

Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя
Кафедра дошкільної освіти

Пихтіна Н.П.

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ У РОБОТІ З ДІТЬМИ

Навчальний посібник

**Ніжин
2016**

Рекомендовано Вченою радою
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя
(НДУ ім. М. Гоголя)
Протокол № 9 від 04.05.2016 р.

Рецензенти:

Кононко О. Л., доктор психологічних наук, професор, завідувач кафедри дошкільної освіти Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя;

Іванов В. В., доцент кафедри прикладної математики, інформатики та освітніх вимірювань Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя.

Комп'ютерні технології у роботі з дітьми / Н. П. Пихтіна. – Ніжин :
ПЗ2 НДУ ім. М. Гоголя, 2016. – 87 с.

© Н. П. Пихтіна, 2016
© НДУ ім. М. Гоголя, 2016



ЗМІСТ

Передмова	4
Розділ 1. Лекції	7
<i>Змістовний модуль I: Теоретичні аспекти використання засобів інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми</i>	<i>7</i>
1.1. Актуальність вивчення навчальної дисципліни та особливості організації роботи	7
1.2. Характеристика сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що використовуються у діяльності фахівців дошкільної освіти	15
1.3. Вплив інформації та засобів її поширення на сучасну дитину ...	24
1.4. Санітарно-гігієнічні вимоги до використання засобів ІКТ у навчально-виховному процесі дошкільного закладу	40
1.5. Можливості використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку	49
Розділ 2. Робоча програма навчальної дисципліни	67
Рекомендована література	79
Додатки	82

ПЕРЕДМОВА

Сучасний період розвитку суспільства характеризується широким використанням інформаційних комп'ютерних технологій (ІКТ), що проникають в усі сфери людської діяльності й утворюють глобальний інформаційний простір. Невід'ємною і важливою складовою цих процесів є комп'ютеризація освіти. В Україні відбувається модернізація нової системи освіти, зорієнтованої на входження її у світовий інформаційно-освітній простір. Цей процес супроводжують істотні зміни в педагогічній теорії і практиці навчально-виховного процесу, пов'язані з коригуванням змісту технологій навчання, що має бути адекватним сучасним технічним можливостям і сприяти гармонійному входженню дитини в інформаційне суспільство. Тому рівень комп'ютеризації водночас із кадровим і методичним забезпеченням навчального процесу є вирішальним показником оцінювання дієздатності дошкільного закладу.

За безумовної важливості сучасних досліджень, проблема формування професійної компетентності у майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів є недостатньо дослідженою і потребує нових підходів до її розв'язання, систематизації та теоретичного узагальнення. Особливої уваги потребує формування професійної компетентності у процесі вивчення фахових та професійно-зорієнтованих дисциплін, використовуючи комп'ютерні технології. Згідно нової редакції Базового компонента дошкільної освіти вимоги щодо підготовки вихователя сучасного ДНЗ суттєво змінилися. Варіативна частина БКДО, серед інших освітніх ліній, передбачає "комп'ютерну грамотність". Результатом навчання дітей комп'ютерної грамотності є сформованість інформатичної компетентності.

Зміст освіти інформатичної компетенції у варіативній частині передбачає 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. Тому реалізація освітньої лінії "Комп'ютерна грамотність" у ДНЗ вимагає відповідної підготовки майбутніх вихователів, формування у них *професійно-інформатичної компетентності*.

На думку О.Чекан, аналіз наукового фонду та педагогічної практики з формування професійної компетентності майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів засобами комп'ютерних технологій виявив *низку суперечностей* між:

- інформатизацією суспільства, швидкими темпами розвитку мережевих заходів комунікацій та недостатнім їх упровадженням у навчальний процес факультетів дошкільної освіти вишів;

- вимогами Базового компонента дошкільної освіти щодо реалізації освітньої лінії "Комп'ютерна грамота" у дошкільних закладах і відсутністю методичного супроводу використання комп'ютерних технологій;

- наближенням системи освіти України до світових стандартів і низьким рівнем володіння майбутніми фахівцями дошкільної освіти комп'ютерними технологіями.

Необхідною умовою оптимізації цього процесу повинна стати висока професійна підготовленість вихователів до застосування ІКТ в закладах системи дошкільної освіти. Сьогодні вивчення дисципліни „**Комп'ютерні технології у роботі з дітьми**” є важливою складовою нормативної частини навчального плану професійної підготовки студентів ОКР "бакалавр", оскільки знання, отримані при вивченні цієї дисципліни, складуть базис для ефективного застосування інформаційно-комунікаційних технологій у майбутній професійній діяльності фахівців в галузі дошкільної освіти.

З метою оптимізації процесу вивчення студентами дисципліни "**Комп'ютерні технології у роботі з дітьми**", засвоєння її змісту, ефективності виконання самостійної й індивідуальної роботи підготовлений відповідний навчальний посібник.

Зміст навчального посібника побудований на основі змісту навчальної програми з відповідної дисципліни та передбачає вивчення медико-біологічних і психолого-педагогічних основ використання ІКТ у дошкільному закладі, основних можливостей їх застосування у професійній діяльності з фаху, специфіки організації та проведення занять з використанням ІКТ, як засобу розвитку інтелектуальних здібностей старших дошкільників.

Зміст навчального посібника представлений двома розділами: розділ 1 – Лекції, розділ 2 – робоча програма навчальної дисципліни, яка представлена трьома змістовими модулями: **Модуль 1. Теоретичні аспекти використання засобів інформаційно-комунікаційних технологій у закладах дошкільної освіти**, в межах якого розглядаються можливості використання ІКТ у професійній діяльності фахівців дошкільної освіти та характеризуються сучасні інформаційно-комунікаційні технології, необхідні для ефективної професійної діяльності вихователя.

Зміст другого модуля – **Технології використання ІКТ у професійній діяльності фахівців дошкільної освіти** націлений на опрацювання технологій використання ІКТ у професійній діяльності фахівців дошкільної освіти, а саме: використання персонального комп'ютера в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі, пошуку інформації в Інтернет, програмно-педагогічних засобів навчання для дошкільників, розробки дидактичних і

психолого-педагогічних матеріалів вихователя за допомогою комп'ютера, підготовки презентацій, обробки статистичної інформації, діагностики досягнень вихованців, створення електронної бібліотеки вихователя тощо.

Модуль 3. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку в межах якого розкривається специфіка навчальної та виховної роботи з дітьми дошкільного віку за допомогою комп'ютерних технологій.

Оскільки перший змістовий модуль *"Теоретичні аспекти використання засобів інформаційно-комунікаційних технологій у закладах дошкільної освіти"* є теоретичним, лекційним, його зміст складають п'ять тем, передбачених для вивчення навчальною і робочою програмами дисципліни, а саме: актуальність вивчення навчальної дисципліни та особливості організації роботи; характеристика сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що використовуються у діяльності фахівців дошкільної освіти; вплив інформації та засобів її поширення на сучасну дитину; санітарно-гігієнічні вимоги до використання засобів ІКТ у навчально-виховному процесі дошкільного закладу; можливості використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку..

Другий змістовий модуль – *"Технології використання ІКТ у професійній діяльності фахівців дошкільної освіти"* і третій змістовий модуль *"Використання інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку"* мають практичну спрямованість змісту та націлені на вироблення практичних вмінь і навичок студентів.

Зміст навчального посібника як і зміст курсу має допомогти студентам опанувати освітньо-професійну програму за спеціальністю "Дошкільна освіта" ОКР "бакалавр", а також сприятиме реалізації студентами своїх творчих здібностей.

РОЗДІЛ 1. Лекції

Змістовний модуль I: Теоретичні аспекти використання засобів інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми

Лекція 1.1.

Тема: "Актуальність вивчення навчальної дисципліни та особливості організації роботи"

1. Методика роботи з вивчення дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми";
2. Аналіз змісту і методики звіту з виконання індивідуальних завдань з курсу;
3. Аналіз завдань самостійної роботи з курсу.

1. Методика роботи з вивчення дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми".

Метою викладання навчальної дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми" є формування базису знань для ефективного застосування інформаційно-комунікаційних технологій навчання в майбутній професійній діяльності; відповідних медико-біологічних і психолого-педагогічних основ використання ІКТ у дошкільному закладі, основних можливостей персонального комп'ютера як засобу розвитку інтелектуальних здібностей старших дошкільників, специфіки організації та проведення занять з використанням засобів ІКТ.

Основними **завданнями** вивчення дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми" є:

- 1) показати студентам практичну значущість технічних засобів навчання та електронно-обчислювальної техніки в роботі з дітьми, можливостей їхнього використання в майбутній професійній діяльності, а також для самоосвіти;
- 2) ознайомити студентів з прикладними комп'ютерними програмами для дошкільних закладів;
- 3) забезпечити оволодіння студентами методикою ефективного використання прикладного програмного забезпечення для розвитку пізнавальних здібностей старших дошкільників і вивчення санітарно-гігієнічних норм використання ІКТ у дошкільному закладі освіти;
- 4) розвинути творчий потенціал майбутнього фахівця, необхідний йому для подальшої самоосвіти, саморозвитку та самореалізації в умовах бурхливого розвитку засобів ІКТ.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:

знати:

- Можливості використання ІКТ у професійній діяльності фахівців

дошкільної освіти;

- Сучасні інформаційно-комунікаційні технології, необхідні для ефективної професійної діяльності вихователя.;
- Методику оцінки комп'ютерного навчального продукту;
- Програмно-педагогічні засоби навчання для дошкільників;
- Технологію розробки дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів за допомогою комп'ютера;
- Програму Excel, її використання для діагностики досягнень вихованців. Особливості обробки статистичної інформації;
- Алгоритм створення вихователем електронної бібліотеки.

вміти:

- Використовувати персональний комп'ютер в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі та добирати для цього відповідне програмне забезпечення;
- Володіти методикою оцінки комп'ютерного навчального продукту;
- Володіти програмно-педагогічними засобами навчання дошкільників;
- Застосувати технологію розробки дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів за допомогою комп'ютера;
- Працювати в межах алгоритму створення презентацій за допомогою програми Power Point;
- Використовувати програму Excel для діагностики досягнень вихованців та обробки статистичної інформації;
- Володіти алгоритмом створення вихователем електронної бібліотеки.

2. Аналіз змісту і методики виконання й звіту з індивідуальних завдань до курсу.

СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
"Комп'ютерні технології у роботі з дітьми"

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усьог о	у тому числі					усьог о	у тому числі				
		л	п	ла б	ін д	с.р .		л	п	ла б	ін д	с.р .
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Модуль 1. Назва												
Змістовий модуль 1. <i>Теоретичні аспекти використання засобів інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми</i>												
1.1 Актуальність вивчення навчальної дисципліни та особливості організації роботи	5	2	-	2	-	2						
1.2. Характеристика сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що використовуються у діяльності фахівців дошкільної освіти.	6	2	2	-	-	2						
1.3. Вплив інформації та засобів її поширення на сучасну дитину	8	2	2	4	-	-						
1.4. Санітарно-гігієнічні вимоги до використання засобів ІКТ у навчально-		2										

виховному процесі дошкільного закладу.												
1.5. Можливості використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку		2										
Разом за змістовим модулем 1	24	10	4	6	-	4						
Змістовий модуль 2. Технології використання інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності фахівців дошкільної освіти												
2.1 Використання персонального комп'ютера в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі. Програмне забезпечення діловодства	5		-	2	-	2						
2.2. Інтернет-технології у практичній діяльності фахівців дошкільної освіти. Створення електронної бібліотеки. Робота з програмою-браузером Internet Explorer.	7		-	4	-	2						
2.3. Розробка дидактичних і психолого-	7		2	2	-	2						

педагогічних матеріалів вихователя за допомогою комп'ютера.												
2.4. Програма Power Point. Технологія створення і проведення мультимедійних презентацій	9		2	4	-	2						
2.5. Програма Excel. Обробка статистичної інформації. Діагностика досягнень вихованців	20		2	10	-	4						
<i>Разом за змістовим модулем II</i>	48	0	8	26	-	14						
Змістовий модуль 3. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у у роботі з дітьми дошкільного віку												
3.1. Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту	11	1	2	4	-	4						
3.2. Використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі ДНЗ	8	1	1	4	-	2						
3.3. Використання комп'ютерних	10	1	1	6	-	4						

технологій у виховному процесі ДНЗ												
Разом за змістовим модулем III	29	3	4	14	-	10						
Усього годин	72	10	0	26	7	29						

**ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ (заочна форма навчання / 14 год.)
(див. додаток Б)**

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
2.1	Використання персонального комп'ютера в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі. Програмне забезпечення діловодства	2
2.2.	Інтернет-технології у практичній діяльності фахівців дошкільної освіти. Створення електронної бібліотеки. Робота з програмою-браузером Internet Explorer.	2
2.3.	Розробка дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів вихователя за допомогою комп'ютера.	1
2.4.	Програма Power Point. Технологія створення і проведення мультимедійних презентацій	2
2.5.	Програма Excel. Обробка статистичної інформації. Діагностика досягнень вихованців	2
3.1	Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту	1
3.2	Використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі ДНЗ	1
3.3.	Використання комп'ютерних технологій у виховному процесі ДНЗ	1

3. Аналіз завдань самостійної роботи з курсу.

Студенти денної форми навчання з кожної теми другого і третього змістових модулів виконують індивідуальні завдання та звітуються про їх виконання електронним портфоліо (детально про це у робочій програмі з навчальної дисципліни).

ІНДИВІДУАЛЬНІ ТВОРЧІ ЗАВДАННЯ (10 ГОД)

Індивідуальні творчі завдання стосуються підготовки опорних схем, презентацій, матеріалів для використання клікер-технологій та виконуються в межах тем 2.3.; 2.4.; 3.1.

Тема 2.3. *Розробка дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів вихователя за допомогою комп'ютера.*

Завдання:

За допомогою програм пакету **Microsoft Office** розробити власний макет візитної картки дошкільного навчального закладу, відобразивши особливості його освітньо-виховної діяльності. Реалізуйте його за допомогою програмного забезпечення персонального комп'ютера (графічні, текстові редактори та ін.) Збережіть створену візитку на жорсткий диск і на пристрій зовнішньої пам'яті (флеш-карту, дискету, диск) в документі "Електронне портфоліо".

Тема 2.4. *Power Point Створення презентацій*

Завдання:

Використовуючи програму *Power Point*, створити презентацію (12-15 слайдів). Презентацію присвятити висвітленню основних розділів та позицій програми профілактики негативних проявів у поведінці дошкільників.

За допомогою програм пакету **Microsoft Office, Power Point** та на основі алгоритму створення презентації, створити власну презентацію для власної програми профілактики негативних проявів у поведінці дошкільників (передбачених навчальною та робочою програмами дисципліни "Профілактика негативних проявів у поведінці дошкільників").

Тема 3. 1. *Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту*

Завдання:

В мережі ІНТЕРНЕТ знайти і відібрати розвивальні і розважальні комп'ютерні ігри для старших дошкільників. Проаналізувати їх за алгоритмом та представити у власному електронному порт фоліо у відповідній таблиці.

Алгоритм аналізу розвивальної та розважальної комп'ютерної гри для старших дошкільників:

Дидактичні ігри	Критерій аналізу	Розвивальні ігри
	<ol style="list-style-type: none">1. Функції, які виконує гра;2. Педагогічні цілі і завдання, що реалізуються в грі;3. Зміст гри;4. Методичні засоби і прийоми;	

	5. Технічне забезпечення та оформлення гри; 6. Врахування індивідуальних і психовікових особливостей дітей.	
--	--	--

Рекомендована література:

1. Дяченко С.В. Методика використання персонального комп'ютера в дошкільних закладах: Методичні рекомендації до лабораторного практикуму з дисципліни "Методика застосування комп'ютерної техніки в допоміжних закладах" для студентів вищих навчальних закладів спеціальності "Дошкільне виховання" / С.В. Дяченко, Державний заклад "Луганський національний університет імені Тараса Шевченка". – Луганськ: Вид-во ДЗ "ЛНУ імені Тараса Шевченка", 2008. – 68с.
2. Дяченко С.В., Хміль Н.А. Нові інформаційні технології: Методичні рекомендації до лабораторних робіт студентів гуманітарних факультетів вищих навчальних закладів / С.В. Дяченко, Н.А. Хміль, – Луганськ: Альма-матер, 2005. – 58с.
3. Єресько О. В. Освіта в Україні: курс – на ефективне використання інформаційно-комунікаційних технологій [Текст] / Олег Єресько // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 4-6.
4. Іванова О. В. Підвищення інформаційно-комп'ютерної компетентності педагогів [Текст] / Олена Іванова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 2. – С. 22 – 30.

Питання для самоперевірки і самоконтролю:

1. Обґрунтувати необхідність вивчення дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми".
2. Назвати мету і завдання вивчення дисципліни.:
3. Що згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні знати після вивчення дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми"?
4. Що згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні вміти після вивчення дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми"?
5. З яких змістових модулів складається робоча програма навчальної дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми"?
6. На що спрямовано вивчення кожного змістового модуля?

7. Які індивідуальні творчі завдання студенти повинні виконати згідно з вимогами робочої програми навчальної дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми"?

Лекція 1.2.

Тема: "Характеристика сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що використовуються у діяльності фахівців дошкільної освіти"

1. Місце сучасних інформаційних технологій у професійній діяльності фахів з дошкільної освіти;
2. Класифікація інформаційних технологій, що використовуються в галузі дошкільної освіти;
3. Аналіз діяльності вихователя з використання ІКТ.

Рекомендована література:

1. Ільченко Т. С. Розширюємо можливості спілкування з батьками: електронні засоби інформування [Текст] / Тамара Ільченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 3, –С. 20-23.
2. Клименко А. І. Пільги та компенсації, передбачені законодавством діловоду дошкільного навчального закладу за роботу за комп'ютером [Текст] / Антоніна Клименко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 11. –С. 34-36.
3. Кутеньова Н. Б. Інноваційний підхід до організації методичної роботи з педагогами [Текст] / Наталія Кутеньова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 10. – С. 44-52.
4. Лисенко Н. І. КОЗА-ДИСК "Шаблони документів закладу освіти" – ваш надійний помічник [Текст] / Наталя Лисенко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 3. – С. 4-6.
5. Лісовець О.В., Сватенков О.В. Сучасні інформаційні технології у професійній діяльності соціального педагога та практичного психолога [Навчальний посібник] / О.В.Лісовець, О.В.Сватенков. –Ніжин: Видавництво НДУ ім. М.Гоголя, 2011. – 104с.
6. Мотурнак Є. В. Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільному навчальному закладі [Текст] / Євген Мотурнак // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 23 – 29.

1. Місце сучасних інформаційних технологій у професійній діяльності фахів з дошкільної освіти.

Сучасний період розвитку суспільства характеризується відчутним впливом комп'ютерних технологій, які проникають в усі сфери людської діяльності, забезпечують поширення інформаційних потоків у суспільстві, утворюючи глобальний інформаційний простір. Людині, яка вміло й ефективно володіє технологіями та інформацією, притаманний новий стиль мислення, вона принципово інакше оцінює проблеми, що виникають, організовує свою діяльність [3, с. 201].

Останнім часом *поняття "комп'ютерні технології"* дедалі більше поширюється в науці й освіті. Його варіанти "*сучасні інформаційні технології*", "*інформаційно-комунікаційні технології*", "*інноваційні технології в освіті*" – широко використовуються в психолого-педагогічній палітрі з варіативними формулюваннями, залежно від того, як автори уявляють структуру і компоненти освітнього процесу.

Термін "інформаційні технології" вперше ввів у науковий обіг В. Глушков, який визначив інформаційні технології як процеси, що пов'язані з переробкою інформації [25, с. 106]. Не порушуючи загальності цього визначення, Н. Апатова конкретизувала його таким чином: "інформаційна технологія – це сукупність засобів і методів, за допомогою яких здійснюється процес переробки інформації" [4, с. 22].

Через призму поглядів В. Глушкова та його учнів (О. Богатирьов, А. Коптелов, Г. Некрасов) інформаційними технологіями (ІТ) називають сучасні види інформаційного обслуговування різних сфер людської діяльності, що організовані на базі комп'ютерної техніки і засобів зв'язку [14, с. 14].

Подекуди зустрічається зміщення понять "інформаційні" з "телекомунікаційні" технології, що передбачають [79] "технологію передання й одержання інформації за допомогою глобальних комп'ютерних мереж". Варто усвідомити, що нові інформаційні технології надають можливість педагогу для досягнення дидактичної мети застосовувати як окремі види навчальної роботи, так і будь-який їх набір, тобто спроектувати навчальне середовище.

Під інформаційними технологіями розуміють ще й такі, які обов'язково пов'язані з комп'ютерною технікою, хоча більш правильно було б розуміти під ними все те, що стало альтернативою традиційним вербальним засобам передавання інформації чи то в монолозі педагога, чи в тексті підручника [53, с. 207].

За визначенням науковців, **інформаційно-комунікаційні технології** – це узагальнене поняття, що описує різні пристрої, механізми, способи, алгоритми оброблення інформації; сукупність програмних, технічних, комп'ютерних і комунікаційних засобів, а також способів та новаторських методів їх застосування для забезпечення високої ефективності й інформатизації освітнього процесу [32].

Найважливішим сучасним пристроєм ІКТ є комп'ютер, обладнаний відповідним програмним забезпеченням і засобами телекомунікацій разом з розміщеною на них інформацією [20, 21].

Педагогічну характеристику комп'ютера ще у 80-х роках ХХ ст. дав академік А. Єршов [37, с. 14-31], визначивши такі педагогічні можливості ПК: комп'ютер є найадекватнішим технічним засобом навчання, що сприяє діяльнісному підходу до навчального процесу; будучи в змозі прийняти на себе роль активного партнера з динамічним поєднанням виклику і допомоги, комп'ютер цим самим стимулює активність учнів; програмування комп'ютера в поєднанні з динамічно адаптованістю сприяє індивідуалізації навчального процесу, зберігаючи його цілісність; комп'ютер – ідеальний засіб для контролю тренувальних стадій навчального процесу.

На думку О. Філатова, комп'ютер дозволяє:

- візуалізувати: об'єкт, що вивчається (наочно представити на екрані монітора об'єкт, його складові частини, з можливістю демонстрації внутрішніх взаємозв'язків складових частин); процес, що вивчається (наочно представити на екрані монітора цей процес або його модель, у тому числі прихований у реальному світі, а при необхідності в розвитку, в часі і просторовому русі, представити графічну інтерпретацію досліджуваної закономірності процесу, що вивчається);

- *вивільнити навчальний час* за рахунок виконання трудомістких обчислювальних операцій і діяльності, пов'язаної з числовим аналізом;

- *розвинути певний вид мислення* (наприклад, наочно-образний, теоретичний);

- *сформувати культуру навчальної діяльності*, інформаційну культуру студента і викладача (наприклад, за рахунок використання інтегрованих призначених для користувача пакетів);

- *здійснити контроль зі зворотним зв'язком* і діагностикою помилок (уявлення на екрані комп'ютера відповідних коментарів) за наслідками навчання і оцінкою результатів навчальної діяльності [77, с. 204].

Тож сучасні інформаційно-комунікаційні технології базуються на комп'ютерах, основні можливості яких зводяться до таких: трансдьюсерні – здатність до прийому і видання інформації у різних формах; комбінаторні – можливість запам'ятовувати, зберігати і структурувати великі обсяги інформації; обчислювальні; графічні – представлення результатів у чіткій формі (текстовій, звуковій, у вигляді малюнків); моделюючі – побудова моделей реальних об'єктів та явищ [5, с. 123].

Учені виділяють чотири найістотніші галузі використання комп'ютерної техніки у сфері освіти:

- комп'ютерна техніка та інформатика як об'єкт вивчення;

- комп'ютер як засіб підвищення ефективності педагогічної діяльності;
- комп'ютер як компонент системи освітньо-педагогічного управління;
- комп'ютер як засіб підвищення ефективності науково-дослідної діяльності в освіті [24, с. 159].

Кожний із означених вище напрямів тісно пов'язаний із соціально-економічною, філософсько-методологічною, науково-технічною і психолого-педагогічною сферами, що випробовують на собі вплив комп'ютеризації у сфері освіти.

Один із напрямків ІКТ, що використовують в освітньому процесі у дошкільних закладах – мультимедійні технології.

Мультимедійні технології – це технології конвертування всіх видів інформації у цифровий формат, інтеграції інформації в один документ і відтворення його на комп'ютері [5].

За даними ЮНЕСКО, коли людина слухає, вона запам'ятовує 15% мовної інформації, коли дивиться – 25% видимої інформації, коли бачить і слухає – 65% усієї інформації [5]. Отже, необхідність застосування в освітньому процесі дітей дошкільного віку мультимедійних ІКТ, які як аудіовізуальні засоби можуть впливати на різні органи чуття, – беззаперечна.

Необхідність застосування ІКТ в дошкільній освіті, насамперед для формування природознавчої компетентності дошкільників, також зумовлена складністю об'єктів вивчення (скажімо, певних явищ довкілля), які неможливо продемонструвати лише вербальними засобами і за допомогою одиничного зображення. ІКТ дають змогу "вийти" за межі навчального середовища на занятті; зробити видимим те, що неможливо побачити неозброєним оком, імітувати будь-які ситуації і процеси в довкіллі.

Мультимедійні технології є одним з найперспективніших і найпопулярніших напрямів інформатизації дошкільної освіти. Вони мають на меті створення продукту, який містить "колекції" зображень і даних, що супроводжуються звуком, відео, анімацією та іншими візуальними ефектами.

Однією з найвдаліших форм підготовки і представлення навчального матеріалу для дітей дошкільного віку (особливо до занять з ознайомлення з навколишнім світом) вітчизняні науковці вважають *створення мультимедійних презентацій*.

Мультимедійна презентація – набір кольорових слайдів, оформлених засобами інформаційних технологій та призначених для розкриття певної теми. За визначенням С.Мотурнак, **мультимедійна презентація** – це зручний і 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. Одночасний вплив на два найважливіші

органи сприймання – слух і зір – дає змогу досягти набагато більшого ефекту в освітньому процесі дошкільників. Полегшення процесу сприймання і запам'ятовування інформації за допомогою яскравих образів – це основа будь-якої сучасної презентації. Більше того, презентація дає педагогу змогу самостійно скомпонувати навчальний матеріал з огляду на особливості конкретної вікової групи і теми так, щоб домогтися максимального розвивального ефекту заняття, бесіди, спостереження тощо [21].

Іванова О. виділяє наступні дидактичні можливості мультимедійних технологій навчання:

- посилення мотивації навчання;
- активізація навчальної діяльності дітей на основі посилення їх ролі як суб'єктів навчальної діяльності;
- розширення меж самостійної діяльності дошкільників;
- індивідуалізація процесу навчання;
- урізноманітнення форм подання інформації; "
- урізноманітнення типів навчальних завдань;
- створення навчального середовища, яке забезпечує "занурення" дитини в уявний світ, у певні розвивальні ситуації;
- постійне застосування ігрових прийомів;
- забезпечення негайного зворотного зв'язку, можливість рефлексії [6].

Уміння застосовувати в своїй діяльності сучасні інформаційні технології стає цінним з основних компонентів професійної підготовки будь-якого фахівця, у тому числі і фахівця в галузі дошкільної освіти.

Одним із важливих показників професіоналізму як педагога, вихователя сьогодні є володіння сучасними інформаційними технологіями. Без комп'ютера сьогодні ніяк не обійтися в будь-якій професійній діяльності. І чим раніше стануть "друзями" педагог, фахівці в галузі дошкільної освіти і комп'ютер, тим ефективніше буде їх професійна діяльність. Адже сучасному фахівцю в галузі дошкільної освіти (якщо він дійсно прагне бути справжнім фахівцем) необхідно мати власну домашню сторінку в Інтернеті, електронну адресу, уміти готувати наочні матеріали до власних виступів і занять, вибирати і готувати для демонстрації відеофрагменти, оформлювати дизайн своїх наочних матеріалів у вигляді статичних і динамічних малюнків, готувати матеріали для дистанційних занять і уміти їх проводити в інтерактивному режимі, уміти створювати елементарні інтерактивні фрагменти і рекламу тощо.

Володіння ІКТ є умовою професійної підготовки майбутніх вихователів (відповідна дисципліна включена до навчальних планів підготовки бакалаврів та спеціалістів) та показником професіоналізму фахівців дошкільної освіти. Чому?

- ІКТ дають змогу орієнтуватися в інформаційному просторі та знаходити необхідну інформацію;
- На сайтах МОН, навчальних закладів, наукових установ, управлінь освіти, закладів дошкільної освіти знайти необхідну інформацію та представити свою;
- Знаходити та обробляти необхідну інформацію;
- Використовувати ІКТ для оперативної підготовки різноманітних навчально-методичних та дидактичних матеріалів;
- Використовувати ІКТ для ведення загальної документації ДНЗ та групи дошкільного закладу;
- Застосовувати ІКТ як засіб діагностики психовікового та особистісного розвитку дошкільників;
- Застосовувати ІКТ як засіб тренінгового характеру;
- Використовувати комп'ютерні ігри в якості дидактичних і розвивальних засобів.

Активізується застосування сучасних інформаційних технологій у психолого-педагогічному супроводі навчально-виховного процесу дошкільного закладу. Це стосується створення інформаційного простору психологічної чи соціально-педагогічної служби закладу через використання електронних ресурсів, а саме: електронна пошта довіри для дітей і батьків; пошук необхідної інформації в Інтернеті; розробка і реалізація тематичних проєктів (для методичного семінару чи ради, батьківських зборів, педагогічної ради, методичних об'єднань, навчальних семінарів); створення комп'ютерних презентацій як педагогом чи психологом, так і вихователем, методистом, логопедом, завідувачем; використання проєкційного обладнання під час проведення корекційно-розвиваючих занять, інших форм організації освітнього процесу у закладах дошкільної освіти.

Одним із шляхів активізації та оптимізації роботи фахівців в галузі дошкільної освіти є *програмне забезпечення освітнього процесу закладів дошкільної освіти*. Тобто використання комплексу комп'ютерних психодіагностичних і розвиваючих методик.

На думку Мотурнак Є., Свириденко О. надзвичайно важливим є *використання ресурсів мережі Інтернет у науковій, науково-дослідній роботі фахівців в галузі дошкільної освіти*. Сучасний фахівець має володіти навичками пошуку та роботи з ресурсами електронних бібліотек, наукових закладів та установ, ресурсних, навчальних центрів, музеїв тощо; використовувати бази даних спеціалізованих сайтів і порталів; уміти користуватися можливостями Інтернет-магазинів для придбання необхідного програмного забезпечення чи наукової та методичної літератури [21; 35].

Таким чином, повноцінне здійснення педагогом, вихователем професійної діяльності неможливе без використання інформаційних технологій. Мобільність, швидкість, своєчасність роботи фахівців дошкільної освіти в моделі взаємодії всіх суб'єктів освітнього простору здійснюється за допомогою комп'ютеризації, інформатизації, програмно-методичного забезпечення психологічної служби. Підвищення ефективності індивідуальної і групової роботи з дітьми знаходяться у прямій залежності від інтенсивності впровадження сучасних інформаційних технологій у практиці професійної діяльності соціального педагога та практичного психолога.

2. Класифікація інформаційних технологій, що використовуються в галузі дошкільної освіти.

У сучасній науці існують різні підходи до класифікації інформаційних технологій. Згідно з одним підходом, інформаційні технології розділяються на дві великі групи: технології з вибірковою із повною інтерактивністю.

1) **До першої групи** належать всі технології, що забезпечують зберігання інформації в структурованому вигляді. Сюди входять банки і бази даних і знань, відеотекст, телетекст, інтернет і т.ін. Ці технології функціонують у інтерактивному режимі й істотно полегшують доступ до величезного обсягу інформації. В даному разі користувачеві дозволяється тільки працювати з уже існуючими даними, не вводячи нових.

2) **Друга група** містить технології, що забезпечують прямий доступ до інформації, що зберігається в інформаційних мережах або яких-небудь носіях, що дозволяє передавати, змінювати і доповнювати її: гіпертекстовий електронний підручник, кейс-технологія, мережева (або Інтернет) -технологія, що включає електронну пошту, електронну дошку оголошень, систему телеконференцій.

Інформаційні технології також класифікують за сферою застосування (наука, освіта, культура, економіка, виробництво, військова справа тощо) і за ступенем використання в них комп'ютерів (комп'ютерні і безкомп'ютерні технології) [20, с.12].

Інформаційні технології класифікують за сферою їх застосування [20, с.12].

Засоби ІКТ залежно від їх методичного призначення класифікують на:

- 1) **Навчальні** – повідомляють освітню інформацію, формують знання, навички й уміння навчальної або практичної діяльності;
- 2) **Тренувальні** – призначені для закріплення умінь і навичок, повторення вивченого матеріалу;

3) Інформаційно-пошукові і довідкові – повідомляють інформацію, формують уміння її систематизувати;

4) Демонстраційні – візуалізують об'єкти, що вивчаються, з метою їх дослідження та вивчення;

5) Імітаційні – представляють певний аспект реальності для вивчення його структурних та функціональних характеристик;

6) Лабораторні – дають змогу проводити віддалені експерименти на реальному обладнанні;

7) Моделювальні – дають змогу моделювати об'єкти з метою їх вивчення;

8) Навчально-ігрові – створюють навчальні ситуації, в яких діяльність реалізується в ігровій формі;

9) Розрахункові – автоматизують різні розрахунки та інші рутинні операції [38].

У навчанні інформаційні технології можуть бути використані, по-перше, для представлення навчальної інформації для педагогів і батьків, по-друге, **для діагностики і контролю досягнень дітей**. З цієї точки зору інформаційні технології, що використовуються в освітньому процесі, діляться на дві групи:

- технології представлення навчальної інформації;
- технології контролю знань.

Сучасними інформаційними технологіями є:

- комп'ютерні освітні програми;
- інтелектуальні навчальні системи, особливостями яких є моделювання процесу навчання, використання бази знань, що динамічній розвивається; автоматичний підбір раціональної стратегії навчання для кожного учня, автоматизований облік нової інформації, що поступає в базу даних;
- мультимедіа-технології (в перекладі з англійської означає: багатокомпонентне середовище), технології, які дозволяють використовувати текст, графіку, відео і мультиплікацію в інтерактивному режимі;
- технології віртуальної реальності є технологіями неконтактної інформаційної взаємодії, що створює за допомогою мультимедійного середовища ілюзію присутності в реальному часі на стереоскопічно представленому "екранному світі";
- інтернет-технології;
- технології дистанційного навчання тощо [20, с.13].

Таким чином, існують різні підходи до класифікації інформаційних технологій. Інформаційні технології розділяються на дві великі групи: технології з вибірковою та повною інтерактивністю. Відповідно до критерію методичного призначення, ІКТ класифікують на вісім груп: навчальні, тренувальні, інформаційно-пошукові і довідкові, демонстраційні, імітаційні, лабораторні, моделювальні, навчально-ігрові, розрахункові.

У навчанні інформаційні технології діляться на дві групи: технології представлення навчальної інформації; технології контролю знань.

3. Аналіз діяльності вихователя з використання ІКТ.

Вихователь дітей дошкільного віку може використовувати ІКТ в таких основних напрямках власної професійної діяльності:

- З метою професійного самовдосконалення;
- В якості інструменту підготовки до роботи з дітьми в межах основних форм роботи: заняття, гри, прогулянки;
- В межах методики проведення заняття;
- У процесі підготовки дидактичних засобів та матеріалів;
- В опрацюванні та творчому використанні інформації у різних видах професійної діяльності;
- З метою формування комп'ютерної грамотності дошкільників;
- В межах просвітницької роботи з батьками;
- Як засіб діагностики досягнень дитини, її розвитку;
- Як засіб розвитку і корекції в освітньому та виховному процесі.

Спілкування дітей дошкільного віку з комп'ютером здебільшого *розпочинається з комп'ютерних ігор*. Вихователі ретельно добирають ігри навчальної спрямованості для роботи з дітьми з огляду на вікові особливості дошкільників. І тому використання комп'ютерних ігор у освітній діяльності дітей дошкільного віку *є природним для дитини і слугує ефективним способом підвищення мотивації і забезпечення індивідуалізації навчання та розвитку особистісних здібностей*. А ще – створює позитивний емоційний фон.

Гра є однією з форм практичного мислення. У грі дитина оперує своїми знаннями, досвідом, враженнями, що відображаються у формі ігрових способів дії, ігрових знаків, які набувають значення в смисловому полі гри. Дослідження С. Новосолової свідчать, що *дитина виявляє здатність наділяти нейтральний до певного часу об'єкт ігровим значенням у смисловому полі гри*. Саме ця здатність є психологічною базою для введення в гру дошкільника комп'ютера як ігрового розвивального засобу. Зображення, що виникає на моніторі, дитина може наділяти ігровим значенням, коли вона сама будує сюжет гри, оперуючи образними і функціональними можливостями комп'ютерної програми. У процесі ігрової діяльності з використанням комп'ютерних засобів у дошкільника **розвиваються:**

- *теоретичне мислення;*
- *уява;*
- *здатність до прогнозування результату своїх дій;*
- *проектні якості мислення, які є основою формування креативних здібностей дитини [38].*

Переваги застосування ІКТ в освіті дошкільників. 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 та засвоєнню дітьми понять;
- швидшому формуванню вмінь орієнтуватися на площині і у просторі;
- підвищенню ефективності уваги і поліпшенню пам'яті;
- оволодінню навичками читання;
- активному поповненню словарного запасу;
- розвитку дрібної моторики;
- формуванню чіткої координації рухів очей;
- зменшенню часу як на просту реакцію, так і на реакцію вибору [36].

Таким чином, вихователь дітей дошкільного віку має широкі можливості для використання ІКТ у роботі з дітьми. Однак для їх ефективною реалізації важливо знати і враховувати переваги застосування.

Лекція 1.3.

Тема: "Вплив інформації та засобів її поширення на сучасну дитину"

1. Медіа культура: сутність, складові, чинники розвитку;
2. Тенденції розвитку медіа простору у сучасному світі;
3. Наслідки впливу інформації на людину (дитину).
4. Вплив реклами на психоемоційний та соціальний розвиток дошкільників

Рекомендована література:

1. Лісовець О.В., Сватенков О.В. Сучасні інформаційні технології у професійній діяльності соціального педагога та практичного психолога [Навчальний посібник] / О.В.Лісовець, О.В.Сватенков. – Ніжин: Видавництво НДУ ім. М.Гоголя, 2011. – 104с.
2. Мотурнак Є. В. Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільному навчальному закладі [Текст] / Євген Мотурнак // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 23–29.

3. Панченко А. В. Модернізація освітнього процесу у ДНЗ в умовах інформатизації освіти [Текст] / Алла Панченко // Вихователь-методист дошкільного закладу, – 2012. – № 1. – С. 11–15.
4. Петрова О. Ю.; Погорелова, Л. І. Удосконалення інформаційно-комунікаційної компетентності педагогів дошкільного навчального закладу [Текст] / Олена Петрова, Лариса Погорелова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – №5. – С. 71–77.
5. Свириденко О. С. Навчання ХХІ століття: ІКТ-компетентність педагогів [Текст] / Ольга Свириденко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 7–10.
6. Свириденко О. С. Особливості використання програмного забезпечення у дошкільних навчальних закладах [Текст] / Ольга Свириденко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 30–35.

1. Медіа культура: сутність, складові, чинники розвитку.

Інформаційно-комунікаційні технології стрімко входять у наше життя.

Майже щодня людство віднаходить нові надсучасні гаджети для користування. Інформація, яка лине звідусіль, має очевидний вплив на сучасну людину, дитину. Однією з найгостріших проблем соціально-культурного значення сьогодні є дослідження специфіки *медіапростору*, оскільки *засоби масової інформації й комунікації* стали органічною частиною життєвого середовища людини й автоматично – потужним чинником формування світогляду дитини.

Сьогодні дитина від народження потрапляє у зовсім інше середовище, ніж двадцять років тому. Це не просто інший світ, а інше сприймання нею цього світу. За словами російського психолога, професора Давида Фельдштейна, відкрите завдяки телебаченню та інтернету життєве середовище, можливість перебувати одночасно в кількох часових, історичних, географічних, етнокультурних та інших просторах, а також постійний пресинг значного об'єму недиференційованої інформації стають причиною стресу, а все більша потреба в отриманні готової продукції призводить до порушень у творчому розвитку дітей. Як зазначав один з відомих спеціалістів у сфері інформатизації, американський соціолог Мануель Кастельс, *сучасна електронно-комунікаційна система відрізняється здатністю конструювати реальну віртуальність*, достовірно імітуючи дійсність на екранах відеотехніки, у результаті чого люди вважають електронні зразки дійсності більш істинними, аніж ті, які бачать в повсякденному житті. І небезпека не в тому, що комп'ютер колись почне мислити, як людина, а в тому, що, навпаки, – людина може почати мислити, як комп'ютер. Тому надзвичайно **актуальною нині є проблема вивчення особливостей реального впливу комп'ютера, телебачення та інтернету на формування особистості дитини, її світоглядних уявлень та поведінку.**

Із погляду теорії журналістики синонімічним до поняття "**медіапростір**" розглядають термін "**медіасередовище**", під яким розуміють сукупність технічних і програмних медіазасобів для передання дитині соціокультурного досвіду у формі доступних медіатекстів.

Поняття **медіасередовище** включає дві складові: *медіа* і *середовище*.

Характерні ознаки **медіа** – технічні засоби створення, копіювання, тиражування, запису, поширення інформації та обміну між суб'єктом (автором) та об'єктом (масовою аудиторією).

Поняття **середовище** науковці визначають по-різному. Найчастіше під середовищем мається на увазі сукупність умов і впливів (Д.Ж. Маркович). Це сукупність впливів, що змінюють і визначають розвиток життя; або як усе те, що оточує, пронизує, залучає до діяльності суб'єкта; або як предмет, або як засіб, або як умови. [6, с. 24].

У цьому контексті поняття "**медіазасоби**" охоплює технічні засоби створення, запису, копіювання, тиражування, зберігання, розповсюдження, сприйняття інформації й обміну нею між автором медіатексту й тим, хто його сприймає.

Медіатекст – це повідомлення, викладене в будь-якому вигляді й жанрі медіа: телепередача, відеокліп, мультфільм, комп'ютерна гра, платформна гра тощо [6, с.23].

Медіа культура – культура передачі і сприйняття інформації. Сучасні дослідження демонструють низький рівень сформованості у дітей такої культури. Діти добре знають правила поведінки в Мережі, але переживають суттєві труднощі у спілкуванні, мають низький рівень сформованості комунікативної культури. Актуальною є проблема мультимедіапідготовки дошкільників [6, с. 25].

Таким чином, сучасна дитина перебуває під постійним впливом аудіовізуалізованої інформації, тому медіа простір й медіасередовище є сьогодні потужним фактором впливу на неї. У медіасередовищі діти отримують можливість пізнавати життя через образи, репрезентовані аудіовізуальними (екранними) медіями, передусім – телебаченням. Для значної кількості сучасних дітей це замінює традиційні джерела соціалізації і пізнання.

2. Тенденції розвитку медіа простору у сучасному світі.

Оцінюючи вплив медіапростору на особистість дитини, науковці [1; 6; 21; 38]. виділяють *дві його сторони: позитивну і негативну*.

Позитивний вплив. З одного боку, беззаперечним є той факт, що в освітньому аспекті вплив медіапростору є позитивним, оскільки він сприяє підвищенню грамотності дитини, розвитку її інтелекту (уваги, пам'яті, мислення, уяви), інформативності та загальної обізнаності. Позитивний вплив забезпечує використання медіатекстів як наочного супроводу пізнавального змісту в освітньому процесі, а також спеціальних навчально-ігрових програм

пізнавального спрямування, орієнтованих на розширення загального світогляду дитини. Досвід використання медіатекстів у практиці роботи окремих дошкільних навчальних закладів та в умовах сімейного виховання (безперечно, з дотриманням дидактичних та гігієнічних норм) свідчить про доцільність їх використання як одного із засобів освітньої діяльності та впливу на формування світогляду дитини. Проте, як засвідчує реальний стан справ, використання якісних медіатекстів з відповідним супроводом дорослого в житті окремого дошкільника або відсутнє, або є епізодичним, ситуативним [38].

Негативний вплив. На свідомість дітей та дорослих одночасно діє безліч джерел інформації. Це призводить до того, що мозок починає працювати в нав'язаному режимі, стає "зомбованим".

Телебачення, радіо, інтернет – це те повсякденне тло, від якого ми стаємо психологічно залежними. Блокування захисних механізмів відкриває інформаційному потоку вхід до підсвідомості людини. Так виникають передумови для кодування свідомості й "зомбування" особистості. При цьому система внутрішнього захисту ("внутрішньої цензури") практично вимикається. Етичні бар'єри – сором, воля, совість, увага – виявляються заблокованими.

Дуже тривожними є результати проведених бесід з дітьми 5–6-ти років, які засвідчили, що 60-65% дітей (причому не лише хлопчики, а й деякі дівчатка) *захоплюються комп'ютерними іграми деструктивного змісту*, як-от: "Бетмен", "Черепашки Ніндзя", "Трансформери", численні "стрілялки" тощо. Окремі діти сказали, що в іграх їх не лякає вигляд крові та вбивства ("просто вбили – і все") [38].

Помічено, що з часом "теледіти" втрачають природний інтерес до реального життя. Психологи стверджують, що *телеекран (інтернет) для сучасної дитини – не тільки інформатор, а конструктор картини світу*. У свідомості малюка відбувається процес переоцінки традиційної системи цінностей. І це зумовлює небезпечні духовні підміни – виникає агресія до живих істот, формуються цинізм, байдужість до чужих переживань. Особливо небезпечно те, що діти під впливом того, що бачать, починають вважати насильство нормальною моделлю поведінки. Дитина ніби "відходить" від реального світу, занурюючись у фантастичний.

В останні роки *стає дедалі більше дітей, які не можуть у дитсадку, а згодом і в школі, сприймати інформацію на слух*. Учені вважають, що причина в тому, що цих дітей з раннього дитинства "виховував телевізор", тож вони сприймають переважно тільки зорову інформацію. Словесно, логічно, зв'язно відтворити події можуть рідко. Пізніше ці діти погано читають у школі, їм важко переказувати тексти, творче мислення в таких малюків недостатньо розвинуте, вони схильні до агресії, проявів негативізму [37].

Отже, продукція "медіаринку" має перебувати під пильною батьківською цензурою. Пам'ятаймо: дитина майже всю інформацію сприймає у вигляді образів. З них, як з кубиків, вона і будує свою модель світу.

Яку медіа продукцію можна пропонувати дітям?

Ще десятиліття тому головним заняттям дошкільнят були різноманітні ігри, малювання, ліплення, слухання казок, відвідування гуртків за інтересами, заняття спортом. Звісно ж, вечорами діти дивилися мультфільми у передачі "На добраніч, діти!". Це був своєрідний ритуал підготовки до сну. А у вихідні дні "В гостях у казки", "Будильник", "Катрусин кінозал", "АБВГДейка", кіно програми, що дарували незабутні приємні спогади й тому діти на ці телепрограми чекали з нетерпінням.

Сьогодні індустрія медіапродукції для дітей дуже строката: мультиплікація, телепередачі, дитяча преса, комп'ютерні ігри, відеоігри, фотографія, інтернет-сайти, радіопередачі, документальні фільми, сканографія (новий напрям у сучасному фотомистецтві), книги, фільми-казки, документальні фільми про флору, фауну, дитяча література, комікси.

Лікарі зазначають: середня тривалість перегляду мультфільмів, дитячих передач становила у 80-ті роки ХХст. 3-5 годин на тиждень, тобто 5% вільного часу, або ж ті самі 30 хвилин на день, які офіційно дозволені дошкільнятам Всесвітньою Організацією Охорони Здоров'я [25].

Сьогодні ситуація різко змінилася. За даними ЮНЕСКО, сучасні дошкільники віком 3–6 років присвячують перегляду телепередач, мультфільмів у середньому 3–4 години на день, тобто близько 23–24 години на тиждень []. Уявімо, ціла доба у розпорядженні дитини-дошкільника і це лише на віртуальне спілкування! Чи не забагато? Психологи стурбовані тим, що на пасивну розвагу витрачається цінний час, який би варто було присвятити істинно потрібній і важливій діяльності – провідній у дошкільному віці – грі. Перегляд телепрограм забирає час на читання книжок, при цьому втрачається живе спілкування з однолітками й дорослими. *Таким чином, дитина, опиняється поза реаліями звичайного життя. Звідки ж тут вироблятиметься життєва компетентність?*

Діти засвоюють інформацію набагато ефективніше, аніж дорослі, по-перше, запам'ятовують усе набагато швидше, а по-друге, сприймають її безпосередньо (без внутрішньої критики). Переглядаючи фільми, дитина малює за ними свою картину світу, "будує свою особистість". Тож надзвичайно важливо, щоб діти отримували якісний медіапродукт.

Діти різного віку дуже люблять мультиплікаційні та художні фільми-казки. Яскраві, образні, із захопливим сюжетом, дібрані за віком, вони формують у малих уявлення про добро і зло, еталони гарного і поганого. *Добрий, якісний мультфільм – конче потрібний матеріал для розвитку ігрових сюжетів, для малювання, ліплення та й загалом особистісного становлення дитини. Адже*

він формує в дитячій свідомості модель навколишнього світу, образи мами і тата, друга і ворога, всього того, на що він орієнтуватиметься все життя як на духовний компас.

Доведено, що діти, зазвичай, асоціюють себе з головним персонажем твору, чи то книжки, чи то мультику. Зазвичай дівчаток ваблять жіночі образи, а хлопчиків – чоловічі, що цілком закономірно.

З хлопчиками справа дещо інакша. Сьогодні дуже багато художніх і мультиплікаційних фільмів, у яких демонструється агресія, війна, яка ініціюється саме сильною половиною людства. І, на жаль, агресивна поведінка стає взірцем для хлопчиків. Зрозуміло, класичний образ справжнього чоловіка – воїн, лицар, герой. Тож, демонструвати хлоп'ятам фільми про боротьбу, героїзм, звісно, треба, але дуже вдумливо відбираючи їх із того нестримного потоку, який пропонується телебаченням.

У фільмах про холонокровних роботів-убивць немає нічого корисного для дитини. На жаль, не всі сучасні мультфільми відповідають наведеним вимогам. Більшості з них притаманні певні ознаки, які роблять їх небажаними для перегляду дошкільнятами. Тож, перш ніж пропонувати дитині переглянути мультфільм, обов'язково перегляньте його самі, зверніть увагу, чи нема у ньому наведених нижче небезпечних моментів.

Таким чином, оцінюючи вплив медіапростору на особистість дитини, виділяють дві його сторони: позитивну і негативну. Позитивна сторона сприяє підвищенню грамотності дитини, розвитку її інтелекту (уваги, пам'яті, мислення, уяви), інформативності та загальної обізнаності. Негативна сторона медіа простору як повсякденне тло, яке об'єктивно блокує захисні механізми психіки людини та відкриває інформаційному потоку вхід до підсвідомості людини, що сприяє виникненню передумов для кодування свідомості й "зомбування" особистості.

3. Наслідки впливу інформації на людину (дитини).

Переваги застосування ІКТ в освіті дошкільників. 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 та засвоєнню дітьми понять; швидшому формуванню вмінь орієнтуватися на площині і у просторі; підвищенню ефективності уваги і поліпшенню пам'яті;
- оволодінню навичками читання;
- активному поповненню словарного запасу; розвитку дрібної моторики;
- формуванню чіткої координації рухів очей;

- зменшенню часу як на просту реакцію, так і на реакцію вибору;
- вихованню цілеспрямованості і зосередженості;
- удосконаленню уяви та творчих здібностей;
- розвитку елементів наочно-образного й теоретичного мислення [23].

Французькі науковці дійшли висновку, що *за умови інтеграції ІКТ в освіту дошкільників діти швидше вчать планувати та вибудовувати логіку елементів конкретних подій; у них розвивається здатність до прогнозування результату своїх дій, що дуже важливо для формування екологічної свідомості підростаючого покоління. Діти починають думати, перш ніж робити. Об'єктивно все це означає початок опанування основ теоретичного мислення, що є важливим моментом у розвитку особистості дитини.*

За визначенням дослідників, однією з найважливіших характеристик ІКТ є їх навчальна функція. ІКТ створюють умови, за яких дитина може засвоїти не одиничне поняття або конкретну навчальну ситуацію, а узагальнене уявлення про всі схожі предмети або ситуації. Тож у дитини формуються такі *важливі операції мислення, як узагальнення та класифікація предметів за певними ознаками.* Також ІКТ *підвищують самооцінку дошкільників і розвивають здатність до оцінно-контрольної діяльності, адже в мультимедійних навчальних засобах для дошкільників широко застосовують прийоми зовнішнього заохочення: при правильному розв'язанні ігрових завдань дитина чує веселу музику, а якщо завдання розв'язано неправильно – бачить сумну особу. Діти чекають на оцінку, емоційно реагують на її характер. У них формується яскраве емоційне позитивне ставлення до занять з використанням комп'ютера. Використання ІКТ розвиває здатність дитини знаходити найбільшу кількість принципово різних розв'язків задачі.*

Щодо конкретного застосування мультимедійного супроводу (презентацій) в роботі з дітьми дошкільного віку, істотно *поліпшується сприймання й осмислення питань, які педагоги розглядають з дітьми, створюються комфортніші умови для освітнього процесу. Активізація емоційного впливу на занятті із застосуванням мультимедійних засобів навчання пов'язана з тим, що*

- *по-перше*, навчальне середовище передбачає наочне подання інформації в кольорі (психологи довели, що запам'ятовування кольорового зображення майже вдвічі ліпше порівняно з чорно-білим);
- *по-друге*, використання анімації є одним з ефективних засобів звернення уваги і стимулювання емоційного сприймання інформації;
- *по-третє*, наочне представлення інформації у вигляді фотографій, віде-офрагментів, змодельованих процесів емоційніше впливає на дитину, ніж: традиційне, оскільки воно сприяє поліпшенню розуміння і запам'ятовування фізичних і технологічних процесів (явищ), які демонструють на екрані [18, с.53].

Варто пам'ятати, що комп'ютер привабливий для дітей як будь-яка нова іграшка, а саме так найчастіше дошкільники сприймають цей пристрій. Адже спілкування дітей дошкільного віку з комп'ютером здебільшого розпочинається з комп'ютерних ігор. Вихователі ретельно добирають ігри навчальної спрямованості для роботи з дітьми з огляду на вікові особливості дошкільників. І тому *використання комп'ютерних ігор у освітній діяльності дітей дошкільного віку є природним для дитини і слугує ефективним способом підвищення мотивації і забезпечення індивідуалізації навчання та розвитку особистісних здібностей. А ще – створює позитивний емоційний фон.*

Гра є однією з форм практичного мислення. У грі дитина оперує своїми знаннями, досвідом, враженнями, що відображаються у формі ігрових способів дії, ігрових знаків, які набувають значення в смисловому полі гри. Дослідження російського вченого, доктора психологічних наук С. Новосолової свідчать, що дитина виявляє здатність наділяти нейтральний до певного часу об'єкт ігровим значенням у смисловому полі гри. Саме ця здатність є психологічною базою для введення в гру дошкільника комп'ютера як ігрового розвивального засобу. Зображення, що виникає на моніторі, дитина може наділяти ігровим значенням, коли вона сама будує сюжет гри, оперуючи образними і функціональними можливостями комп'ютерної програми. У процесі ігрової діяльності з використанням комп'ютерних засобів у дошкільника розвиваються:

- теоретичне мислення;
- уява та здатність до прогнозування результату своїх дій;

проектні якості мислення, які є основою формування креативних здібностей дитини [14].

Проте, незважаючи на величезний позитивний освітній потенціал інформаційно-комунікаційних технологій, ними не можна замінити живе спілкування педагога з дітьми. Варто розуміти, що якщо у дитини є стійка база практичного, реального, отриманого через різні органи чуття досвіду, її можна поступово переводити до дій без опори на конкретний предмет (звук, запах...), до дій із символом, знаком, який його замінює, тобто до комп'ютерних ігор. Тому під час освітнього процесу необхідно, щоб простежувався тісний взаємозв'язок традиційних ігор (дидактичних, розвивальних тощо) і комп'ютерних.

Комп'ютерні ігри в жодному разі не замінюють звичайних ігор і занять, а доповнюють їх, входять до структури занять, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями. У комп'ютерних іграх пропонують ті елементи знань, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти та засвоїти дітям складно чи навіть неможливо.

Перш ніж пропонувати дітям грати в комп'ютерні ігри, незалежно від того, з якою метою вони використовуються (навчальною чи розважальною), необхідно залучати їх до діяльності з опорою на реальний предмет чи реальні

дії, тобто до ігор зі звичайними іграшками і предметами-замінниками, дидактичних ігор.

Уміння дітей грати у певну дидактичну гру впливає на ефективність засвоєння правил комп'ютерної гри. Тож зміст комп'ютерних ігор необхідно узгоджувати з іграми, які містить план освітньої роботи в групі.

Комп'ютерні ігри доцільно пропонувати дітям у процесі індивідуальної роботи та під час підгрупових занять. Це дає змогу педагогу організувати попередню роботу до навчально-пізнавальних занять за новою темою або для закріплення знань з раніше вивченої пізнавальної теми, а дітям – у цікавій формі отримати знання, розв'язати поставлені педагогом завдання.

За оцінкою О.Гавриленко, *комп'ютерні ігри сприяють формуванню у дітей вмінь:*

- засвоювати інформацію;
- правильно аналізувати та інтерпретувати ігрові дії;
- формулювати висновки, припущення;

досліджувати та корегувати свої подальші дії [1].

Комп'ютерну гру діти сприймають як цікаву справу. З огляду на це такі ігри є незамінними у вихованні та навчанні дошкільників, не потребують зайвих настанов з боку батьків чи педагогів, адже не викликають у дітей протесту або нудьги. Це означає, що навички, знання, набуті завдяки грі, залишаються в пам'яті дошкільників надовго. У розділі, крім назви комп'ютерної гри, має бути зазначена її мета, правила та хід гри, а також вказано, під час якого заняття цю комп'ютерну гру слід використовувати.

Крім традиційних навчально-пізнавальних занять, на яких ІКТ застосовують як елемент, у дошкільних навчальних закладах, що реалізують варіативну складову змісту Базового компонента дошкільної освіти, проводять спеціальні заняття з ознайомлення дітей з ІКТ. О.Гавриленко вважає, що такі заняття можуть бути: пізнавальними; творчими, діагностичними.

Пізнавальні заняття з ОКГ спрямовані на розвиток у дітей інтелектуальних здібностей, пізнавального інтересу, на формування знань, умінь і навичок самостійної роботи дошкільників за комп'ютером – користування мишею, клавіатурою тощо.

Метою **творчих занять** є художньо-естетичний, пізнавальний, мовленнєвий розвиток, корекція психічних процесів, таких як: кольоророзрізнення, кольоросприймання, уява.

Діагностичні заняття можуть бути підсумковими до певної вивченої пізнавальної теми або серії тем. Крім того, їх проводять під час психолого-педагогічного обстеження розвитку дітей.

Метою діагностичних занять є:

- з'ясування рівня комп'ютерної грамотності дітей;
- формування знань, уявлень, вмінь, навичок відповідно до програми

розвитку;

- *аналіз розвивального змісту і методів подальшої роботи [1].*

Слід наголосити, що при моделюванні системи роботи з дітьми з використанням ІКТ варто враховувати санітарні правила і норми, щоб не нашкодити здоров'ю вихованців.

З огляду на те що персональну роботу дошкільників з комп'ютером можна розпочинати лише у віці після п'яти років, навчальні комп'ютерні ігри, ігри, підібрані з інтернету, варто вводити в плани занять з метою закріплення навчального матеріалу лише для дітей старшого дошкільного віку. Такі заняття за навчальним планом доцільно проводити двічі на тиждень у дні найвищої працездатності – вівторок і четвер.

Заняття варто будувати так, що персональна робота старших дошкільників з комп'ютером не перевищувала 10-ти хвилин. На заняттях з дітьми молодшого та середнього дошкільного віку персональну роботу дітей за комп'ютером не проводять. Інтеграція ІКТ в освітній процес із дітьми молодшого та середнього дошкільного віку відбувається шляхом використання презентацій різного типу. Такий підхід дає змогу вихователям зберегти хороше самопочуття і працездатність дошкільників, а також попередити розвиток небажаних відхилень у їхньому здоров'ї.

На думку О.Іванової, застосування ІКТ під час занять з дітьми дає змогу педагогу найбільш **оптимально й ефективно реалізувати** його триєдину дидактичну мету:

- *освітній аспект* – сприймання навчального матеріалу, осмислення зв'язків і відношень між об'єктами вивчення;
- *розвивальний аспект* – розвиток пізнавального інтересу у дітей, вміння узагальнювати, аналізувати, порівнювати, на основі цього – активізація творчої діяльності;
- *виховний аспект* – виховання наукового світогляду, вміння чітко організувати самостійну і групову роботу, виховання відчуття підтримки, взаємодопомоги [6, с. 25].

Практика застосування ІКТ в освітньому процесі дошкільного закладу переконливо доводить, що інформаційно-комунікаційні мультимедійні засоби навчання дають змогу:

- *підвищити інформативність* різних форм роботи з дітьми;
- *стимулювати мотивацію* навчання;
- *поліпшити наочність* навчання;
- *закріпити* найскладніші моменти пізнавального процесу;
- *реалізувати доступність сприймання* інформації завдяки паралельному представленню інформації в різних модульностях – візуальній і слуховій;
- *зосередити увагу* дітей у фазі її біологічного зниження за рахунок

художньо-естетичного оформлення слайдів або доцільно застосованої анімації та звукового ефекту;

- *повторити* (перегляд, коротке відтворення) матеріал попередніх занять;
- *створити* для дітей та педагогів психологічно комфортні умови роботи у процесі пізнавальної діяльності;
- *зробити процес навчання і розвитку дітей простим і ефективним*, звільнити педагогів від рутинної ручної роботи [5, с. 6].

Негативні наслідки впливу ІКТ на дитину.

З огляду на вразливість та сприйнятливність дитячої психіки, психологи наголошують, що дитина легко засвоює те, що надходить із навколишнього середовища, і часто зберігає його на підсвідомому рівні впродовж усього життя. А від жахів та потворності того, що дитина бачить на екрані монітора, дитяча психіка захищається зниженням порога чутливості та притупленням свідомості.

Популярними серед хлопчиків є також ігри "Гонки", а серед дівчаток – "Вінкс", "Барбі", що пояснюється статево-рольовими пріоритетами.

Бесіди з дітьми засвідчили їхню однакову прихильність до мультфільмів та дали змогу скласти перелік улюблених. Серед них багато позитивних, неруйнівних у моральному сенсі. Наприклад: "Вінні Пух", "Пінгвіни з Мадагаскару", "Кіт Леопольд", "Чіп і Дейл", "Даша-слідопит", "Смішарики", "Кіт у чоботях", "Тачки". Популярністю користуються: "Ну, постривай!", "Том і Джері", "Лунтік та його друзі", "Маша та Ведмідь". Проте серед улюблених діти називали й такі мультфільми, як "Губка Боб", "Черепашки Ніндзя", "Людина-павук", серіали про монстрів та навіть "Сімпсони" [24].

Сучасний мультфільм є чинником формування світоглядних уявлень дитини дошкільного віку.

На думку сучасних науковців, сучасне телебачення є для дітей чинником моделювання та формування системи поглядів на світ. На основі аналізування сюжетів сучасних мультфільмів вони визначають низку негативних чинників, що впливають на формування світоглядних уявлень дітей [5; 6; 21; 35].

Розгляд тем та сюжетних ліній сучасної мультиплікаційної продукції, що пропонують сучасним дітям і яку вони активно "поглинають", вказує на те, що в більшості мультфільмів простежуються мотиви насильства, причому застосуванню сили надається певна моральна цінність.

Так, персонажі мультфільмів часто розв'язують суперечки чи конфлікти за допомогою сили, тим самим показуючи, що це досить реалістичний та виправданий спосіб розв'язання людських конфліктів. Це призводить до формування розмитих цінностей, де добро начебто й перемагає зло, але з посередництвом жорстокості і насильства.

Доведено, що мультфільми з агресивним середовищем знімають табу на агресивну поведінку, розмивають еталони, руйнують у дитини здатність до співчуття та співпереживання.

Спостерігається прив'язаність тематики мультфільмів до злободенності сучасного життя дорослих. Якщо в реальному світі панує злочинність, корумпованість, брехня й нещирість, то вже з дитячого віку дитина має входити в цю реальність. Окрім того, візуальні образи та поведінкові стереотипи, створені іноземними мультиплікаторами (спотворені обличчя, прояви сексуальності, стосунки статей – кокетство, флірт, насильство), презентуються дитині, яка не розуміє суті того, що відбувається. Проте ці еталони та стереотипи на сильному емоційному тлі проникають досить глибоко в її душу й непомітно формують її сприймання світу та майбутню поведінку.

За оцінкою О.Петрової, Л.Погорелової, насторожливим є факт, що створений у мультфільмах образ матері руйнує традиційне для дитини уявлення про маму як ніжну, чуйну, турботливу й мудру людину. У популярних останніми роками мультфільмах ("Родина Адамсів", "Сімпсони" та ін.) образ матері характеризується егоїстичністю, істеричністю, неохайністю та обмеженістю, а мультфільми в цілому руйнують уявлення про нормальну сім'ю.

Під впливом низки мультфільмів формується неправильні уявлення про правила безпеки, дотримання норм поведінки, мирного співжиття та милосердя, оскільки за будь-яких несприятливих обставин з героями нічого не трапляється. У цьому сенсі навіть популярний мультфільм "Том і Джері" є не досить безпечним у контексті соціалізації дітей, оскільки не викликає в них співпереживання чи співчуття [24].

У дитячому сприйнятті мультфільми часто є реальністю, нехай і не справжнього, а дитячого світу, де сусіди – гноми й люди, добрі тварини й лісові чудовиська. Проте нереальні істоти, які стають героями мультфільмів (роботи – "Воллі", "Трансформери", "Покемони"; монстри – "Корпорація монстрів", мутанти – "Черепашки Ніндзя"), наділені надлюдськими здібностями та втілюють агресію, насильство, жадобу до наживи. І серед них дитина обирає собі улюблених героїв, намагається наслідувати їхні дії, закладаючи таким чином основи власного світорозуміння.

Дослідники цієї проблеми вказують на те, що мультфільм як засіб соціалізації дитини передбачає презентацію певних **норм, правил, моральних якостей**, які повинна знати особа для того, щоб безболісно адаптуватися до суспільного середовища. Зразками позитивно спрямованих мультфільмів є ті, у яких герой – це втілення доброти і дружби ("Троє із Простоквашино", "Сірко"), краси й зачарованості ("Їжачок у тумані"), наївності та щирості ("Домовичок Кузя"). На жаль, цей потенціал сучасні батьки використовують дуже мало, а

поради педагогів щодо вибору телевізійної продукції для дітей майже не враховують.

О.Чуяс виділила й охарактеризувала такі **небезпеки сучасних мультфільмів**:

1. *Сюжети мультфільмів надто легкі, розважальні.* Після перегляду сюжет майже відразу забувається, отже, не дає "поживи" для осмислення. Некорисність посилює багатосерійність, через яку виникає *екранна залежність*. Дітям важко відтворити сюжет мультфільму, хоча він нескладний. Вони мають його переглянути кілька разів.

2. *Персонажам притаманні якісь особливі надможливості – вони "супер" у різних варіаціях.* Це породжує в дитини відчуття власної неповноцінності. Існує навіть такий термін "каучуковий" персонаж. Під дією афектів – радості, гніву, любові – його тіло може "розширюватися" чи "звужуватися". У таких персонажів неправдоподібно витягуються руки й сплющується голова, вони можуть закручуватися й розкручуватися, немов спіралі. Виникає педагогічна претензія, претензія серйозна та принципова: спостерігаючи цих персонажів, можна дійти висновку, що вони не відчувають болю. А як же тоді вчити малих жаліти когось, співчувати, пропонувати допомогу?

3. *Демонструється і не засуджується девіантна поведінка персонажів.* Персонажів, які порушують загальноприйняті правила, ніхто не виховує і не каже їм, що так робити не можна. Демонструються небезпечні для життя, безглузді форми поведінки, сцени негречного ставлення до людей, тварин, рослин. "Виховний ефект" від таких переглядів першими відчувають близькі дорослі у формі цинічних висловлювань, негарних жестів, непристойної поведінки, грубості, навіть бійки з боку дітей. З давніх-давен малюків виховували на позитивних прикладах. Негативні не демонстрували, якщо вже так траплялося, це завжди супроводжувалося належним коментарем, моральною оцінкою.

4. *Багато сучасних мультфільмів мають чітко виражену статеву адресацію: для дівчаток, для хлопчиків.* У дошкільному віці такий поділ не має розвивального значення і лише стає перепорою для спілкування і спільних ігор хлопчиків та дівчаток. І дівчаткам, і хлоп'ятам будуть корисніші твори про дружбу, сміливість, любов, гарні вчинки, спільні справи.

5. *Зарубіжні мультфільми адресовані старшій віковій аудиторії.* Однак батьки пропонують їх малюкам, починаючи з 2-3 років. Висновок про шкідливість – очевидний.

6. *Мовний супровід – надмірний, позбавлений художності.*

Персонажі постійно промовляють довгі монологи, коментують найдрібніші події чи поворот сюжету, свої думки та обговорюють вчинки інших. Мова сучасних супергероїв та їхнього оточення в цілому примітивна, рясніє жаргонізмами, сленговими словами та вигуками. Озвучення зарубіжних

мультфільмів часто буває занадто манірним із гротескними інтонаціями та голосами. Крім того, дуже втомлює текст, який звучить синхронно з мовою персонажа. Це дратує, не сприймається, втомлює слух.

7. *Музичний супровід – примітивний, невідповідний загальному емоційному настрою, перебігу подій.* Якщо мелодія, що супроводжує сюжет, бідна, то вона й не запам'ятовується дітям, не виконує своєї прямої функції – підсилювати сюжет, сприяти розвитку емоційного сприймання дитини. Якщо, до всього ж, вона й не відповідає подіям на екрані, перебиває слова персонажа, це негативно впливає на нервову систему, перешкоджає адекватному сприйманню [38].

Оскільки телевізор займає багато часу у житті дітей і дехто вважає його майже домашньою твариною, негативна інформація, що переважає на екрані, сприяє формуванню у дітей негативного мислення, депресій, має руйнівний вплив на мислення, пам'ять, уяву. Пам'ять сучасного дошкільника категорично знижена, а категорія мислення неможлива без гарно розвиненої пам'яті.

Зміст фільмів і програм не контролюється, що сприяє формуванню психології небезпеки. Інформація, що сприймається дитиною має реальний і уявний план. Діти часто не відрізняють ці плани та вважають, що людина, яку вбили може оживати і вмирати багато разів.

Таким чином, застосування ІКТ в освітньому процесі дошкільного закладу дають змогу оптимізувати професійну діяльність фахівців з дошкільної освіти, активізувати виховання, розвиток, освіту дітей дошкільного віку. Проте майбутнім фахівцям варто знати і постійно враховувати позитивний і негативний вплив інформаційно-комунікаційних технологій на дитину.

4. Вплив реклами на психоемоційний та соціальний розвиток дошкільників

Окрім небезпек неякісних мультфільмів, на дитину чатують й інші загрози, створені сучасним медіасередовищем.

Психовікові особливості дошкільників об'єктивно зумовлюють складнощі сприйняття віртуальної інформації, ускладнюють розмежування реального від вигаданого. Тому реклама видається їм переконливішою, аніж просто собі розмова з батьками про небезпечність тієї чи іншої ситуації.

Вплив реклами має магічну силу. Діти дивляться її, як заворожені. Через рекламу знецінюються важливі етичні категорії. Мрії про щастя починають здаватися легкодосяжними. Дорослі мають раз по раз пояснювати дитині, що рекламу треба сприймати вибірково і що відсутність певної речі, навіть дуже гарної, зовсім не означає, що життя від цього стане гіршим.

Науковці ввели термін "*Кліпове мигтіння*" – термін, що називає швидку зміну фрагментів у рекламному ролику, воно негативно впливає на психіку дитини, руйнуючи мозок. Важко говорити про основи всебічного розвитку особистості. Для цього треба сформувати мовленнєву особистість, а щоденне багаточасове передування дитини перед телевізором не сприяє цьому [21].

Проблемою, на думку Є. Мотурнак, є реклама спиртних напоїв і цигарок, особливо під час трансляції спортивних програм. Підраховано, що реклама горілки мала місце більше 100 разів під час футбольного матчу [21].

Реклама часто пропонує засоби подолання проблеми: хвороби, безсоння, але ніхто не аналізує проблеми і не вчить її аналізувати. Для дітей це є негативним для їх психосоціального розвитку.

Вимоги до використання батьками медіа продукції у вихованні дітей.

Щоб ефект впливу медіаполя був позитивним, батьки мають вчитися слухати й чути свою дитину, бути толерантними і терплячими, розуміти її, вчасно помічати в ній небажані зміни. Любов до дитини має виражатися не лише в подарунках – іграшках, солодошах, а ще й у частішому спілкуванні із сином чи донькою.

Важливо відбирати лише якісні, добрі, пізнавальні й розвивальні мультфільми, телепередачі, відеоролики. Обов'язково обговорювати з малечею переглянутий сюжет, персонажів, аналізувати образи, привертати увагу малюка до того, що лишилося непоміченим, спонукати творчо осмислювати побачене.

Варто знайомити дитину з добрими дитячими журналами, спрямованими на особистісний розвиток малюка, його моральне становлення, позбавленими агресивності. Таким виданням, зокрема, є журнал "ДЖМІЛЬ", який подає зразки мудрої конструктивної поведінки і розвивальної діяльності, формує світле позитивне світобачення, дає в руки дитині інструменти для творчого самовираження. У процесі читання журналу, пошуку відповідей на його запитання, варіантів розв'язання задач і способів виконання завдань і дорослий, і дитина разом розмірковують, обговорюють, висловлюють думки і почуття, разом творять красу, що дає їм спільну радість і краще розуміння одне одного, а дорослому іще важелі позитивного впливу на малюка.

Важливо пам'ятати, що існує багато цікавих і корисних для дитини спільних справ, окрім тих, що пов'язані з інтернетом або телебаченням.

Наприклад, можна разом щось зліпити чи намалювати: тато чи мама ліпить тулуб зайця, а дитина – голову, вуха, хвостик. Погортати разом улюблені книжки, розглянути ілюстрації, сімейні фотографії. Побувати в музеї, театрі, на виставці або просто погуляйте. Разом піклуватися про хатню тваринку, доручивши дитині посильні для неї справи (малюк може мити посуд для тваринки, насипати корм), оскільки спільні прогулянки з тваринкою зближуватимуть дитину й батьків. Єдине, що треба обговорити заздалегідь, це правила, за якими варто діяти, вигулюючи домашнього улюбленця.

Контроль дорослими медіапростору, вимагає від батьків немалих зусиль, праці, часу. Однак, доклавши їх, вони зможуть захистити дитину від інформаційних потоків, які не дають доброї поживи ні розуму, ні серцю, руйнують духовне здоров'я.

Таким чином, повністю уникнути медіасередовища сьогодні неможливо. Тож важливо виховувати у дітей культуру користування інформацією. Питання сучасного медіапростору можна розглядати й у контексті його взаємозв'язку з художнім словом. Тож у освітньому процесі дошкільного навчального закладу доцільною є інтеграція медіатекстів, зокрема мультфільмів, як засобу впливу на формування світоглядних уявлень дитини, але за умови ретельного їх відбору вдумливим педагогом.

Питання для самоперевірки і самоконтролю:

1. Чи потрібно дорослим контролювати медіа простір, що впливає на дитину?
2. Назвати та проаналізувати вимоги до використання батьками медіа продукції у вихованні власних дітей.
3. Як психовікові особливості дошкільників зумовлюють складнощі їх сприйняття віртуальної інформації?
4. Проаналізувати вплив реклами на психоемоційний та соціальний розвиток дошкільників
5. Назвати й охарактеризувала основні небезпеки сучасних мультфільмів щодо їх негативного впливу на дитину дошкільного віку.
6. Назвати й проаналізувати негативні наслідки впливу ІКТ на дитину.
7. Проаналізувати педагогічні можливості застосування ІКТ в освітньому процесі дошкільного закладу.
8. Обґрунтувати необхідність проведення спеціальних занять з ознайомлення дітей з ІКТ.
9. Прокоментувати особливості пізнавальних, творчих, діагностичних занять з ознайомлення дітей з ІКТ.
10. Формуванню яких вмінь у дітей сприяють комп'ютерні ігри?
11. Назвати й проаналізувати переваги застосування ІКТ в освіті дошкільників.
12. Назвати й проаналізувати недоліки застосування ІКТ в освіті дошкільників.
13. Назвати й прокоментувати особливості впливу медіа середовища й медіа простору на дитину дошкільного віку.

Лекція 1.4.

Тема: "Санітарно-гігієнічні вимоги до використання засобів ІКТ у навчально-виховному процесі дошкільного закладу"

1. Гігієнічні вимоги до застосування комп'ютерів у роботі з дітьми;
2. Вимоги до проведення занять з використанням комп'ютера;
3. Вимоги до організації навчання дошкільників основ комп'ютерної грамотності.

Рекомендована література:

1. Гавриленко О. В. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності [Текст] / Олена Гавриленко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 37–46.
2. Компанієць Г. А. Охорона праці під час роботи з персональним комп'ютером [Текст] / Ганна Компанієць // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 12. – С. 32-39.
3. Мотурнак Є. В. Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільному навчальному закладі [Текст] / Євген Мотурнак // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 23–29.
4. Платонова А. Г., Джурінська, С. М. Гігієнічні вимоги до організації роботи дошкільників із комп'ютером [Текст] / Аліна Платонова, Світлана Джурінська // Медична сестра дошкільного закладу. – 2013. – №4. – С. 40–43.
5. Свириденко О. С. Особливості використання програмного забезпечення у дошкільних навчальних закладах [Текст] / Ольга Свириденко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 30–35.
6. Степанова М. І. Гігієнічні вимоги до комп'ютерних занять для дошкільників [Текст] / Марина Степанова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 47–55.

1. Гігієнічні вимоги до застосування комп'ютерів у роботі з дітьми

Для підтримки стійкого рівня працездатності і збереження здоров'я дітей велике значення мають умови, у яких проходять заняття за комп'ютером. Вони можуть проводитися лише в присутності вихователя або викладача. О.Гавриленко, А.Платонова, М.Степанова вважають, що найкращим варіантом буде комп'ютерно-ігровий комплекс, який складається з комп'ютерної зали і зали релаксації.

Комп'ютерний зал має розміщуватися 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 [1; 25; 37].

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 м² на одне робоче місце. Таких робочих місць може бути 7-8 в одній залі. Робочі місця слід розміщувати по периметру приміщення, вздовж стін [1, с.40].

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 відповідними приводами 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".

О.Гавриленко застерігає, купуючи комп'ютерну техніку, керівники навчально-виховних закладів 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 [1, с.42].

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 спеціальним розсіюючим обладнанням.

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.

Таким чином, відповідно до вимог Державних санітарних правил і норм "Влаштування і обладнання кабінетів комп'ютерної техніки в навчальних закладах та режим праці учнів на персональних комп'ютерах" та для підтримки стійкого рівня працездатності і збереження здоров'я дітей велике значення мають умови, у яких проходять заняття за комп'ютером. Проте найкращим варіантом буде комп'ютерно-ігровий комплекс, який складається з комп'ютерної зали і зали релаксації, оскільки саме за цих умов будуть

об'єктивно забезпечуватись санітарно-гігієнічні вимоги до використання ІКТ у роботі з дошкільниками.

2. Вимоги до проведення занять з використанням комп'ютера.

Організація занять дітей з комп'ютером. Основи комп'ютерної грамотності та знайомства з навколишнім світом з допомогою комп'ютера входить до варіативної частини змісту дошкільної освіти. *Основною формою організації роботи з комп'ютером є заняття, які проводяться 2 рази на тиждень тривалістю для дітей шостого року життя – 7 – 10 хвилин, сьомого року – 10-12 хвилин.* Вони організовуються з невеликими підгрупами дітей, що забезпечує можливість персональної роботи дошкільників з комп'ютером та здійснення індивідуального і диференційованого підходів до коленого вихованця. Заняття будуються на основі бесід та практичних дій (спеціальних вправ, ігор дидактичного характеру з математичним, мовленнєвим, природничим, людинознавчим, образотворчим змістом та ін.) з чітким дотриманням встановлених санітарно-гігієнічних норм (*витяг з методичного листа МОНУ "Організація та зміст навчально-виховного прогресу в дошкільних навчальних закладах" № 1/9-306 від 06.06.05р.*)[37].

В 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.

О.Гавриленко рекомендує заняття з дітьми будувати на ігрових методах і прийомах. Це дозволить дітям у цікавій, доступній формі отримати знання, вирішити поставлені педагогом завдання. Вони організовуються у вигляді бесіди педагога (який має відповідну освіту) з дітьми. Спочатку йдуть заняття загального спрямування та практичної роботи на комп'ютері [1].

Для більш ефективного і міцного оволодіння дітьми знаннями, М.Степанова рекомендує програму з комп'ютерної грамотності будувати на основі поступового занурення дітей в навчальні теми, що забезпечує вирішення основних груп завдань та сприяє розвитку розумових процесів. Це такі теми:

1. Дітям дається загальне поняття про комп'ютер та його значення в житті сучасної людини. В ході розмови педагог формує у дітей зацікавленість до технічного засобу, пояснює необхідність використання комп'ютера сучасною людиною, а в ході практичної частини навчає дитину використовувати ПК в своїй діяльності.

2. 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 \Ўпсюш8 і про

використання вікна папки, *уміння* виконувати запропоновану послідовність дій з використанням клавіатури та миші.

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

4. 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 і таке інше. *Комп'ютерні заняття у дітей складаються з 3-х частин: підготовчої (вступної), основної та заключної* [37].

У першій, *підготовчій частині* заняття відбувається введення дитини в сюжет заняття. В 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 апарата 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 [37].

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

Друга, *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 класно-урочна система, фронтальні та змагальні методи тут неприпустимі. В цій частині заняття педагог намагається сформувати необхідні дитині навички в роботі з комп'ютером, зокрема з мишою, 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 мишою;
- при вивченні нових клавіш, необхідно орієнтуватися на існуючі у дитини навички роботи з комп'ютером;
- пропонувати дитині роль дослідника, експериментатора, надавати їй можливість самостійно вчиняти дії за допомогою нових клавіш та уточнювати пояснення функцій, які виконують дані клавіші [1].

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 хвилинки, розслаблення під музику.

В 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) [1; 37].

Формування у дітей навичок роботи з комп'ютером – процес складний та гриватий, 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 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. 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

Таким чином, використовуючи у роботі ІКТ, педагогам слід враховувати організаційні вимоги до проведення занять з використанням комп'ютера. Вони стосуються структури занять з комп'ютерної грамотності та особливостей організації вступної, основної й заключної частин комп'ютерного заняття.

2. Вимоги до організації навчання дошкільників основ комп'ютерної грамотності.

О.Гавриленко, А.Платонова, М.Степанова вважають, що 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 [1; 25; 37].

Не можна загроможувати приміщення зайвими меблями та інвентарем, проте не зайвими будуть вентилятор, акваріуми з водою для підтримки повітряного режиму.

Враховуючи те, що комп'ютер є досить потужним засобом в організації розвитку дітей, необхідно пам'ятати, що його використання в навчально-виховних цілях у дошкільних навчальних закладах вимагає дотримання вимог щодо організації як самих занять, так і всього режиму в цілому. Інститутом вікової фізіології впродовж 6 років проводились дослідження проблеми безпечного спілкування дошкільників з комп'ютером. За їх результатами сформульовані основні вимоги до занять з основ комп'ютерної грамотності для старших дошкільників, а саме:

- заняття з комп'ютером в проводяться з дітьми старшими 5 років;
- максимальна одноразова тривалість роботи на комп'ютері складає:

для дітей б років I-II групи здоров'я – 15 хвилин на день;

для дітей III групи здоров'я – 10 хвилин на день;

для дітей 5 років I-II групи здоров'я – 10 хвилин на

день; для дітей 5 років III групи здоров'я – 7 хвилин на

день;

для дітей 5 – 6 років, що відносяться до групи ризику по зору – відповідно 10 і 7 хвилин на день;

- заняття дітей з комп'ютером організуються 2 рази на тиждень.

Максимальна кратність роботи впродовж тижня для дітей 5 і 6 років – 3 рази;

- дні тижня, в які можна працювати з комп'ютером: вівторок, серeda, четвер -оптимальні, понеділок – можливо, п'ятниця – недопустимо;

рекомендований час дня для занять: перша половина дня – оптимальний, друга половина дня – допустимо;

- місце роботи з комп'ютером в 30-хвилинному розвивальному занятті - середина заняття, між ввідною (підготовчою) і заключною частинами;
- стиль поведінки педагога: небажане емоційне збудження дітей
- під час роботи дітей дошкільного віку обов'язковою є профілактика загальної втоми і зорового втомлення. Гімнастику для очей, тривалістю 1,5 – хвилини потрібно проводити зразу ж після роботи на комп'ютері;
- після кожного заняття приміщення провітрюється [37].

Як зазначалося вище, для організації занять дошкільнят з комп'ютером, крім комп'ютерної зали має бути зала релаксації.

Зала релаксації використовується для передкомп'ютерної підготовки й післякомп'ютерної релаксації, для відпочинку дітей та педагога, фізкультурної реабілітації, емоційного розвантаження. В цій залі діти виконують гімнастику для втомлених очей. Релаксаційний простір може також використовуватися для ігор і занять відповідно до розпорядку дня. Для проведення відповідної роботи з дітьми підбирається затишна зала з усіма необхідними умовами. Приміщення обладнується дитячими меблями, килимом або килимовим покриттям. Затишок створюють кімнатні рослини, акваріуми з рибками, клітки з декоративними птахами. Для організації освітньо-виховної роботи повинні бути різноманітні іграшки, дидактичні ігри, роздатковий матеріал на кожну дитину, магнітофон для проведення фізкультурних хвилинок і релаксацій тощо.

Основні завдання до занять дітей з комп'ютером.

У методичному листі МОН України "Організація та зміст навчально-виховного процесу в дошкільних навчальних закладах" № 1/9-306 від 06.06.05р. зазначено, що одним із сучасних засобів інтелектуального розвитку дітей є комп'ютер. У дошкільних навчальних закладах комп'ютерні програми для ігор і занять використовуються з п'яти років, так як у дошкільників цього віку вже розвинута символічна функція мислення. Основними завданнями для педагогів є: формування у дітей елементарних уявлень про комп'ютер як сучасний технічний засіб, можливостями його використання в різних сферах життя; озброєння початковими знаннями, вміннями та навичками самостійного володіння комп'ютером для ознайомлення з довкіллям, конструювання, малювання, експериментування тощо; сприяння розвитку передумов теоретичного мислення та інтересу до дій з комп'ютерною технікою [37].

Використання інформаційних технологій активізує пізнавальну активність та розвиває самостійність, створює умови для продуктивної діяльності дитини, сприяє розвитку наочно-образного мислення дитини старшого дошкільного віку. Як показали дослідження, особливо успішно формуються за допомогою комп'ютерних технологій спеціальні якості мислення – динамічні просторові уявлення, що розвивають символічні функції наочно-образного мислення.

Практика використання комп'ютера в дошкільному навчальному закладі показує, що у дитини, яка оволоділа елементарною комп'ютерною грамотою добре розвинуті увага, пам'ять, мислення.

Кожний дорослий, а особливо батьки і педагоги, хочуть, щоб діти змалку звикали до сучасної техніки і технологій. Проте, не завжди знають як навчити цьому дітей, які знання і навички потрібні дітям у дошкільному віці, в тому числі і щодо комп'ютерної грамотності. вважає, що в організації занять дітей з комп'ютером важливе значення мають ознайомлювально-адаптаційний, освітньо-виховний і творчий етапи [1].

Завдання ознайомлювально-адаптаційного характеру:

- Познайти дітей з комп'ютером, сучасним інструментом для обробки інформації, який розширює інформаційне поле людини та її можливості, ознайти з історією виникнення комп'ютера та можливостями його використання у всіх сферах життя нашої країни та світу в цілому;
- Дати елементарні поняття про основні частини комп'ютера, їхнє призначення, про те, що комп'ютер є складним приладом і вимагає знання правил безпечної поведінки з ним;
- Сформувати початкові навички роботи за комп'ютером; навчити користуватися клавіатурою, "мишою"; управляти елементами робочого столу, папки, файловою системою; ознайти з можливостями цієї чи іншої програми; сформувати знання, вміння та навички, потрібні для свідомого оволодіння основами комп'ютерної грамотності на рівні початківця [37].

Завдання освітньо-виховного характеру:

- Формувати у дітей навички навчальної діяльності. Розвивати теоретичне мислення, здатність розмірковувати, варіювати, використовувати попередній досвід;
- Створювати передумови елементарного усвідомлення способів дій та розв'язання завдань за допомогою комп'ютера;
- Формувати елементарні математичні поняття, удосконалювати навички рахунку, вміння працювати з цифрами і геометричними фігурами, орієнтуватися на площині і у величинах, розвивати комунікативні здібності, розширювати словниковий запас і знання про навколишній світ, формувати граматичний лад мови, звукову культуру мовлення, вміння читати та сенсорні можливості;
- Формувати уміння оперувати символами (знаками), узагальненими образами, здійснювати аналіз, порівняння і узагальнення;

- Розвивати емоційно-вольову сферу дитини (самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість), прилучати до співробітництва, формувати естетичний смак.

Завдання творчого характеру:

- Збагачувати кількісний запас уявлень, розвивати потребу до пізнання, розвивати психічні процеси: пам'ять, увагу, уяву, стимулювати розвиток інтелектуальних процесів (якісних характеристик дитячого мислення: наочно-образне, абстрактне, логічне, творче, теоретичне...);
- Вчити виділяти суттєве в явищах оточуючої дійсності, порівнювати, бачити схоже та відмінне, вчитись розмірковувати, знаходити причини явищ, аналізувати та робити висновки;
- Розвивати здатність до створення малюнку, конструкції, образу, фантазії, розповіді по картинці, звукового аналізу слів тощо;
- Створювати умови для найшвидшого, перспективного розвитку дитини, становлення її творчих здібностей;
- Навчати дітей вирішувати завдання конструктивної діяльності, допомогти у розвитку просторових уявлень [37].

Таким чином, в організації занять дітей з комп'ютером важливе значення мають ознайомлювально-адаптаційний, освітньо-виховний і творчий етапи та розуміння тих педагогічних завдань, які висуваються та розв'язуватися на кожному з етапів.

Лекція 1.5.

Тема: "Можливості використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку"

1. Врахування особливостей психофізичного розвитку дітей дошкільного віку у ситуаціях використання ІКТ;
2. Аналіз діяльності вихователя з використання ІКТ у навчальному процесі;
3. Вплив ІКТ на розвиток пізнавальної та емоційної сфери дитини, її особистісного розвитку.

Рекомендована література:

Гавриленко О. В. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності [Текст] / Олена Гавриленко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 37–46.

Платонова А. Г., Джурінська, С. М. Гігієнічні вимоги до організації роботи дошкільників із комп'ютером [Текст] / Аліна Платонова, Світлана Джурінська // Медична сестра дошкільного закладу. – 2013. – №4. –С. 40–43.

Степанова М. І. Гігієнічні вимоги до комп'ютерних занять для дошкільників [Текст] / Марина Степанова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 47–55.

1. Врахування особливостей психофізичного розвитку дітей дошкільного віку у ситуаціях використання ІКТ.

У сучасному світі, інформаційний вплив на людину є настільки великим, що дедалі частіше нам доводиться звертатися по допомогу до різноманітної техніки. Зараз важко уявити собі людину, яка не користується телебаченням і радіо, комп'ютером, електричним чайником і холодильником, і цей список можна продовжувати нескінченно.

Все наше життя стало настільки залежним від створених нами речей, що якби людина раптом втратила їх, то довго проіснувати в цьому світі вона б не змогла. У час електроніки і інформатики необхідно крокувати в ногу з технічним прогресом.

Ми живемо в століття інформації, в часи, коли відбувається комп'ютерна революція і є свідками того, що комп'ютери вже зайняли міцні позиції в багатьох галузях сучасного життя, швидко проникають у школи і сім'ї. В сучасних умовах України комп'ютер є своєрідним "інтелектуальним знаряддям" і дозволяє людині вийти на новий інформаційний рівень.

Комп'ютер, як інструмент для обробки інформації, може служити і потужним технічним засобом навчання і відігравати роль незамінного помічника у вихованні дошкільників.

Психологи відзначають: чим раніше дитина познайомиться з комп'ютером, тим меншим буде психологічний бар'єр між нею і машиною, тому що в дитини практично немає страху перед технікою. Чому? Тому що комп'ютер приваблює дітей, як будь-яка нова іграшка, і саме так у більшості випадків вони на нього дивляться.

Спілкування дітей дошкільного віку з комп'ютером починається з комп'ютерних ігор, ретельно підібраних з урахуванням віку й навчальної спрямованості.

Однією з найважливіших функцій комп'ютерних ігор є навчальна. Комп'ютерні ігри створені так, що дитина може собі уявити окреме поняття або конкретну ситуацію, а одержати 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.

Під час комп'ютерних занять у дітей поліпшуються пам'ять і увага. Діти в ранньому віці мають мимовільну увагу, тобто вони не можуть усвідомлено намагатися запам'ятати той або інший матеріал. Дитина мимоволі звертає увагу на навчальний матеріал якщо він є яскравим й цікавим. І тут комп'ютер просто незамінний, тому що передає інформацію у привабливій для дитини формі, а це не тільки прискорює запам'ятовування матеріалу, але й робить його осмисленим і довгостроковим.

Заняття дітей на комп'ютері мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту, але й для розвитку їхньої моторики. У будь-яких іграх, від найпростіших до складних, дітям необхідно вчитися натискати пальцями на певні клавіші, що розвиває дрібну моторику. Учені зазначають, що чим більше ми робимо дрібних і складних рухів пальцями, тим більше ділянок мозку включається в роботу. Як і руки, очі також широко представлені в корі головного мозку. Чим уважніше ми вдивляємося в те, над чим працюємо, тим ефективнішим буде процес запам'ятовування. Ось чому так важливо формувати моторну координацію і координацію спільної діяльності зорового й моторного аналізаторів, що з успіхом досягається на заняттях, де діти працюють з комп'ютером.

Спілкування з комп'ютером викликає в дітей жвавий інтерес, спочатку як ігрова діяльність, а потім і як навчальна. Цей інтерес лежить в основі формування таких важливих структур, як пізнавальна мотивація, довільні пам'ять й увага, адже саме ці якості забезпечують психологічну готовність дитини до навчання в школі.

Комп'ютерні ігри вчать дітей переборювати труднощі, контролювати виконання дій, оцінювати результати. Завдяки комп'ютеру стає ефективним навчання цілеспрямованості, плануванню, контролю і оцінки результатів самостійної діяльності дитини, через сполучення ігрових і не ігрових моментів. Дитина входить у сюжет ігор, засвоює правила, відповідно діє і прагне досягнення результатів. Крім того, практично у всіх іграх є свої герої, яким потрібно допомогти виконати завдання. Таким чином, комп'ютер допомагає розвинути не тільки інтелектуальні здібності дитини, але й виховати вольові якості, такі як самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість, спонукає дитину до співпереживання, допомоги героям ігор тощо, збагачуючи тим самим його ставлення до навколишнього світу. Педіатри США дійшли висновку, що дошкільники, які користуються комп'ютером, краще підготовлені до одержання середньої освіти. Як з'ясувалося, діти, які рано оволоділи комп'ютером, набагато успішніше проходять тести на підготовку до школи в порівнянні з їхніми однолітками. У той же час, відеоігри не справляють подібного

позитивного впливу на розвиток пізнавальних здібностей дітей, такий як робота з персональним комп'ютером.

Однак, крім ігор, *дошкільники*, наслідуючи батьків, *намагаються на комп'ютері ще й працювати: вони друкують, малюють, пробують користуватися різними пристроями та програмами*. Використання комп'ютера поліпшує дитячі моторні навички й здібності щодо мов, допомагає розпізнавати цифри та літери.

Водночас існують альтернативні думки щодо використання комп'ютера в дошкільному віці. Учені спираються на твердження про шкоду, якої завдає комп'ютер інтелекту дитини, оскільки в основі комп'ютерних ігор – моторні реакції, а не свідомо психічна діяльність. У маленьких комп'ютерних гравців, на відміну від тих, хто малює, ліпить, моделює з натуральних предметів та ін., значно гірше розвиваються лобові частини мозку, які регулюють самоконтроль, удосконалюють пам'ять, сприяють накопиченню знань, тобто відповідають за інтелектуальний розвиток. Попри все, слід враховувати, що комп'ютер шкодить фізичному розвитку дитини, оскільки є джерелом електромагнітних коливань.

Використання комп'ютерів для занять з дітьми в дошкільних навчальних закладах ще не стало масовим, а тільки починається. Ідея виховання нового покоління підготовленого до роботи з комп'ютером – важлива і перспективна як для розвитку суспільства в цілому, так і для самого покоління. Адже комп'ютер міцно вкорінився в науку, промисловість, культуру нашого суспільства. А для майбутнього покоління він стане часткою їхнього життя.

Комп'ютер грає велику роль в нашому житті. До появи в сім'ї дитини дорослі не замислюються над тим, який вплив має це чудо техніки на їх здоров'я. Але коли народжується і виростає маля мама і тато намагаються обмежити доступ дитини до комп'ютера. Про те, що забавна іграшка має в основному негативний вплив на ще не сформовану особистість, чули багато хто, але як це в майбутньому може відобразитися на дитині, знають одиниці. Неправильне використання комп'ютера має негативний вплив на фізичний, моральний, психічний, соціальний розвиток малюка.

Які ж **негативні фізіологічні наслідки** неправильного використання комп'ютера? Нерухомість викликає неприродну напругу тіла. Очні перевантаження впливають на зір дитини, погіршуючи його.

Гіподинамія. Тривале сидіння за комп'ютером зумовлює порушення основних функцій організму. Електромагнітне випромінювання з часом позначається на фізичному здоров'ї малюка. Довге сидіння за комп'ютером змінює поставу і можливий розвиток сколіозу. Але всього цього можна уникнути, якщо уважно стежити за тим, в якій позі і скільки часу дитина проводить за комп'ютером. Набагато складніше попередити *розвиток психічних розладів*.

Перевтома. Вона настає після довгого сидіння за комп'ютером. Цей стан викликається через нервово-емоційне напруження і постійну концентрації уваги в процесі роботи за комп'ютером.

М.Степанова окреслила та охарактеризувала **наслідки сидіння за комп'ютером протягом тривалого часу:**

- Дитина за комп'ютером сидить у розслабленій позі, що, однак, унаслідок статичності є вимушеною й неприємною: напружені м'язи шиї, голови, рук, спини. У результаті може розвинутися сколіоз;
- Під час тривалого сидіння за комп'ютером між сидінням стільця й тілом розвивається ефект теплового компресу, що призводить до застою крові в тазових органах. Наслідком цього можуть бути геморої і простатит, тобто захворювання, у разі яких потрібно тривале й малоприємне лікування;
- Крім того, малорухливий спосіб життя часто призводить до ожиріння [37, с.50].

Науковці виділяють такі **наслідки електромагнітного випромінювання під час роботи за комп'ютером:**

- Електромагнітне випромінювання комп'ютера прямує від задньої і бічних стінок, тому слід встановлювати комп'ютер так, щоб ці місця не були спрямовані туди, де спить чи сидить дитина.
- Науково доведено, що перебування дітей у полі електромагнітних випромінювань не повинно перевищувати двох годин на добу;
- комп'ютер варто розташовувати у кутку або ж задньою поверхнею до стіни;
- Намагатися, щоб оптимальна відстань очей від екрана монітора комп'ютера складала щонайменше 45-60 сантиметрів;
- Не встановлювати комп'ютери в спальнях, а вночі їх повністю відключайте від електричної мережі;
- Екрани, куди осідає пил та інші шкідливі речовини, щодня протирайте одноразовою вологою серветкою;
- Якомога частіше провітрювати кімнату;
- Для збільшення вологості в приміщенні рекомендують тримати акваріум або іншу посудину з водою [1; 25; 37].

М.Степанова вважає, що внаслідок тривалого сидіння за комп'ютером у дитини може виникати у неї *перевантаження суглобів кистей рук*, а саме:

- У пальцях рук унаслідок постійних ударів по клавішах виникає відчуття слабкості, оніміння й "мурашок" у подушечках. Це може призвести до ушкодження суглобного й зв'язкового апарата кисті, а надалі захворювання кисті можуть стати хронічними. Але головна причина – тривала одноманітна й неправильна робота кистями й пальцями рук. У наш час на хворобу кистей рук сильно страждають

користувачі ПК, які багато годин виконують одноманітні дрібні рухи руками.

- Щогодини робіть короткі перерви, під час яких виконуйте комплекс вправ для кистей рук [37].

Фахівці рекомендують використовувати *вправи для зняття м'язового напруження після тривалого часу сидіння за комп'ютером, а саме:*

Вихідне положення – сидячи на стільці.

1. Витягнути і розчепірити пальці так, щоб відчувати напруження. У такому положенні залишитися протягом 5 секунд. Розслабити, а потім зігнути пальці. Повторити вправу 5 разів.
2. Повільно і плавно опустити підборіддя, залишатися у такому положенні 2-3 секунди і розслабитися.
3. Сидячи на стільці піднести руки якомога вище, потім плавно опустити їх додолу, розслабити. Вправу повторити 5 разів.
4. Переплести пальці рук і покласти їх за голову. Звести лопатки, залишатися у такому положенні 5 секунд, а потім розслабитися. Повторити вправу 5 разів [1; 25; 37].

Лікарі виділили такі наслідки підвищеного навантаження на зір дитини під час її занять за комп'ютером:

- Робота за комп'ютером технічно зводиться до введення або читання тексту, малювання або вивчення деталей малюнків, креслень. Це значне навантаження на очі, адже зображення на екрані дисплея складається не з безперервних ліній, як на папері, а з окремих крапок, які світяться і мерехтять.
- Якщо до того ж монітор невисокої якості й інтерфейс використовуваних програм невдалий, то наслідки не змусять себе чекати: у користувача погіршується зір, очі починають сльозитися, з'являється головний біль, стомлення, двоїння зображення. Це явище дістало назву "комп'ютерний зоровий синдром". Уникнути його допоможе дотримання основних правил гігієни зору.
- Робоче місце має бути достатньо освітленим, світлове поле рівномірно розподілене по всій площині робочого простору, промені світла не повинні потрапляти прямо в очі. Укомплектуйте комп'ютер гарним монітором, правильно його налаштуйте, використовуйте якісні програми.
- Не забувати про перерви під час занять дитини на комп'ютері (15 хвилин через кожну годину), гімнастику для очей. Контролюйте зір дитини у лікаря-окуліста. За перших ознаках порушення зору терміново зменште тривалість занять на комп'ютері [25].

Гімнастика для очей (комплекс вправ для очей за методом Г. А. Шичко)

1. *Пальмінг*. Центр долоні має бути над центром очного яблука. Мізинець (і правої, і лівої руки) – на переніссі як місток окулярів. Долоньки на очах повинні лежати так, щоб жодної дірочки не було, очі знаходилися в цілковитій пітьмі. Лікті поставити на стіл, сісти зручніше. Спина пряма, голову не нахиляти. Під долоньками темно. Можна уявити собі приємну картину. У якусь мить почне здаватися, що хтось вас розкачує, отже, пальмінг можна завершувати.

2. *Угору – униз. Уліво —управо*. Рухати очима вгору – униз, уліво – управо.

Примружившись, зняти напруження, рахуючи до десяти.

3. *Коло*. Уявити собі велике коло. Обводити його очима спочатку за годинниковою стрілкою, потім проти годинникової стрілки.

4. *Квадрат*. Запропонувати дітям уявити собі квадрат. Переводити погляд з правого верхнього кута, у лівий нижній, лівий верхній, правий нижній. Ще раз одночасно поглянути в кути уявного квадрата [25].

О.Гавриленко вважає, що в разі втрати інформації через заборону гратися на комп'ютері, дитина може переживати стрес. Це може виражатись у наступному:

- 1) Дитина певний час працювала на комп'ютері над важливою для неї інформацією, а з деяких причин (віруси, перепад напруги, натиснуто не ту кнопку...) втратила її;
- 2) Тривала робота за комп'ютером призводить до змін у вищій нервовій діяльності, ендокринній, імунній і репродуктивній системах, позначається на зорі й кістково-м'язовому апараті людини. Тривалі й стійкі зміни, як правило, завдають шкоди організму;
- 3) Дублюйте інформацію на окремому диску або на зовнішньому носії;
- 4) Навчіть дитину методів саморегуляції [1].

Під час комп'ютерної гри дитина наче потрапляє в чарівну казку, де існує свій світ. Цей світ такий схожий на справжній! Коли герої комп'ютерної гри пропонують дитині полагодити стіну будиночка (правильно склавши пазл) або розташувати цифри по порядку, щоб дістатися скарбів, діти відчують свою значущість. А якщо в кінці завдання говорять: "Молодець, ти впорався відмінно", – це викликає захват!

Однак є і *негативний бік захоплення комп'ютерними іграми. Це комп'ютерна залежність.*

ПЕРШІ ОЗНАКИ РОЗВИТКУ КОМП'ЮТЕРНОЇ ЗАЛЕЖНОСТІ В ДИТИНИ:

- їсть, п'є чай, робить уроки біля комп'ютера;
- провів хоча б одну ніч біля комп'ютера;

- прогуляв школу – сидів за комп'ютером;
- приходив додому й відразу сідає за комп'ютер;
- забув поїсти, почистити зуби (раніше такого не спостерігалося);
- перебуває в поганому, роздратованому настрої, не може нічим зайнятися, якщо комп'ютер зламався;
 - конфліктує, загрожує, шантажує у відповідь на заборону сидіти за комп'ютером [37].

Таким чином, *кіберпростір стає для дитини реальністю життя*. Особливо яскраво це виявляється, коли дитина переживає соціально невдалі контакти і занурюється в ігровий світ, де відчуває себе господарем становища. Саме в цьому примарному світі відчуття або передчуття перемоги підвищує самоповагу, компенсує занижену самооцінку і формує поведінку, коли єдиним сенсом життя стає задоволення від ігрових сеансів. Так виробляється "комп'ютерна чи ігрова залежність".

Таку хворобу можна охарактеризувати як *надмірне захоплення комп'ютерними іграми заради відходу від реальності, що призводить до якісних змін особистості – деформуються соціальні, професійні, матеріальні та сімейні цінності людини*.

Віртуальна реальність формує нереальний світ комп'ютерної гри, виробляє ефект "присутності". Відбувається те, що можна назвати "Его-розпадом" на "Я – віртуальне" та "Я – реальне". Такі ігри підривають психічний стан і здатні кардинально змінити уявлення про себе та навколишній світ. Все це сприяє наростанню тривоги та дисгармонії.

Існує думка, що деякі комп'ютерні ігри, зокрема, військові стратегії і "стрілялки", які спочатку були створені задля розвитку спеціальних навичок у військових, можуть формувати у дитини жорстокість. Було проведено багато досліджень, які підтвердили цю точку зору. З одного боку, ігри допомагають виходу агресії і негативних емоцій назовні, з іншого ж, навпаки, формують певні негативні стереотипи поведінки. І навіть впливають на психіку сильніше, ніж бойовики. Якщо під час перегляду бойовика дитина тільки стежить за подіями, що відбуваються на екрані, переживає за персонажі, приміряє на себе їх ролі, то під час гри це відбувається "інтерактивно": тобто гравець, приймаючи роль персонажа, занурюється в його світ і на якийсь час стає цим персонажем. Думаючи або діючи від імені героя, він переносить цей досвід у реальне життя. Інша особливість гри в тому, що герої "безсмертні": кожного разу, після того як вони були знищені, оживають знову і знову, і кількість їхніх життів нескінченна. Цей факт неминуче відбивається на сприйнятті цінності життя, *знімає кордон між життям і смертю та розвиває схильність до життєбезпечної поведінки*. Ось чому проблема комп'ютерної залежності і впливу комп'ютерних ігор є дуже актуальною.

О.Чуяс радить дорослим дотримуватися порад, якщо дитина не відходить від комп'ютера. Розглянемо їх детальніше [38].

Поради батькам дітей 7–9 років. Діти молодшого шкільного віку використовують Інтернет не лише вдома, а й у друзів та школі. Батьки мають *виробити відповідні правила щодо використання Інтернету їхніми дітьми*. Діти віком від 7-9 років вже можуть розуміти побачене. Однак вони не вміють користуватися інформацією (зображеннями, текстами або звуками), яку пропонує Інтернет, зокрема тією, яка не відповідає їхнім віковим особливостям. Розповіді про це та пояснення різних речей, з якими діти можуть зіткнутися в Інтернеті, допоможуть їм стати відповідальними і спроможними працювати самостійно і безпечно в онлайні. Щоб допомогти своїм дітям, батьки можуть поділитися власними думками та досвідом щодо використання Інтернету.

Діти у віці 7-9 років ще *потребують нагляду та контролю з боку батьків під час використання Інтернету*. Батькам потрібно виробити правила щодо використання Інтернету їхніми дітьми, а потім коригувати їх у міру дорослішання дітей.

Удома використовувати Інтернет варто в присутності батьків. Це гарантує, що батьки будуть поруч з дітьми у будь-якій проблемній ситуації.

Дитина може ще не бути спроможною самостійно визначити надійність веб-сайту, тому повинна завжди звертатися по дозвіл до батьків, перш ніж розмістити особисту інформацію в Інтернеті.

Чат-кімнати та інші види публічного онлайн-спілкування можуть бути все ще невідходящими для дитини. *Адреса електронної пошти, використовувана у цьому віці, має бути спільною сімейною адресою електронної пошти*.

Створення облікового запису для дитини з обмеженими правами користування допомагає їй навчитися використовувати комп'ютер самостійно.

Програми фільтрування також можуть запобігти доступу до невідходящих сайтів, але батьки все ще повинні контролювати дітей під час користування ними Інтернетом [38].

Поради батькам дітей 10-12 років. Школярі, можливо, вже знають, як використовувати Інтернет у різних цілях. Батьки можуть підтримати свою дитину, ознайомившись із сайтами, якими користуються їхні діти вдома, дізнатися про їхнє хобі або інші інтереси, пов'язані з мережею. Дорослі можуть також використовувати Інтернет для планування певних подій, які стосуються всієї сім'ї. Це дає змогу батькам і дітям обговорювати сайти, які є надійними і заслуговують на довіру, а також де можна знайти достовірну та якісну інформацію. *Діти у віці 10-12 років усе ще потребують контролю з боку батьків*, а також мають дотримуватися правил використання Інтернету. Однак

деякі діти можуть порушувати правила й уникати нагляду батьків, якщо вони вважають, що їх занадто обмежують або не задовольняють потреб.

Батьки мають домовитись із дітьми про те, що їм дозволено робити в Інтернеті, а що – ні.

Узгодьте з дітьми, яку особисту інформацію вони можуть розміщувати в Інтернеті, а також розкажіть їм про ризики, пов'язані з розкриттям такої інформації.

Діти вже зацікавлені у використанні чатів, тому батьки повинні розповідати їм про безпечне спілкування, а також слідкувати за тим, як їхня дитина спілкується в онлайні.

Діти цікаві й допитливі, тому батьки повинні особливо наголосити на потребі безпечного й обережного використання Інтернету. Необхідно регулярно оновлювати засоби безпеки комп'ютера [38].

Поради батькам дітей 13-15 років. Для дітей у цьому віці Інтернет стає частиною їхнього життя. Вони знайомляться з людьми і проводять чимало часу в онлайні, шукають необхідну інформацію стосовно шкільних занять або інтересів. Завдяки більш високому рівню грамотності це відкриває багато можливостей використання Інтернету. Іноді батькам складно дізнатися про те, що роблять їхні діти в мережі. У цьому віці діти також ризикують і випробовують свої можливості – технічні обмеження і заборони можуть не бути ефективним шляхом посилення безпеки.

13-15-річні діти можуть тримати у секреті те, що роблять в Інтернеті, особливо якщо батьки раніше не цікавилися, як їхня дитина використовує мережу. Тому *важливо відкрито спілкуватися і зацікавитися тим, що робить дитина в Інтернеті.*

Діти у віці 13-15 років, як і раніше, повинні *дотримувати встановлених правил використання Інтернету.*

Деякі підлітки все ще не спроможні оцінювати певні речі й потребують порад дорослої людини, наприклад, у таких питаннях, як розміщення особистих даних в онлайні.

Питання етики і відповідальність користувача Інтернету – важливі теми для розмови. Наприклад, незаконні завантаження, етикет у мережі та авторські права. Діти повинні нести відповідальність за те, що вони публікують у мережі, включаючи їхню особисту інформацію або інформацію, яка може бути незаконною.

Батькам варто *проявляти інтерес до "онлайн-друзів" дитини*, а також знати, хто та людина, з якою їхня дитина познайомилася й збирається зустрітись.

Батькам слід уникати занадто емоційних реакцій, навіть якщо вони дізнаються про те, що трапилося щось "неприємне", коли їхня дитина була в

мережі. Батьки все ще можуть скеровувати дитину до відповідного змісту. Наприклад, існують гарні доступні онлайнві ресурси про сексуальність та здоров'я, призначені для молодіжної аудиторії. Молодь має бути упевнена в тому, що вони можуть поговорити з батьками про будь-що, що примушує їх почувати себе незручно в мережі.

До ризику стати інтернет-залежним *найбільше схильні діти, у яких не складаються відносини з однолітками й батьками*, які намагаються віднайти заміну живому спілкуванню у віртуальних іграх і чатах. У розмові з дитиною важливо не протиставляти Інтернет реальному життю, а показати, як вони можуть доповнювати одне одного! Ваша дитина занадто захоплена іграми-стрілялками? Добре! Запропонуйте їй стати сильним героєм не тільки на екрані мобільного телефона або монітора, а насправді зайнятися спортом, навчитися прийомів самооборони й т. ін. Сходіть разом до спортзали, знайдіть підходящу спортивну секцію.

Важливо правильно використати властиву кожній дитині рису – цікавість! Добре знаючи свою дитину, Ви обов'язково знайдете в навколишньому світі речі, які її зацікавлять, і в цьому пошуку Вам знов-таки зможе допомогти Інтернет [38].

СКІЛЬКИ ЧАСУ МОЖНА ПРОВОДИТИ ДИТИНІ ЗА КОМП'ЮТЕРОМ?

Умовно безпечний час, який може проводити дитина за комп'ютером (у хвилинах), можна обчислити, помноживши кількість років, що виповнилися дитині, на два. Наприклад, якщо їй десять років, то для неї умовний безпечний час складає 20-30 хвилин. Після цього обов'язково має бути перерва не менше ніж на 1 годину. Вибір напряму розвитку дитини, звичайно ж, стоїть за батьками, їм вирішувати: грати їхнім дітям у комп'ютерні ігри чи ні, але ще раз хочеться звернути увагу на те, що живе, довірливе, дружнє спілкування з дітьми ніколи не замінить комп'ютер. Пам'ятайте, що використання комп'ютера дитиною будь-якого віку повинно супроводжуватися постійною увагою і супроводом батьків. Тільки постійний контроль, довірливі стосунки між дитиною і батьками зможуть забезпечити виховання критичності мислення і можливість усвідомлення корисної та негативної інформації.

2. Аналіз діяльності вихователя з використання ІКТ у навчальному процесі.

Основи комп'ютерної грамотності та ознайомлення дітей з навколишнім світом за допомогою комп'ютера є *складовою варіативної частини змісту Базового компонента дошкільної освіти*. Тож для діяльності дошкільного навчального закладу **комп'ютеризація педагогічного процесу** викликом часу, що потребує розв'язання **низки завдань**, зокрема:

- *підвищення* комп'ютерної грамотності педагогів;
- *створення* безпечного комп'ютерно-ігрового середовища в умовах дошкільного навчального закладу;
- *вивчення* перспективного досвіду застосування комп'ютерних технологій в роботі з дошкільниками;
- *систематизація*, поповнення наявного банку мультимедійних презентацій (фото-, відео-), розвивальних ігор та розроблення нових презентацій, ігор для оптимізації освітнього процесу;
- *розроблення* системи використання комп'ютерних ігор, презентацій тощо [1; 37].

На думку О.Гавриленко, існують такі **труднощі впровадження ІКТ в освітній процес**. Вони пов'язані з існуванням кількох **взаємозалежних причин**, таких як:

- *низький рівень володіння* педагогами комп'ютерними технологіями (КТ);
- *необізнаність* із перспективним досвідом застосування КТ в роботі з дошкільниками;
- *незнання вимог* щодо створення комп'ютерно-ігрового середовища;
- *нестача вмінь* розробляти перспективне планування щодо впровадження КТ в освітній процес [1].

.... Вважає, що найістотніші труднощі виникають у педагогів під час розроблення перспективного плану застосування комп'ютерних ігор та презентацій відповідно до тематичного принципу. Розглянемо їх детальніше.

Особливості розроблення перспективного планування впровадження КТ в освітній процес. Обираючи форму та змістові компоненти перспективного планування впровадження КТ в освітній процес, доцільно використовувати таблицю, в якій передбачено чотири змістові розділи, зокрема:

- *пізнавальні теми на тиждень*;
- *мультимедійні презентації* (фото-, відео-);
- *комп'ютерні ігри*;
- *заняття з ознайомлення дітей з основами комп'ютерної грамотності (ОКГ)* [1].

Тематика тижня у перспективному плануванні *впровадження КТ має відповідати загальноприйнятим у віковій групі темам*. Це пов'язано з тим, що у плануванні освітнього процесу до певної пізнавальної теми добирають дидактичні ігри, вправи, художнє слово та наочність, які містять лексичні одиниці для пояснення нового матеріалу, його закріплення та систематизації. Тому відповідно до них педагогу слід *добирати мультимедійні презентації, вправи та ігри так, щоб матеріал, засвоєний дітьми під час вивчення однієї теми, узагальнювався, розширювався, узгоджувався у наступній*. Г.Коваленко

рекомендує дотримуватися необхідних вимог до підготовки і використанні презентацій. Розглянемо їх детальніше.

Мультимедійна презентація для дітей дошкільного віку має містити набір слайдів, на яких є графічні об'єкти, малюнки тощо, а також звук, відео та анімацію – три основні компоненти мультимедіа.

Перегляд мультимедійних презентацій пропонують дітям *під час фронтальних та підгрупових занять*, а також у процесі індивідуальної роботи. Вони дають дошкільникам змогу ліпше зрозуміти новий навчальний матеріал, узагальнити отримані знання, а ще – активізують пізнавальний інтерес до нової теми, сприяють засвоєнню ними запропонованого матеріалу.

Тому **в розділі "Мультимедійні презентації"**, *крім назви презентації, має бути зазначена її мета, а також перелік компонентів, з яких вона складається.* Також слід указувати, під час якого заняття (з ознайомлення з навколишнім, з розвитку мовлення, з ознайомлення з природою тощо) ця презентація буде використана.

Практика засвідчила *результативність застосування комп'ютерних презентацій на заняттях з розвитку мовлення, особливо у процесі розв'язання завдань з розвитку зв'язного мовлення ("Склади розповідь про...", "Складемо казку про..."), під час вивчення віршів.* Такі заняття сприяють створенню позитивного настрою у вихованців, а перед педагогами відкривається можливість широкого вибору наочності, ігрових вправ у вигляді слайд-шоу, які дають змогу закріпити у дітей навички словотворення, граматично правильного зв'язного мовлення.

Під час виховання у дітей *основ патріотизму стануть у пригоді розробки презентацій циклу "Народні свята і традиції"*, з яких діти дізнаватимуться про народні свята, національні традиції тощо. Завдяки їм діти легше засвоять складну тему, адже, крім наочності, презентація може містити цікаві для дітей завдання. Наприклад, заспівати пісеньку з улюбленим персонажем свята, приготувати страву, вивчити вірш тощо.

Мультимедійні презентації доцільно розробляти як до найскладніших для опанування дітьми пізнавальних тем, наприклад: "Хліб – усьому голова", "Народні традиції)), так і для кожної теми, як-от: "Меблі", "Перелітні птахи", "Одяг", "Овочі, фрукти", "Кімнатні рослини", "Домашні птахи, тварини" тощо, представленої у перспективному плануванні освітньої роботи з дітьми. *Можна, звичайно, застосовувати готові мультимедійні презентації, запропоновані інтернет-сайтами, однак доцільніше створювати авторські педагогічні розробки, враховуючи індивідуальні особливості роботи у групі.*

Розділ "Комп'ютерні ігри". У цьому розділі перспективного планування впровадження КТ в освітній процес *необхідно фіксувати назву гри, мету*

проведення, правила та хід гри. Якщо гра вводиться у заняття, то необхідно визначати назву цього заняття.

Варто розуміти, що якщо у дитини є стійка база практичного, реального, отриманого через різні органи чуття досвіду, її можна поступово переводити до дій без опори на конкретний предмет (звук, запах...), до дій із символом, знаком, який його замінює, тобто до комп'ютерних ігор. Тому під час освітнього процесу необхідно, щоб простежувався *тісний взаємозв'язок традиційних ігор (дидактичних, розвивальних тощо) і комп'ютерних.*

Комп'ютерні ігри в жодному разі не замінюють звичайних ігор і занять, а доповнюють їх, входять до структури занять, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями. У комп'ютерних іграх пропонують ті елементи знань, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти та засвоїти дітям складно чи навіть неможливо.

Перш ніж пропонувати дітям грати в комп'ютерні ігри, незалежно від того, з якою метою вони використовуються (навчальною чи розважальною), *необхідно залучати їх до діяльності з опорою на реальний предмет чи реальні дії, тобто до ігор зі звичайними іграшками і предметами-замінниками, дидактичних ігор.*

Уміння дітей грати у певну дидактичну гру впливає на ефективність засвоєння правил комп'ютерної гри. Тож зміст комп'ютерних ігор необхідно узгоджувати з іграми, які містить план освітньої роботи в групі.

Комп'ютерні ігри доцільно пропонувати дітям у процесі індивідуальної роботи та під час підгрупових занять. Це дає змогу педагогу організувати попередню роботу до навчально-пізнавальних занять за новою темою або для закріплення знань з раніше вивченої пізнавальної теми, а дітям – у цікавій формі отримати знання, розв'язати поставлені педагогом завдання.

За оцінкою О.Гавриленко, *комп'ютерні ігри сприяють формуванню у дітей таких **вмінь**:*

- *засвоювати інформацію;*
- *правильно аналізувати та інтерпретувати ігрові дії;*
- *формулювати висновки, припущення;*
- *досліджувати;*
- *корегувати свої подальші дії [1].*

Комп'ютерну гру діти сприймають як цікаву справу. З огляду на це такі ігри є незамінними у вихованні та навчанні дошкільників, не потребують зайвих настанов з боку батьків чи педагогів, адже *не викликають у дітей протесту або нудьги. Це означає, що навички, знання, набуті завдяки грі, залишаться в пам'яті дошкільників надовго.*

У розділі, крім назви комп'ютерної гри, має бути зазначена її мета, правила та хід гри, а також вказано, під час якого заняття цю комп'ютерну гру слід використовувати.

О.Гавриленко вважає, що крім *традиційних навчально-пізнавальних занять*, на яких КТ застосовують як елемент, у дошкільних навчальних закладах, що реалізують варіативну складову змісту Базового компонента дошкільної освіти, проводять *спеціальні заняття з ознайомлення дітей з ОКГ*, що можуть бути:

- пізнавальними;
- творчими;
- діагностичними [1]. Розглянемо їх детальніше.

Пізнавальні заняття з ОКГ спрямовані на розвиток у дітей інтелектуальних здібностей, пізнавального інтересу, на формування знань, умінь і навичок самостійної роботи дошкільників за комп'ютером – користування мишею, клавіатурою тощо.

Метою *творчих занять* є художньо-естетичний, пізнавальний, мовленнєвий розвиток, корекція психічних процесів, таких як: кольоророзрізнення, кольоросприймання, уява.

- *Діагностичні заняття* можуть бути підсумковими до певної вивченої пізнавальної теми або серії тем. Крім того, їх проводять під час психолого-педагогічного обстеження розвитку дітей [1].

Метою діагностичних занять є:

- *з'ясувати* рівень комп'ютерної грамотності дітей;
- *формувати* знання, уявлення, вміння, навички відповідно до програми розвитку;
- *аналізувати* розвивальний ефект освітнього процесу та визначати відповідно до нього напрями, зміст і методи подальшої роботи [1].

3. Вплив ІКТ на розвиток пізнавальної та емоційної сфери дитини, її особистісного розвитку.

У дошкільному віці на формування і розвиток особистості суттєво впливає гра, оскільки є провідною діяльністю. Гра забезпечує основні потреби дитини: у самостійності, незалежності; сприяє розвитку пізнавальної сфери; у грі формується готовність до навчання та праці.

Гра має свою структуру: ігровий задум, сюжет, правила, ролі. Комп'ютерна гра здійснюється на основі комп'ютерної програми. Вона теж має свою структуру: зміст, правила, ролі. Відмінність звичайної гри від комп'ютерної полягає у відсутності суб'єктів гри, вони замінюються віртуальними об'єктами.

Вплив ІКТ на пізнавальну сферу дитини

Уява. Сприяє розвитку просторової уяви, основних різновидів уяви: творчої та фантазії.

Мислення. Сприяє розвитку логічного та наочно-образного мислення через символізацію мислительних процесів.

Розвиток дрібної моторики рук, точних рухів впливає на розвиток пізнавальної сфери, зокрема мовлення та основних властивостей уваги: концентрація, розподіл, перемикання тощо.

ІКТ сприяє формуванню *інтелектуального егоцентризму* дитини – її здатності ідентифікувати себе в якості об'єктів інтелектуальних операцій (через використання інструментів ІКТ – мишка, панелі інструментів, команди).

ІКТ сприяє розвитку *мислительних операцій*: аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення; формуванню *рефлексивного мислення*, яке вчить дитину аналізувати свої дії і співвідносити їх з діями інших (у віртуальній площині).

ІКТ сприяє розвитку *довільності пізнавальної та емоційної сфери*, цьому сприяє алгоритмізація дій, яка є основою використання комп'ютерних технологій.

ІКТ сприяє розвитку *мовлення дитини*, зокрема його правильності, емоційній виразності (голос з комп'ютера звучить за вимогами мовної техніки; змістове наповнення націлене на позитивне підкріплення, схвалення дій дитини) – це позитивна сторона. Але таке мовлення є одностороннім, що ускладнює розвиток комунікативних вмінь і навичок дитини засобами мовної техніки.

Вплив ІКТ на особистісний розвиток дитини.

1. ІКТ впливає на *розвиток емоційно-почуттєвої сфери*. Відомо, що емоції є простими і складними. Прості поступово трансформуються в більш складні. Враховуючи високу алгоритмічність комп'ютерних програм, ІКТ сприяє, в першу чергу, забезпеченню простих емоцій (наприклад, виконав правильну операцію, дію – отримав позитивне підкріплення, відповідно емоція задоволення). Забезпечення вищих емоцій може відбуватись лише при безпосередньому спілкуванні з людьми. Тобто ІКТ не забезпечують виникнення вищих емоцій у дитини.

2. ІКТ впливає на формування *мотиваційно-потребової сфери*, розширенню кола мотивів (коло мотивів виходить за межі реальної ситуації).

Зловживання ІКТ не сприяє *формуванню супідрядності мотивів*. Безконтрольне і тривале спілкування дошкільника з комп'ютером не сприяє формуванню його здатності до уявного контролю, коли образ іншої людини допомагає регулювати власну поведінку.

3. *Формування морально-етичних норм* у дошкільників краще відбуваються при безпосередньому спілкуванні з іншими людьми.

4. *Формування самосвідомості дитини*. Рівень сформованості само-

свідомості проявляється через самооцінку дитини, яка формується під впливом оцінки дорослих та інших дітей. Спілкування з комп'ютером, як правило, формує завищену самооцінку дитини, оскільки правильні дії схвалюються і позитивно підкріплюються. Причому, формування завищеної самооцінки віртуальними засобами часто суперечить оцінці дитини іншими людьми.

5. *Усвідомлення дошкільником своїх переживань.* При спілкуванні з комп'ютером дитина переживає негативні емоції тільки тоді, коли не вдалося зробити певну операцію, тобто дитина переживає переважно емоції. Немає глибокого усвідомлення власних почуттів і переживань. Це може сприяти нечутливості дитини до чужих переживань.

5. *Статева ідентифікація* при спілкуванні з комп'ютером носить переважно віртуальний характер, тому формується на рівні знань і не формується на рівні умінь, поведінки.

6. *Звужується кругозір дитини.* Під час онлайн гри дітям пропонується певний алгоритм дії, зовсім не потрібна фантазія. Таким чином, після довгого проведення часу за улюбленою іграшкою, малюк перестає думати і фантазувати.

7. Крім того, постійно працюючи з мишкою, втрачається можливість *отримувати сенсорний досвід і розвивати дрібну моторику рук*, що дуже корисно для розвитку мовлення та правильної вимови. Як стверджують вчені, нервова система людини, тим паче дитини, дуже чутлива до електромагнітного випромінювання, оскільки вчені довели, що найвища ступінь чутливості до нього у живих організмів виникає при інтенсивному рості. З'ясовано, що організм дитини швидше й частіше втомлюється під час роботи з ПК, у неї швидше формується психічна неврівноваженість, порушується імунна система, оскільки в Інтернеті дитина проводить більшу частину денного часу, він захоплює час, відведений на сон, кошти витрачаються на здобуття програмних засобів, на модернізацію, без комп'ютера дитина розгублюється, сумує, самооцінка визначається "комп'ютерними успіхами", настрої залежить від емоційного фону спілкування з комп'ютером. У дітей раніше розвивається залежність від улюбленої гри на комп'ютері, оскільки під час цього захоплюючого процесу збуджуються структури мозку, які відповідають за задоволення.

7. Буває, що діти *переносять гру в реальність* і таким чином викривляється їх сприйняття світу. Психологи кажуть, що переносячи гру в життя, у дитини з'являється жорстокість і агресія. Адже сюжет більшості ігор зводиться до того, щоб вижити, вбити або перевершити суперників. Розвивається почуття самотності і егоїзм. Це відбувається в тому випадку, якщо батьки усвідомлено використовують комп'ютер для того, щоб зайняти дитину чимось.

8. З'являється *проблема соціалізації дитини в суспільстві*. Дитині стає важко спілкуватися з однолітками в реальному житті, оскільки це набагато

легше зробити в соціальній мережі в Інтернеті, де можна придумати емоцію, підібрати кращі слова для вираження свого настрою. Часто батьки купують дитині комп'ютер, щоб його чимось зайняти. Батьки багато працюють, їм не вистачає часу на спілкування з власним чадом. В результаті спілкування з машиною замінює дітям спілкування з близькими людьми. Це призводить до порожнечі і самотності. В результаті, дитина починає неправильно сприймати картину світу. Він дивиться на оточуючих як на ворожих йому персонажів. Що породжує агресивну і часто жорстоке ставлення до інших людей і тварин. Деякі діти взагалі перестають помічати, що живуть в реальному світі. У цих випадках допомогти зможе тільки спеціаліст психолог.

Таким чином, ІКТ суттєво впливають на розвиток пізнавальної та емоційної сфер дитини, її особистісного розвитку, соціалізації.

Розділ 2. Робоча програма навчальної дисципліни

1. ОПИС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, освітньо-кваліфікаційний рівень	Характеристика навчальної дисципліни	
		денна форма навчання	заочна форма навчання
Кількість кредитів – 2	Галузь знань 0101 Педагогічна освіта Напрямок підготовки 6.010101 Дошкільна освіта	Нормативна	
Модулів – 4	Спеціальність (професійне спрямування): 6.010101 Дошкільна освіта	Рік підготовки:	
Змістових модулів – 3		3-й	3-й
Індивідуальне науково-дослідне завдання: <i>електронне портфоліо.</i>		Семестр	
Загальна кількість годин – 72 / 108		6-й	7-й
Тижневих годин для денної форми навчання: аудиторних – 3 самостійної роботи студента – 1,5	Освітньо-кваліфікаційний рівень: бакалавр	Лекції	
		10 год.	2 год.
		Практичні, семінарські	
		0 год.	0 год.
		Лабораторні	
		26 год.	14 год.
		Самостійна робота	
		29 год.	92 год.
		Індивідуальні завдання	
7 год.	-		
Вид контролю:			
залік	залік		

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

1.1. *Метою* викладання навчальної дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми" є формування базису знань для ефективного застосування інформаційно-комунікаційних технологій навчання в майбутній професійній діяльності; відповідних медико-біологічних і психолого-педагогічних основ використання ІКТ у дошкільному закладі, основних можливостей персонального комп'ютера як засобу розвитку інтелектуальних здібностей старших дошкільників, специфіки організації та проведення занять з використанням засобів ІКТ.

1.2. Основними *завданнями* вивчення дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми" є:

- 5) показати студентам практичну значущість технічних засобів навчання та електронно-обчислювальної техніки в роботі з дітьми, можливостей їхнього використання в майбутній професійній діяльності, а також для самоосвіти;
- 6) ознайомити студентів з прикладними комп'ютерними програмами для дошкільних закладів;
- 7) забезпечити оволодіння студентами методикою ефективного використання прикладного програмного забезпечення для розвитку пізнавальних здібностей старших дошкільників і вивчення санітарно-гігієнічних норм використання ІКТ у дошкільному закладі освіти;
- 8) розвинути творчий потенціал майбутнього фахівця, необхідний йому для подальшої самоосвіти, саморозвитку та самореалізації в умовах бурхливого розвитку засобів ІКТ.

1.3. Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:

знати:

- Можливості використання ІКТ у професійній діяльності фахівців дошкільної освіти;
- Сучасні інформаційно-комунікаційні технології, необхідні для ефективної професійної діяльності вихователя.;
- Методику оцінки комп'ютерного навчального продукту;
- Програмно-педагогічні засоби навчання для дошкільників;
- Технологію розробки дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів за допомогою комп'ютера;
- Програму Excel, її використання для діагностики досягнень вихованців. Особливості обробки статистичної інформації;
- Алгоритм створення вихователем електронної бібліотеки.

вміти :

- Використовувати персональний комп'ютер в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі та добирати для цього відповідне програмне забезпечення;
- Володіти методикою оцінки комп'ютерного навчального продукту;
- Володіти програмно-педагогічними засобами навчання дошкільників;
- Застосувати технологію розробки дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів за допомогою комп'ютера;
- Працювати в межах алгоритму створення презентацій за допомогою програми Power Point;
- Використовувати програму Excel для діагностики досягнень вихованців та обробки статистичної інформації;
- Володіти алгоритмом створення вихователем електронної бібліотеки.

3. ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Змістовний модуль I: Теоретичні аспекти використання засобів інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми

Тема 1.1. Актуальність вивчення навчальної дисципліни та особливості організації роботи.

Тема 1.2. Характеристика сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що використовуються у діяльності фахівців дошкільної освіти.

Тема 1.3. Вплив інформації та засобів її поширення на сучасну дитину.

Тема 1.4. Санітарно-гігієнічні вимоги до використання засобів ІКТ у навчально-виховному процесі дошкільного закладу.

Тема 1.5. Можливості використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку.

Змістовний модуль 2. Технології використання інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності фахівців дошкільної освіти

Тема 2.1. Використання персонального комп'ютера в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі. Програмне забезпечення діловодства.

Тема 2.2. Інтернет-технології у практичній діяльності фахівців дошкільної освіти. Створення електронної бібліотеки. Робота з програмою-браузером Internet Explorer.

Тема 2.3. Розробка дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів вихователя за допомогою комп'ютера.

Тема 2.4. Програма Excel. Обробка статистичної інформації. Діагностика досягнень вихованців. Основи використання комп'ютерних методів у психодіагностиці.

Змістовний модуль 3. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку

Тема 3.1. Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту

Тема 3.2. Використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі ДНЗ

Тема 3.3. Використання комп'ютерних технологій у виховному процесі ДНЗ

4. СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
"Комп'ютерні технології у роботі з дітьми"

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин											
	денна форма						Заочна форма					
	усього	у тому числі					усього	у тому числі				
л		п	лаб	інд	с.р.	л		п	лаб	інд	с.р.	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Модуль 1. Назва												
Змістовий модуль 1. Теоретичні аспекти використання засобів інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми												
1.1 Актуальність вивчення навчальної дисципліни та особливості організації роботи	4	2				2	6					6
1.2. Характеристика сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що використовуються у діяльності фахівців дошкільної освіти.	4	2				2	9	2				7
1.3. Вплив інформації та засобів її поширення на сучасну дитину	4	2				2	7					7
1.4. Санітарно-гігієнічні вимоги до використання засобів ІКТ у навчально-виховному процесі дошкільного закладу.	4	2				2	7					7
1.5. Можливості використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку	4	2				2	7					7
Разом за змістовим модулем 1	20	10				10	36	2				34
Змістовий модуль 2. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у професійній діяльності фахівців дошкільної освіти												
2.1 Використання персонального комп'ютера в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі. Програмне забезпечення діловодства	5			3		2	9			2		7
2.2. Інтернет-технології у практичній	5			3		2	10			2		8

діяльності фахівців дошкільної освіти. Створення електронної бібліотеки. Робота з програмою-браузером Internet Explorer.												
2.3. Розробка дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів вихователя за допомогою комп'ютера.	7			4		3	9			2		7
2.4. Програма Power Point. Технологія створення і проведення мультимедійних презентацій	11			4	4	3	10			2		8
2.5. Програма Excel. Обробка статистичної інформації. Діагностика досягнень вихованців	7			4		3	9			2		7
Разом за змістовим модулем II	35			18	4	13	47			10		37
Змістовий модуль 3. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку												
3.1. Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту	9			4	3	2	9			2		7
3.2. Використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі ДНЗ	4			2		2	8			1		7
3.3. Використання комп'ютерних технологій у виховному процесі ДНЗ	4			2		2	8			1		7
Разом за змістовим модулем III	17			8	3	6	25			4		21
Усього годин	72	10	0	26	7	29	108	2	0	14	0	92

5. ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ (денна форма навчання / 26 год.)
(див. додаток А)

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
2.1	Використання персонального комп'ютера в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі. Програмне забезпечення діловодства	3
2.2.	Інтернет-технології у практичній діяльності фахівців дошкільної освіти. Створення електронної бібліотеки. Робота з програмою-браузером Internet Explorer.	3
2.3.	Розробка дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів вихователя за допомогою комп'ютера.	4
2.4.	Програма Power Point. Технологія створення і проведення мультимедійних презентацій	4
2.5.	Програма Excel. Обробка статистичної інформації. Діагностика досягнень вихованців	4
3.1	Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту	4
3.2	Використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі ДНЗ	2
3.3.	Використання комп'ютерних технологій у виховному процесі ДНЗ	2

ТЕМИ ЛАБОРАТОРНИХ ЗАНЯТЬ (заочна форма навчання / 14 год.)
(див. додаток А)

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
2.1	Використання персонального комп'ютера в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі. Програмне забезпечення діловодства	2
2.2.	Інтернет-технології у практичній діяльності фахівців дошкільної освіти. Створення електронної бібліотеки. Робота з програмою-браузером Internet Explorer.	2
2.3.	Розробка дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів вихователя за допомогою комп'ютера.	2
2.4.	Програма Power Point. Технологія створення і проведення мультимедійних презентацій	2
2.5.	Програма Excel. Обробка статистичної інформації. Діагностика досягнень вихованців	2
3.1	Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту	2
3.2	Використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі ДНЗ	1
3.3.	Використання комп'ютерних технологій у виховному процесі ДНЗ	1

6. САМОСТІЙНА РОБОТА (денна форма навчання / 29 год.)
(див. додаток Б)

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.1.	Актуальність вивчення навчальної дисципліни та особливості організації роботи	2
1.2.	Характеристика сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що використовуються у діяльності фахівців дошкільної освіти.	2
1.3.	Вплив інформації та засобів її поширення на сучасну дитину	2
1.4.	Санітарно-гігієнічні вимоги до використання засобів ІКТ у навчально-виховному процесі дошкільного закладу	2
1.5.	Можливості використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку	2
2.1	Використання персонального комп'ютера в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі. Програмне забезпечення діловодства	2
2.2.	Інтернет-технології у практичній діяльності фахівців дошкільної освіти. Створення електронної бібліотеки. Робота з програмою-браузером Internet Explorer.	2
2.3.	Розробка дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів вихователя за допомогою комп'ютера.	3
2.4.	Програма Power Point. Технологія створення і проведення мультимедійних презентацій	3
2.5.	Програма Excel. Обробка статистичної інформації. Діагностика досягнень вихованців	3
3.1	Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту	2
3.2	Використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі ДНЗ	2
3.3.	Використання комп'ютерних технологій у виховному процесі ДНЗ	2

САМОСТІЙНА РОБОТА (заочна форма навчання / 92 год.)
(див. додаток Б)

№ з/п	Назва теми	Кількість годин
1.1.	Актуальність вивчення навчальної дисципліни та особливості організації роботи	6
1.2.	Характеристика сучасних інформаційно-комунікаційних технологій, що використовуються у діяльності фахівців дошкільної освіти.	7
1.3.	Вплив інформації та засобів її поширення на сучасну дитину	7
1.4.	Санітарно-гігієнічні вимоги до використання засобів ІКТ у навчально-виховному процесі дошкільного закладу	7
1.5.	Можливості використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку	7
2.1	Використання персонального комп'ютера в організації діловодства в дошкільному навчальному закладі. Програмне забезпечення діловодства	7
2.2.	Інтернет-технології у практичній діяльності фахівців дошкільної освіти. Створення електронної бібліотеки. Робота з програмою-браузером Internet Explorer.	8
2.3.	Розробка дидактичних і психолого-педагогічних матеріалів	7

	вихователя за допомогою комп'ютера.	
2.4.	Програма Power Point. Технологія створення і проведення мультимедійних презентацій	8
2.5.	Програма Excel. Обробка статистичної інформації. Діагностика досягнень вихованців	7
3.1	Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту	7
3.2	Використання комп'ютерних технологій у навчальному процесі ДНЗ	7
3.3.	Використання комп'ютерних технологій у виховному процесі ДНЗ	7

7. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗАВДАННЯ (денна форма навчання / 7 год.)

Підготовка електронного порт фоліо до тем:

Тема 2.4. Програма Power Point. Технологія створення і проведення мультимедійних презентацій (3 год.)

Завдання. Підготовка мультимедійної презентації до програми профілактики негативних проявів у поведінці дітей, яка виконується як ІНДЗ в межах навчальної дисципліни "Профілактика негативних проявів у поведінці дітей".

Тема 2.5. Програма Excel. Обробка статистичної інформації. Діагностика досягнень вихованців (3 год.)

Завдання. В межах лабораторних занять з фахових методик дошкільної освіти під час виходу до ДНЗ провести діагностику досягнень вихованців (на вибір) та здійснити обробку за допомогою програми Excel.

Тема 3.1. Програмно-педагогічні засоби навчання дошкільників. Методика оцінки комп'ютерного навчального продукту (1 год.)

Завдання. Підготувати електронну версію візитівки дошкільного навчального закладу.

8. МЕТОДИ НАВЧАННЯ

Традиційна лекція, лекція з використанням мультимедійних засобів та клікер-технологій, лабораторне заняття, ділові ігри, Інтернет-конференція.

9. МЕТОДИ КОНТРОЛЮ

Усне опитування: бліц-опитування, доповідь, доповнення, захист рефератів;

Письмове опитування: термінологічні диктанти, самостійна робота, контрольна робота, модульна контрольна робота, написання рефератів.

11. РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ (денна форма навчання)

Змістовий модуль 1					Змістовий модуль 2					Змістовий модуль 3			ІНДЗ	Сума
1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	10+10	100
3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3		

Поточне оцінювання з тем I змістового модуля за кожну тему складають 1 бал за присутність, 2 бали за наявність конспекту лекції.

Поточне оцінювання з тем II та III змістових модулів за кожну тему складають бали за присутність та виконання практичних завдань з теми за комп'ютером.

МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ – 39 балів (контрольна робота та електронне портфоліо).

Змістовий модуль 1 – 10 балів (модульна контрольна робота)

Змістовий модуль 2 – 20 балів (електронне портфоліо за кожну тему – по 4 бали)

Змістовий модуль 3 – 9 балів (електронне портфоліо за кожну тему – по 3 бали)

РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ (заочна форма навчання)

Змістовий модуль 1					Змістовий модуль 2					Змістовий модуль 3			ІНДЗ	Сума
1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	3.1	3.2	3.3	20	100
3	5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		

Поточне оцінювання з тем I змістового модуля за кожну тему складають 5 балів за тему 1.2. та по 3 бали за наявність конспектів з тем 1.1, 1.3, 1.4, 1.5.

Поточне оцінювання з тем II та III змістових модулів за кожну тему складають бали за присутність та виконання практичних завдань з теми за комп'ютером.

МОДУЛЬНИЙ КОНТРОЛЬ – 39 балів (контрольна робота та електронне портфоліо).

Змістовий модуль 1 – 10 балів (модульна контрольна робота)

Змістовий модуль 2 – 20 балів (електронне портфоліо за кожну тему – по 4 бали)

Змістовий модуль 3 – 9 балів (електронне портфоліо за кожну тему – по 3 бали)

ІНДЗ – ксерокопії статей періодичних видань за темами навчальної дисципліни.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D	задовільно	
60-63	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

10. МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

- опорні конспекти лекцій;
- навчально-методичні посібники:

1. Лісовець О.В., Сватенков О.В. Сучасні інформаційні технології у професійній діяльності соціального педагога та практичного психолога: Навчальний посібник / О.В.Лісовець, О.В.Сватенков. –Ніжин: Видавництво НДУ ім.. М.Гоголя, 2011. -104 с. (ст.. 25-28; 60-78.)

- робоча навчальна програма;
- збірка тестових і контрольних завдань для тематичного (модульного) оцінювання навчальних досягнень студентів;
- засоби підсумкового контролю (комплект друкованих завдань для підсумкового контролю);
- завдання для ректорського контролю знань студентів з навчальної дисципліни "Комп'ютерні технології у роботі з дітьми".

11. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

БАЗОВА

1. Базовий компонент дошкільної освіти в Україні // Дошк. виховання. - 1999.-№ 1.-С. 6-19.
2. Белкіна Е. В. Комп'ютерна азбука. Основи комп'ютерної грамотності та ознайомлення з навколишнім світом для 1 класу загальноосвітньої школи / Е. В. Белкіна, О. Т. Козленко – К., 2002. – 72 с. – (Експериментальний інтегрований підручник).
3. Гигиенические требования к занятиям для дошкольников / Е. Глушкова, Л. Леонова, З. Сазанюк.
4. Гавриленко О. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності // Вихователь-методист дошкільного закладу. – №1, 2010. –с.37-55.
5. Дошкольное образование. Словарь терминов / [сост. Виноградова Н. А. и др.] – М., 2005. – 400 с.
6. Зворыгина Е. Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников / Е. Зворыгина // Информатика и образование. – 1990. – № 6. – С. 94-102.
7. Маневцова Л. М. Организация делопроизводства в дошкольном образовательном учреждении : учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений / Л. М. Маневцова, • С. А. Бабак. – 2-е изд., испр. – М., 2004. – 240 с.
8. Методична робота в ДНЗ / [авт.-уклад. Орлова Є. Г.; упоряд. Л. А. Швайка]. – Х.: Ранок, 2007. – 288 с.
9. Моторин В. Воспитательные возможности компьютерных игр / В. Моторин // Дошк. воспитание. – 2000. – № 11. – С. 53-57.
10. Панова Е. Н. Развитие познавательных способностей у детей дошкольного возраста / Е. Н. Панова // Нач. шк. – 2002. -№ 6.-С. 56-58. 30.
11. Пионтковская Н. А. Компьютер для малышей / Н. А. Пионтковская // Информатика в нач. шк. – 2005. – К° 4 . –С. 84-94.
12. Полька Н. Комп'ютер: санітарні вимоги / Н. Полька // Дошк. виховання. – 1999. – № 5. – С. 8.

ДОПОМІЖНА

1. Гавриленко, О. В. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності [Текст] / Олена Гавриленко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 37-46.
2. Єресько, О. В. Освіта в Україні: курс – на ефективне використання інформаційнокомунікаційних технологій [Текст] / Олег Єресько // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 4-6.
3. Іванова, О. В. Підвищення інформаційно-комп'ютерної компетентності педагогів [Текст] / Олена Іванова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 2. – С. 22 – 30.
4. Ільченко, Л. І. Працюємо з КОЗА-ДИСКом: вивчаємо функції програми [Текст] / Лариса Ільченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 4. – С. 60 – 67.
1. 5. Ільченко, Л. І. Працюємо з КОЗА-ДИСКом: запускаємо програму
2. [Текст] / Лариса Ільченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 2. – С. 66 – 70.
5. Ільченко, Т. С. Розширюємо можливості спілкування з батьками: електронні засоби інформування [Текст] / Тамара Ільченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 3, —С. 20-23.
6. Кутеньова, Н. Б. Інноваційний підхід до організації методичної роботи з педагогами [Текст] / Наталія Кутеньова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 10. – С. 44-52.
7. Кутеньова, Н. Б. Створюємо методичний веб-квест: крок за кроком
3. [Текст] / Наталія Кутеньова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. —№ 10. – С. 53-56.
8. Леус, І. М. Створення мультимедійної презентації [Текст] / Ірина Леус // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 8. – С. 50-55.

9. Лисенко, Н. І. КОЗА-ДИСК "Шаблони документів закладу освіти" – ваш надійний помічник [Текст] / Наталя Лисенко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 3. – С. 4-6.
10. Панченко, А. В. Модернізація освітнього процесу у ДНЗ в умовах інформатизації освіти [Текст] / Алла Панченко // Вихователь-методист дошкільного закладу, – 2012. – № 1. – С. 11-15.
11. Петрова, О. Ю.; Погорелова, Л. І. Удосконалення інформаційно-комунікаційної компетентності педагогів дошкільного навчального закладу [Текст] / Олена Петрова, Лариса Погорелова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – №5. – С. 71-77.
12. Садова, Н. В. Ведемо персональний блог [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 2. – С. 53-55.
13. Садова, Н. В. Замовляємо видання напряму "МЦФЕРЮосвіта" через інтернет: крок за кроком [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – №5. – С. 30-32.
14. Садова, Н. В. Можливості Microsoft office у роботі вихователя-методиста [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 19 – 26.
15. Садова, Н. В. Наповнюємо сайт дошкільного навчального закладу [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 5. – С. 63 – 70.
16. Садова, Н. В. Розробляємо сайт дошкільного навчального закладу [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 3. – С. 25 – 30.
17. Садова, Н. В. Створюємо сайт дошкільного навчального закладу [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу, – 2012. – № 4. – С. 53 – 57.
18. Садова, Н. В. Створюємо сайт ДНЗ: покроковий алгоритм [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 5. – С. 69-70.
19. Свириденко, О. С. Навчання ХХІ століття: ІКТ-компетентність педагогів [Текст] / Ольга Свириденко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 7— 10.
20. Степанова, М. І. Гігієнічні вимоги до комп'ютерних занять для дошкільників [Текст] / Марина Степанова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 47-55.
21. Шелудько, О. В. Подорожуємо "Комп'ютерними сходами" [Текст] / Олена Шелудько // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 2. – С. 50-57.
22. Ільченко, Л. І. Вносимо зміни до атестаційних документів, створених за допомогою КОЗА-ДИСКa [Текст] / Лариса Ільченко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 2. – С. 13-15.
23. Ільченко, Л. І. Працюємо з КОЗА-ДИСКом: заповнюємо "розумні таблиці" [Текст] / Лариса Ільченко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – №4. – С. 18 – 21.
24. Мотурнак, Є. В. Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільному навчальному закладі [Текст] / Євген Мотурнак // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 23 – 29.
25. Свириденко, О. С. Особливості використання програмного забезпечення у дошкільних навчальних закладах [Текст] / Ольга Свириденко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 30-35.
26. Клименко, А. І. Пільги та компенсації, передбачені законодавством діловоду дошкільного навчального закладу за роботу за комп'ютером [Текст] / Антоніна Клименко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 11. —С. 34-36.
27. Степанова, М. І. Гігієнічні вимоги до комп'ютерних занять для дошкільників [Текст] / Марина Степанова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 47-55.
28. Шелудько, О. В. Подорожуємо "Комп'ютерними сходами" [Текст] / Олена Шелудько // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 2. – С. 50-57.

29. Ільченко, Л. І. Вносимо зміни до атестаційних документів, створених за допомогою КОЗА-ДИСКа [Текст] / Лариса Ільченко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 2. – С. 13-15.
30. Ільченко, Л. І. Працюємо з КОЗА-ДИСКом: заповнюємо "розумні таблиці" [Текст] / Лариса Ільченко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – №4. – С. 18 – 21.
31. Мотурнак, Є. В. Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільному навчальному закладі [Текст] / Євген Мотурнак // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 23 – 29.
32. Свириденко, О. С. Особливості використання програмного забезпечення у дошкільних навчальних закладах [Текст] / Ольга Свириденко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 30-35.
33. Клименко, А. І. Пільги та компенсації, передбачені законодавством діловоду дошкільного навчального закладу за роботу за комп'ютером [Текст] / Антоніна Клименко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 11. —С. 34-36.
34. Компанієць, Г. А. Охорона праці під час роботи з персональним комп'ютером [Текст] / Ганна Компанієць // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 12. – С. 32-39.
35. Ільченко, Л. І. Оформлюємо документацію з харчування за допомогою КОЗА-ДИСКа [Текст] / Лариса Ільченко // Медична сестра дошкільного закладу. – 2012. – № 8. – С. 13-26.
36. Пам'ятка для батьків щодо роботи дитини за комп'ютером // Медична сестра дошкільного закладу. – 2013. – № 1. —С. 51-52.
37. Платонова, А. Г., Джурінська, С. М. Гігієнічні вимоги до організації роботи дошкільників із комп'ютером [Текст] / Аліна Платонова, Світлана Джурінська // Медична сестра дошкільного закладу. – 2013. – №4. —С. 40-43.
38. Еманова, З. Г. Комп'ютер – новий інструмент педагога-музиканта [Текст] / Зоя Еманова // Музичний керівник. – 2012. – № 10. – С. 22-28.
39. Коваленко, Г. П. Комп'ютерні дива з MS PowerPoint [Текст] / Галина Коваленко // Музичний керівник. – 2011. – № 5. – С. 25 – 29.
40. Садова, Н. В. Як завантажити відео на УооТіЬе? [Текст] / Надія Садова // Музичний керівник. – 2011. – № 8. – С. 32 – 34.
41. Садова, Н. В. Як створити персональний блог на платформі Віоддег? [Текст] / Надія Садова // Музичний керівник. – 2012. – №2. – С. 11-15.

РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА:

1. Гавриленко О. В. Навчання дітей дошкільного віку основ комп'ютерної грамотності [Текст] / Олена Гавриленко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 37-46.
2. Дяченко С.В. Методика використання персонального комп'ютера в дошкільних закладах: Методичні рекомендації до лабораторного практикуму з дисципліни "Методика застосування комп'ютерної техніки в допоміжних закладах" для студентів вищих навчальних закладів спеціальності "Дошкільне виховання" / С.В. Дяченко, Державний заклад "Луганський національний університет імені Тараса Шевченка". – Луганськ: Вид-во ДЗ "ЛНУ імені Тараса Шевченка", 2008. – 68с.
3. Дяченко С.В., Хміль Н.А. Нові інформаційні технології: Методичні рекомендації до лабораторних робіт студентів гуманітарних факультетів вищих навчальних закладів / С.В. Дяченко, Н.А. Хміль, – Луганськ: Альма-матер, 2005. – 58с.
4. Еманова З. Г. Комп'ютер – новий інструмент педагога-музиканта [Текст] / З. Г. Еманова // Музичний керівник. – 2012. – № 10. – С. 22-28.
5. Єресько О. В. Освіта в Україні: курс – на ефективне використання інформаційно-комунікаційних технологій [Текст] / Олег Єресько // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 4-6.
6. Іванова О. В. Підвищення інформаційно-комп'ютерної компетентності педагогів [Текст] / Олена Іванова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 2. – С. 22 – 30.
7. Ільченко Л. І. Вносимо зміни до атестаційних документів, створених за допомогою КОЗА-ДИСКА [Текст] / Лариса Ільченко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 2. – С. 13-15.
8. Ільченко Л. І. Оформлюємо документацію з харчування за допомогою КОЗА-ДИСКА [Текст] / Лариса Ільченко // Медична сестра дошкільного закладу. – 2012. – № 8. – С. 13-26.
9. Ільченко Л. І. Працюємо з КОЗА-ДИСКом: запускаємо програму [Текст] / Лариса Ільченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 2. – С. 66 – 70.
10. Ільченко Л. І. Працюємо з КОЗА-ДИСКом: вивчаємо функції програми [Текст] / Лариса Ільченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 4. – С. 60 – 67.
11. Ільченко Л. І. Працюємо з КОЗА-ДИСКом: заповнюємо "розумні таблиці" [Текст] / Лариса Ільченко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – №4. – С. 18 – 21.
12. Ільченко Т. С. Розширюємо можливості спілкування з батьками: електронні засоби інформування [Текст] / Тамара Ільченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 3, –С. 20-23.
13. Климченко А. І. Пільги та компенсації, передбачені законодавством діловоду дошкільного навчального закладу за роботу за комп'ютером [Текст] / Антоніна Климченко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 11. –С. 34-36.

14. Коваленко Г. П. Комп'ютерні дива з Microsoft PowerPoint [Текст] / Галина Коваленко // Музичний керівник. – 2011. – № 5. – С. 25–29.
15. Компанієць Г. А. Охорона праці під час роботи з персональним комп'ютером [Текст] / Ганна Компанієць // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 12. – С. 32-39.
16. Кутеньова Н. Б. Інноваційний підхід до організації методичної роботи з педагогами [Текст] / Наталія Кутеньова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 10. – С. 44-52.
17. Кутеньова Н. Б. Створюємо методичний веб-квест: крок за кроком [Текст] / Наталія Кутеньова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 10. – С. 53-56.
18. Леус І. М. Створення мультимедійної презентації [Текст] / Ірина Леус // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 8. – С. 50-55.
19. Лисенко Н. І. КОЗА-ДИСК "Шаблони документів закладу освіти" – ваш надійний помічник [Текст] / Наталя Лисенко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 3. – С. 4-6.
20. Лісовець О.В., Сватенков О.В. Сучасні інформаційні технології у професійній діяльності соціального педагога та практичного психолога [Навчальний посібник] / О.В.Лісовець, О.В.Сватенков. – Ніжин: Видавництво НДУ ім. М.Гоголя, 2011. – 104с.
21. Мотурнак Є. В. Упровадження інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільному навчальному закладі [Текст] / Євген Мотурнак // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 23–29.
22. Пам'ятка для батьків щодо роботи дитини за комп'ютером // Медична сестра дошкільного закладу. – 2013. – № 1. – С. 51-52.
23. Панченко А. В. Модернізація освітнього процесу у ДНЗ в умовах інформатизації освіти [Текст] / Алла Панченко // Вихователь-методист дошкільного закладу, – 2012. – № 1. – С. 11-15.
24. Петрова О. Ю.; Погорелова, Л. І. Удосконалення інформаційно-комунікаційної компетентності педагогів дошкільного навчального закладу [Текст] / Олена Петрова, Лариса Погорелова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – №5. – С. 71-77.
25. Платонова А. Г., Джурінська, С. М. Гігієнічні вимоги до організації роботи дошкільників із комп'ютером [Текст] / Аліна Платонова, Світлана Джурінська // Медична сестра дошкільного закладу. – 2013. – №4. – С. 40-43.
26. Садова Н. В. Ведемо персональний блог [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 2. – С. 53-55.
27. Садова Н. В. Замовляємо видання напряму "МЦФЕР-освіта" через Інтернет: крок за кроком [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – №5. – С. 30-32.
28. Садова Н. В. Можливості Microsoft Office у роботі вихователя-методиста [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 19–26.

29. Садова Н. В. Наповнюємо сайт дошкільного навчального закладу [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 5. – С. 63–70.
30. Садова Н. В. Розробляємо сайт дошкільного навчального закладу [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 3. – С. 25–30.
31. Садова Н. В. Створюємо сайт ДНЗ: покроковий алгоритм [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 5. – С. 69–70.
32. Садова Н. В. Створюємо сайт дошкільного навчального закладу [Текст] / Надія Садова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 4. – С. 53–57.
33. Садова Н. В. Як завантажити відео на Youtube? [Текст] / Надія Садова // Музичний керівник. – 2011. – № 8. – С. 32–34.
34. Садова Н. В. Як створити персональний блог на платформі Віоддег? [Текст] / Надія Садова // Музичний керівник. – 2012. – № 2. – С. 11–15.
35. Свириденко О. С. Навчання XXI століття: ІКТ-компетентність педагогів [Текст] / Ольга Свириденко // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2012. – № 1. – С. 7–10.
36. Свириденко О. С. Особливості використання програмного забезпечення у дошкільних навчальних закладах [Текст] / Ольга Свириденко // Практика управління дошкільним закладом. – 2012. – № 5. – С. 30–35.
37. Степанова М. І. Гігієнічні вимоги до комп'ютерних занять для дошкільників [Текст] / Марина Степанова // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2010. – № 1. – С. 47–55.
38. Чуяс О.В. Вплив комп'ютера на психіку дитини [Текст] / Шкільному психологу № 5 (41) травень, 2012.
39. Шелудько О. В. Подорожуємо "Комп'ютерними сходами" [Текст] / Олена Шелудько // Вихователь-методист дошкільного закладу. – 2013. – № 2. – С. 50–57.

ДОДАТКИ

Додаток А

Приклади документів документообігу в ДНЗ

Директору

"ДНЗ Початкова школа –
Дитячий садок № 173"

Від _____

П.І.Б. співробітника

який мешкає за адресою, індекс

телефон

Заява

Прошу прийняти мене на посаду _____

указати посаду

з _____ по _____, навантаження _____

Дата _____

Підпис _____

Паспортні дані _____

І К _____

Страхове свідоцтво _____

З нормативними документами. Статусом установи, правилами
Внутрішнього розпорядку: *ознайомлений*.

підпис

ДЕРЖАВНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО І МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ
ПОЧАТКОВА ШКОЛА ДИТЯЧИЙ САДОК № 173

ДОВІДКА

м. Луганськ

Видана _____
у тому, що він(вона) працює в ДНЗ початкова школа – дитячий садок
№ 173 Артемівського адміністративного району м. Луганськ на
Посаді _____
Довідка видана для пред'явлення _____

Директор установи:
Підпис:

І. Б. Прізвище

М. П.

Наказ

від 01. 07. 2008 р.

№ 125

"Про призначення
на посаду"

1. Призначити на посаду вихователя з 01. 06. 2008 р. Єгорову Тетяну Миколаївну.
2. Установити заробітну плату по 15 тарифному розряду, відповідно ЄТС.
3. Установити навантаження 1.0 ставки.

Підстава: особиста заява Єгорової Т. М. , трудова книжка, диплом
№ _____ від _____ р.
Паспортні дані _____
І К: _____
Страхове свідоцтво: _____

Директор

Особистий підпис

І. Б. Прізвище

М. П.

ДЕРЖАВНИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО І МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ
ПОЧАТКОВА ШКОЛА – ДИТЯЧИЙ САДОК № 173

ДОВІДКА

м. Луганськ

Видана _____
у тому, що він (вона) працює в ДНЗ початкова школа – дитячий садок № 173
Артемівського адміністративного району м. Луганська на
посаді _____

Довідка видана за вимогою.

Директор установи :

Підпис

І.Б.Прізвище

М.П.

Додаток Б

Аналіз дидактичних і розважальних комп'ютерних ігор

Дидактичні ігри	Критерії аналізу	Розважальні ігри
<p style="text-align: center;"><u>"Чарівні феї"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Пізнавальна; - розвивальна; - навчальна. 	<p><i>Функції</i></p>	<p style="text-align: center;"><u>"Гномзі"</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Розважальна ; - Розвивальна
<ul style="list-style-type: none"> - Навчити розрізняти пори року; час доби; - цифри й рахунок; - предмети по призначенню кольори, розмір; - ознайомлення з алфавітом. 	<p><i>Педагогічні цілі і завдання</i></p>	<p>Проходження рівнів; подолання перешкод; набір балів.</p>
<p>Гра містить чотири блоки, в кожному блоці реалізуються завдання гри. Кожен блок містить певну сукупність завдань.</p>	<p><i>Зміст гри</i></p>	<p>Гра містить 26 рівнів різної складності, які герой має подолати.</p>
<p>У грі використовуються казкові персонажі – феї, які зацікавлюють і спонукають дітей до виконання завдань.</p>	<p><i>Засоби і прийоми</i></p>	<p>Використання казкового героя – гнома.</p>
<p>Гра призначена для дітей старшого дошк. віку містить завдання що є доступні для виконання дітьми середнього віку. Не враховуються індивідуальні особливості.</p>	<p><i>Врахування психовікових та індивідуальних особливостей</i></p>	<p>Дитина відповідно до своїх можливостей обирає рівні складності.</p>

Яскраве кольорове оформлення, що супроводжується музикою. Завдання містить певний голосовий коментар інтонаційне забарвлення.	<i>Технічне забезпечення</i>	Яскраве кольорове оформлення супроводження музикою і звуком.
---	------------------------------	--

Додаток В
КНИГА ВІДОМОСТЕЙ ПРО ДІТЕЙ ГРУПИ ТА ЇХНІХ БАТЬКІВ

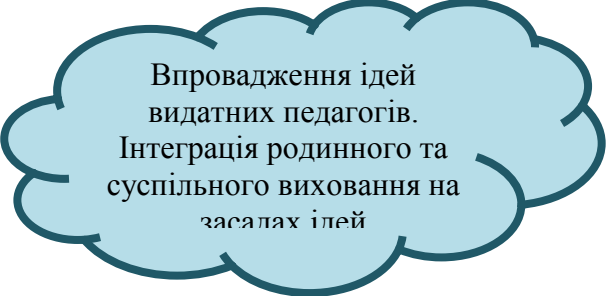
№	Прізвище, ім'я	Дата народження	Відомості про батьків	Домашня адреса	Телефон	Примітки
1	Волопас Аліна	25.08.06				
2	Гарбуз Ігор	04.02.07				
3	Гурова Віра	23.12.07				
4	Демидова Наталя	01.02.05				
5	Ковбасик Арсеній	24.09.04				
6	Олекса Іван	02.06.06				
7	Убийвовк Микита	13.11.07				

Додаток Г
ІНДИВІДУАЛЬНА МОВНА КАРТКА

Дата обстеження	Вік дитини на момент обстеження	звукоси́мова					Інші дефекти	Особливості вимови
		шиплячі	свистячі	сонорні	інші звуки	Інші дефекти		
		ж ш дж ч	з с ц	р л м н	б п в ф д т г к х й дз			

Додаток
ВІЗИТНА КАРТКА

ВІЗИТНА КАРТКА



Впровадження ідей
видатних педагогів.
Інтеграція родинного та
суспільного виховання на
засадах ідей



**ДНЗ №9
Центр екологічного
виховання**

Поглиблена еколого-природничча робота на основі співпраці з громадськими організаціями

Реалізація проекту «Дитсадок, родина, екологія»

Прилучення дошкільників до практичної природоохоронної роботи

Вдосконалення роботи з розділу «Екологія і трудове виховання»

Розвиток творчої особистості засобами природи

Прилучення дошкільників до духовної скарбниці українського народу на основі глибокого вивчення тем «Природа»

**Л
І
Л
Е
З
Я**

Інтеграція родинного та суспільного виховання на засадах ідей Русової, Сухомлинського, етнопедагогіки

Робота малої академії природолюбів

Формування наукового світогляду, системи знань про Всесвіт, розвиток пізнавальної активності дошкільників

Забезпечення турботи про зміцнення психічного та фізичного здоров'я

Формування у дошкільників елементарних знань у географії, етнографії на основі спецкурсів

Навчальне видання

Укладач
Пихтіна Ніна Порфиріївна

КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ У РОБОТІ З ДІТЬМИ

Навчальний посібник

Технічний редактор – І. П. Борис
Верстка, макетування – А. В. Новгородська

Видання друкується за авторським редагуванням

Підписано до друку 14.07.16 р.
Гарнітура Computer Modern
Замовлення № 441

Формат 60x84/16
Обл.-вид. арк. 4,52
Ум. друк. арк. 5,23

Папір офсетний
Електронне видання.



Ніжинський державний університет
імені Миколи Гоголя.
м. Ніжин, вул. Воздвиженська, 3/4
(04631)7–19–72
E-mail: vidavn_ndu@mail.ru
www.ndu.edu.ua
Свідоцтво суб'єкта видавничої справи
ДК № 2137 від 29.03.05 р.

