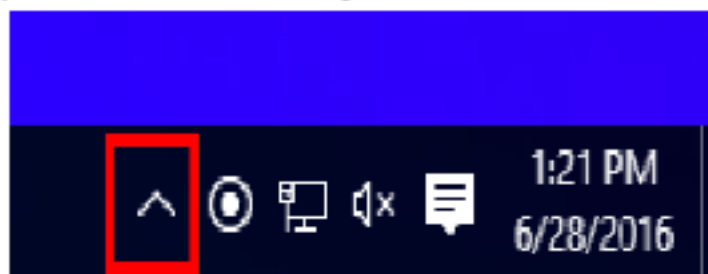


### Рис. 21 Регстрація в Zoom

Крок 2. Перейдіть вниз сторінки та натисніть на посилання завантажити клієнт коференцій.

На наступній сторінці завантажте та встановіть на свій комп'ютер програму Zoom. Почекайте поки закачається. Установити (натиснути на скачаний файл – нижній лівий куток вікна) Зауважте, що Zoom підтримує будь-які пристрої (комп'ютер, смартфон, планшет тощо), на будь-якій операційній системі. Піднятісь вгору по сайту – зареєструватись в програмі або відкрити вікно програми що встановлено вже на ПК і провести реєстрацію через неї. Попередньо (для зручності) поміняти мову програми. Для цього:

1. Натискаємо лівою кнопкою миші на випадаючий список (значок в червоній рамці на фото) в правому нижньому кутку «Робочого столу» вашого комп'ютера.



### Рис. 22 Вхід в Zoom

2. У переліку значків програм що відобразились клікаємо правою кнопкою мишки по значку програми ZOOM.





**Рис. 23 Вибір програми Zoom**

3. У списку що відобразився наводимо вказівник мишки на Switch Languages вибираємо мову.

Тепер сервіс готовий до використання: можна як створювати власні відеоконференції, так і підключатися до інших, використовуючи 9-значний ID-код.

Крок 3. Запуск та робота у відеоконференції.

В призначений час запустіть програму Zoom та натисніть кнопку «Войти». Ввести ідентифікатор конференції та пароль за потреби.

2. Перейти за посиланням надісланим координаторами відеоконференцій. Достатньо просто натиснути на посилання, яке вам надіслав організатор. Якщо обліковий запис активовано, входити буде не потрібно. Додаток автоматично направить вас на онлайн-івент.

Увімкнути звук — увімкнути/вимкнути ВАШ мікрофон.

Увімкнути відео - увімкнути/вимкнути ВАШУ камеру.

Крок 4. Як створити відеоконференцію.

1. «Запланувати» й ввести всі необхідні параметри (дату та час, налаштування для вас, як організатора, та учасників). Після цього на екрані з'явиться шаблон листа з запрошенням, який необхідно скопіювати та надіслати учасникам.

**«Нова конференція» – Миттєва конференція.** Якщо часто проводити онлайн-зустрічі в Zoom, то не потрібно кожного разу створювати нову конференцію з новим URL або ID. Сервіс дозволяє для миттєвих відеоконференцій користуватися одними і тими ж налаштуваннями – досить буде вказати час наступної зустрічі і користувачі можуть підключатися до вас за колишніми даними авторизації.

Для цього у випадваючому списку «Нова конференція» вибрати «Використовувати мій ідентифікатор персональної конференції».

Запросити інших учасників можна у чотири способи:

1. надіславши лише посилання на конференцію (для цього зайдіть у розділ «Конференції», натисніть кнопку «Показати запрошення на конференцію» й скопіюйте посилання після фрази «Підключитись до конференції Zoom»)

2. відправивши ідентифікатор конференції (9-значний код, вказаний в описі заходу в розділі «Конференції») та пароль.

3. розіславши лист-запрошення;

4. додавши необхідних учасників одразу після початку конференції (ввійдіть в конференцію, натисніть на кнопку внизу «Запросити», потім оберіть зі списку «Контакти» потрібних людей.

Щоб бачити всіх учасників однаково, можна перемикнути на інший режим перегляду. Поряд також знаходиться кнопка відкриття програми наповний екран.

**Крок 5.** Демонстрація презентації.

Для початку демонстрації презентації натисніть кнопку «Спільне використання» на нижній панелі вкладок в додатку Zoom та виберіть вікно програми (або весь Робочий стіл) для демонстрації. При демонстрації презентації згори екрану з'являться кнопки керування зустріччю. Вони можуть ховатися, але при підведенні покажчика миші вгору екрана, вони з'являються знову. Щоб зупинити демонстрацію, натисніть червону кнопку «Зупинити демонстрацію». Після закінчення відеозустрічі натисніть кнопку «Закінчити конференцію» та підтвердіть закінчення відеоконференції для всіх.

**Крок 6.** Запис конференції в Zoom

Zoom дозволяє записувати будь-які вебконференції в вигляді відео, щоб потім було зручно їх переглядати. Запис проводиться або на локальне сховище, або в хмарі. Локальне означає, що ви зберігатимете відеофайл на своєму комп'ютері. В хмарі зберігання надійніше, оскільки зберігається на віддалені сервери Zoom, але така послуга платна. Одним з переваг хмарних рішень є те, що люди можуть переглянути записане відео в веббраузері з будь-якої точки світу. Запис проводиться у вікні онлайн-трансляції за допомогою кнопки «Запис». Зупинка запису буде проведена після закінчення

конференції або після натискання кнопки «Стоп» поблизу верхнього краю вікна.

**Крок 7.** Персональні налаштування параметрів профілю Zoom.

Для цього необхідно зайти в «Налаштування» свого профілю Zoom, вибрати пункти «Профіль» та вибрати «Подивитись розширенні функції».

Прелік важливих опцій:

- чи вмикати відеокамеру організатора автоматично з початком трансляції;
- чи вмикати автоматично відеокамери учасників (з можливістю потім відключити своє відео);
- який тип аудіо дозволити учасникам вибирати: обидва варіанти звуку з телефону і комп'ютера; тільки з телефону; тільки з комп'ютера;
- чи дозволити учасникам приєднуватися до трансляції раніше від організатора;
- чи дозволити учасникам надсилати повідомлення, які будуть видимі для всіх учасників;
- чи дозволити учасникам надсилати приватні повідомлення одні одним;
- чи зберігати автоматично записи, які були зроблені в чаті під час трансляції;
- чи дозволити організатору та учасникам обмінюватися файлами (можна вказати конкретні типи дозволених файлів);
- чи показувати протягом трансляції панель управління;
- чи дозволити організатору та учасникам транслювати показ свого екрану (хто може транслювати одночасно);
- чи дозволити учасникам робити анотації екрану доповідача під час трансляції (нотатки кожного видимі для всіх). Знімок екрану з нотатками від учасників можна зберегти як картинку;
- чи дозволити учасникам поширювати інтерактивну дошку;
- під час трансляції чи надавати віддалений доступ учаснику, який транслює свій екран, до свого пристрою іншим учасникам;
- чи вмикати елементи зворотного зв'язку, якими можуть користуватися всі учасники;
- чи дозволити організатору поділити учасників на групи;

- чи дозволити організатору отримати віддалений доступ до пристрою іншого учасника;
- чи дозволити організатору відслідковувати чи учасники є активними спостерігачами, тобто чи є фокус активний на вікні zoom трансляції;
- чи показувати посилання та можливість приєднуватися учасникам з браузера;
- кімната очікувань - якщо увімкнена опція, то організатор має підтвердити приєднання кожного учасника на початку трансляції.

### **Планування наради в Teams**


Календар у Teams підключено до календаря Exchange. Іншими словами, коли ви плануєте нараду в Outlook, вона відобразиться в Teams і навпаки.


Кожна нарада, запланована в Teams, автоматично перетворюється на мережеву нараду..

До 1000 запрошених осіб можуть приєднатися до наради Teams і взаємодіяти за допомогою чату, аудіо та відео. Запрошені також можуть приєднатися до наради, яка вже містить 1000 учасників (до 10 000) як учасників, доступних лише для перегляду.

#### **Планування наради**

У Teams можна запланувати нараду кількома способами.

Виберіть Пункт Запланувати нараду  в чаті (під полем, де ви вводите нове повідомлення), щоб забронювати нараду з учасниками чату.

У лівій частині вікна програми перейдіть до  календаря та виберіть пункт Нова нарада у верхньому правому куті.

Виберіть проміжок часу в календарі. Відкриється форма планування.

У формі планування можна надати назву наради, запросити користувачів і додати відомості про нараду. Скористайтеся помічником із планування, щоб знайти час, який підходить для всіх користувачів.

**New meeting** Details Scheduling Assistant

Time zone: (UTC-08:00) Pacific Time (US & Canada) ▾

Mar 10, 2020 4:00 PM ▾

Mar 10, 2020 4:30 PM ▾ 30m

**Рис. 24** Планування наради в Teams

Завершивши заповнення відомостей, натисніть кнопку **Зберегти**. Буде закрито форму планування та надіслано запрошення до папки «Вхідні» в Outlook усіх користувачів.

Призначення категорій нараді

Колірний код календаря з категоріями. Як і в Outlook, кожній нараді в календарі можна призначити одну або кілька категорій. Призначити категорії можна кількома способами:

Клацніть правою кнопкою миші подію в календарі та виберіть пункт **Задати категорії**, а потім виберіть колір.

Під час планування наради виберіть категорія у верхній частині форми планування.

Наразі імена та кольори категорій можна редагувати лише в Outlook.

Для повторюваних нарад категорії можна застосовувати лише до низки, а не до окремих екземплярів.

*Наразі до нарад каналу не можна застосувати категорії.*

#### **Запрошення користувачів за межами організації**

Teams дає змогу запрошувати користувачів за межами організації, зокрема тих, у кого немає ліцензії Teams. Щоб запросити їх, знадобиться їх повна адреса електронної пошти.

Перейдіть до розташування з написом **Додати потрібних учасників**. Якщо будь-хто є необов'язковим учасником, виберіть **необов'язково**.

Введіть повну адресу електронної пошти користувача (наприклад, [Joe@example.com](mailto:Joe@example.com)). Натисніть кнопку **Запросити**. Вони



отримають повідомлення електронної пошти з посиланням на нараду.

### Додавання співорганізатора

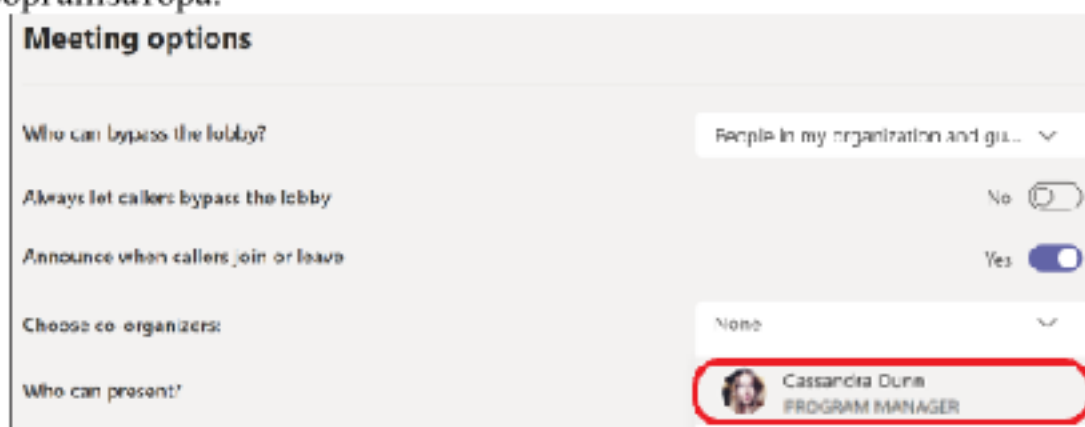
Додавання співорганізатора доступне в рамках загальнодоступної програми попереднього перегляду та може зазнати подальших змін перед публічним випуском.

Запросивши людей на нараду, можна додати до 10 співорганізаторів, які допоможуть керувати нарадою. Перш ніж додавати співорганізаторів, переконайтеся, що користувачів, яких потрібно додати, уже додано як обов'язкових учасників, а потім виконайте наведені нижче дії.

Виберіть нараду та натисніть кнопку *Редагувати*.

Виберіть Додаткові параметри > *Параметри наради*.

На сторінці параметрів наради поруч із пунктом *Вибір співорганізаторів* клацніть стрілку вниз і виберіть ім'я співорганізатора.



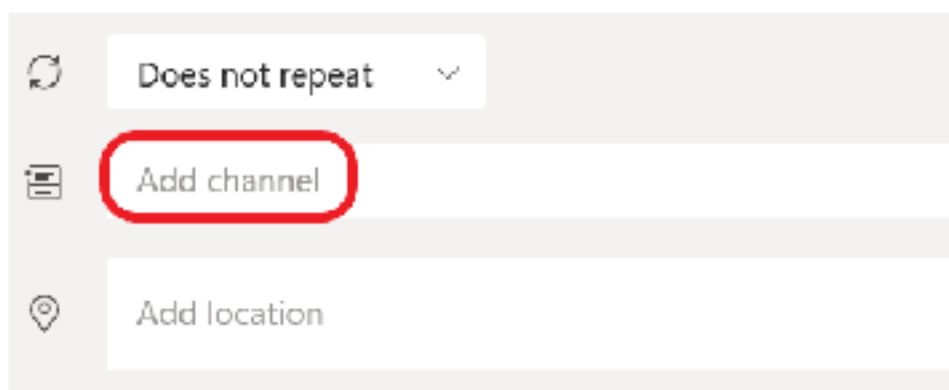
**Рис. 25 Вибір співорганізаторів в Teams**

Натисніть кнопку *Зберегти* в нижній частині екрана.

### Створення наради в каналі

Натисніть кнопку *Створити нараду*.

Введіть назву каналу з написом *Додати канал* (під полями часу та дати).



**Рис. 26 Створення відеоконференції в Teams**

Канали не можна редагувати або додавати після надсилання запрошення. Вам потрібно буде надіслати нове запрошення з оновленим каналом.

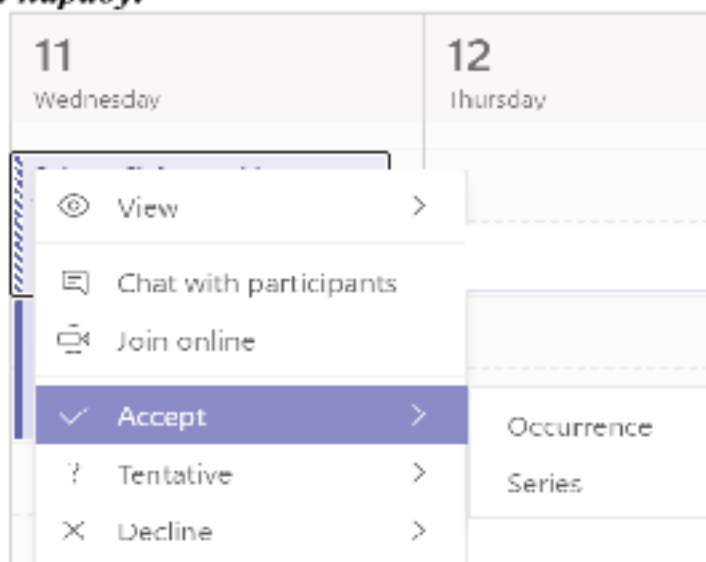
Якщо нарада в каналі, усі учасники команди зможуть побачити її та приєднатися до неї в цьому каналі. Ця функція недоступна в приватних каналах.

#### **Планування нарад у календарі каналу**

Виберіть *Додати нову подію* у верхній частині календаря.

Клацніть і перетягніть курсор у календар, щоб вибрати проміжок часу.

Або натисніть стрілку поруч із кнопкою *Почати нараду* у верхній частині вікна програми, щоб відкрити меню, і виберіть *Запланувати нараду*.



**Рис. 27 Планування нарад у календарі каналу**



Кожна з цих дій відкриє форму планування з заповненим іменем каналу, ви можете додати групу Outlook або окремих користувачів вручну, ввівши їхні імена. Гости та партнери з-поза меж вашої організації не матимуть доступу до календаря каналу, а також вимагатимуть додавання до запрошення на нараду.

До початку наради Teams на події в календарі з'явиться кнопка приєднання. Коли хтось приєднається до наради, подія змінить кольори, щоб повідомити, що вони підключені до Інтернету.

Натисніть кнопку **Приєднатися**, щоб відкрити вікно налаштувань наради, щоб підтвердити потрібну камеру та параметри мікрофона перед приєднанням до мережевої наради.

Якщо наради в календарі перекриваються, кнопка приєднатися буде недоступна. Але ви все одно можете клацнути подію правою кнопкою миші та вибрати пункт **Приєднатися до Інтернету**.

### **Записування наради в Teams**

Будь-яку нараду або виклик Teams можна записати для майбутнього перегляду. Запис записує дії зі спільного доступу до аудіо, відео та спільного доступу до екрана, можливо безпечно надавати до нього спільний доступ у своїй організації.

Термін дії запису завершиться, і його буде автоматично видалено через певний період часу. Тривалість, протягом якої вона доступна, встановлює адміністратор.

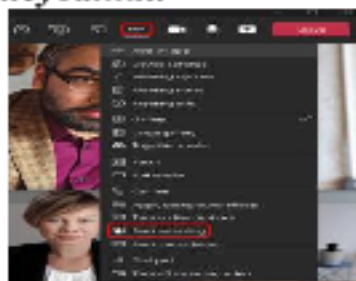
Записи нарад не фіксують дошки, зауваження, спільні нотатки, а також не включатимуть відео або анімації, вбудовані в PowerPoint наживо презентації.

Під час перегляду запису наради одночасно відобразатимуться не більше чотирьох відеопотоків учасників.

Усі записи тепер зберігаються у OneDrive і SharePoint.

Розпочніть нараду або приєднайтеся до неї.

Перейдіть до елементів керування нарадою та виберіть **Додаткові дії Почати записування**.



**Рис. 28 Записування наради в Teams**

Усі учасники наради отримують сповіщення про початок записування та транскрипції.

Зупинити записування

Перейдіть до елементів керування нарадою та виберіть додаткові дії.

### ***Додаткові дії***

Виберіть один із цих варіантів:

- Зупинити записування. Зупиняє записування та транскрипцію в реальному часі.

- Зупинити транскрипцію: зупиняється тільки жива транскрипція. Записування триватиме, доки не буде вибрано команду Зупинити записування.

Записи доступні в різних місцях залежно від типу наради.

Запис обробляється та зберігається на сайті SharePoint, якщо це була нарада каналу або OneDrive, якщо це була нарада іншого типу.

Запис наради відображається в чаті наради або розмові каналу (якщо ви зустрічаєтеся в каналі).

Записування триває, навіть якщо користувач, який почав записування, залишив нараду. Записування автоматично припиниться, коли всі залишать нараду. Якщо хтось забуде вийти, записування автоматично завершиться через чотири години.

Повідомлення про те, що термін дії запису завершиться, зберігатиметься під час записування в чаті, навіть якщо ви видалите дату завершення терміну дії. Але не хвилюйтеся, якщо ви вибрали Немає терміну дії, термін її дії не завершиться.

Власник запису отримає повідомлення електронної пошти після завершення терміну його дії. На цьому етапі вони матимуть до 90 днів, щоб відновити його з кошика. Після відновлення записування термін дії запису більше не завершиться автоматично.

Перегляд запису не вплине на дату завершення терміну дії.

### **Конфіденційність**

Коли почнеться записування наради, Teams відображає сповіщення всім учасникам на настільному комп'ютері, в Інтернеті та мобільних програмах Teams, а також людям, які приєдналися по телефону. У деяких місцях ви юридично повинні отримати дозвіл кожного користувача, перш ніж ви зможете їх записати.

## ПІДСУМКОВА ТЕКА

### Опитування за теоретичними питаннями:

- Розведіть поняття «інформаційно-комунікаційні технології», «нові інформаційні технології», «комп'ютерні технології».
- Схарактеризуйте можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у ігровій та навчальній діяльності дошкільника.
- Комп'ютер як елемент розвивального предметного середовища закладу дошкільної освіти.
- Розкрийте можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у життєдіяльності дітей: переваги та недоліки.
- Схарактеризуйте інструкцію з безпеки життєдіяльності учасників освітнього процесу ЗДО під час роботи з комп'ютерною технікою.
- Схарактеризуйте фізіолого-гігієнічні і психофізіологічні вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій в закладі дошкільної освіти.
- Психологічні наслідки використання інформаційно-комунікаційних технологій.
- Схарактеризуйте організацію комп'ютерного ігрового комплексу (КІК) у закладі дошкільної освіти.
- Розкрийте вимоги до організації комп'ютерної кімнати та кімнати релаксації у закладі дошкільної освіти.
- Визначте та схарактеризуйте дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку.
- Інформатизація та цифрофізація дошкільної освіти в Україні.
- Розкрийте основні проблеми цифрофізації освітнього процесу закладу дошкільної освіти.
- Розкрийте завдання використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
- Схарактеризуйте державні стандарти дошкільної освіти щодо використання в освітньому процесі закладу дошкільної освіти інформаційно-комунікаційних технологій.

- Схарактеризуйте зарубіжний досвід використання інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільній освіті.
- Розкрийте особливості організації занять для дітей дошкільного віку з комп'ютерною підтримкою.
- Схарактеризуйте структуру заняття з використанням інформаційно-комунікаційних технологій для дошкільників.
- Розкрийте специфіку комп'ютеру як інструменту вихователя в роботі з дошкільниками.
- Навчальні та ігрові програми, їх місце в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
- Розкрийте поняття про цифрову компетентність і комп'ютерну грамотність дітей старшого дошкільного віку.
- Визначте основні показники підготовки дитини до роботи з комп'ютером.
- Схарактеризуйте алгоритм створення цифрових навчальних матеріалів для дошкільників.
- Розкрийте технологію роботи у програмі Microsoft Word і схарактеризуйте можливості її використання у роботі з дітьми дошкільного віку.
- Розкрийте поняття «презентація», можливості її використання в організації ігрової і навчальної діяльності дошкільників з комп'ютерною підтримкою.
- Оформлення презентацій у програмі PowerPoint (шаблони оформлення презентацій, макети слайдів, створення надписів, вставка малюнків, анімація тексту і малюнку, показ слайдів).
- Схарактеризуйте можливості використання програми Microsoft Publisher в оформленні цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку (інформаційні бюлетені, публікації, календарі, грамоти, буклети, листівки тощо).
- Оформлення документації вихователя (журнал вихователя, перспективне планування освітньої роботи, щоденник спостереження за дітьми, дитяче портфоліо, характеристика на дитину, книга проведення консультацій для батьків, план батьківських зборів, щоденник педагога з підвищення професійного рівня) з використанням комп'ютерного програмового забезпечення.
- Використання Інтернету в роботі вихователя.

- Сайти і портали, що можна використовувати у професійній діяльності вихователя, наведіть приклади.

- Схарактеризуйте особливості організації дистанційної освіти дошкільників.

- Розкрийте особливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у просвітницькій роботі з батьками (публікації, батьківський куточок, круглий стіл, тиждень сім'ї, дні відкритих дверей, вечори запитань та відповідей тощо) засобами інформаційно-комунікаційних технологій.

- Електронна пошта як засіб дистанційного спілкування вихователя з батьками дітей дошкільного віку.

- Проведення онлайн-консультації з батьками через Інтернет за допомогою Skype-зв'язку.

- Веб-сайт закладу дошкільної освіти.

- Схарактеризуйте організацію процесу обміну передовим педагогічним досвідом (педагогічний міст, проблемні семінари, прес-конференції, педагогічні виставки, професійні тренінги, творчі майстерні, презентації, відеоконференції, фестиваль методичних ідей тощо) з метою ознайомлення колег з власними педагогічними новаторськими доробками засобами інформаційно-комунікаційних технологій (Microsoft Teams, Zoom).

- Розкрийте технологію створення відеороликів для обміну педагогічним досвідом у програмі Windows Movie Maker.

- Схарактеризуйте використання блогів у роботі вихователя.

- Розкрийте упровадження інформаційно-комунікаційних технологій з метою оптимізації системи самоосвітньої діяльності вихователя.

- Розробіть власні критерії оцінювання цифрових матеріалів для дітей, батьків, вихователів.

- Розробіть конспект заняття з комп'ютерної грамотності для дітей старшого дошкільного віку.

- Розробіть перспективне планування занять з комп'ютерною підтримкою в ЗДО (на місяць).

**Практичне завдання:** презентувати та захистити власний проєкт «Інформаційно-комунікаційні технології в професійній діяльності вихователя ЗДО».

## ВИСНОВКИ

Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освітній процес ЗДО є пріоритетним напрямом модернізації дошкільної освіти, що залежить від багатьох факторів: необхідності створення матеріально-технічних умов для розміщення та ефективного використання цифрової техніки, розробки цифрових продуктів для дітей дошкільного віку, їх батьків, інших суб'єктів освітнього процесу, організації дистанційної освіти дошкільників, партнерської взаємдії з батьками, обміну досвідом з вихователями та іншими фахівцями тощо.

Навчальна дисципліна «Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті» упроваджена для забезпечення формування інформатичної компетентності майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти.

Дисципліна узагальнює всі напрями професійної підготовки вихователів, спрямовані на озброєння студентів знаннями та вміннями щодо використання у професійній діяльності вихователя пакет прикладних програм: (MicrosoftOffice (PowerPoint, Word, Publisher, Teams), Windows Movie Maker, Skype, Zoom, Opera або Google Chrome).

Перевірка успішності та якості підготовки студентів здійснюється за допомогою контрольної роботи, обмеженої за часом, де завдання мають різний ступінь складності. Крім того студенти виконують індивідуальне навчально-дослідне завдання, готують проєкт «Інформаційно-комунікаційні технології в професійній діяльності вихователя ЗДО». Оцінювання студентів налічує декілька складових: усне опитування, командна співбесіда, контрольна робота, виконання практичного завдання. Результатом оцінювання є створення рейтингу успішності, який засвідчує рівень знань і вмінь студентів у конкретний момент вивчення навчальної дисципліни порівняно з іншими.

Позакінченню вивчення навчальної дисципліни майбутні фахівці зможуть упроваджувати інформаційно-комунікаційні технології в освітній процес ЗДО: організовувати дистанційну роботу з дітьми, проводити заняття з комп'ютерною підтримкою та комп'ютерною грамотністю для дошкільників, створювати відеоонференції для вихователів та батьків, розробляти авторські цифрові матеріали тощо.

**СЛОВНИК-МІНІМУМ ОСНОВНИХ ПОНЯТЬ З  
НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ  
«ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В  
ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»**

**Блог** (англ. blog, від weblog, «мережний журнал або щоденник подій») – це веб-сайт, основний зміст якого записи, що регулярно додаються. Блог є специфічною формою організації спільноти користувачів навколо певного автора чи авторів блога. Блоггер – людина, яка веде блог.

**Браузер** (англ. browser – переглядач) – програмне забезпечення для комп'ютера, під'єданого до Інтернету, що дає можливість користувачеві взаємодіяти з текстом, малюнками або іншою інформацією на гіпертекстовій веб-сторінці (Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Internet Explorer тощо).

**Веб-камера** – цифрова фото- чи відеокамера, яка може в реальному часі фіксувати зображення для спілкування он-лайн. Це зображення можна зберігати і передавати через Інтернет

**Електронна книга** – вузькоспеціалізований компактний пристрій, що є різновидом планшетного комп'ютера. Цей пристрій призначений для виведення текстової інформації, представленої в електронному вигляді.

**Заняття з комп'ютерною підтримкою** – це заздалегідь спроектоване вихователем використання засобів ІКТ для допомоги в досягненні поставленої ним педагогічної мети.

**Інтерактивна електронна дошка** – це гнучкий інструмент, що поєднує простоту звичайної маркерної дошки з можливостями комп'ютера. У комбінації з мультимедійним проектором вона стає великим інтегративним екраном, одним дотиком руки до поверхні якої можна відкрити будь-який комп'ютерний додаток або сторінку в Інтернеті й демонструвати потрібну інформацію або просто малювати.



**Інтернет** – глобальна комп'ютерна мережа, що поєднує в єдине ціле десятки тисяч локальних і регіональних комп'ютерних мереж та окремих комп'ютерів через різноманітні лінії зв'язку.

**Інформаційно-комунікаційні технології** (ІКТ, від англ. Information and communications technology, ICT) часто використовується як синонім до інформаційних технологій (ІТ), хоча ІКТ – це більш загальний термін, що підкреслює роль уніфікованих технологій та інтеграцію телекомунікацій (телефонних ліній і бездротових з'єднань), комп'ютерів, програмного забезпечення, накопичувальних та аудіовізуальних систем, що дозволяють користувачам створювати, одержувати доступ, зберігати, передавати і змінювати інформацію.

**Інформаційна культура педагога дошкільної освіти** – розглядається як частина його загальної культури, її гуманістичної і технологічної складових, як упорядкована сукупність загальнолюдських ідей, ціннісних орієнтацій і якостей особистості, універсальних способів пізнання і гуманістичної технології педагогічної діяльності.

Критеріями інформаційної культури вважається:

- уміння адекватно формулювати свою потребу в інформації;
- ефективно здійснювати пошук потрібної інформації;
- уміння переробляти інформацію і створювати нову;
- уміння адекватно відбирати й оцінювати інформацію;
- наявність інформаційної компетентності (знання, вміння і навички використання ІКТ).

**Комп'ютерна грамотність дошкільників** – є одним із видів базової умілості, що ґрунтується на знаннях про персональний комп'ютер, програмне забезпечення й інформаційно-комунікаційні технології, і зумовлює свободу та результативність дій в організованому інформаційному середовищі.

**Комп'ютерно-ігровий комплекс** – це спеціально обладнані приміщення, що складається з комп'ютерної зали, ігрової зали, кімнати релаксації.

**Комп'ютерні технології в дошкільній освіті** – комплекс навчально-методичних матеріалів, що охоплює технічні й інструментальні засоби обчислювальної техніки, а також систему наукових знань про їх роль і місце в навчальному процесі ЗДО, форми та методи застосування для вдосконалення діяльності педагогів і дітей та їхньої взаємодії.

**Мультимедійні засоби навчання**– це комплекс апаратних і програмних засобів, що дозволяють користувачеві спілкуватися з комп'ютером, використовувати різноманітні, природні для себе середовища (графіку, гіпертексти, звук, анімацію, відео).

**Мультимедійна презентація** – програмний продукт, який може містити текстові матеріали, фотографії, малюнки, слайд-шоу, звукове оформлення і дикторський супровід, відео фрагменти і анімацію, тривимірну графіку тощо.

**Мультимедійний проєктор** – автономний пристрій, який проєкує на великий екран інформацію, що надходить від зовнішнього джерела: комп'ютера, відеомагнітофона, СБ чи ОУО-плеера, відеокамери, телевізійного тюнера тощо.

**Комп'ютерна навчально-ігрова програма** – програмний засіб, що надає можливість спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети в ігровій формі.

Види комп'ютерних ігор:

- **адвентурні (пригодницькі)** – візуальні комп'ютерні ігри, що оформлені як мультиплікаційний фільм, однак у яких припускається можливість керувати перебігом ігрових подій;

- **логічні комп'ютерні ігри** – ігри, що спрямовані на розвиток пізнавальної сфери дітей, складаються з різноманітних завдань, головоломок, які повинен розв'язати гравець;

- **рольові комп'ютерні ігри** – ігри, що спрямовані на використання потрібного ігрового персонажу для досягнення певної мети (відшукування артефакту, людини тощо);

- **симулятори** – комп'ютерні ігри імітатори всіх технічних засобів: вітрильників, літаків, автомобілів тощо. У цих комп'ютерних

іграх увага приділяється розвитку реакції дитини дошкільного віку, під час керування відповідним видом транспорту;

- *стратегії* – комп'ютерні ігри, що призначені для навчання дітей плануванню власної діяльності і стеженню за перебігом подій певної ігрової ситуації.

*Нові інформаційні технології* – це сукупність методів, виробничих і програмно-технологічних засобів, об'єднаних у технологічний ланцюжок, що забезпечує збирання, зберігання, обробку, узагальнення і поширення інформації.

*Онлайн-ігри* (з англ. Online – на зв'язку) – комп'ютерні ігри, що потребують постійного зв'язку з мережею Інтернет.

*Портал* – веб-сайт, призначений для певної аудиторії користувачів, що здійснює аналіз, обробку та доставку інформації і надає доступ до сервісів і застосувань на основі персоналізації користувачів. Портал характеризується існуванням розвиненої системи інформаційних ресурсів і активною взаємодією з користувачем через систему форумі, що надають можливість здійснювати пошук, переглянути або замовити документ.

*Програмне забезпечення (ПЗ)* – це сукупність комп'ютерних програм, що використовують для вирішення завдань на персональному комп'ютері.

*Сайт* – веб-вузол, що визначається своєю адресою і складається з веб-сторінок, веб-документів, які сприймаються як єдине ціле.

*Цифрова компетентність дошкільника* – це здатність дитини використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для задоволення власних індивідуальних потреб і розв'язання освітніх, ігрових завдань на основі набутих елементарних знань, вмінь, позитивного ставлення до комп'ютерної техніки.

Microsoft Office PowerPoint – програма, за допомогою якої створюються презентації, що складаються з наборів слайдів, у яких текст поєднується з графічними об'єктами, звуком, відео ефектами.

На слайдах містяться текст, малюнки, фотознімки, автофігури, відеокліпи, звуковий супровід (музика, голос за кадром), гіперпосилання на інші слайди або документи.

**Microsoft Office Publish** – програма призначена для створення різного роду публікацій: інформаційних бюлетенів, робочих зошитів, календарів тощо.

**Microsoft Office Word** – текстовий редактор, що випускається фірмою Майкрософт, входить до складу офісного пакета «MicrosoftOffice».

**Microsoft Teams** – центр для командної роботи в Office 365 від Microsoft, який інтегрує користувачів, вміст і засоби, необхідні команді для ефективнішої роботи. Застосунок об'єднує все в спільному робочому середовищі, яке містить чат для нарад, файлообмінник та корпоративні програми. Розроблений для смартфонів, що працюють на платформах Android, iOS, Windows Phone і комп'ютерів з операційною системою Windows 10 S, Windows 7 та вище або Mac OS X 10.10 та новіше.

**Paint (Paint.NET)** – графічний редактор для Microsoft Windows.

**Skype** (укр. *Скайн*) – це пропрітарне програмне забезпечення для інтернет-телефонії VoIP9 (технологія передачі медіа-даних у реальному часі за допомогою сімейства протоколів TCP/IP).

На відеоконференціях можливо обмінюватись документами, інформаційними презентаціями, відеороликами.

**Windows Movie Maker** – програма для створення, редагування і монтажу невеликих відеороликів з фотографій (або малюнків), музичних файлів, відеокліпів та різних спецефектів.

**Zoom** – програма для організації відеоконференцій, розроблена компанією Zoom Video Communications. Вона надає сервіс відеотелефонії, який дозволяє підключати одночасно до 100 пристроїв безкоштовно, з 40-хвилинним обмеженням для безкоштовних акаунтів.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андріяш Г. Інструкція з безпеки життєдіяльності учасників освітнього процесу ЗДО під час роботи з комп'ютерною технікою. ІКТ технології: сайт для педагогів ЗДО. URL: <https://sites.google.com/site/sajtdlapedagogivdnz/home/ikt-tehnologiie> (дата звернення 12.02.2020).

2. Антипкін Ю. Г. Стан здоров'я дітей в умовах дії різних екологічних чинників URL: <http://m-l.com.ua/?aid=438>

3. Базовий компонент дошкільної освіти: державний стандарт дошкільної освіти (нова редакція. Наказ МОН України від 12.01. 2021). URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf) (дата звернення 25.04.22).

4. Белкіна Е. В., Козленко О. Т. Комп'ютерна азбука. Основи комп'ютерної грамотності та ознайомлення з навколишнім світом. Київ : КМПУ ім. Б. Д. Грінченка, 2002. 72 с. (Експериментальний інтегрований підручник 1 кл.).

5. Богданов І., Сергєєв О. Школа сідає за комп'ютер. *Відкритий урок*. 2004. № 1–2. С. 18–22.

6. Богуш А. М., Гавриш Н. В. Методика ознайомлення дітей з предметним довкіллям [підручник]. Київ. : Видавничий Дім «Слово», 2010. 408 с.

7. Болотова О. М., Вайнер В. В., Семизорова В. В. Комп'ютерна грамота для малят: навчально-методичний посібник для дітей старшого дошкільного віку. Тернопіль: Мандрівець, 2019. 112 с.

8. Бондаренко О. Профілактика Інтернет-залежності в дітей та підлітків. *Безпека дітей в Інтернеті: попередження, освіта, взаємодії: матеріали обласної науково-методичної Інтернет-конференції*. (м. Кіровоград, 11 лютого 2014 р.) / укладачі М. С. Чала, А. В. Частаков, О. В. Литвиненко. Кіровоград, 2014. С. 99–103. URL: <http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog2/>

9. Бондаренко С. Правила поведінки в комп'ютерному класі. *Ютуб*. URL: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=u2mgmIAXqzI> (дата звернення 14.06.2020).



10. Вітвицька С. С. Основи педагогіки вищої школи : метод. посіб. для студентів магістратури. Київ : Центр навчальної літератури, 2003. 316 с.

11. Волканова В. В. Словник методиста : методическое пособ. Київ : Основа, 2008. 192 с.

12. Головань М. С. Інформатична компетентність: сутність, структура та становлення. *Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах*: науково-методичний журнал. 2007. № 4. С. 62–69.

13. Горячев А. В., Мірошніченко А. А., Мірошніченко Л. Ф. Про поняття «інформаційна грамотність» у початковій школі. *Відкритий урок*. 2003. № 9–10. С. 82 – 84.

14. Громко Г. Створення безпечного веб-середовища загальноосвітніх навчальних закладах. *Безпека дітей в Інтернеті: попередження, освіта, взаємодія*: матеріали обласної науково-методичної Інтернет-конференції. (м. Кіровоград, 11 лютого 2014 р.) / укладачі М. С. Чала, А. В. Частаков, О. В. Литвиненко. Кіровоград, 2014. С. 8–12. URL: <http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog2/>

15. Гурін Р. С. Підготовка майбутнього вчителя гуманітарного профілю до застосування нових інформаційних технологій у навчальному процесі загальноосвітньої школи : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти» / Р. С. Гурін. – Одеса, 2004. – 22 с.

16. Дитина: освітня програма для дітей від двох до семи років / наук. кер. проекту В. О. Огнев'юк авт. кол.: Г. В. Беленька, О. Л. Богініч та ін. Київ: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2016. 304 с.

17. Діти в Інтернеті: Як навчити безпеці у віртуальному світі/ Литовченко І. В., Максименко С. Д., Болтівець С. І., Чепан М.-Л. А., Бугайова Н. М. Київ: Видавництво: ТОВ «Видавничий будинок «Аванпост-Прим», 2010. 48 с. (Посібник для батьків).

18. Дяченко С. В. Зміст професійної підготовки майбутніх вихователів до формування основ комп'ютерної грамотності в старших дошкільників. *Сучасні тенденції розвитку інформаційних технологій в науці, освіті та економіці* : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф. Луганськ : Альма-матер, 2008. С. 116 – 118.

19. Дяченко С. В. Методика використання персонального комп'ютера в дошкільних закладах : метод. рек. до лаб. практикуму

з дисципліни «Методика застосування комп'ютерної техніки в допоміжних закладах» для студентів ВНЗ спец. «Дошкільне виховання». Луганськ : Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2008. 68 с.

20. Дяченко С. В. Підготовка майбутніх вихователів до формування основ комп'ютерної грамотності старших дошкільників : дис...кандата. пед. наук : 13.00.04 / Дяченко Світлана Володимирівна. Луганськ, 2009. 225 с.

21. Дяченко С. В. Підготовка майбутніх вихователів до формування основ комп'ютерної грамотності старших дошкільників : дис...канд. пед. наук : 13.00.04 / Луганський національний університет імені Тараса Шевченка. Луганськ, 2009. 225 с.

22. Енциклопедія освіти / [ред. В. Г. Кремень]. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.

23. Енциклопедія. URL: [https://biblioclub.ru/?page=dict&dict\\_id=63](https://biblioclub.ru/?page=dict&dict_id=63) (дата звернення 12.07.2020).

24. Єщенко Г. А., Нимирська Л. В. Інформаційно-комунікаційні технології в освітньому просторі закладу дошкільної освіти: методичний посібник. Артемівськ, 2014 – 100 с. URL: <http://refos.in.ua/download/a-nimirseka-l-v-informacijno-komunikacijni-tehnologiyi-v-osvit.doc>

25. Забродська Л. М., Дорошенко Ю. О. Педагогічні умови впровадження інформаційних технологій навчання у початковій школі. *Інформатизація середньої освіти: програмні засоби, технології, досвід, перспективи* : зб. наук. пр. / ред. В. М. Мадзігон, Ю. О. Дорошенко. К. : Пед. думка, 2003. С. 170 – 176.

26. Зімнухова Л. О. Використання ІКТ в освітньо-виховному процесі в ЗДО. URL: [http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage\\_53/files/zimnuhova\\_dosvid1.pdf](http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage_53/files/zimnuhova_dosvid1.pdf)

27. Іваніцька Т. «Світ «пальчикових» ігор»: методичний посібник з розвитку дрібної моторики у дітей дошкільного віку URL: <http://osvitaberezne.rv.ua/attachments/article/510/Світ%20пальчикових%20ігор.pdf>

28. Іванова С. М. Вплив комп'ютерних ігор на формування елементів логічного мислення у дітей старшого дошкільного віку/ URL: <https://journal.iitta.gov.ua/index.php/itlt/article/viewFile/279/265>



29. Інформаційні технології. *Вікіпедія* :  
електрон. енциклопедія. URL:  
[http://uk.wikipedia.org/wiki/Інформаційні\\_технології](http://uk.wikipedia.org/wiki/Інформаційні_технології)
30. Інформаційно-комунікаційні технології/ *Вікіпедія* :  
електрон. енциклопедія. URL:  
[http://uk.wikipedia.org/wiki/Інформаційно-комунікаційні\\_технології](http://uk.wikipedia.org/wiki/Інформаційно-комунікаційні_технології)
31. Казанцева О. П. Вправи для очей/ *Робочий зошит «Інфомандри»: посібник для загальноосвітніх навчальних закладів*. Київ., 2011. С. 8.
32. Каленюк Л. П. Застосування комп'ютерних технологій в навчально-виховному процесі ДНЗ як ефективного засобу формування елементарних математичних уявлень у дітей дошкільного віку. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/78394483.pdf> (дата звернення 12.07.2022).
33. Качура О. Інтеграція медіаосвіти в навчально-виховний процес дошкільного навчального закладу. *Практична медіаграмотність: міжнародний досвід та українські перспективи: збірник статей Четвертої міжнародної науково-методичної конференції*. Київ: Центр Вільної Преси, Академія української преси, 2016. С. 53-63.
34. Клак В. О. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у розвитку мислення дошкільників. *Науковий вісник Херсонського державного університету*. 2019. Випуск 3. С.58-65.
35. Коваленко Т. М. Використання ІКТ у навчально-виховній роботі з дітьми дошкільного віку. *Впровадження та поширення інформаційно-комунікаційних технологій у роботі дошкільного навчального закладу з дітьми, педагогами, батьками та громадянськістю*: збірник праць. Рівне: РОІППО, 2015. С. 14-26.
36. Койчева Т. І. Підготовка майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей як тьюторів для системи дистанційної освіти : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти». Одеса, 2004. 20 с.
37. Койчева Т. І. Підготовка майбутніх учителів гуманітарних спеціальностей як тьюторів для системи дистанційної освіти : дис... кандидата пед. наук : 13.00.04. Одеса, 2004. 304 с.
38. Комп'ютерна грамотність. *Вікіпедія* :  
електрон. енциклопедія. URL:

[https://uk.wikipedia.org/wiki/Комп%27ютерна\\_грамотність](https://uk.wikipedia.org/wiki/Комп%27ютерна_грамотність) (дата звернення 12.07.2020).

39.Комплекс вправ для зняття втоми під час роботи на комп'ютері. UR: [http://www.osvita-slabozori.com.ua/?page\\_id=1317](http://www.osvita-slabozori.com.ua/?page_id=1317); <http://teacher.at.ua>

40.Кравчук О. В. Підготовка майбутніх учителів до застосування інформаційних технологій у процесі вивчення суспільствознавчо-природознавчих дисциплін у початковій школі : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія і методика професійної освіти». Київ, 2009. 23 с.

41.Кремень В. Г. Освіта і наука в Україні – інноваційні аспекти. Стратегія. Реалізація. Результати. Київ. : Грамота, 2005. 448 с.

42.Кремень В. Г. Освіта і наука України: шляхи модернізації. Факти, роздуми, перспективи. Київ: Грамота, 2003. 216 с.

43.Лаврентьева Г. Комп'ютерно-ігровий комплекс у дошкільному закладі. *Дошкільне виховання*. 2003. № 1. С. 10 – 12.

44.Лисенко Н. В., Кирста Н. Р. Педагогіка українського дошкілля : навч. посібник. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. Ч. 2. 360 с.

45.Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

46.Луцинська О. В. Комп'ютерні технології у роботі з дітьми. URL: <http://pedagogy.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2018/01/Брошура.pdf> (дата звернення: 22.01.2020).

47.Мазуряк С. Дитина і комп'ютер. URL: <http://www.osvitacv.com/index.php/2011-01-11-15-03-48/2011-01-14-07-38-38/2011-02-23-09-42-19/55-2011-02-25-12-09-47>

48.Макаренко Л. Л. Комп'ютерна грамотність як складова професійної підготовки майбутніх вчителів початкової школи : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.04 / Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова. Київ, 2006. 294 с.

49.Максимович М. Б. Формування пізнавальної активності дітей дошкільного віку засобами інформаційно-комунікативних технологій. URL: [http://ite.kspu.edu/webfm\\_send/668](http://ite.kspu.edu/webfm_send/668)(дата звернення: 22.02.2022).

50.Мардарова І. К. Комп'ютерні технології в роботі з дітьми: програма вибіркової навчальної дисципліни. Збірник навчальних

програм з педагогічних дисциплін професійно-орієнтованого циклу напрямку підготовки «Дошкільна освіта». Одеса, 2014. С. 84–95.

51.Мардарова І. Підготовка вихователів до створення дидактичних відеоматеріалів для дітей дошкільного віку. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти* : зб. наук. праць. наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. Рівне: РДГУ, 2016. Вип. 13 (56). Ч. II. С. 105–108.

52.Мардарова І. К. Використання комп'ютерних технологій як засобу організації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку. *Наша школа* : науково-методичний журнал. 2010. № 5-6. С. 53–56.

53.Мардарова І. К. Інформатизація дошкільної освіти: проблеми та перспективи розвитку. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*: журнал. 2016. № 5 (112). С. 78782. (Серія «Педагогічні науки»).

54.Мардарова І. К. Можливості використання комп'ютерних технологій у педагогічному процесі сучасного ЗДО. *Педагогічні науки* : зб. наук. праць Херсон : Айлант, 2011. Випуск 58. Ч. I. С. 438–442.

55.Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності. *Наука і освіта* : науково-практичний журнал. Одеса : Південний науковий центр АПН України, 2011. № 6/СІІ. С. 158–160. (Спецвипуск «Вища освіта в сучасному суспільстві: шляхи оновлення та засоби реформування »).

56.Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників: автореф...дис...на здоб. наук. ступ. канд. пед. наук зі спец. : 13.00.08. Одеса, 2012. 22 с.

57.Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників : дис....кандидата. пед. наук : 13.00.08 . Одеса, 2012. 239 с.

58.Матюх Ж. В. Використання мультимедійних технологій в дошкільній освіті як актуальний напрям науково-педагогічних досліджень. *Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності*:науково-практична конференція. Київ: НАУ, 2015. С. 66–67.

59.Матюх Ж. Проблеми та перспективи впровадження мультимедійних технологій в інклюзивну дошкільну освіту URL: [http://lib.iitta.gov.ua/705440/1/stattia\\_Matiukh.pdf](http://lib.iitta.gov.ua/705440/1/stattia_Matiukh.pdf)

60.Мельник Н., Куценко К., Петлицька Д. Теоретичні підходи до формування комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. 2013. Випуск 47. С. 93-100.

61.Метод проєктів у діяльності дошкільного закладу [укл. Л. А. Швайка]. Харків : Основа, 2010. 203 с.(Серія «Дошкільний навчальний заклад. Вихователю»).

62.Міронєць Л. П. Комп'ютерні технології навчання як складові нових інформаційних технологій. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2011. № 1 (11). С. 299-306.

63.Морзе Н. В. Інформатика. Київ: УВЦ «Школяр», 2009 23 с.

64.Нестеренко В. В. Особливості розвитку пізнавального інтересу в дошкільників засобами ІКТ. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського: журнал*. 2017. № 5 (118). С. 71–76. (Серія «Педагогічні науки»).

65.Павлюк Т. О. Формування основ комп'ютерної грамотності дітей старшого дошкільного віку. URL: [https://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/doc/2011/4\\_2011/7.pdf](https://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/doc/2011/4_2011/7.pdf) (дата звернення 13.08.2020).

66.Полєвікова О. Б. Специфіка впровадження дошкільної медіаосвіти на Херсонщині. *Наукові записки*. 2013. № 3 С. 108-113. (Серія: Педагогіка).

67.Полька Н. Комп'ютер: санітарні вимоги. *Дошкільне виховання*. 1999. №5. С. 8.

68.Поніманська Т. Умови застосування комп'ютера в навчально-виховному процесі закладів дошкільної освіти/ URL: [file:///D:/Vird\\_2014\\_32\\_17%20\(1\).pdf](file:///D:/Vird_2014_32_17%20(1).pdf)

69.Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка : навч. посіб. для студ. ВНЗ/ К. : Академвидав, 2006. – 456 с.

70.Про авторське право і суміжні права : закон України (від 23.12.1993 № 3792-XII) URL: <http://zakon1.rada.gov.ua/laws/show/3792-12>

71.Про дошкільну освіту : закон України (від 11.07.2001 № 2628-III). URL: <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/2628-14>



72. Про затвердження Санітарного регламенту для закладів дошкільної освіти: закон України (24.03.2016 № 234). URL: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/z0563-16>

73. Про інформацію : закон України (від 02.10.1992 № 2657-XII). URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2657-12>

74. Проектні технології у закладі дошкільної освіти. Харків : Основа, 2009. 204 с. (Серія «Дошкільний навчальний заклад. Розвивайка»).

75. Робота з Windows Movie Maker. URL: <http://oksim.com.ua/index.php/navchannya/vikladacham/256-robota-z-windows-movie-maker>

76. Рощина Н. О. Упровадження пропедевтичного курсу «Чарівні мандри в світ інформатики» для старших дошкільників — вимога сьогодення. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2014. № 5. С. 22-25.

77. Салогуб С. А. Формування основ інформаційної культури учнів початкової школи на заняттях з технології: дис.... канд. пед. наук : 13.00.02 / Національний педагогічний університет імені М. П. Драгоманова, 2015. 245 с.

78. Семчук С. Дитинство в сучасному інформаційному суспільстві. *Психолого-педагогічні проблеми сільської школи*. 2014. Випуск 49. С. 140-147.

79. Семчук С. І. Використання комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі дошкільної установи. *Міжвузівський збірник «Комп'ютерно-інтегровані технології: освіта, наука, виробництво»*. Луцьк, 2011. Випуск № 5. С. 275–280.

80. Семчук С. І. Комп'ютерні ігри та їх використання в педагогічному процесі дошкільних навчальних закладів. URL: <http://dspace.udpu.edu.ua/jspui/bitstream/6789/4098/1/Семчук%20С.І.%20КОМП'ЮТЕРНІ%20ІГРИ%20ТА%20ЇХ%20ВИКОРИСТАННЯ%20В%20ПЕДАГОГІЧНОМУ%20ПРОЦЕСІ%20ДНЗ%20Семчук%20С.І..pdf> (дата звернення: 22.02.2020).

81. Співаковський О. В., Петухова Л. Є., Коткова В. В. Інформаційно-комунікаційні технології в початковій школі : навчально-методичний посібник. Херсон : ХДУ, 2011. 272 с.

82. Стойко О., Ліпанова Є. Інформаційно-комунікативні технології – важливий чинник інтелектуального розвитку сучасної дитини дошкільного віку. *Освіта та розвиток обдарованої*

особистості. Педагогічний та психологічний досвід. 2013. № 12. С. 48-51.

83. Стробилюв О. І., Прохоров О. А., Абрамян О. В. Перспективи використання нових інформаційно-комунікаційних технологій. *Вимірювальна та обчислювальна техніка в технологічних процесах*. 2011. № 1. С. 279–282.

84. Суховірський О. В. Підготовка майбутнього вчителя початкової школи до використання інформаційних технологій: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. пед. наук : спец. 13.00.04 «Теорія та методика професійної освіти». Київ, 2005. 24 с.

85. Тимофєєва І. Я у світі комп'ютерної грамоти (методичні поради). Маріуполь: ТОВ «ППНС», 2017. 136 с.

86. Тимофєєва І. Б. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Нац. акад. пед. наук України, Ін-т проблем виховання. Київ, 2017. 267 с.

87. Трофимов О. Є. Підготовка майбутніх учителів до використання аудіовізуальних і комп'ютерних технологій навчання: дис. канд. пед. наук: 13.00.04 / Харківський державний педагогічний університет ім. Г. С. Сковороди. Харків, 2001. 225 с.

88. Тягай В. Юрченко Т. Вплив ІТ-технологій на становлення особистостей дітей і підлітків. *Безпека дітей в Інтернеті: попередження, освіта, взаємодія*: матеріали обласної науково-методичної Інтернет-конференції, (м. Кіровоград, 11 лютого 2014 р.) / укладачі М. С. Чала, А. В. Частаков, О. В. Литвиненко. Кіровоград, 2014. – С. 73-89. URL:

<http://konf.koipro.kr.ua/blogs/index.php/blog2/>

89. Унгул С. Авторська програма навчання комп'ютерній грамоті дітей старшого дошкільного віку. Олександрія: НВК «Загальноосвітній навчальний заклад І-ІІІ ступенів № 12 – ДНЗ», 2012. 36 с.

90. Фізкультхвилинки. *Дитячий садок № 37 «Ластівка»*. URL: <http://dnz37.klasna.com/uk/site/fizkultkhvilinki.html>

91. Хантер Б. Інформатика в початковій школі. URL: [https://osvitagorodenka.at.ua/Informatika/Metoduka\\_inform/-\\_.pdf](https://osvitagorodenka.at.ua/Informatika/Metoduka_inform/-_.pdf) (дата звернення 12.07.2022).

92. Хмельницький О. О. Інформаційна культура : підготовка кадрів до інформаційної роботи : навч. посіб. К. : КНТ, 2007. 192 с.
93. Холковська І. Л. Корекційна педагогіка. Вінниця: ВДПУ ім. М. Коцюбинського, 2007. 328 с.
94. Хомич С. Використання мультимедійних засобів у навчально-виховному процесі початкової школи. *Початкова школа*. 2010. № 11. С. 41–43.
95. Чатіл І., Чатіл Б. Microsoft® Office Publisher 2007: методичний посібник для вчителів. URL: [http://krasnyiluch-moinf.edukit.lg.ua/Files/downloads/Методическое%20пособие%20для%20учителей%20по%20MS\\_publisher.pdf](http://krasnyiluch-moinf.edukit.lg.ua/Files/downloads/Методическое%20пособие%20для%20учителей%20по%20MS_publisher.pdf)
96. Чернова О. І. Методичні розробки конспектів уроків курсу «Сходинки до інформатики» (2 клас). Рівне, 2015. 73 с. URL: [http://nvk12.rv.ua/document/01\\_15/0102.pdf](http://nvk12.rv.ua/document/01_15/0102.pdf). (дата звернення 12.02.2022).
97. Шевбунов Є. В. Інформація та інформаційна культура на межі тисячоліть. URL: [http://www.conference.mdpu.org.ua/conf\\_all/confer/2001/newtech/4/Shev\\_bunov.htm](http://www.conference.mdpu.org.ua/conf_all/confer/2001/newtech/4/Shev_bunov.htm). (дата звернення 12.02.2022).
98. Шпитяк В. А. Захист дітей від шкідливого впливу мережі Інтернет: навчально-методичний посібник/ Срібне: РМК відділу освіти Срібнянської районної державної адміністрації, 2015. 25 с.
99. Я у світі: програма розвитку дитини від народження до шести років/ Аксьонова О. П., Аніщук А. М., Артемова Л. В. [та ін.]; науковий керівник О. Л. Кононко. Київ: ТОВ «МЦФЕР-Україна», 2019. 488 с.
100. Buckingham D., Bazalgette C. In Front of the Children : Children's Audio-visual Culture. London : BFI, 1995. PP. 15–33.
101. Grementirri V. Innovation Technology and Higher Education. *Higher Education in Europe*. 1998. Vol. XXIII. N 2. P, 169 – 175.
102. Lavrent'yeva H. P. Zastosuvannya informatsiynykh tekhnolohiy ta yikh vplyv na rezul'taty navchal'no-vykhovnoho protsesu v doskil'nykh zakladakh. URL: <http://archive.nbu.gov.ua/ejournals/ITZN/em1/content/06lgpppe.html>
103. Masterman L. Rational for Media Education. In: *Media Literacy in the Information Age*. New Brunswick (U.S.A.) and London (U.K.) : Transaction Publishers, 1997. P. 15–68.



104. Lystopad Oleksii, Mardarova Iryna, Racu Igor The formation of future preschool teachers' competence required for using computer technology. *Наука і освіта: науково-практичний журнал*. Одеса: ПНПУ імен К. Д. Ушинського, 2017. 5/CLVIII. С. 24–27.

105. Taran I. Peculiarities of formation of preschool teacher's skills to use information and communication competence. Social Educational Project of Improving knowledge in Economics Journal L.Association 1901 "SEPIKE" Ausgabe 3. Osthofen, Deutschland Poitiers, France on 31st of Decembe. 2013. P. 53–57.

## ПЛАН ЛЕКЦІЙ З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ «ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»

**Змістовий модуль 1. Загальні основи використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО**

*Ключові слова:* інформаційно-комунікаційні технології, персональний комп'ютер, комп'ютерно-ігровий комплекс, інструкція з охорони праці, інформатизація/цифрофізація дошкільної освіти.

**Тема 1. Інформаційно-комунікаційні технології у просторі життєдіяльності сучасної дитини-дошкільника**

**План:**

- Основні поняття «інформаційно-комунікаційні технології», «нові інформаційні технології», «комп'ютерні технології».
- Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у ігровій та навчальній діяльності дошкільника.
- Комп'ютер як елемент розвивального предметного середовища закладу дошкільної освіти.
- Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у життєдіяльності дітей: переваги та недоліки.

**ЛІТЕРАТУРА:**

1. Базовий компонент дошкільної освіти: державний стандарт дошкільної освіти (нова редакція. Наказ МОН України від 12.01. 2021). URL:

[https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf) (дата звернення 25.04.22).

2. Белкіна Е. В., Козленко О. Т. Комп'ютерна азбука. Основи комп'ютерної грамотності та ознайомлення з навколишнім світом. Київ : КМПУ ім. Б. Д. Грінченка, 2002. 72 с. (Експериментальний інтегрований підручник 1 кл.).

3. Болотова О. М., Вайнер В. В., Семизорова В. В. Комп'ютерна грамота для малят: навчально-методичний посібник для дітей старшого дошкільного віку. Тернопіль: Мандрівець, 2019. 112 с.

4. Зімнухова Л. О. Використання ІКТ в освітньо-виховному процесі в ЗДО. URL:

[http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage\\_53/files/zimnuhova\\_dosvid1.pdf](http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage_53/files/zimnuhova_dosvid1.pdf)

5. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

6. Мардарова І. К. Використання комп'ютерних технологій як засобу організації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку. *Наша школа* : науково-методичний журнал. 2010. № 5-6. С. 53–56.

7. Мардарова І. К. Інформатизація дошкільної освіти: проблеми та перспективи розвитку. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського*: журнал. 2016. № 5 (112). С. 78–82. (Серія «Педагогічні науки»).

8. Мардарова І. К. Можливості використання комп'ютерних технологій у педагогічному процесі сучасного ЗДО. *Педагогічні науки* : зб. наук. праць Херсон : Айлант, 2011. Випуск 58. Ч. I. С. 438–442.

## **Тема 2. Вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій у закладі дошкільної освіти**

### **План:**

- Інструкція з безпеки життєдіяльності учасників освітнього процесу ЗДО під час роботи з комп'ютерною технікою.
- Фізіолого-гігієнічні і психофізіологічні вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій в закладі дошкільної освіти.
- Психологічні наслідки використання інформаційно-комунікаційних технологій.
- Організація комп'ютерного ігрового комплексу (КІК) у закладі дошкільної освіти.
- Вимоги до організації комп'ютерної кімнати та кімнати релаксації у закладі дошкільної освіти.
- Дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного

віку.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Андріяш Г. Інструкція з безпеки життєдіяльності учасників освітнього процесу ЗДО під час роботи з комп'ютерною технікою. ІКТ технології: сайт для педагогів ЗДО. URL: <https://sites.google.com/site/sajtdlapedagogivdnz/home/ikt-tehnologie> (дата звернення 12.02.2020).

2. Болотова О. М., Вайнер В. В., Семизорова В. В. Комп'ютерна грамота для малят: навчально-методичний посібник для дітей старшого дошкільного віку. Тернопіль: Мандрівець, 2019. 112 с.

3. Бондаренко О. Профілактика Інтернет-залежності в дітей та підлітків. *Безпека дітей в Інтернеті: попередження, освіта, взаємодії: матеріали обласної науково-методичної Інтернет-конференції.* (м. Кіровоград, 11 лютого 2014 р.) / укладачі М. С. Чала, А. В. Частаков, О. В. Литвиненко. Кіровоград, 2014. С. 99–103. URL: <http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog2/>

4. Бондаренко С. Правила поведінки в комп'ютерному класі. *Ютуб.* URL: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=u2mgmIAXqzI> (дата звернення 14.06.2020).

5. Діти в Інтернеті: Як навчити безпеці у віртуальному світі/ Литовченко І. В., Максименко С. Д., Болгівець С. І., Чена М.-Л. А., Бугайова Н. М. К.: Видавництво: ТОВ «Видавничий будинок «Аванпост-Прим», 2010. 48 с. (Посібник для батьків).

6. Дяченко С. В. Методика використання персонального комп'ютера в дошкільних закладах : метод. рек. до лаб. практикуму з дисципліни «Методика застосування комп'ютерної техніки в допоміжних закладах» для студентів ВНЗ спец. «Дошкільне виховання». Луганськ : Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2008. 68 с.

7. Зімнухова Л. О. Використання ІКТ в освітньо-виховному процесі в ЗДО. URL:

[http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage\\_53/files/zimnuhova\\_dosvid1.pdf](http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage_53/files/zimnuhova_dosvid1.pdf)

8. Лаврентьєва Г. Комп'ютерно-ігровий комплекс у дошкільному закладі. *Дошкільне виховання.* 2003. № 1. С. 10 – 12.

9. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

**Тема 3. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчанні і розвитку дітей дошкільного віку: вітчизняний та зарубіжний досвід**

**План:**

- Інформатизація дошкільної освіти в Україні. Основні проблеми цифрофізації освітнього процесу закладу дошкільної освіти.
- Завдання використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
- Державні стандарти дошкільної освіти щодо використання в освітньому процесі закладу дошкільної освіти інформаційно-комунікаційних технологій.
- Зарубіжний досвід використання інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільній освіті.

**ЛІТЕРАТУРА:**

1. Базовий компонент дошкільної освіти: державний стандарт дошкільної освіти (нова редакція. Наказ МОН України від 12.01.2021). URL:

[https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf) (дата звернення 25.04.22).

2. Болотова О. М., Вайнер В. В., Семизорова В. В. Комп'ютерна грамота для малят: навчально-методичний посібник для дітей старшого дошкільного віку. Тернопіль: Мандрівець, 2019. 112 с.

3. Бондаренко О. Профілактика Інтернет-залежності в дітей та

4. Лисенко Н. В., Кирста Н. Р. Педагогіка українського дошкілля : навч. посібник. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. Ч. 2. 360 с.

5. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

6. Мардарова І. К. Інформатизація дошкільної освіти: проблеми та перспективи розвитку. *Науковий вісник Південноукраїнського*



національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського: журнал. 2016. № 5 (112). С. 78-82. (Серія «Педагогічні науки»).

7. Мардарова І. К. Можливості використання комп'ютерних технологій у педагогічному процесі сучасного ЗДО. *Педагогічні науки*: зб. наук. праць Херсон: Айлант, 2011. Випуск 58. Ч. I. С. 438-442.

8. Про авторське право і суміжні права: закон України (від 23.12.1993 № 3792-XII) URL: <http://zakon1.rada.gov.ua/laws/show/3792-12>

9. Про дошкільну освіту: закон України (від 11.07.2001 № 2628-III). URL: <http://zakon0.rada.gov.ua/laws/show/2628-14>

10. Про затвердження Санітарного регламенту для закладів дошкільної освіти: закон України (24.03.2016 № 234). URL: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/z0563-16>

11. Про інформацію: закон України (від 02.10.1992 № 2657-XII). URL: <http://zakon2.rada.gov.ua/laws/show/2657-12>

12. Я у світі: програма розвитку дитини від народження до шести років/ Аксьонова О. П., Аніщук А. М., Артемова Л. В. [та ін.]; науковий керівник О. Л. Кононко. Київ: ТОВ «МЦФЕР-Україна», 2019. 488 с.

13. Buckingham D., Bazalgette C. In Front of the Children: Children's Audio-visual Culture. London: BFI, 1995. Pp. 15-33.

14. Gremontirri V. Innovation Technology and Higher Education. *Higher Education in Europe*. 1998. Vol. XXIII. N 2. P. 169 - 175.

15. Lavrent'yeva H. P. Zastosuvannya informatsiynykh tekhnolohiy ta yikh vplyv na rezul'taty navchal'no-vykhovnoho protsesu v doshkil'nykh zakladakh. URL: <http://archive.nbuv.gov.ua/ejournals/ITZN/em1/content/06lgpppe.html>

16. Masterman L. Rational for Media Education. In: *Media Literacy in the Information Age*. New Brunswick (U.S.A.) and London (U.K.): Transaction Publishers, 1997. P. 15-68.

17. Lystopad Oleksii, Mardarova Iryna, Racu Igor The formation of future preschool teachers' competence required for using computer technology. *Наука і освіта: науково-практичний журнал*. Одеса: ПНПУ імені К. Д. Ушинського, 2017. 5/CLVIII. С. 24-27.

18. Taran I. Peculiarities of formation of preschool teacher's skills to use information and communication competence. *Social Educational Project of Improving knowledge in Economics Journal* L.Association 1901



“SEPIKE” Ausgabe 3. Osthofen, Deutschland Poitiers, France on 31st of Decembe. 2013. P. 53–57.

## **Змістовий модуль 2 Організація освітньої роботи з дошкільниками засобами інформаційно-комунікаційних технологій**

*Ключові слова:* заняття з комп'ютерною підтримкою, комп'ютерні ігри, цифрова компетентність, комп'ютерна грамотність, показники підготовки дитини до роботи з комп'ютером, програми Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Microsoft Publisher.

### **Тема 4. Зміст і форми організації занять дітей з використанням інформаційно-комунікаційних технологій в умовах закладу дошкільної освіти**

#### **План:**

- Особливості організації занять для дітей дошкільного віку з комп'ютерною підтримкою.
- Структура заняття з використанням інформаційно-комунікаційних технологій для дошкільників.
- Специфіка комп'ютеру як інструменту вихователя в роботі з дошкільниками.
- Навчальні та ігрові програми, їх місце в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
- Поняття про цифрову компетентність і комп'ютерну грамотність дітей старшого дошкільного віку.
- Основні показники підготовки дитини до роботи з комп'ютером.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Белкіна Е. В., Козленко О. Т. Комп'ютерна азбука. Основи комп'ютерної грамотності та ознайомлення з навколишнім світом. Київ : КМПУ ім. Б. Д. Грінченка, 2002. 72 с. (Експериментальний інтегрований підручник 1 кл.).
2. Болотова О. М., Вайнер В. В., Семизорова В. В. Комп'ютерна грамота для малят: навчально-методичний посібник для дітей старшого дошкільного віку. Тернопіль: Мандрівець, 2019. 112 с.
3. Дяченко С. В. Методика використання персонального комп'ютера в дошкільних закладах : метод. рек. до лаб. практикуму

з дисципліни «Методика застосування комп'ютерної техніки в допоміжних закладах» для студентів ВНЗ спец. «Дошкільне виховання». Луганськ : Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2008. 68 с.

4. Дяченко С. В. Підготовка майбутніх вихователів до формування основ комп'ютерної грамотності старших дошкільників : дис....канд. пед. наук : 13.00.04 / Луганський національний університет імені Тараса Шевченка. Луганськ, 2009. 225 с.

5. Зімнухова Л. О. Використання ІКТ в освітньо-виховному процесі в ЗДО. URL:  
[http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage\\_53/files/zimnuhova\\_dosvid1.pdf](http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage_53/files/zimnuhova_dosvid1.pdf)

6. Лисенко Н. В., Кирста Н. Р. Педагогіка українського дошкільця : навч. посібник. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. Ч. 2. 360 с.

7. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

8. Мардарова І. Підготовка вихователів до створення дидактичних відеоматеріалів для дітей дошкільного віку. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти* : зб. наук. праць. наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. Рівне: РДГУ, 2016. Вип. 13 (56). Ч. II. С. 105–108.

9. Мардарова І. К. Використання комп'ютерних технологій як засобу організації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку. *Наша школа* : науково-методичний журнал. 2010. № 5-6. С. 53–56.

10. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності. *Наука і освіта* : науково-практичний журнал. Одеса : Південний науковий центр АПН України, 2011. № 6/СП. С. 158–160. (Спецвипуск «Вища освіта в сучасному суспільстві: шляхи оновлення та засоби реформування »).

11. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників : дис....кандидата. пед. наук : 13.00.08 . Одеса, 2012. 239 с.

12. Про авторське право і суміжні права: закон України (від 23.12.1993 № 3792-XII) URL:

<http://zakon1.rada.gov.ua/laws/show/3792-12>

13. Унгул С. Авторська програма навчання комп'ютерній грамоті дітей старшого дошкільного віку. Олександрія: НВК «Загальноосвітній навчальний заклад I-III ступенів № 12 – ДНЗ», 2012. 36 с.

## **Тема 5. Особливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у створенні цифрових навчальних матеріалів для дошкільників**

### **План:**

- Алгоритм створення цифрових навчальних матеріалів для дошкільників. Використання комп'ютерних програм у розробці й оформленні навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку.

- Програма Microsoft Word і її використання у роботі з дітьми дошкільного віку.

- Поняття «презентація», можливості її використання в організації ігрової і навчальної діяльності дошкільників з комп'ютерною підтримкою.

- Оформлення презентацій у програмі PowerPoint (шаблони оформлення презентацій, макети слайдів, створення надписів, вставка малюнків, анімація тексту і малюнку, показ слайдів).

- Можливості використання програми Microsoft Publisher в оформленні цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку (інформаційні бюлетені, публікації, календарі, грамоти, буклети, листівки тощо).

### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Белкіна Е. В., Козленко О. Т. Комп'ютерна азбука. Основи комп'ютерної грамотності та ознайомлення з навколишнім світом. Київ: КМПУ ім. Б. Д. Грінченка, 2002. 72 с. (Експериментальний інтегрований підручник 1 кл.).

2. Болотова О. М., Вайнер В. В., Семизорова В. В. Комп'ютерна грамота для малят: навчально-методичний посібник для дітей старшого дошкільного віку. Тернопіль: Мандрівець, 2019. 112 с.

3. Дяченко С. В. Методика використання персонального комп'ютера в дошкільних закладах: метод. рек. до лаб. практикуму

з дисципліни «Методика застосування комп'ютерної техніки в допоміжних закладах» для студентів ВНЗ спец. «Дошкільне виховання». Луганськ : Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2008. 68 с.

4. Зімнухова Л. О. Використання ІКТ в освітньо-виховному процесі в ЗДО. URL:

[http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage\\_53/files/zimnuhova\\_dosvid1.pdf](http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage_53/files/zimnuhova_dosvid1.pdf)

5. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

6. Мардарова І. Підготовка вихователів до створення дидактичних відеоматеріалів для дітей дошкільного віку. *Оновлення змісту, форм та методів навчання і виховання в закладах освіти* : зб. наук. праць. наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. Рівне: РДГУ, 2016. Вип. 13 (56). Ч. II. С. 105–108.

7. Мардарова І. К. Використання комп'ютерних технологій як засобу організації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку. *Наша школа* : науково-методичний журнал. 2010. № 5-6. С. 53–56.

8. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності. *Наука і освіта* : науково-практичний журнал. Одеса : Південний науковий центр АПН України, 2011. № 6/СІІ. С. 158–160. (Спецвипуск «Вища освіта в сучасному суспільстві: шляхи оновлення та засоби реформування »).

9. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників: автореф...дис...на здоб. наук. ступ. канд. пед. наук зі спец. : 13.00.08. Одеса, 2012. 22 с.

10. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників : дис...кандидата. пед. наук : 13.00.08 . Одеса, 2012. 239 с.

11. Співаковський О. В., Петухова Л. Є., Коткова В. В. Інформаційно-комунікаційні технології в початковій школі : навчально-методичний посібник. Херсон : ХДУ, 2011. 272 с.

12. Чатіл І., Чатіл Б. Microsoft® Office Publisher 2007: методичний посібник для вчителів. URL: [http://krasnyiluch-moinf.edukit.lg.ua/Files/downloads/Методическое%20пособие%20для%20учителей%20по%20MS\\_publisher.pdf](http://krasnyiluch-moinf.edukit.lg.ua/Files/downloads/Методическое%20пособие%20для%20учителей%20по%20MS_publisher.pdf)

13. Lystopad Oleksii, Mardarova Iryna, Racu Igor The formation of future preschool teachers' competence required for using computer technology. *Наука і освіта: науково-практичний журнал*. Одеса: ПНПУ імен К. Д. Ушинського, 2017. 5/CLVIII. С. 24–27.

### **Змістовий модуль 3 Оптимізація професійної діяльності вихователів засобами інформаційно-комунікаційних технологій**

**Ключові слова:** публікація, батьківський куточок, круглий стіл, тиждень сім'ї, дні відкритих дверей, вечори запитань та відповідей, педагогічний міст, проблемні семінари, прес-конференції, педагогічні виставки, професійні тренінги, творчі майстерні, презентації, відеоконференції, фестиваль методичних ідей, мережа Інтернет, сайт, портал, електронна пошта, відео-блог, програми Skype, WindowsMovieMaker, Microsoft Teams, Zoom

#### **Тема 6. Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій при організації освітнього процесу закладу дошкільної освіти**

##### **План:**

- Оформлення документації вихователя (журнал вихователя, перспективне планування освітньої роботи, щоденник спостереження за дітьми, дитяче портфоліо, характеристика на дитину, книга проведення консультацій для батьків, план батьківських зборів, щоденник педагога з підвищення професійного рівня) з використанням комп'ютерного програмового забезпечення.

- Використання Інтернету в роботі вихователя.
- Сайти і портали, що можна використовувати у професійній діяльності вихователя.
- Організація дистанційної освіти дошкільників.

##### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Дяченко С. В. Методика використання персонального комп'ютера в дошкільних закладах : метод. рек. до лаб. практикуму з дисципліни «Методика застосування комп'ютерної техніки в

допоміжних закладах» для студентів ВНЗ спец. «Дошкільне виховання». Луганськ : Вид-во ДЗ «ЛНУ імені Тараса Шевченка», 2008. 68 с.

2. Зімнухова Л. О. Використання ІКТ в освітньо-виховному процесі в ЗДО. URL:

[http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage\\_53/files/zimnuhova\\_dosvid1.pdf](http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage_53/files/zimnuhova_dosvid1.pdf)

3. Лисенко Н. В., Кирста Н. Р. Педагогіка українського дошкілля : навч. посібник. Київ : Видавничий Дім «Слово», 2010. Ч. 2. 360 с.

4. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

5. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності. *Наука і освіта* : науково-практичний журнал. Одеса : Південний науковий центр АПН України, 2011. № 6/СІІ. С. 158–160. (Спецвипуск «Вища освіта в сучасному суспільстві: шляхи оновлення та засоби реформування »).

6. Співаковський О. В., Петухова Л. С., Коткова В. В. Інформаційно-комунікаційні технології в початковій школі : навчально-методичний посібник. Херсон : ХДУ, 2011. 272 с.

7. Lystopad Oleksii, Mardarova Iryna, Racu Igor The formation of future preschool teachers' competence required for using computer technology. *Наука і освіта*: науково-практичний журнал. Одеса: ПНПУ імен К. Д. Ушинського, 2017. 5/CLVIII. С. 24–27.

## **Тема 7. Взаємодія закладу дошкільної освіти і сім'ї засобами інформаційно-комунікаційних технологій**

### **План:**

- Використання інформаційно-комунікаційних технологій у просвітницькій роботі з батьками (публікації, батьківський куточок, круглий стіл, тиждень сім'ї, дні відкритих дверей, вечори запитань та відповідей тощо) засобами інформаційно-комунікаційних технологій.
- Електронна пошта як засіб дистанційного спілкування вихователя з батьками дітей дошкільного віку.
- Проведення онлайн-консультації з батьками через Інтернет



за допомогою Skype-зв'язку.

- Сайт закладу дошкільної освіти.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Громко Г. Створення безпечного веб-середовища загальноосвітніх навчальних закладах. *Безпека дітей в Інтернеті: попередження, освіта, взаємодія*: матеріали обласної науково-методичної Інтернет-конференції. (м. Кіровоград, 11 лютого 2014 р.) / укладачі М. С. Чала, А. В. Частаков, О. В. Литвиненко. Кіровоград, 2014. С. 8–12. URL:

<http://konf.koippo.kr.ua/blogs/index.php/blog2/>

2. Зімнухова Л. О. Використання ІКТ в освітньо-виховному процесі в ЗДО. URL:

[http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage\\_53/files/zimnuhova\\_dosvid1.pdf](http://static.klasnaocinka.com.ua/uploads/editor/6564/443009/sitepage_53/files/zimnuhova_dosvid1.pdf)

3. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

4. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності. *Наука і освіта* : науково-практичний журнал. Одеса : Південний науковий центр АПН України, 2011. № 6/СП. С. 158–160. (Спецвипуск «Вища освіта в сучасному суспільстві: шляхи оновлення та засоби реформування »).

5. Співаковський О. В., Пстухова Л. Є., Коткова В. В. Інформаційно-комунікаційні технології в початковій школі : навчально-методичний посібник. Херсон : ХДУ, 2011. 272 с.

**Тема 8. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у підвищенні педагогічної майстерності вихователя**

#### **План:**

- Організація процесу обміну передовим педагогічним досвідом (педагогічний міст, проблемні семінари, прес-конференції, педагогічні виставки, професійні тренінги, творчі майстерні, презентації, відеоконференції, фестиваль методичних ідей тощо) з метою ознайомлення колег з власними педагогічними новаторськими доробками засобами інформаційно-комунікаційних технологій (Microsoft Teams, Zoom).

- Створення відеороликів для обміну педагогічним досвідом у програмі Windows Movie Maker.

- Використання блогів у роботі вихователя.
- Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій з метою оптимізації системи самоосвітньої діяльності вихователя.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Головань М. С. Інформатична компетентність: сутність, структура та становлення. *Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах*: науково-методичний журнал. 2007. № 4. С. 62–69.

2. Дяченко С. В. Підготовка майбутніх вихователів до формування основ комп'ютерної грамотності старших дошкільників : дис....канд. пед. наук : 13.00.04 / Луганський національний університет імені Тараса Шевченка. Луганськ, 2009. 225 с.

3. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

4. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій у професійній діяльності. *Наука і освіта* : науково-практичний журнал. Одеса : Південний науковий центр АПН України, 2011. № 6/СІІ. С. 158–160. (Спецвипуск «Вища освіта в сучасному суспільстві: шляхи оновлення та засоби реформування »).

5. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників : дис....кандидата. пед. наук : 13.00.08 . Одеса, 2012. 239 с.

6. Тимофєєва І. Б. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Нац. акад. пед. наук України, Ін-т проблем виховання. Київ, 2017. 267 с.

7. Lystopad Oleksii, Mardarova Iryna, Racu Igor The formation of future preschool teachers' competence required for using computer technology. *Наука і освіта*: науково-практичний журнал. Одеса: ПНПУ імен К. Д. Ушинського, 2017. 5/CLVIII. С. 24–27.

## ТЕХНОЛОГІЧНА КАРТА ДИСЦИПЛІНИ

<p>Семінар-практикум «Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій в роботу з дітьми».</p>	<p>Участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком: «Можливості застосування ІКТ в роботу з дітьми», дискусія; групове обговорення, понятійне розминання.</p>	<p>1. Доповідь-презентація (за вибором студента): Сутність понять «інформаційно-комунікаційні технології», «нові інформаційні технології», «комп'ютерні технології». Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у ігровій та навчальній діяльності дошкільника. Комп'ютер як елемент розвивального предметного середовища закладу дошкільної освіти. 2. Підготовка до дискусії «Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у життєдіяльності дітей: переваги та недоліки». 3. Обговорення і захист доповідей-презентацій. 4. Дискусія «Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій у життєдіяльності дітей: переваги та недоліки». 5. Розробка і обговорення мапи розуму «ІКТ у роботі з дітьми».</p>	<p>До практичного заняття</p> <p>На практичному занятті</p>
<p>Семінар-практикум «Особливості безпечного використання інформаційно-</p>	<p>Постановка проблеми «Безпека дитини при застосуванні ІКТ»; «Організація КІК</p>	<p>1. Доповідь-презентація (за вибором студента): Інструкція з безпеки життєдіяльності учасників освітнього процесу ЗДО під час роботи з</p>	<p>До практичного заняття</p>

<p>комунікаційних технологій: посадова інструкція вихователя»</p>	<p>в умовах ЗДО»; рефлексія досвіду; дискусія; групове обговорення, робота в мікрогрупі, відпрацювання «Soft skills»</p>	<p>комп'ютерною технікою; Фізіолого-гігієнічні і психофізіологічні вимоги до безпечного використання інформаційно-комунікаційних технологій в закладі дошкільної освіти. Психологічні наслідки використання інформаційно-комунікаційних технологій. Організація комп'ютерного ігрового комплексу (КІК) у закладі дошкільної освіти.  2. Підготовка до дискусії «Вимоги до організації комп'ютерної кімнати та кімнати релаксації у закладі дошкільної освіти».  3. Обговорення і захист доповідей-презентацій.  4. Дискусія «Вимоги до організації комп'ютерної кімнати та кімнати релаксації у закладі дошкільної освіти».  5. Робота в групі: розробка і обговорення мапи розуму «Дидактичні, естетичні, розвивальні, виховні, критерії оцінки ефективності цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку».</p>	<p>На практичному занятті</p>
<p>Круглий стіл «Використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі: досвід України та Європейські</p>	<p>Понятійне розминання; постановка проблеми «Нормативні документи упровадження ІКТ в освітній процес»;</p>	<p>1. Доповідь-презентація (за вибором студента): Інформатизація дошкільної освіти в Україні. Основні проблеми цифровізації освітнього процесу закладу дошкільної освіти.</p>	<p>До практичного заняття</p>

орієнтири»	«Український і Європейський досвід інформатизації і цифрофізації дошкільної освіти» рефлексія досвіду; Аналіз державних документів. групове обговорення; робота в мікрогрупі, відпрацювання «Soft skills», есе, контрольна робота I	Завдання використання інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Державні стандарти дошкільної освіти щодо використання в освітньому процесі закладу дошкільної освіти інформаційно-комунікаційних технологій. Зарубіжний досвід використання інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільній освіті. 2. «Аналіз нормативних документів» з використання інформаційно-комунікаційних і цифрових технологій в освітньому процесі ЗДО, а саме: Базовий компонент дошкільної освіти: державний стандарт дошкільної освіти. Про авторське право і суміжні права : Закон України. Про дошкільну освіту : Закон України. Про інформацію : Закон України. Я у світі: програма розвитку дитини від народження до шести років. 3. Написання есе (тема за вибором студента): • Основні проблеми інформатизації та	
------------	--	--	--

		<p>цифровізації дошкільної освіти в Україні.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Комп'ютер та здоров'я дитини: правила безпеки під час роботи з комп'ютером.</li> <li>• Інформаційно-комунікаційні технології як елемент розвивального предметного середовища сучасного ЗДО.</li> <li>• Досвід використання інформаційно-комунікаційних та цифрових технологій у роботі з дітьми в країнах Європи.</li> <li>• Вітчизняний досвід упровадження комп'ютерних технологій в освітній процес ЗДО.</li> <li>• Різні підходи до можливостей використання інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дошкільниками.</li> <li>• Основні санітарно-гігієнічні, медичні та психологічні вимоги до впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі ЗДО.</li> <li>• Психологічні наслідки використання інформаційно-комунікаційних технологій в роботі з дітьми.</li> <li>• Використання Інтернет-ресурсів у роботі вихователя ЗДО.</li> </ul> <p>4. Контрольна робота 1.</p>	<p>На практичному</p>
--	--	---	-----------------------



		<p>5. Обговорення і захист доповідей-презентацій, дискусія.</p> <p>6. Групова робота: розробка і обговорення мап розуму «Інформатизація і цифрофізація дошкільної освіти», «Європейський досвід упровадження ІКТ в освітній процес».</p>	занятті
<p>Вирішення практичних завдань «Організація занять з використанням інформаційно-комунікаційних технологій в умовах закладу дошкільної освіти»</p>	<p>Понятійне розминання; участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком: «особливості організації роботи з дітьми з використанням ІКТ». Робота в мікрогрупі. Відпрацювання «Soft skills». Робота в командах, аналізувати й дискутувати згідно ролей: «експерти – розробники»</p>	<p>1. Доповідь-презентація (за вибором студента): Особливості організації занять для дітей дошкільного віку з комп'ютерною підтримкою. Структура заняття з використанням інформаційно-комунікаційних технологій для дошкільників. Специфіка комп'ютеру як інструменту вихователя в роботі з дошкільниками. Навчальні та ігрові програми, їх місце в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Поняття про цифрову компетентність і комп'ютерну грамотність дітей старшого дошкільного віку. Основні показники підготовки дитини до роботи з комп'ютером.</p> <p>2. Складання перспективного плану проведення занять з комп'ютерною підтримкою (на квартал) - розробка планування занять з комп'ютерною підтримкою для дітей</p>	До практичного заняття

		<p>дошкільного віку на три місяці (молодша/середня/старша група).</p> <p>3. «Конспект заняття з комп'ютерної грамотності» – розробка конспекту заняття з комп'ютерної грамотності для дітей старшого дошкільного віку (тема за вибором студента):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ознайомлення з комп'ютерною залю, правилами перебування в приміщенні комп'ютерами;</li> <li>• ознайомлення з призначенням комп'ютеру, історією його створення;</li> <li>• ознайомити з можливостями застосування комп'ютеру у різних професіях;</li> <li>• ознайомити з поняттям «інформація», дати уявлення про те, що комп'ютер обробляє велику кількість інформації;</li> <li>• ознайомити зі складниками комп'ютера, вчити вмикати/вимикати комп'ютер;</li> <li>• формувати уявлення про монітор та його призначення;</li> <li>• ознайомити дітей з клавіатурою та її особливостями (функціями різних клавіш);</li> <li>• ознайомити з маніпулятором «миша», його призначенням;</li> </ul>	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• дати дітям уявлення про курсор та його призначення на екрані;</li> <li>• дати дітям уявлення про відмінну попередньої дії (клавіша Esc);</li> <li>• ознайомити дітей з «робочим столом» комп'ютера, значками які на ньому розташовані;</li> <li>• ознайомити дітей з флеш-носієм, його призначенням;</li> <li>• ознайомити дітей з графічним редактором Paint;</li> <li>• вчити дітей працювати з інструментами графічного редактора Paint;</li> <li>• вчити створювати малюнок у графічному редакторі Paint (за допомогою геометричних фігур);</li> <li>• ознайомити дітей з текстовим редактором Word (або блокнот);</li> <li>• вчити працювати з панеллю інструментів текстового редактора Word (або блокнот);</li> <li>• ознайомити дітей з навчально-розвивальними програмами, правилами безпечного їх використання;</li> <li>• ознайомлювати дітей з адвентурною грою (приклад гри);</li> <li>• ознайомлювати дітей з ролевою грою (приклад гри);</li> <li>• ознайомлювати дітей з грою стратегією (приклад гри);</li> </ul>	
--	--	---	--

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• ознайомлювати дітей з грою симулятором (приклад гри);</li> <li>• ознайомлювати дітей з логічною грою (приклад гри);</li> <li>• ознайомлювати дітей з особливостями безпечного пошуку у мережі Інтернет;</li> <li>• підсумкове заняття (перевірка закріплених тем).</li> </ul> <p>4. Обговорення і захист доповідей-презентацій.</p> <p>5. Рольова гра: обговорення і експертиза планів занять з комп'ютерною підтримкою на прикладів занять з комп'ютерної грамотності.</p>	На практичному занятті
Вирішення практичних завдань «Створення цифрових навчальних матеріалів для дошкільників»	Участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком: «Розробка цифрових навчальних та ігрових продуктів для дітей»; Розвиток творчих здібностей, практичних навичок роботи з програмним забезпеченням (Microsoft Office (PowerPoint, Word, Publisher), Opera або Google Chrome).	1. Доповідь-презентація (за вибором студента): Використання комп'ютерних програм у розробці й оформленні навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку. Програма Microsoft Word і її використання у роботі з дітьми дошкільного віку. Поняття «презентація», можливості її використання в організації ігрової і навчальної діяльності дошкільників з комп'ютерною підтримкою. Оформлення презентацій у програмі PowerPoint (шаблони оформлення презентацій, макети слайдів, створення надписів, вставка	До практичного заняття

	<p>Відпрацювання «Soft skills». Контрольна робота 2</p>	<p>малюнків, анімація тексту і малюнку, показ слайдів).          Можливості використання програми Microsoft Publisher в оформленні цифрових навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку (інформаційні бюлетені, публікації, календарі, грамоти, буклети, листівки тощо).          2. Контрольна робота 2.          3. Обговорення і захист доповідей-презентацій.          4.Робота в групі: розробка і обговорення мапи розуму «Алгоритм створення цифрових матеріалів для дошкільників».          5. Практична робота з комп'ютерним програмним забезпеченням (Microsoft Office (PowerPoint, Word, Publisher), Opera або Google Chrome).</p>	<p>На практичному занятті</p>
<p>Вирішення практичних завдань «Можливості використання інформаційно-комунікаційних технологій в умовах ЗДО»</p>	<p>Участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком: «Використання ІКТ у професійній діяльності вихователя». Робота в мікрогрупі. Відпрацювання «Soft skills», практичних навичок роботи з комп'ютерними</p>	<p>1. Доповідь-презентація (за вибором студента): Оформлення документації вихователя з використанням комп'ютерного програмового забезпечення. Використання Інтернету в роботі вихователя. Сайти і портали, що можна використовувати у професійній діяльності вихователя. Організація дистанційної освіти дошкільників.          2. «Ресурси Інтернету – вихователю» - добір та</p>	<p>До практичного заняття</p>

	<p>програмами (Microsoft Office: Microsoft Word, Opera, Google Chrome). Робота в командах, аналізувати й дискутувати згідно ролей: «експерти – розробники»</p>	<p>створення картинок, музики, книжок, статей, картотеки електронних адрес на допомогу вихователю (за обраною темою);</p> <p>3. «Документація вихователя» – оформлення прикладів документації вихователя (журнал вихователя, портфоліо на дитину, календарне планування, консультація для батьків тощо).</p> <p>4. Обговорення і захист доповідей-презентацій.</p> <p>5. Рольова гра: обговорення і експертиза документації вихователя, інтернет-ресурсів – вихователю (добір та створення картинок, музики, книжок, статей, картотеки електронних адрес)</p> <p>6. Групова робота: розробка і обговорення мап розуму «Організація дистанційної роботи з дітьми», «Цифрові інструменти вихователя».</p> <p>7. Практична робота з комп'ютерним забезпеченням (Microsoft Office: Microsoft Word, Opera, Google Chrome).</p>	<p>На практичному занятті</p>
<p>Вирішення практичних завдань «Партнерська-взаємодія закладу дошкільної освіти і сім'ї засобами</p>	<p>Участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком: «Ефективні форми взаємодії ЗДО і родини</p>	<p>1. Доповідь-презентація (за вибором студента): Використання інформаційно-комунікаційних технологій у просвітницькій роботі з батьками засобами інформаційно-</p>	<p>До практичного заняття</p>



інформаційно-комунікаційних технологій»	засобами ІКТ»» Відпрацювання «Soft skills», навичок роботи з комп'ютерними програмами (Publisher, Opera, Google Chrome, Skype).	комунікаційних технологій. Електрона пошта як засіб дистанційного спілкування вихователя з батьками дітей дошкільного віку. Проведення онлайн-консультації з батьками через Інтернет за допомогою Skype-зв'язку. Сайт закладу дошкільної освіти. 2. Обговорення і захист доповідей-презентацій. 5. Групова робота: розробка і обговорення мапи розуму «Форми роботи з батьками з використанням інформаційно-комунікаційних технологій». 4. Практична робота з комп'ютерним програмним забезпеченням (Publisher, Opera, Google Chrome, Skype).	На практичному занятті
Семінар-практикум «Використання інформаційно-комунікаційних технологій при формуванні педагогічної культури вихователя». Рольова гра «Презентація та експертиза цифрових матеріалів»	Участь у колективному обговоренні з динамічним зворотнім зв'язком: «Формування педагогічної майстерності вихователя засобами ІКТ», «Обмін педагогічним досвідом засобами ІКТ». Відпрацювання «Soft skills», навичок роботи з	1. Доповідь-презентація (за вибором студента): Організація процесу обміну передовим педагогічним досвідом з метою ознайомлення колег з власними педагогічними новаторськими доробками засобами інформаційно-комунікаційних технологій (Microsoft Teams, Zoom). Створення відеороликів для обміну педагогічним досвідом у програмі Windows Movie Maker. Використання блогів у	До практичного заняття

	<p>комп'ютерними програмами (Teams, Zoom Windows Movie Maker). Робота в командах, , аналізувати й дискутувати згідно ролей: «експерти – розробники». написання контрольної роботи 3</p>	<p>роботі вихователя. Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій з метою оптимізації системи самоосвітньої діяльності вихователя. 2. Контрольна робота 3. 3. Обговорення і захист доповідей-презентацій. 4. Практична робота з комп'ютерним програмним забезпеченням (Teams, Zoom Windows Movie Maker). 5. Рольова гра «Презентація та експертиза цифрових матеріалів»</p>	<p>На практичному занятті</p>
--	---	---	-------------------------------

**Критерії оцінювання індивідуального науково-дослідного  
завдання з навчальної дисципліни  
«ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В  
ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ»**

№	Бали	Мультимедіа	Зміст
1.	15-13 балів	Студенти ефективно та творчо застосовують потужність саме тих мультимедіа ефектів, які прийнятні для обраного виду роботи. Використано всі елементи.	Студенти показують очевидне поглиблення та розуміння теми; проєкт привертає увагу аудиторії. Проєкт має чіткі цілі, які відповідають темі. Акцент на важливих питаннях. Включена інформація добута із різноманітних джерел. Повністю виконані всі завдання проєкту: розроблено презентацію для дітей старшого дошкільного віку (програма Microsoft PowerPoint), інформаційний бюлетень для дітей середнього дошкільного віку та батьків (програма Publisher), відеоролик для вихователів (програма Windows Movie Maker), веб-сайт ЗДО (програма Publisher), відеоконференцію (програма Microsoft Teams або Zoom). Студенти повністю захистили проєкт, відповіли на всі запитання експертів. Проєкт корисний не тільки для студентів, які його створили.
2.	12-10 балів	При використанні проєкту достатня кількість мультимедійних ефектів у збалансованому, привабливому та доступному вигляді. Елементи показують оригінальність роботи. За винятком, більшість ефектів сприяють повному розкриттю теми. Можуть бути	Проєкт має чіткі цілі, які відповідають темі. Включена інформація добута із різноманітних джерел. Не повністю виконанні завдання проєкту. Студенти захистили проєкт, відповіли на всі запитання експертів. Проєкт корисний не тільки для студентів, які його створили.

		декілька технічних, не дуже серйозних, проблем при запуску електронних матеріалів.	
3.	9-7 балів	При розробці проекту використано лише 2-3 медіаефекти. Є деякі технічні проблеми з якими перегляд проєкту ускладнюється, але перегляд все ж можливий.	Інформація подана структуровано, зрозуміло для аудиторії. Не повністю виконанні всі завдання проєкту, або відсутні 1-2 завдання. При захисті проєкту студенти не завжди могли дати повну, чітку відповідь на запитання експертів.
4.	6-4 бали	При розробці проєкту використано лише 2 медіаефекти, але технічні проблеми не дозволяють ефективно їх демонструвати, чути, чи розуміти зміст.	Проєкт сфокусований на темі, але не висвітлює її. Є певна організаційна структура, але вона не простежується. Не повністю виконанні всі завдання проєкту, або відсутні 3 завдання. Є фактичні помилки чи незрозумілості, але вони не значні. При захисті проєкту студенти не змогли надати повні, чіткі відповіді на більшість запитань експертів.
5.	3-1 бал	При розробці проєкту використано 1 медіаефект, але технічні проблеми не дозволяють ефективно його демонструвати, чути чи розуміти зміст.	Проєкт сфокусований на темі, але не висвітлює її. Відсутня організаційна структура. Не повністю виконанні всі завдання проєкту, або відсутні 4 завдання. Є суттєві помилки чи незрозумілості. При захисті проєкту студенти не змогли надати повні, чіткі відповіді на більшість запитань експертів, або взагалі не змогли відповісти на жодне запитання.
6.	0 балів	Проєкт не виконано.	Проєкт не виконано.

Додаток В

## ПРИКЛАДИ СТУДЕНТСЬКИХ РОЗРОБОК

### Заняття з комп'ютерної грамотності

Заняття з комп'ютерної грамотності «В гостях у Комп'ютоші».

Мета ознайомити дітей з комп'ютерною залою, правилами перебування за комп'ютером, розвивати психічні процеси, виховувати бажання користуватися персональним комп'ютером.

Обладнання: зображення Комп'ютоші, комп'ютерної зали, людей різних професій, технічних пристроїв, релаксаційна музика.



Хід заняття:

Доброго дня дітки! Сьогодні до нас прийшов лист від нашого друга Комп'ютоші. Він запрошує нас у гості. Дітки погляньте на картинки, на них зображена комп'ютерна зала, там живуть комп'ютери.

Дітки, а нагадайте мені, що таке комп'ютери? (відповіді). Для чого вони потрібні?

А давайте згадаємо правила поведження з комп'ютерною технікою.

Дидактична гра «Вірно – не вірно».

Дітям називається правило поведження з комп'ютером (або планшетом), якщо воно правильне, діти підскакують, якщо ні махають руками.

- можна торкатися розеток і комп'ютерних кабелів;
- можна торкатися руками до комп'ютеру (або планшета);
- можна торкатися руками монітору;
- можна торкатися руками екрану планшета;
- можна самому запускати комп'ютер (або планшет) без дозволу;
- можна натискати на клавіші клавіатури або миші;
- можна стукати по клавіатурі;
- можна грати у комп'ютерні ігри разом з другом на одному комп'ютері;
- можна їсти за комп'ютерним столом;
- можна працювати за комп'ютером (або планшетом) з брудними руками.

Комп'ютоша: пропонує поглянути на сюжетну картинку (хлопчик працював на комп'ютері і виникла пожежа). Що на ній зображено? Що хлопчику потрібно робити при пожежі? Кого потрібно викликати? Які при гасінні вогню використати предмети? (відповіді дітей).



Комп'ютоша: зараз є велика кількість комп'ютерів різних видів (комп'ютер, ноутбук, планшет, смартфон). Комп'ютери застосовують люди різних професій, а як ви думаєте яких? (відповіді дітей).

- Навіщо комп'ютер космонавту?
- Навіщо комп'ютер лікареві?



- Навіщо комп'ютер бухгалтеру?
- Навіщо комп'ютер письменнику?

Дітки, щоб комп'ютер не наніс шкоди здоров'я потрібно дотриматись певних правил. По перше берегти оченята. Я вам зараз покажу деякі вправи, щоб ваші оченята були здорові, сядьте зручненько.

(Діти повторюють вправи).

### **Фізкульт-гімнастика для очей [7, с. 94].**

Наші очі оченята вміють так багато:

Можуть мружитись на сонце

*(примружити очі)*

заглядати у віконце

*(витягти шию і дивитися перед собою)*

Можуть плакати-ридати

*(похитування голови, імітація плачу)*

Можуть весело моргати

*(підморгнути, то одним, то іншим оком)*

Вміють очі усміхатись

*(зображення усміхненого погляду)*

Дітки, ви молодці. Давайте скажемо Комп'ютоші – спасибі.

Заняття з комп'ютерної грамотності «Дивовижна клавіатура».

Мета: ознайомити дітей з клавіатурою, її призначенням і функціями; вчити дітей відшукувати різні знаки на клавіатурі, закріплювати знання про правила роботи на комп'ютері, розвивати вміння працювати на клавіатурі, виховувати бажання користуватися клавіатурою.

Обладнання: персональний комп'ютер, зображення смешарика Їжачка, брудних рук, розетки, їжі.



Хід роботи:

Доброго дня діти, до нас у гості завітав смішарик Їжачок, давайте його привітаємо.

Їжачок: діти, я прошу вас про допомогу, я вже багато знаю про комп'ютер, проте не знаю як користуватися клавіатурою. Давайте разом навчимося. Тільки спочатку згадаємо правила поводження з комп'ютером.

Дидактична гра «Комп'ютерний ребус».

Дітям демонструються картинки (брудні руки, розетка, їжа).

Діти, що зображено на першій картинці. Правильно – брудні рученята. А як ви гадаєте, чи можна торкатися монітору комп'ютера (або планшета) брудними рученятами? (відповіді).

На наступній картинці зображена – розетка. Дітки, а чи можна торкатися розетки чи кабелів на комп'ютері? (відповіді).

На наступній картинці зображена – їжа. Дітки, а чи можна їсти і пити біля комп'ютера (або планшета)? Ні, чому? (відповіді).

Молодці дітки, відгадайте загадку (загадка про клавіатуру).

Багато клавiш, рiзні знаки,

На них потрібно натискати.

Допомагають нам писати,

Ними в iгри можна грати.

Ну i цiкава ця натура,

Звісно ж, це – **клавіатура**.

Молодці, ви знаєте, за допомогою клавіатури можна подавати різні команди. Подивіться клавіатуру на ній зображені різні знаки, які? (відповіді дітей).

Правильно, на клавіатурі є багато знаків, що позначають літери і цифри, які з них ви знаєте.

А які ще знаки ви бачите на клавіатурі (стрілки). Їжачок, я знаю вони допомагають керувати курсором, пересуваючи його донизу, вгору, ліворуч, праворуч.

Діти на клавіатурі відшукайте і натисніть на стрілочку, що показує вниз, а тепер праворуч (діти індивідуально виконують завдання).

Їжачок, а ще бачу знизу клавіатури дуже велику клавiшу. Це – пробiл, ця клавiша допомагає роздiляти слова. Діти відшукайте її а клавіатурі і натисніть на неї (діти виконують завдання).

Їжачок, а ще на клавіатурі є клавiша «Enter», вона призначена виконувати введену команду, де ж вона, дітки знайдіть її на

клавіатурі (діти виконують завдання). Дуже багато клавiш є на клавіатурі, вони всі поєднані у певному порядку і дуже важливі.

Їжачок, щось я втомився давайте з вами проведемо фізкульт-хвилинку

(діти виконують вправи).

*Раз, два – рівна голова!*

*Три, чотири, п'ять – будемо очі затулять!*

*Шість, сім – знов відкрили, на вісім – затулили.*

*Міцно, міцно, потримали і знов розпочали.*

*П'ять разів ми повторили і за стіл ми знову сіли [7, с. 97].*

Вихователь на своєму комп'ютері набирає слово – «Їжапок».

Дітки, чи правильно я написала слово (відповіді).

Їжачок: ні не правильно, ні «Їжапок», а «Їжачок», потрібно виправити. Що ж робити?

Дітки для цього є клавiші «Backspace» і «Delete» вони допомагають виділяти не правильно написані слова, знайдіть їх на комп'ютері (діти виконують завдання).

Діти, а тепер знайдіть клавiші літери: В, С, Е, Л, К, А. Що за слово у нас з'явилося? Правильно – веселка. Що таке веселка, з яких кольорів вона складається, давайте їх порахуємо, скільки кольорів вийшло. Правильно – 7. А зараз натисніть клавiшу – 7. А тепер всі цифри, що позначають кольори: від 1 до 7.

Молодці діти, бачити, що без клавіатури ми не можемо працювати за комп'ютером, вона дуже потрібна.

Їжачок, спасибі вам велике, я дізнався про багато клавiш клавіатури, дітки до нової зустрічі.

Заняття з комп'ютерної грамотності «Подружка клавіатури – мишка».

Мета: ознайомити дітей з комп'ютерною мишкою, її призначенням і функціями; розвивати вміння діяти з нею, виховувати бажання користуватися комп'ютерною мишкою.

Обладнання: персональний комп'ютер, комп'ютерна мишка, комп'ютерний килимок, зображення смешарика Кроша.



Хід заняття: дітки прийшов смішарик Крош. Давайте його привітаємо і запитаємо, навіщо він прийшов до нас. Дітки, Їжачок попросив мене купити йому у подарунок комп'ютерну мишку, але я не знаю, що це, як вона виглядає, допоможіть мені.

Вихователь загадує загадку.

Так, правильно це маніпулятор миша, візьміть його до рук, роздивіться. На що він схожий? Правильно на звірка мишку.

А для чого комп'ютерна миша потрібна, як ви гадаєте? (відповіді дітей). Коли ми натискаємо на мишку, комп'ютеру йдуть команди.

Мишка любить рухатися лише по килимку, він у вас під мишкою, роздивіться його, який він на дотик. А тепер Крош і діти натисніть на мишку, що ви відчуваєте? (вона клацнула).

А тепер давайте поглянемо як правильно держати маніпулятор миша на малюнку (діти роздивляються малюнок). А тепер спробуйте самі: повністю накрийте долонею, великий палець і мізинець з боку, середній палець на правій кнопці, вказівний на лівій, безіменний збоку коло мізинця. Порухайте мишкою, молодці.

Мишка допомагає нам рухати курсор, відкривати різні комп'ютерні програми, відкриває віконце з командами. Натисніть на праву клавішу миші, з'являється прямокутник-віконце, яке допоможе створити папку, спробуйте.

Фізкульт-хвилинка (діти виконують вправи).

Молодці, а тепер знову натисніть на мишку, натискати треба легенько. Мишка також може перетягувати об'єкти. На вашому моніторі зображено сонечко, але воно закотилося. Наведіть курсор мишки на сонечко, натисніть на ліву кнопку і не відпускаючи перетягніть догори.

Ну що, Крош, ми тобі допомогли, давай прощатися. Спасибі друзі, до побачення.

## Заняття з комп'ютерної грамотності «Наші друзі комп'ютер і планшет».

Мета: формувати уявлення як вмикати і вмикає комп'ютер і планшет (призначення клавіші Пуск), що знаходиться на робочому столі, закріпити знання з безпеки за комп'ютерною технікою, розвивати пізнавальні процеси, виховувати бажання використовувати комп'ютер і планшет.

Обладнання: комп'ютер, планшет, м'яч, іграшковий ведмедик, флешка, схема жестів роботи на планшеті



Хід заняття:

Ми сьогодні будемо займатися з технічними засобами. Відгадайте з якими (загадки про комп'ютер і планшет).

Може він порахувати,  
Може він пісні співати,  
Малювати і писати,  
Помилки перевіряти.  
Він багато чого може

І завжди нам допоможе! **(комп'ютер)**

Я практично як комп'ютер  
Грати зі мною дуже круто  
Я маленький і легенький

Візьми мене до рук скоренько **(планшет)**

Дітки, а для чого нам потрібен комп'ютер? А для чого нам потрібен планшет? (відповіді дітей).

А хто з вас вміє запускати комп'ютер або планшет? Пам'ятайте, що комп'ютер і планшет потрібно вмикати тільки з



дозволу і під наглядом дорослого. На них є кнопочка пуск, знайдіть цю кнопочку на комп'ютері (або планшеті) натисніть на неї. На комп'ютері це велика кнопка на системному диску, на планшеті – з правого боку. Спробуємо?

Ось комп'ютер (або планшет) почав загрузатися. А ми поки згадаємо правила безпечної роботи з комп'ютером.

Дидактична гра «Комп'ютерний м'яч».

Дітки, це комп'ютерний м'яч, він знає всі правила безпечної поведінки з комп'ютером і планшетом. Станьте колом, я буду називати правила і кидати м'яч, якщо я говорю правильно, ви м'яч ловите, якщо ні, то відкидаєте.

- комп'ютер (або планшет) можна вмикати самому;
- торкатися до планшета руками;
- сидіти до монітору можна близько;
- можна їсти тістечко біля комп'ютера;
- можна бити по клавіатурі;
- можна постійно грати за планшетом (цілий день).

Молодці.

Дивіться наш комп'ютер (або планшет) загрузився, з'явився робочий стіл. Це зображення на моніторі. Погляньте уважно, а що знаходиться на робочому столі (фонові картинка, значки).

Погляньте на ярличок, що на ньому зображено (комп'ютер), так це мій комп'ютер – він містить знання по наш комп'ютер. А це що за ярличок, на що схожий. Правильно на корзину туди ми відправляємо не потрібні документи, картинки, звуки тощо. Це, що ярличок, нащо схожий (на документ), ця програма допоможе нам набрати текст. А цей ярличок на що схожий на палітру красок, за допомогою цієї програми ми навчимося малювати.

А тепер наведіть курсор на ярличок корзина. Натисніть ліву кнопку і перетягніть на уверх екрану, молодці (якщо працюють з планшетом, натискають пальцем на відповідний ярлик і не відводячи палець перетягують на потрібне місце, переглянути з дітьми схему жестів роботи з планшетом).

Молодці, зараз фізкульт-хвилинка.

Спрямуємо погляд на далеку шафу, що на полиці (іграшка ведмедик). А зараз поглянемо на мій стіл, що на ньому м'ячик. Знову переведемо погляд на ведмедика, а потім знову на м'ячик (5-6 р.). А тепер покліпаємо оченятами.



А зараз знову погляньте на робочий стіл комп'ютера (або планшета). На ньому не повинно бути багато ярликів, документів або картинок, бо буде складно працювати. Всю інформацію (картинки, музику, мультфільми) ми можемо зберігати на флейці (накопичувач). Зручно переносити потрібну інформацію на інший комп'ютер (планшет). Переглянути з дітьми підготовлену інформацію на флейці.

Молодці діти, ви дуже гарно по працювали, пора комп'ютеру (або планшету) відпочивати.

Заняття з комп'ютерної грамотності «Домівка для Ньюші».

Мета: ознайомлення дітей з програмою Paint, її особливостями, розвивати вміння дітей користуватися панелью інструментів програми Paint, виховувати бажання допомогти оточуючим, інтерес до застосування програми Paint.

Обладнання: комп'ютер (або планшет), програма Paint, шаблон домівки, Ньюша, Їжачок, Крош.



Хід заняття:

Дітки, сьогодні до нас завітали Їжачок і Крош, їм потрібна наша допомога. У їх подружки Ньюші зруйнувався будиночок. Потрібно намалювати інший.

А як ми можемо малювати, що для цього потрібно (відповіді дітей). Нам малювати посприє комп'ютер (або планшет). Для цього на робочому столі натисніть на ярлик, на якому зображені фарби – це програма Paint. Перед вами відкрилося вікно програми (по середині аркуш, зверху панель палітри). Роздивіться верхню панель, що там є? (відповіді дітей). Так, тут є:

- ластик, він допомагає прибрати не потрібне;
- олівець, ним можна малювати;
- заливка кольором;

- кольорова палітра;
- літера А, що позначає текст;
- масштаб, сприяє збільшенню малюнка;
- позначка – геометричні фігури;
- позначка – зміна кольорів.

Їжачок і Крош принесли нам малюнок будиночка, яких хоче Ньюша. Давайте поглянемо на нього. З яких геометричних фігур складається бажаний будиночок для Ньюші (відповіді дітей).

Фізкульт-хвилинка (профілактика зору) [7, с. 91].

Втомились наші оченятка,

Потрібна їм зарядка

Мої дітки вміють усміхатись,

а їх оченята дивуватись (*примружити очі*)

Квітинці маленький (*подивитися вниз*),

пташечці гарненькій (*подивитися вгору*).

Та ще в піжмурки пограють (*часто кліпати очима*),

на каруселі покатають (*водити очима по колу*).

Діти, давайте спробуємо за картинкою намалювати домівку для Ньюші програмі Paint. Для цього оберіть правильні геометричні фігури, перетягніть їх на мольберт і залийте потрібним кольором (практична робота за комп'ютером).

Молодці, які гарні будинки у вас. Ну, що Крош і Їжачок, вам подобається. Який обере Ньюша?

Крош і Їжачок: дуже красиві, давайте їх роздрукуємо на принтері і покажемо Ньюші, вона буде дуже задоволена, дітки спасибі.

Заняття з комп'ютерної грамотності «Вітальна листівка для Лосяша».

Мета: ознайомлення дітей з програмою Word, її особливостями, вивчати букви, розвивати вміння користуватися клавіатурою, програмою Word, виховувати інтерес використовувати програму Word.

Обладнання: комп'ютер (або планшет), програма Word, Їжачок, Лосяша, літери абетки.



Хід заняття:

Дітки, сьогодні у гості прийшов Їжачок. А що він приніс, що це за квітка. Правильно це кактус, він дуже схожий на Їжачка, чому? Він приніс кактус тому, бо поспішає на день народження до Лосяша. Проте забув вітальну листівку. Давайте йому допоможемо.

А які літери ви вже вивчили? (відповіді дітей). Сьогодні ми будемо вчитися набирати їх на комп'ютері (або планшеті) за допомогою програми Word.

Натисніть на ярлик, на якому зображений текст – це програма Word. Перед вами відкрилося вікно програми (аркуш, зверху панель). Роздивіться верхню панель, що там є? (відповіді дітей). Так, тут є: букви Ж, К, Ч (вони роблять шрифт тексту жирним, курсивом або підкреслюють), ластик, назва шрифту, розмір шрифту, колір, ластик тощо.

Але нам ще потрібна обов'язково клавіатура, з її допомогою ми будемо набирати вітальний текст.

Їжачок де букви, які потрібно набрати, що це за букви назвіть їх (відповіді дітей). А що за слово склали?

Фізкульт-хвилинка (профілактика зору).

Подорожуємо автобусом [7, с. 90].

Наш автобус трудівник, малят возити звик *(діти сідають зручно на стільцях)*.

Погляньте в різні боки як маленькі сороки *(діти поглядають ліворуч, праворуч)*.

Сонце світить так яскраво *(кліпання очима)*.

Внизу річка глибоченько *(дивитися вниз)*,

Вгорі пташка височенько *(подивитися вгору)*.

А веселка ніби диво простелилася так красиво *(коло очима)*.

Діти, знайдіть і натисніть ці букви (В, І, Т, А, Ю) по порядку на клавіатурі (практична робота за комп'ютером).

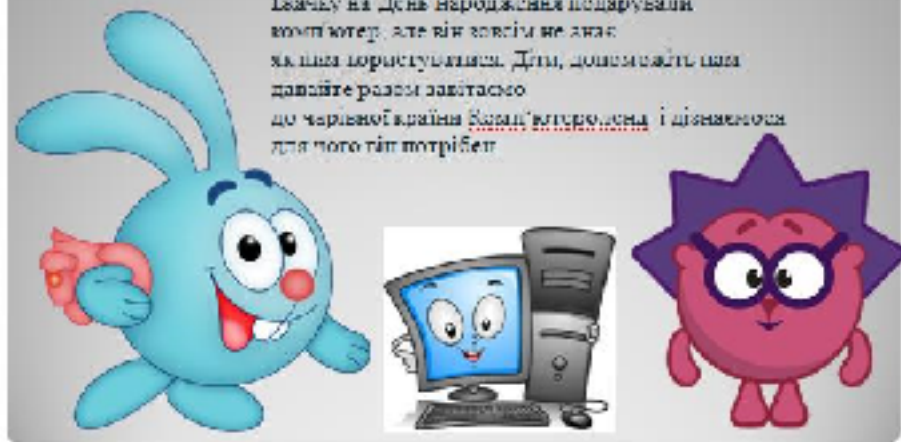
Молодці, Їжачок, дуже задоволений. Тепер він може привітати Лосяша.

## Крош і Їжачок у Комп'ютероленді



Доброго дня дітки! Мене звати Крош, а це мій друг Їжачок.

Їжачку на День народження подарували комп'ютер, але він зовсім не знає як ним користуватися. Діти, допоможіть нам давайіте разом завітасмо до чарівної країни Комп'ютероленді і дізнаємося для чого він потрібен!







Вітаю вас у Комп'ютероланді.  
Привіт мене знаєш Комп'ютеролі.  
Я буду разом з вами  
подорожувати

Ви знаєте, що ми комп'ютери –  
технічні пристрої, що створені  
допомагати людям  
отримувати, зберігати і передавати  
різну цікаву інформацію



малювати

Дітки, ви знаєте, що  
в нашій з допомогою  
ви зможете:



рахувати



спілкуватись з  
рідними і друзями  
через мережу Інтернет

грати у комп'ютерні ігри,  
дивитися мультфільми,  
слухати музику



читати і писати



КОСМОНАВТ

Ми стаємо у пригоді людям різних професій. Подивіться на зображення і назвіть їх



ВЧИТЕЛЬ



ПОЛІЦЕЙСЬКИЙ



МУЗИКАНТ



ЛІКАР



МІЙ ТАТО ВЖЕ БІЛЬШ СХОЖИЙ НА МЕНЕ, ПРО ТЕ ВІН МАЄ МЕНШИЙ ЕКРАН ЗА РОЗМІРОМ

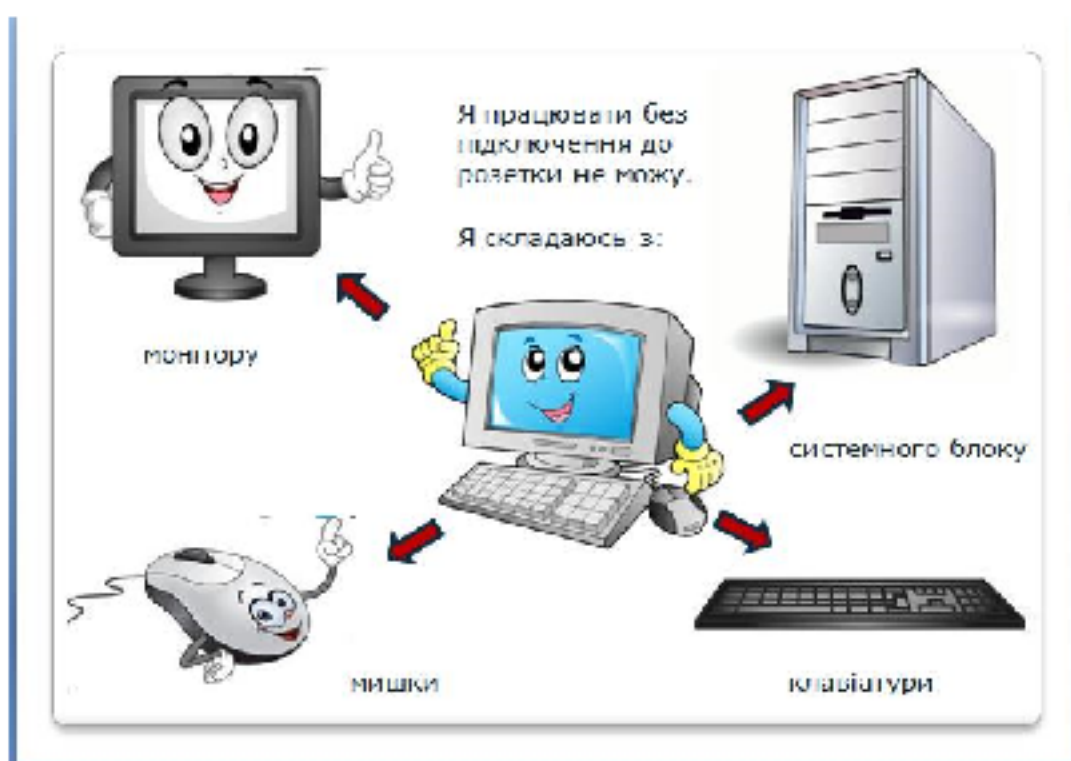
Комп'ютоша, а звідки ви з'явилися? Ви були такі завжди?

Ні, мій дідусь, перший комп'ютер, зовсім на мене не схожий

Він був дуже великий, займав цілу кімнату і дуже галюсний









**принтер**  
(друкує набраний текст, картинки)



**колонки**  
(допомагають слухати музику)



**флешку**  
(зберігає книжки,  
мультфільми, картинки)

Також до мене  
можна підключити:

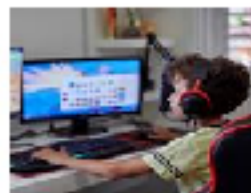


Також комп'ютер можна підключити до мережі Інтернет – інформаційної системи зв'язку. Вона допомагає:



спілкуватися з близькими  
в режимі он-лайн

дивитися  
мультфільми,  
дитячі фільми,  
читати книги,  
слухати музику



грати в он-лайн ігри



Спасибі Комп'ютоша,  
ти дуже цікаво все  
розповідаєш.  
Дуже хочеться вже сісти  
і попрацювати за тобою.

Проте, Крош, я думаю, що  
існують правила  
поводження за  
комп'ютером



Так, Іванчик, ти прав, зараз я їх розповім



не можна близько  
сидіти до монітору



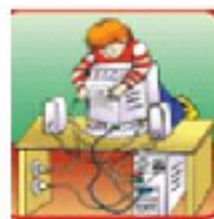
не можна торкатися  
монітору руками



не можна їсти  
за комп'ютером



необхідно рівно  
сидіти за комп'ютером



не можна торкатися  
дрогів руками



не можна  
довго сидіти  
за комп'ютером



Діти, ми також стомилися,  
давайте з вами  
проведемо фізкульт-хвилинку



Діти, ось і закінчилась  
наша подорож,  
до нової зустрічі у Комп'ютеростудії





## Звідки беруться книжки?



Вихователь: Задорожна Вікторія  
Вікторівна

Сдея – 2016-2017 н.р.

1



1



1. Здравствуйте, дітки!  
Мене звуть Дора.  
Це мій друг мавпята Чобіток.

2. Ми дуже любимо читати  
чарівні казки.  
Але, у мене вдома,  
ми прочитали уже всі книжки із казками.  
А чи знаєте ви інші книжки, які не казки?

4. Допоможіть мені дізнатися  
звідки беруться книжки?

2





1 Діти, книжки роблять з паперу

2 А як виготовляють папір?



2 Папір виготовляють з дерев,  
що ростуть у лісі



1 Пустеля



1 Ліс



1 Дітки, нам потрібно  
попратити до лісу.  
На якому з цих  
мапощів зобразили  
ліс?



1 Гора





1 Дітки, ось ми потрапили до лісу, тут так багато дерев

1 Дітки, допоможіть мені, оберіть серед дерев ті, що ростуть у лісі



1 дуб



1 береза



1 яблуня



1 груша



1 ялинка



1 персик

2 А хто рубає дерева у лісі? Правильно Лісоруб. Знайдіть серед людей різних професій - Лісоруба



2 Фермер



2  
2 Кухар



2 Лісоруб



1 Дітки, щоб зробити папір, дерева потрібно зрубати



2 Лікар

2 Дітки, пам'ятаєте, хто я? Правильно, я - Лисеня-шахрай. Це я сховав інструменти Лісоруба

2



1 Здравствуйте дітки, я Лісоруб. Я рубаю дерева. Але хтось украв мої інструменти

1 Допоможіть мені їх відшукати

1



1



Сокира

1  
2

Молоток

1  
2

Шуруп

1  
2

Цвях

1  
2

Гайкові ключі

1 Спробуйте, з'явити їх серед інших предметів

1

1  
2

Кліщі

1



Пилка

1

Молодні дітки, ви знайшли інструменти лісоруба. Тепер він може зрубати дерева і відвести їх до фабрики

1



1



1







1 А ще в книжках є  
красиві малюнки?  
Хто їх малює?  
Правильно художник.



1 Художник



1 2 Кухар



2 Письменник



1

1 Знайдіть серед  
людей різних  
професій:  
Художника



1 Лікар

1 Коли Письменник пише  
текст, а Художник намалює  
ілюстрації, папір потрапляє  
до типографії,  
де з нього роблять книжки

1



2

1



1

Діти, давайте вирушимо, разом  
зі своїм другом півнем Зубком  
у подорож до типографії,  
написати на малюнок.

1

2



3



1

А потім вже книжки  
пограмають до книжкового  
магазину або бібліотеки

2



1

Дякую Вам, тепер я знаю, дітки, де я можу взяти книжки.  
Але які казки мені обрати?

1







1  
2



1  
2



1  
2

1 Дітки, допоможіть мені знайти казку про Козу Дерезу



1



1



1  
2



1

4

Діти, даюємо. Зараз ми підемо до бібліотеки і візьмемо улюблену казку. До побачення!



**Свійські тварини живуть у лісі чи на фермі?**



**Ферма**



**Ліс**

**Роздивись картинки,  
хто з цих тварин живе на фермі?**

кінь



білочка



собачка



Їжачок



кури



корова

**Назви професію людини, що  
доглядає за тваринами на фермі?**



Фермер

Лікар



Кухар



**Роздивись малюнок, назви, що повинен дати фермер поїсти – корові?**

корова



риба



сіно



фермер

м'ясо,  
кістка



**Роздивись малюнок, назви, що повинен дати фермер поїсти – собаці?**

собачка



зерно



фермер

сіно



м'ясо,  
кістка

**Роздивись малюнок, назви, що повинен дати фермер поїсти – коневі?**

кінь



зерно,  
черв'як



м'ясо,  
кістка



сіно



фермер

**Роздивись малюнок, назви, що повинен дати фермер поїсти – курочкам?**



кури



зерно



м'ясо,  
кістка



риба



фермер

**Роздивись малюнок та назви, що корова дає фермеру?**

молоко



корова



фермер



яйця

**Хто з цих тварин захищає будинок фермера?**

собачка



кінь



будинок фермера



фермер



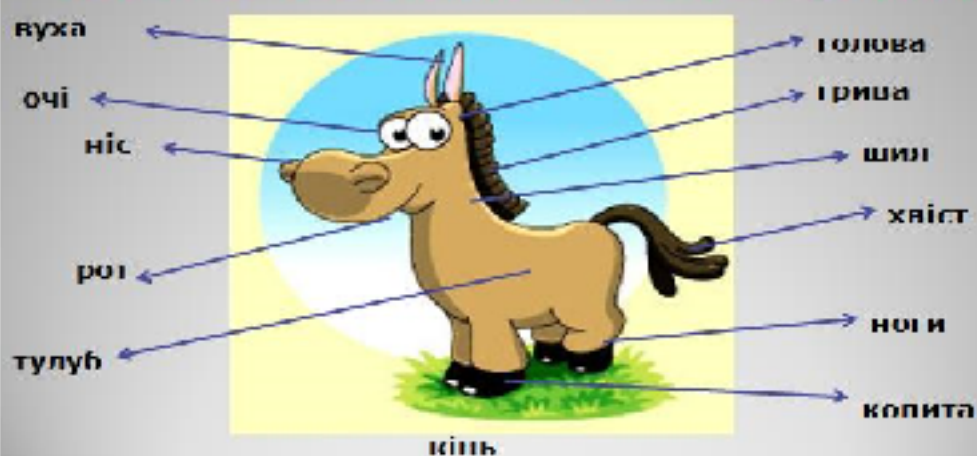
кури



корова



## Назви частини тіла тварини



## Маленьке теля загубило свою маму, знайди її серед інших тварин

теля



корова

собачка



кури



# Бюлетень для дітей і батьків

## Комп'ютерна абетка



Голова для дітей і батьків:

У комп'ютері є  
Файл, який працює  
Головний, як людина.  
А комп'ютер  
(матер)

АБОБІ, людина  
Кабелі, друкар, відеокарта  
Три основні частини  
руч.  
Частини, як  
(матер)

У комп'ютері є  
Два основні частини  
руч.  
Три основні частини  
руч.  
Два основні частини  
руч.  
Два основні частини  
руч.

Попоможи Кроку,  
підготуй відповідь



В ролі матері

Завжди робити  
Щоб не було  
Щоб не було  
Щоб не було  
Щоб не було  
Щоб не було  
Щоб не було  
Щоб не було

14.1.2014 14.1.2014

Розв'язай завдання, роздрубуй,  
познач в рисунку і безпечно зніми  
можливі ризики в комп'ютері



Щоб комп'ютер не хворів  
завжди пильно, уважно  
уникай і жовті



14.1.2014 14.1.2014

Безпечно і правильно працює безпека  
комп'ютерів і мереж



Частинки комп'ютера  
Щоб не було комп'ютерна частина  
Щоб не було комп'ютерна частина  
Щоб не було комп'ютерна частина  
Щоб не було комп'ютерна частина  
Щоб не було комп'ютерна частина  
Щоб не було комп'ютерна частина  
Щоб не було комп'ютерна частина





Правила здорового харчування



Правила здорового харчування

Поміняй шкідливі продукти на здорові

Максимально скороти порції шкідливих продуктів

Замість шкідливих продуктів їж більше овочів, фруктів, ягід, цільнозернових злаків, риби, курки, кролика, індички, яловичини, птиці, кисломолочних продуктів.

Замість шкідливих продуктів їж більше овочів, фруктів, ягід, цільнозернових злаків, риби, курки, кролика, індички, яловичини, птиці, кисломолочних продуктів.

Замість шкідливих продуктів їж більше овочів, фруктів, ягід, цільнозернових злаків, риби, курки, кролика, індички, яловичини, птиці, кисломолочних продуктів.

**Корисні поради:**  
 1. Не їж шкідливі продукти.  
 2. Не їж багато шкідливих продуктів.  
 3. Їж більше овочів, фруктів, ягід, цільнозернових злаків, риби, курки, кролика, індички, яловичини, птиці, кисломолочних продуктів.

Чим замінити шкідливі продукти?



1

Загартовування організму

Загартовування — це процес адаптації організму до змін температури, вологості, вітру, сонячного світла тощо. Це робить організм більш здоровим, збільшує імунітет, покращує сон, апетит, зменшує ризик захворювань.

1. Починай з коротких прогулянок на свіжому повітрі.  
 2. Поступово збільшуй час перебування на вулиці.  
 3. Використовуй різні методи загартовування: контрастний душ, обливання, прогулянки тощо.

**Загартовувати організм можна:**

- 1. Прогулянки на свіжому повітрі.
- 2. Контрастний душ.
- 3. Обливання холодною водою.
- 4. Прогулянки в парку, лісі, біля водойми.
- 5. Заняття спортом на вулиці.
- 6. Використання спеціальних пристроїв.
- 7. Заняття спортом в спортзалі.
- 8. Заняття спортом в басейні.
- 9. Заняття спортом в спортзалі.
- 10. Заняття спортом в спортзалі.

**Загартовувати організм можна:**

1. Прогулянки на свіжому повітрі.
2. Контрастний душ.
3. Обливання холодною водою.
4. Прогулянки в парку, лісі, біля водойми.
5. Заняття спортом на вулиці.
6. Використання спеціальних пристроїв.
7. Заняття спортом в спортзалі.
8. Заняття спортом в басейні.
9. Заняття спортом в спортзалі.
10. Заняття спортом в спортзалі.

1

Правила фізичної активності

Фізична активність — це будь-яка діяльність, яка потребує витрати енергії. Це робить організм більш здоровим, збільшує імунітет, покращує сон, апетит, зменшує ризик захворювань.



1. Використовуй сходи замість ліфта.  
 2. Ходьба — це простий спосіб бути активним.  
 3. Грайте в ігри з дітьми та друзями.

1

Правильно розуміємо шкідливі звички

Шкідливі звички — це дії, які завдають шкоди здоров'ю. Це робить організм більш здоровим, збільшує імунітет, покращує сон, апетит, зменшує ризик захворювань.



1. Не куріть.  
 2. Не пийте алкоголь.  
 3. Не їж шкідливі продукти.

1



1

Діалог сторінки

Сьогодні ми дізнаємося про здорове харчування та фізичну активність.



Увага! Прочитай текст та знайди відповіді на запитання.

**Увага! Прочитай текст та знайди відповіді на запитання.**

1





Специально для детей подготовительного и дошкольного образования  
**Благодарим за внимание! ЗДЕСЬ!**  
**ПРОГРАММА**  
**КОМПЛЕКСНО-ИНТЕГРАЦИОННОЙ РАБОТЫ**  
**«СВЕТ ДЕТСТВА»**

**КОМПЛЕКСНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
 для дошкольного образования детей 3-7 лет



1. **Цели и задачи программы:**  
 1.1. Развитие личности ребенка.  
 1.2. Формирование у ребенка навыков самостоятельности и ответственности.  
 1.3. Развитие творческих способностей ребенка.

2. **Содержание программы:**  
 2.1. Развитие познавательных способностей.  
 2.2. Развитие коммуникативных способностей.  
 2.3. Развитие художественных способностей.  
 2.4. Развитие физических способностей.  
 2.5. Развитие трудовых способностей.

3. **Методы и формы работы:**  
 3.1. Игровые методы.  
 3.2. Методы проектной деятельности.  
 3.3. Методы творческой деятельности.  
 3.4. Методы исследовательской деятельности.

4. **Оформление программы:**  
 4.1. Презентация.  
 4.2. Рабочие тетради.  
 4.3. Карточки-задания.  
 4.4. Иллюстрации.

Специально для детей подготовительного и дошкольного образования  
**Благодарим за внимание! ЗДЕСЬ!**  
**ПРОГРАММА**  
**КОМПЛЕКСНО-ИНТЕГРАЦИОННОЙ РАБОТЫ**  
**«СВЕТ ДЕТСТВА»**

**КОМПЛЕКСНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
 для дошкольного образования детей 3-7 лет



1. **Цели и задачи программы:**  
 1.1. Развитие личности ребенка.  
 1.2. Формирование у ребенка навыков самостоятельности и ответственности.  
 1.3. Развитие творческих способностей ребенка.

2. **Содержание программы:**  
 2.1. Развитие познавательных способностей.  
 2.2. Развитие коммуникативных способностей.  
 2.3. Развитие художественных способностей.  
 2.4. Развитие физических способностей.  
 2.5. Развитие трудовых способностей.

3. **Методы и формы работы:**  
 3.1. Игровые методы.  
 3.2. Методы проектной деятельности.  
 3.3. Методы творческой деятельности.  
 3.4. Методы исследовательской деятельности.

4. **Оформление программы:**  
 4.1. Презентация.  
 4.2. Рабочие тетради.  
 4.3. Карточки-задания.  
 4.4. Иллюстрации.

Специально для детей подготовительного и дошкольного образования  
**Благодарим за внимание! ЗДЕСЬ!**  
**ПРОГРАММА**  
**КОМПЛЕКСНО-ИНТЕГРАЦИОННОЙ РАБОТЫ**  
**«СВЕТ ДЕТСТВА»**

**КОМПЛЕКСНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
 для дошкольного образования детей 3-7 лет



1. **Цели и задачи программы:**  
 1.1. Развитие личности ребенка.  
 1.2. Формирование у ребенка навыков самостоятельности и ответственности.  
 1.3. Развитие творческих способностей ребенка.

2. **Содержание программы:**  
 2.1. Развитие познавательных способностей.  
 2.2. Развитие коммуникативных способностей.  
 2.3. Развитие художественных способностей.  
 2.4. Развитие физических способностей.  
 2.5. Развитие трудовых способностей.

3. **Методы и формы работы:**  
 3.1. Игровые методы.  
 3.2. Методы проектной деятельности.  
 3.3. Методы творческой деятельности.  
 3.4. Методы исследовательской деятельности.

4. **Оформление программы:**  
 4.1. Презентация.  
 4.2. Рабочие тетради.  
 4.3. Карточки-задания.  
 4.4. Иллюстрации.




Специально для детей подготовительного и дошкольного образования  
**Благодарим за внимание! ЗДЕСЬ!**  
**ПРОГРАММА**  
**КОМПЛЕКСНО-ИНТЕГРАЦИОННОЙ РАБОТЫ**  
**«СВЕТ ДЕТСТВА»**

**КОМПЛЕКСНАЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА**  
 для дошкольного образования детей 3-7 лет



1. **Цели и задачи программы:**  
 1.1. Развитие личности ребенка.  
 1.2. Формирование у ребенка навыков самостоятельности и ответственности.  
 1.3. Развитие творческих способностей ребенка.

2. **Содержание программы:**  
 2.1. Развитие познавательных способностей.  
 2.2. Развитие коммуникативных способностей.  
 2.3. Развитие художественных способностей.  
 2.4. Развитие физических способностей.  
 2.5. Развитие трудовых способностей.

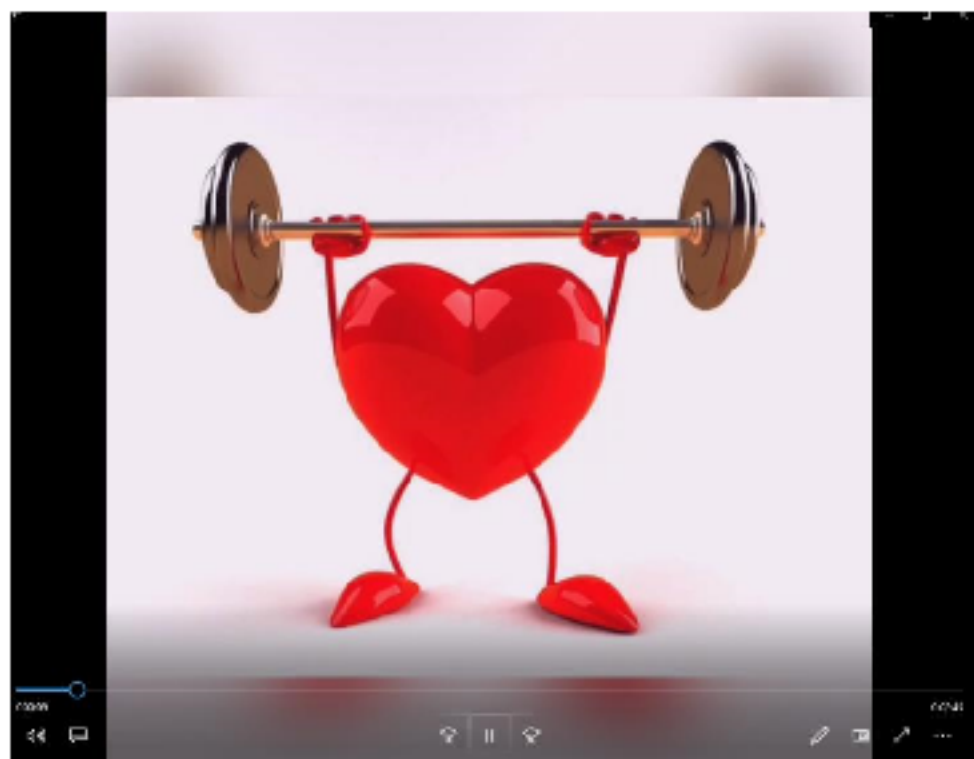
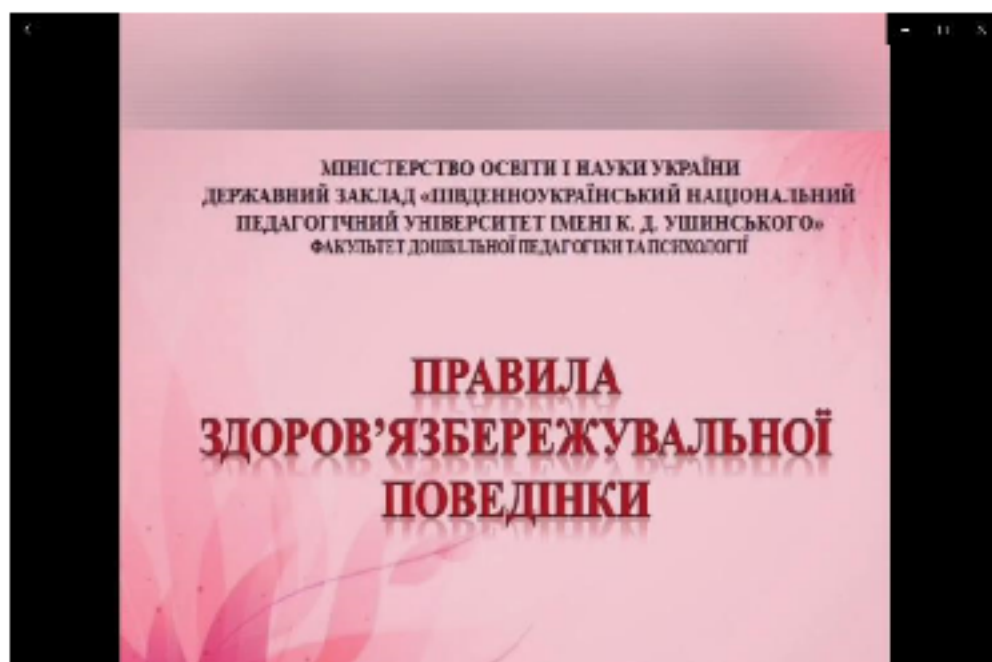
3. **Методы и формы работы:**  
 3.1. Игровые методы.  
 3.2. Методы проектной деятельности.  
 3.3. Методы творческой деятельности.  
 3.4. Методы исследовательской деятельности.

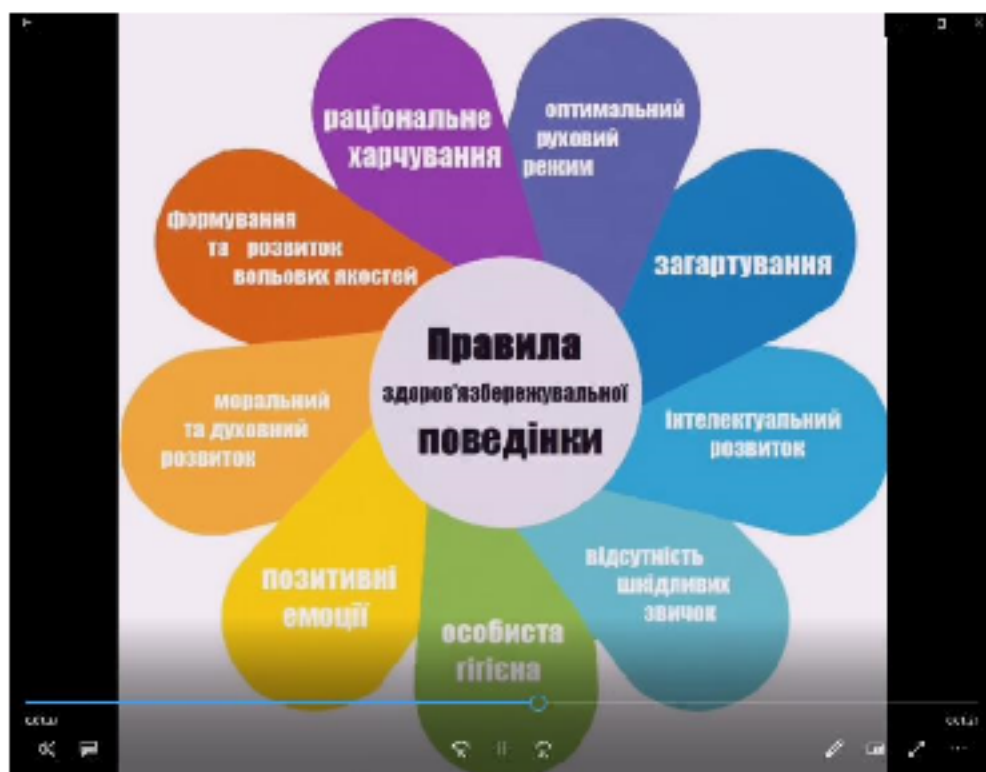
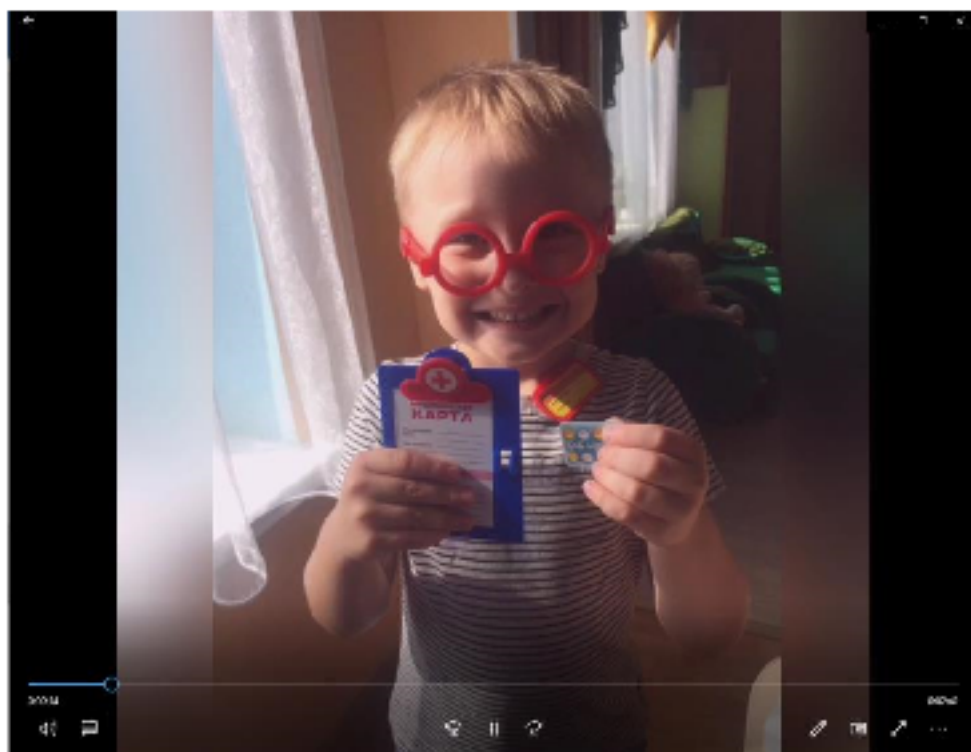
4. **Оформление программы:**  
 4.1. Презентация.  
 4.2. Рабочие тетради.  
 4.3. Карточки-задания.  
 4.4. Иллюстрации.

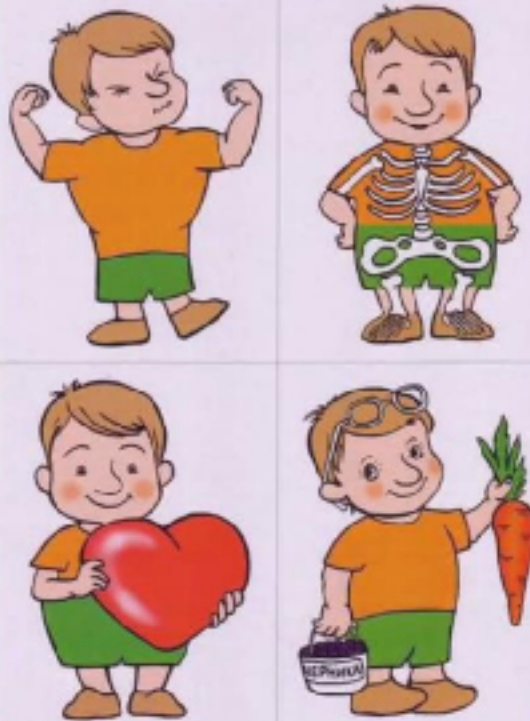


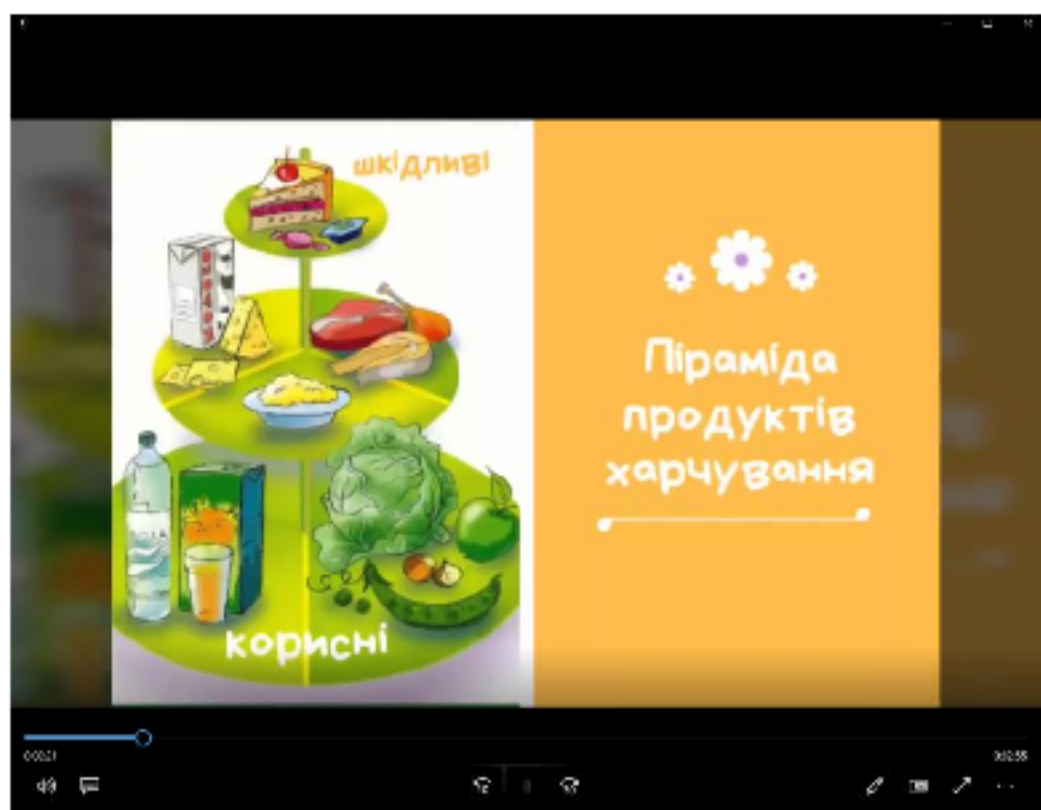
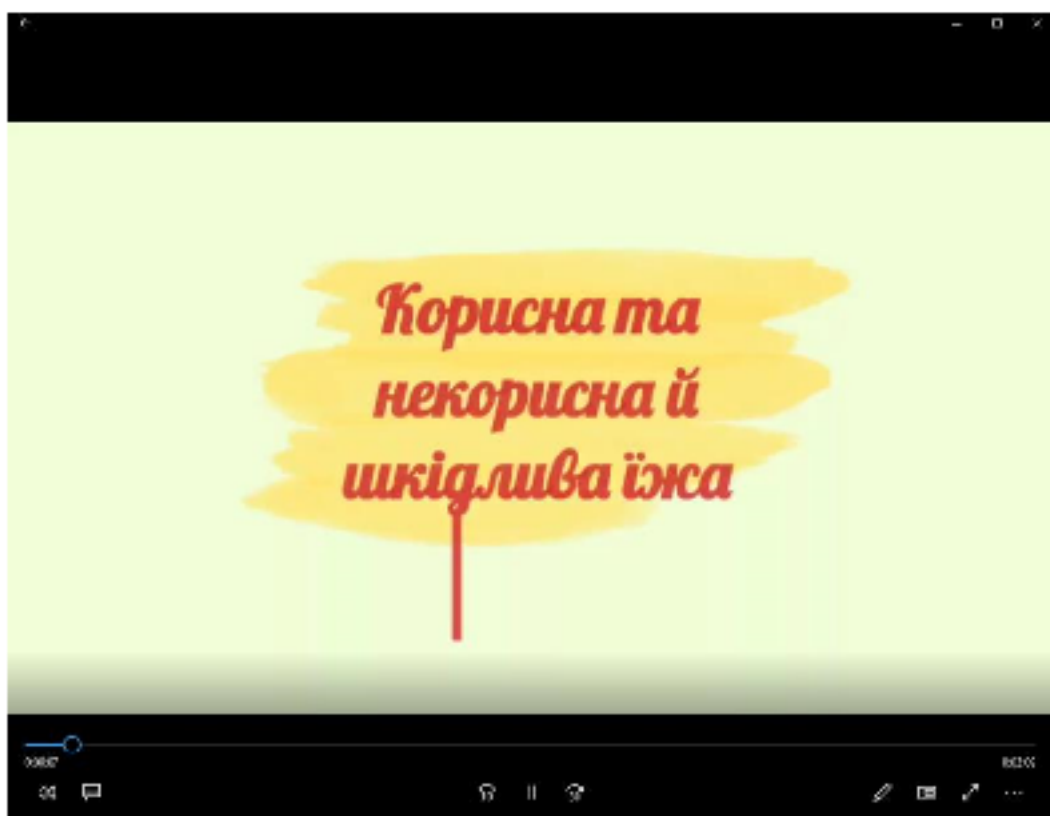


## Приклади відеороликів для вихователів ЗДО











Навчальне видання

Олексій Анатолійович Листопад  
Ірина Костянтинівна Мардарова  
Наталія Миколаївна Гуданич

**ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В  
ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ**  
навчальний посібник  
для студентів зі спеціальності 012 «Дошкільна освіта»