



KAPITEL 1 / CHAPTER 1¹

COMPUTER TECHNOLOGY IN THE WORK OF PRESCHOOL TEACHERS

DOI: 10.30890/2709-2313.2022-15-02-006

Вступ

Від народження дитина стикається з величезним потоком інформації, завдяки засвоєнню цієї інформації дитина розвивається. Стрімкий розвиток цифрових технологій робить інформаційно-комунікаційні технології (*далі – ІКТ*) одним із найбільш потужних джерел інформації. Для сучасних дітей з'являються нові можливості спілкування, встановлення зв'язків, навчання, обміну інформацією та доступу до неї. Згідно останніх досліджень західних психологів, 29% дітей починають користуватися гаджетами ще в ранньому віці, а 70% – повністю опановують їх до молодшого шкільного віку. До цієї проблеми додається ще одна: більшість дітей дошкільного віку мають практично необмежений та вільний доступ до сучасних комунікаційних технологій та техніки, при цьому дорослі майже не контролюють безпечність такого використання. Наразі досить незначна кількість дітей дошкільного віку охоплена опануванням цифрової грамотності під керівництвом педагога, а в більшості закладів дошкільної освіти в силу різних причин можливості використання комп'ютерних технологій вихователями є досить обмеженими.

Отже, використання цифрових технологій у дошкільному віці – це реальність, а некеровані інформаційні процеси, до яких включено старших дошкільнят, без належного контролю з боку дорослих можуть нести безпосередню небезпеку для фізичного та психічного здоров'я дітей, виробленню у них хибного уявлення про можливості використання ІКТ лише з розважальною метою.

Саме тому проблема використання інформаційних технологій вихователями закладів дошкільної освіти у своїй роботі є **своєчасною, актуальною та недостатньо вивченою**.

Мета дослідження: збір інформації про актуальний стан проблеми використання цифрових технологій у роботі вихователів дошкільних закладів освіти.

Науково-дослідницькі завдання: здійснити розгорнутий аналіз джерельної бази щодо проблем використання комп'ютерних технологій у роботі вихователів закладів дошкільної освіти; проаналізувати теоретичні та практичні аспекти використання комп'ютерних технологій у роботі з дошкільниками та їхніми батьками; дослідити можливості використання ІКТ у педагогічної діяльності сучасних вихователів; висвітлити особливості підготовки майбутніх

¹*Authors: Vdovenko Viktoriia Vitaliivna*



вихователів до використання цифрових технологій у їхній практичній діяльності.

1.1. Теоретичні основи використання ІКТ в роботі з дітьми дошкільного віку та аналіз останніх публікацій

Проблема використання ІКТ в роботі зі школярами різних вікових груп є достатньо дослідженою, тоді як вивчення цієї проблематики щодо дітей старшого дошкільного віку почало привертати увагу науковців та педагогів-практиків зовсім нещодавно і відображено лише у небагатьох вузькоспеціалізованих працях.

У новій редакції Базового компоненту дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти) [1] для освітньої лінії «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі» додатково до інваріантних компетентностей (предметно-практична, технологічна, сенсорно-пізнавальна, логіко-математична, дослідницька) пропонується варіативна компетентність – цифрова.

Під **цифровою компетентністю** розробники документу розуміють «здатність використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для задоволення власних індивідуальних потреб і розв'язання освітніх, ігрових завдань на основі набутих елементарних знань, умінь, позитивного ставлення до комп'ютерної та цифрової техніки» [1, с. 26]. На нашу думку, важливим у цьому документі є те, що важливу роль у формуванні цифрової компетентності дитини відводиться батькам шляхом:

- відповідального й помірного використання батьками комп'ютера як сучасного засобу діяльності дитини старшого дошкільного віку;
- добору ігрових і пізнавальних програм, сприятливих для навчання дитини, вміння свідомо обирати спосіб дії, спрямований на розв'язання завдання;
- ознайомлення дитини з можливостями використання цифрових технологій у повсякденному житті та дозвіллі;
- створення сприятливих умов для формування цифрової компетентності;
- пояснення дитині правил поведінки за комп'ютером, роз'яснення про небезпеки і правила поведінки в інтернеті [1, с. 27].

Фахівці ЮНЕСКО у новій редакції Концепції впровадження медіаосвіти в Україні [9] наголошують, що недостатньо вчити дітей використовувати продукти нових цифрових технологій, не пояснивши їх значення в сучасному суспільстві та принципи їх безпечного використання. Серед пріоритетних напрямів розвитку в Україні ефективної системи медіаосвіти зазначено координацію шкільної медіаосвіти з медіаосвітою дітей раннього і дошкільного віку. Також у документі [9] окремо виділено дошкільну медіаосвіту: «**Медіаосвіта дошкільна** є принципово інтегрованою і спрямована на збалансований естетичний та інтелектуальний розвиток особистості дитини (включаючи різні форми



інтелекту, зокрема емоційний, соціальний і практичний інтелект), забезпечує її захист від агресивного медіасередовища (у тому числі від інформаційного «сміття», невідповідних віковим можливостям психіки дитини інформаційних впливів, зокрема продукції, що містить елементи насильства, жахів, еротики), уміння орієнтуватись, обирати і використовувати адаптовану відповідно до вікових норм медіапродукцію» [9].

Також у зазначеному документі важливого значення надається батьківській медіаосвіті: «**Батьківська медіаосвіта** забезпечує ефективність медіаосвіти сім'ї як провідного чинника і соціального середовища ранньої соціалізації дитини; здатність убезпечувати дитину раннього віку від негативного впливу на її розвиток. Має стати частиною цілісної системи медіаосвіти, зокрема включатися до психологічного блоку підготовки фахівців різних профілів у вищій школі, громадських шкіл свідомого батьківства, діяльності бібліотек, соціальних служб і центрів по роботі із сім'ями тощо» [9].

Проблемі використання цифрових технологій в роботі з дошкільниками присвячено низку зарубіжних досліджень. Зазначимо, що у розвинених західних країнах питання використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку вже давно не стоїть. Наприклад, у США почали впроваджувати комп'ютерні технології в роботі з 3-4-річними дітьми ще більше 20 років тому. І деякі дослідники, наприклад, Hohmann, С. лише не рекомендували використовувати їх раніше трирічного віку [19].

У роботі Є. Феодотової [26] описано як позитивні, так і негативні аспекти раннього використання цифрових технологій у роботі зі старшими дошкільниками. Дослідниця стверджує, що помірне та продумане використання цифрових технологій може зацікавити дітей до навчання, тоді як надмірне використання дітьми комп'ютера може мати негативні наслідки на їхнє навчання та соціалізацію в подальшому. Ґрунтуючись на ідеях теорії соціального конструктивізму, авторка пропонує так організувати технічну діяльність п'ятирічних дітей, щоб у процесі виконання завдань діти взаємодіяли, спілкувалися та допомагали один одному після того, як індивідуально виконали невелике завдання за комп'ютером. «Зона найближчого розвитку» є абсолютно вирішальною у впровадженні технології при роботі зі старшими дошкільниками. При цьому потрібно враховувати, що без втручання дорослих діти можуть легко нехтувати педагогічною метою своєї технологічної діяльності та гратися в комп'ютерні ігри без всякої освітньої цінності необмежену кількість часу. Авторка доводить, що позитивний вплив на навчання та поведінку дітей найкраще проявляється тоді, коли технологічні ресурси використовуються невеликими групами дітей, якими непомітно керують дорослі. Також було помічено, що лише при індивідуальній формі роботи дитини за комп'ютером позитивний ефект був слабшим [26].

Група американських дослідників вивчали можливості використання



дистанційної освіти для дошкільнят під час пандемії. Було з'ясовано, що дошкільнята з 4 років здатні сприймати, коли хтось дистанційно читає їм книжки: вони усвідомлюють зміст та правильно відповідають на питання. Кращим був результат, коли дітям читали книги дистанційно або за допомогою відеочату, ставили по ходу заняття запитання і надавали підказки порівняно з тим, коли їм просто вмикали казку у запису. Також учені дослідили ефективність використання розвиваючих ігор. Групі чотирирічних дітей дали гаджети із сенсорними екранами, встановивши туди розвиваючі ігри з математики та для розвитку навичок грамотності. Контрольній групі дітей дали розважальні ігри. У підсумку через три місяці перші діти отримали у вісім разів кращі результати з математики та втричі вищі з грамотності. Особливо ефективним був результат, коли гра була інтерактивна і відеоперсонаж звертався до дитини [22].

Останнім часом серед педагогів виникає занепокоєння щодо вплив надмірного використання цифрових технологій на здоров'я та фізичний розвиток дошкільнят. J. Mendoza та F. Zimmerman провели аналіз та виявили, що час, проведений перед монітором гаджета, пов'язаний із ожирінням [25]. В дослідженні взяли участь 1809 дошкільнят. Науковці рекомендують дітям дошкільного віку зменшити час перебування перед екраном (не більше 1 години) і збільшити фізичну загальну рухову активність. Також педагоги пропонували використовувати цифрові технології для пропаганди здорового способу життя [25].

У своїй розвідці J. Danovitch довів вплив цифрових технологій на когнітивні функції розвитку в ранньому дитинстві (пам'ять, концентрація уваги, вміння здійснювати пошук інформації, мислення). Від народження до 8 років дитина з цікавістю досліджує та вивчає оточуюче середовище, завдяки цьому відбувається розвиток соціальних та когнітивних навичок. Результати дослідження показали, що використання цифрових технологій пригальмовують розвиток пам'яті (оскільки пристрої могли пам'ятати все) [20]. Проте інші дослідники [23] вважають, що використання основних функцій пам'яті, вбудованої у програмне забезпечення, дозволив дітям зосередитися на більш складних завданнях, направлених на розвиток творчого та критичного мислення.

E. Fokides пропонує при вивченні математики використовувати комп'ютерні математичні ігри, які створені на основі освітньої технології GBL. У дослідженні E. Fokides діти краще сприймали математичні поняття, коли їх навчали з цифровими іграми. До того ж при такій формі навчання діти були мотивовані та отримали задоволення від вивчення математики [21]. Mc Carthy провів дослідження, в якому комп'ютерна математична гра Curious George містила популярний персонаж. До того ж ця гра поєднувала вивчення математики з практичним досвідом. В дослідженні брали участь 49 дітей 3-5 років. Педагоги використовували комп'ютерну гру як доповнення до традиційних занять із формування елементарних математичних уявлень [24]. Ці



останні дослідження доводять, що грамотне використання цифрових технологій може позитивно вплинути на математичний розвиток в ранньому дитинстві. Проте комп'ютерні ігри слід ретельно відбирати, вони мають бути інтерактивними навчального характеру.

Серед українських учених, які займалися вивченням проблеми використання ІКТ в роботі з дошкільниками, заслуговують на увагу праці С. Семчук, в яких дослідниця висвітлює особливості впливу комп'ютерних ігор на процес становлення особистості дитини-дошкільника [18; 16]. Основною метою використання комп'ютера в дошкільній установі педагог вважає всебічний розвиток дитини, підготовку її до життя й діяльності в «комп'ютерній дійсності», тобто, формування у неї позитивного емоційного ставлення до комп'ютера, сприйняття його як помічника в різних видах діяльності, розуміння його призначення й можливостей для досягнення поставленої мети. На думку С. Семчук, «адаптація до комп'ютерного світу не тільки полегшить дитині входження в доросле життя, але й буде сприяти ефективності навчання за допомогою комп'ютера й використання його в ігровій діяльності» [17].

Українська дослідниця І. Мардарова [11] вивчаючи можливості використання комп'ютерів у роботі зі старшими дошкільниками, визначила позитивний вплив на психічний розвиток дітей, а саме: збагачення та розширення словникового запасу, опанування новою термінологією, розвиток мовлення, формування пізнавальних процесів (мислення, пам'ять, уява, увага), зростання самооцінки та емоційного комфорту. Також було відмічено формування мотиваційної структури особистості дошкільників.

В. Могильова [13] вважає, що ігрову діяльність дошкільників необхідно збагачувати комп'ютерними засобами, адже їх використання сприяє виникненню таких психічних новоутворень, як теоретичне мислення, розвинена уява, здатність до прогнозування дій, проєктних рис мислення тощо – а це, в свою чергу, покращує креативне мислення дошкільників.

У колективному дослідженні [3] автори стверджують, що залучення дошкільнят до інформаційної культури неможливо обмежити лише оволодінням комп'ютерною грамотністю та використанням якісних комп'ютерних ігор. Необхідний і розвиток у дітей системи знань та уявлень про роль ІКТ у сучасному суспільстві, їх призначення; про інформацію, її види, різні способи її отримання; ознайомлення з правилами та технікою безпеки.

Проте деякі педагоги та медики ставляться до можливостей використання комп'ютерів у роботі з дітьми з пересторогою та обережністю.

Деякі західні медики у зв'язку із пандемією COVID-19 та переведенням шкіл, а інколи й ЗДО на дистанційну форму роботи останнім часом відмічають значне зростання часу, який проводять діти перед моніторами гаджетів.

Так, Cynthia Weiss [27] вважає, в нинішні часи уникнути гаджетів складно. Проте надмірне просиджування перед монітором може вплинути на психічне,



соціальне та фізичне здоров'я. Проведення занадто багато часу перед монітором у школярів може викликати ожиріння, проблеми зі сном, у поведінці, стимулює необдумані імпульсні дії, втрату соціальних навичок, насильство, напруження очей, болі в шиї та спині, занепокоєння, депресії труднощі у школі. Дослідниця стверджує, що діти, які використовують гаджети та соціальні мережі для взаємодії з іншими, зазвичай почуваються більш самотніми, а ніж діти, які більше спілкуються особисто. Крім того, перевищення допустимого часу перед монітором гаджета провокує гіперзбудження нервової системи. Якщо ж таке гіперзбудження переходить у хронічну фазу, то у дитини часто спостерігаються такі симптоми:

- зниження імунної функції,
- дратівливість,
- нервозність,
- депресія та нестабільний рівень цукру в крові,
- у деяких дітей розвивається потяг до солодкого, у поєднанні з малорухомим способом життя це негативно позначається на харчуванні та вазі [27].

Саме тому Cynthia Weiss закликає дорослих чітко контролювати час, проведений дитиною за відеогрою, а також спонукати дітей до активного відпочинку, не грати в комп'ютерні ігри під час прийому їжі та перед сном, контролювати категорії ігор та дозволяти дітям грати лише у такі відеоігри, що відповідають їхньому віку.

У ході дослідження [3], яке провела група українських учених на базі закладів дошкільної освіти м. Івано-Франківськ, було з'ясовано, що з усієї кількості старших дошкільнят (205), які грають у комп'ютерні ігри – 51,7% (106) не мають практично жодних часових обмежень перебування за персональним комп'ютером (ПК). Керівництво дорослими комп'ютерно-ігровою діяльністю дітей незначне. Лише 13,5% (27) дорослих надають безпосередню допомогу та спостерігають за діяльністю своїх дітей, використовуючи спільну гру. Інші 86,5% (178) дорослих займаються своїми справами і не втручаються у ігровий процес. Тобто більшість українських батьків розглядають гаджети в ролі своєрідної «няньки» для своїх дітей, абсолютно не переймаючись, що таке безконтрольне їх використання наносить непоправну шкоду для психічного та фізичного розвитку їхніх дітей. Тому вважаємо, що педагогічні працівники ЗДО мають проводити ґрунтовну просвітницьку роботу серед батьків дошкільників щодо грамотного використання ІКТ в сімейному вихованні.

О. Дніпров [5] також застерігає щодо надмірного захоплення комп'ютером дошкільниками, адже тривале статичне сидіння перед монітором призводить до перенапруження нервової системи та має серйозні негативні наслідки на поставу та зір.



Підсумовуючи вище вказане, хочемо окремо виділити фактори ризику, які має комп'ютер на здоров'я дитини дошкільного віку, а саме:

- негативний вплив на здоров'я дітей (зір, постава, комп'ютерна залежність, гіперзбудження нервової системи);
- відсутність контролю з боку дорослих за кількістю часу, який дитина проводить перед екраном монітору, особливо це актуально для сімейного виховання;
- комп'ютерне устаткування низької якості: замалий розмір екрану гаджета, мала відстань до очей, неправильне освітлення, невідповідність віковим особливостям (часто дитина грається батьківськими телефонами);
- невідповідне програмне забезпечення (комп'ютерні ігри не відповідають віковим особливостям дошкільників, містять агресивних персонажів, не мають ніякого розвивального значення тощо);
- не продумане робоче місце для дитини дошкільного віку: невідповідні меблі, неправильне освітлення, часто у сім'ях таке місце взагалі відсутнє і дитина грається з гаджетом буквально «на колінах».

Ще ряд робіт присвячено теоретичним та практичним аспектам формування цифрової компетентності дошкільників. Поряд із поняттям «цифрова компетентність» значна частина дослідників оперують поняттями комп'ютерна або інформаційна грамотність дітей дошкільного віку.

С. Дяченко, комп'ютерну грамотність визначає «як один із видів базової умілості, котрий ґрунтується на знаннях про персональний комп'ютер, програмне забезпечення та інформаційно-комунікаційні технології й зумовлює свободу та результативність дій в організованому інформаційному середовищі», а «основи комп'ютерної грамотності» щодо дітей дошкільного віку – як початковий (елементарний) рівень комп'ютерної грамотності, який забезпечує результативне використання персонального комп'ютера на основі виконання певних дій (маніпуляцій) [6, с. 7–8].

О. Ємчик ключовими характеристиками комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку вважає: «когнітивний компонент (ключові уявлення та знання про комп'ютер), операційні вміння (елементарні навички роботи за комп'ютером), наявність мотивації свідомого користування комп'ютерними технологіями, елементи інформаційної культури та культури безпеки користування комп'ютерними технологіями та креативно-рефлексивний компонент, який передбачає усвідомлення та вміння трансформувати отримані знання для творчості» [7, с. 81].

Наукові дослідження дозволили узагальнити поняття комп'ютерної грамотності, яка містить такі основні компоненти [8, с. 43]: первинні відомості про поняття інформації та методи її використання; основні складові частини ПК

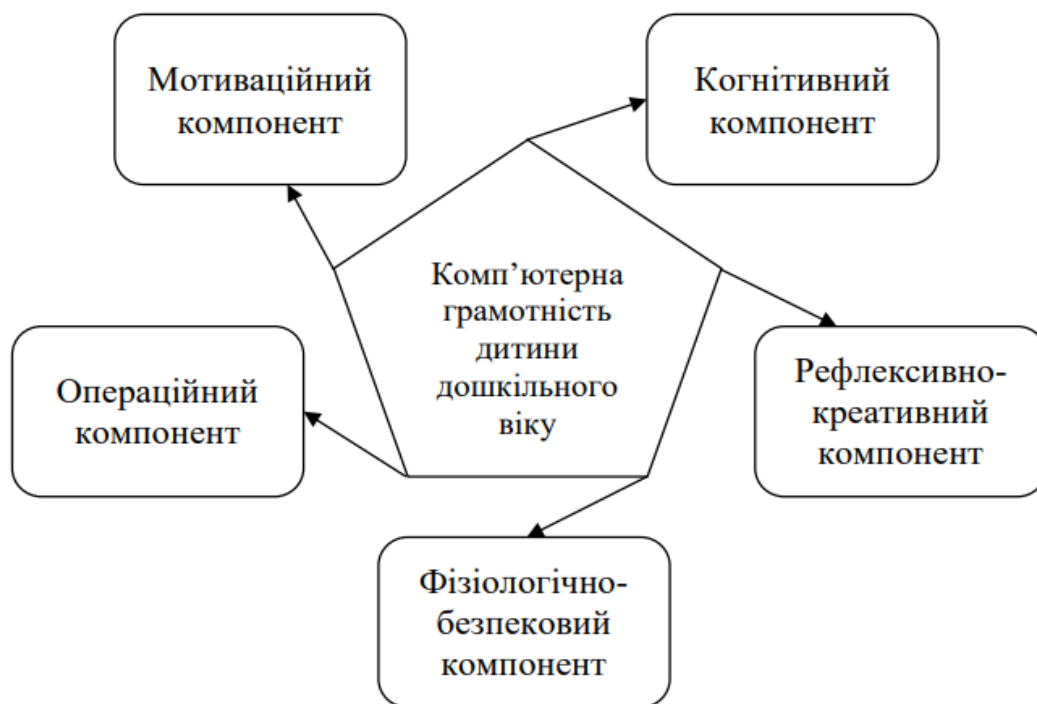


Рис.1 - Складники комп'ютерної грамотності за О. Ємчик

та їх призначення; поняття алгоритму, методи його описання; поняття значення і місця обчислювальної техніки в різних галузях людської діяльності; початкові вміння і навички роботи з ПК; поняття програмного забезпечення ПК; поняття сутності алгоритмізації та програмування. Аналіз науково-методичних досліджень дозволив узагальнити поняття «комп'ютерна грамотність», що містить наступні основні компоненти [8]:

- первинні відомості про поняття інформації та методи її використання;
- основні складові частини ПК та їх призначення;
- поняття «алгоритму», методи його описання;
- поняття значення і місця обчислювальної техніки в різних галузях людської діяльності;
- початкові вміння і навички роботи з ПК;
- поняття програмного забезпечення ПК.

Н. Мельник, К. Куценко та Д. Петлицька виділяють такі основні теоретичні підходи до організації процесу формування комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку:

- компетентнісний підхід до формування знань дітей дошкільного віку про комп'ютер, умінь користуватися ним та навичок доцільного його використання;
- особистісно орієнтований підхід навчання та виховання дітей дошкільного віку;
- теорія розвивального навчання;



Рис. 2 - Структура поняття «комп'ютерна грамотність»

- діяльнісний підхід до організації навчання дітей дошкільного віку роботи на комп'ютері;
- інтерактивний підхід в організації занять по ознайомленню дітей з комп'ютером;
- здоров'язберігаючий підхід, в основу якого покладено принцип зміцнення та збереження здоров'я, виховання, розвитку та навчання дітей дошкільного віку в умовах дошкільного навчального закладу [12, с. 99].

На основі аналізу теоретико-методологічних засад формування у дітей дошкільного віку елементів комп'ютерної грамотності, ми виокремлюємо такі педагогічні умови:

- організація роботи на ПК відповідно віковим особливостям і можливостям дітей дошкільного віку;
- здійснення управління процесом формування елементів комп'ютерної грамотності вихователем, який має спеціальну підготовку щодо використання ПК, володіє певними знаннями, уміння і навичками інформаційної освітньої галузі та знає особливості впровадження програмних засобів навчання;
- використання інтегративних завдань у процесі формування елементів комп'ютерної грамотності здобувачів освіти старшого дошкільного віку;
- поєднання самостійної та творчої роботи дошкільників;
- раціональне використання ІКТ у навчальній системі ЗДО.



1.2. Дослідження ступеня використання ІКТ у педагогічній діяльності вихователів

З метою з'ясування ступеня використання ІКТ у педагогічній діяльності вихователів закладів дошкільної освіти було проведено онлайн-анкетування. В опитуванні взяли участь 98 вихователів ЗДО з Центральної України.

Спершу ми попросили оцінити свій рівень володіння комп'ютерними технологіями. Результати: початковий рівень володіння комп'ютером – 17 осіб (17,3%); достатній для роботи – 75 осіб (76,5%), високий рівень володіння – 6 осіб (6,1%).

Оцініть Ваш рівень володіння ІКТ

98 відповідей



Рис. 3 - Оцінювання вихователів власного рівня володіння ІКТ

На запитання, чи використовуєте Ви ІКТ у своїй освітній діяльності, і якщо «так», то в яких саме випадках, ми отримали такі результати (можна було обрати кілька варіантів відповідей):

- використовую під час підготовки до занять – 88 осіб;
- на занятті – 52 особи;
- для самоосвіти – 78 осіб;
- під час підготовки до консультацій для батьків – 62 особа;
- під час оформлення необхідної документації – 72 особа;

Також одна особа в графі «інше» додала, що ІКТ в своїй роботі використовує постійно, в тому числі й для співпраці з іншими педагогами.

На уточнююче запитання, які саме комп'ютерні засоби вихователі використовують у своїй роботі, були отримані такі дані:

- текстовий редактор – 81 особа;
- електронні таблиці – 31 особа;
- мультимедійні електронні презентації – 76 осіб;
- комп'ютерні ігри для дітей – 31 особа;
- інтернет – 88 осіб;



Ще одна особа зазначила, що володіє мовами програмування та використовує редактор для обробки відео.

На запитання, як часто Ви використовуєте ІКТ у професійній діяльності, більшість (68 осіб – 69,4%) відповіли, що щодня, 1 раз на тиждень – 17 осіб (17,3%), 1-2 рази на місяць – 8 осіб (8,2%). По одному респонденту відповіли, що «1-2 рази на квартал», «за необхідності, переважно декілька разів на тиждень», «за потребою», «2-3 рази на тиждень» тощо (рис. 4).

Як часто Ви використовуєте ІКТ в професійній діяльності?

98 відповідей



Рис. 4 - Частота використання вихователями ІКТ в професійній діяльності

На запитання: «Чи вважаєте Ви, що ІКТ істотно полегшує підготовку до занять і дає змогу їх урізноманітнити?» переважна більшість (96 осіб) відповіли ствердно.

Також в ході опитування ми дізналися, що у більше, ніж половині ЗДО (54,1%), на думку вихователів, створено умови для постійного використання ІКТ в їхній роботі, тоді як 35,7% дали негативну відповідь, решта – частково.

Проте лише у 3,1% вихователів у закладах дошкільної освіти мають комп'ютерний клас для занять дошкільників. Один із респондентів, зазначив, що готовий проводити для дошкільників гурток із формування комп'ютерної грамотності, проте, на жаль, наразі заклад не має комп'ютерного класу.

Серед проблем, які виникають у педагогів під час використання ІКТ у професійній діяльності, були озвучені такі: «частково про освоєнні незнайомих раніше програм», «мала кількість програмних засобів розроблених для ЗДО», «низька швидкість інтернету», «недостатньо практичних навичок у роботі з комп'ютерними технологіями» та «низький рівень володіння комп'ютером».

Отже, дослідження показало, що переважна більшість вихователів має достатній рівень володіння комп'ютерними технологіями, усвідомлює, що цифровізація значно покращує якість їхньої роботи і прагне якомога частіше використовувати ІКТ у своїй професійній діяльності. Проте основною



проблемою залишається майже повна відсутність у закладах дошкільної освіти спеціально обладнаних комп'ютерних класів для навчання дошкільників елементам комп'ютерної грамотності.

1.3. Підготовка майбутніх вихователів до використання у своїй професійній діяльності ІКТ

На основі аналізу педагогічно-методичної літератури пропонуємо упровадження ІКТ в педагогічний процес ЗДО зосередити за такими основними напрямками: робота з дітьми, батьками та професійне зростання педагога.

Реалізацію першого напрямку можна реалізувати через використання гаджета як засобу діяльності дитини дошкільного віку: проведення занять у комп'ютерному класі з метою формування елементів комп'ютерної грамотності. І тут варто пам'ятати про дотримання санітарно-гігієнічних норм роботи дітей дошкільного віку з комп'ютерами. Другий напрямок – проведення батьківських зборів, в тому числі в онлайн-форматі, опитувань через Google Форми, просвітницька робота серед батьків через сайт ЗДО або блог вихователя тощо. Третій напрямок – проведення тренінгів, вебінарів та семінарів-практикумів серед педагогічних працівників ЗДО, налагодження зв'язків та співпраці з іншими педагогами ЗДО, підготовка комп'ютерної наочності та мультимедійного супроводу заняття тощо.

З упровадженням в освітні процеси нових інформаційно-комунікаційних технологій традиційна модель дошкільної освіти поступово зазнає істотних змін. Сучасний вихователь має не просто володіти навичками роботи з комп'ютерною технікою, але й творчо застосовувати її для вирішення своїх професійних завдань.

Наразі можна виділити такі основні напрямки використання інформаційних технологій вихователем ЗДО:

- організація професійної діяльності на етапах підготовки та проведення занять з дітьми дошкільного віку з використання ІТ (підбір наочності, комп'ютерних ігор; створення дидактичних матеріалів, комп'ютерних вправ тощо); створення методичних матеріалів та організаційних документів;

- організація професійної діяльності педагогів дошкільної освіти з використанням засобів ІТ для підвищення кваліфікації (використання мережі Інтернет, послуг електронної пошти, професійних блогів на різних платформах, чатів для спілкування, дистанційне навчання) [10];

- організація професійної діяльності педагогів дошкільної освіти з використанням засобів ІТ для налагодження співпраці з батьками (розміщення необхідної інформації на сайті закладу, ведення просвітницької роботи через власний професійний блог, використання онлайн-опитування, адміністрування



батьківських груп в соціальних мережах Viber, Telegram тощо).

Окрім вказаних аспектів, у зв'язку з карантинними обмеженнями, спричинених пандемією вірусу COVID-19, вихователі ЗДО повинні бути готовими використовувати інформаційні технології для організації дистанційної та змішаної систем навчання.

Для підготовки майбутніх вихователів до ефективного використання ІКТ у своїй професійній діяльності у ЦДУ імені Володимира Винниченка для студентів спеціальності 012 Дошкільна освіта було введено спеціальний курс за вибором «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми». В результаті вивчення дисципліни студенти мають знати: поняття комп'ютерних технологій та їх роль у системі освіти; поняття, особливості та дидактичні можливості персонального комп'ютера; будову і принцип роботи персонального комп'ютера; етапи підготовки до використання персонального комп'ютера в навчальних закладах; напрями використання персональних комп'ютерів в навчально-виховному процесі; поняття та особливості використання мультимедійної презентації; різновиди комп'ютерних ігор та програм для дітей дошкільного віку; поняття мережевих технологій; особливості використання мережі «Internet» у навчально-виховному процесі; поняття та особливості використання текстового, графічного редакторів, табличного процесора тощо у діяльності вихователя.

Також для майбутнього вихователя важливим є вміння створювати сучасні електронні наочності. Одним із сервісів, за допомогою якого вихователь може реалізувати свої творчі задуми, є **LearningApps.org** [29]. Ця платформа створена німецькими програмістами для підтримки процесів навчання та викладання за допомогою невеликих інтерактивних модулів. Ці модулі можуть використовуватись безпосередньо як навчальні ресурси або для самостійної роботи. Метою роботи є створити загальнодоступну бібліотеку незалежних блоків, придатних для повторного використання та змін. Блоки (вони називаються Вправами) не включені в жодні конкретні сценарії чи програми, тому вони не розглядаються як цілісні уроки чи завдання, натомість їх можна використати у будь-якому доречному методичному сценарії.

Виконуючи дані вправи, діти можуть перевірити і закріпити свої знання в ігровій формі, що сприяє формуванню їх пізнавального інтересу. При цьому інтерактивні блоки можна використовувати на заняттях у ЗДО для різних форм роботи з дітьми: індивідуальної, групової (за персональним комп'ютером) та фронтальної (з використанням інтерактивної дошки).

Для того, щоб працювати з платформою, потрібно зареєструватися, створивши обліковий запис. Далі відкрити вкладку **Створення вправи** і обрати тип інтерактивного блоку. Загалом для розробки електронних наочностей запропоновано близько тридцяти шаблонів та набір інструментів.



Рис. 5 - Фрагмент робочого вікна сервісу LearningApps.org

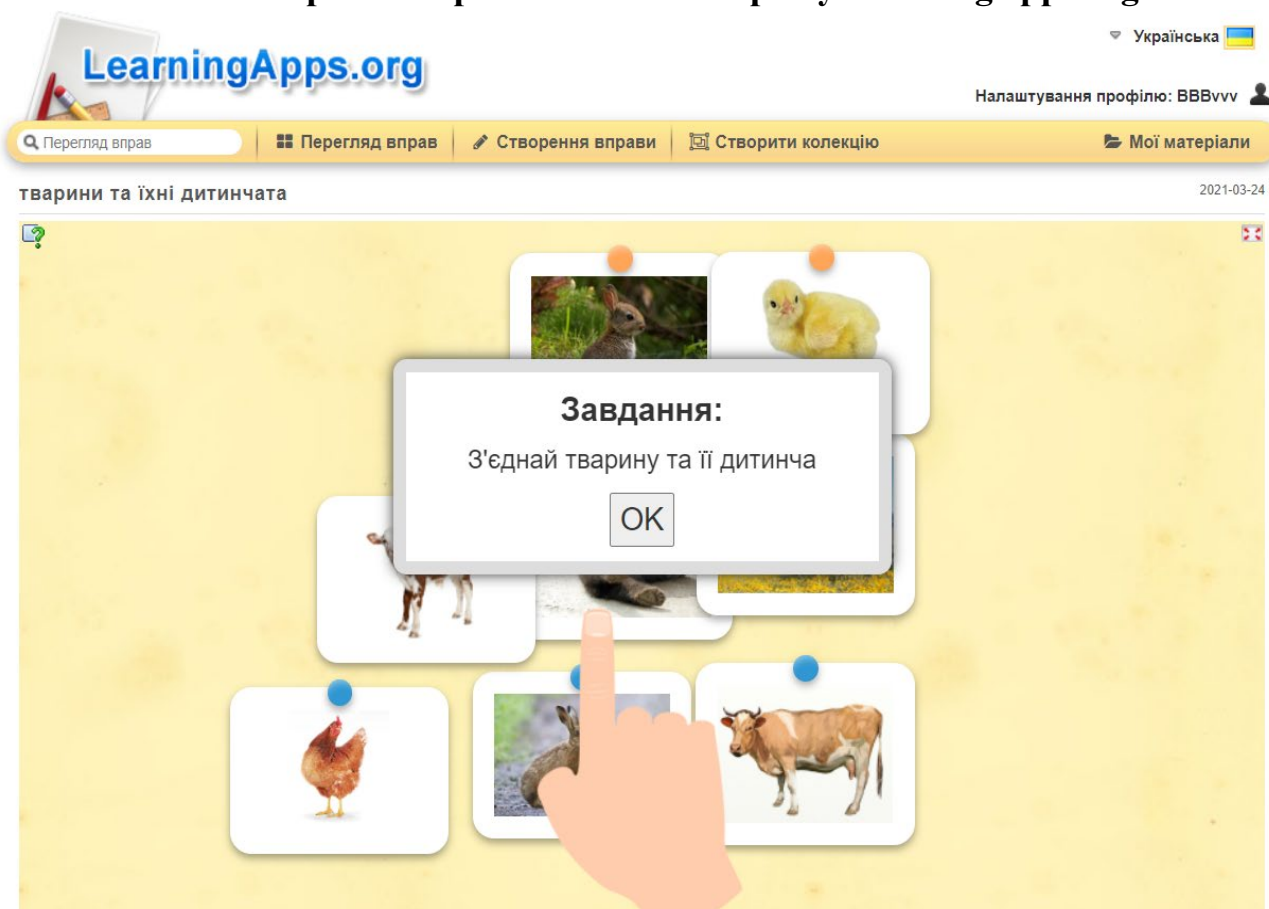


Рис. 6 - Приклад студентської роботи за шаблоном «Знайди пару»



До кожного шаблону наведено приклади. Студенти навчаються створювати власні наочності, а також потім оцінюють роботи своїх товаришів.

З цією інтерактивною вправою можна дошкільникам запропонувати такі завдання:

- назви тварину;
- як називають дитинча цієї тварини;
- утвори пару: «тварина-дитинча» перетягнувши потрібні блоки.

Також для роботи з дошкільниками можна використати шаблон завдання «Парочки». Суть завдання: почергово відкриваються пари картинок; завдання дитини визначити чи відповідають картинки одна одній відповідно до завдання.

Наведемо приклад такої роботи на тему: «Овочі». Завдання: знайти однакові овочі та назвати їх.

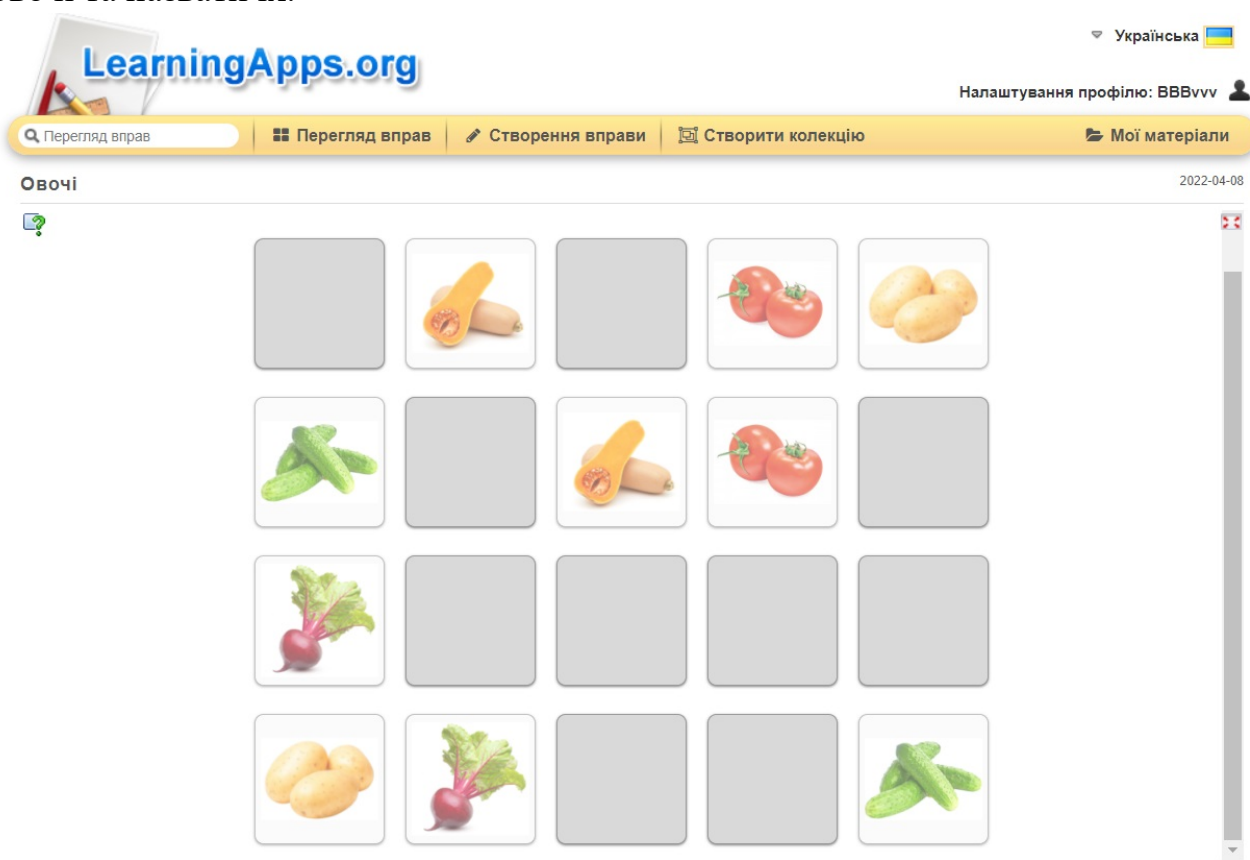


Рис. 7 - Приклад роботи за шаблоном «Парочки»

Завдання такого типу допомагають формуванню уваги дошкільників та в ігровій формі сприяють кращому запам'ятовуванню назв і зображень овочів.

Ще один сервіс, який може бути корисним у роботі вихователя, це **інтернет-сервіс Loure** [30]. Серед переваг інтернет-сервісу Loure I. Аман виділяє такі:

1. безкоштовна реєстрація;
2. великий вибір форм для майбутнього колажу;
3. можливість: створювати власні колекції зображень, зокрема й із фотографіями рідних, близьких та друзів;



- зберігати та поширювати готові роботи;
 - розміщувати створені колажі у блогах, соціальних мережах, на сайтах або відправляти електронною поштою;
 - виготовляти творчі завдання для здобувачів освіти;
 - опрацьовувати завдання з колажами за допомогою інтерактивної дошки;
4. легке та зручне використання, яке не потребує спеціальних знань;
 5. варіативність створення творчих робіт (різні форми);
 6. інтерактивність [2].

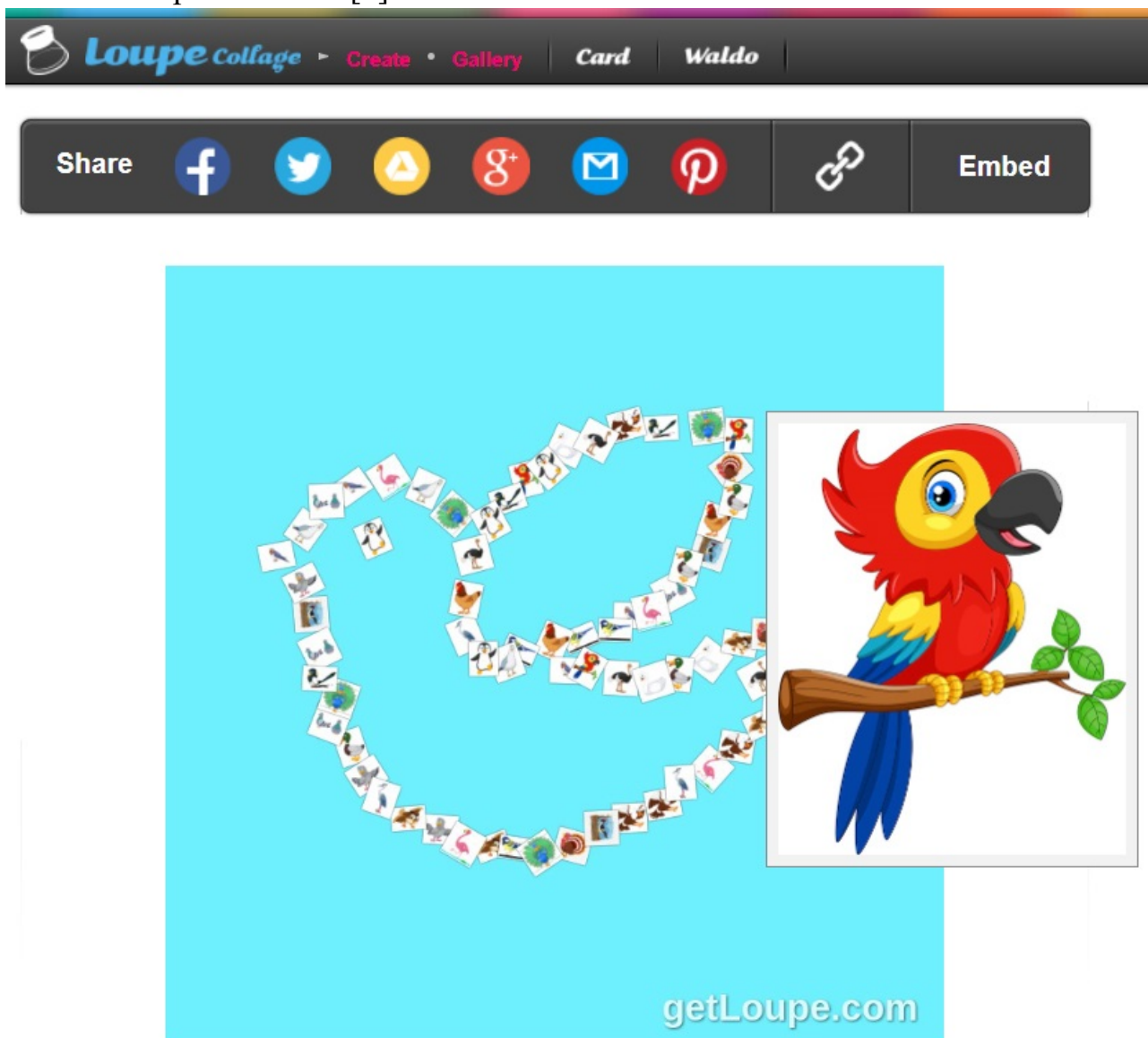


Рис. 8 - Приклад колажу «Птахи»

Будь-який колаж створюється за однаковим алгоритмом – усі завантажені ілюстрації заповнюють обрану векторну форму, утворюючи певну фігуру. При цьому весь процес генерування кінцевого зображення анімований. Так, після запуску у вікні редактора багато маленьких зображень починають «сипатися», утворюючи потрібну фігуру. Водночас у момент наведення на певне зображення курсора миші воно збільшується [2]. Такий колаж найкраще демонструвати на



заняттях за допомогою інтерактивної дошки під час фронтальної роботи з дошкільниками. Можна по-черзі викликати дітей, щоб вони торкалися зображення птахів, називали та описували їхній зовнішній вигляд.

Для сучасного вихователя ЗДО створення презентацій для мультимедійного супроводу занять вже стало нормою. Саме тому при підготовці майбутніх вихователів у ЦДУ імені Володимира Винниченка формуванню таких умінь приділяється значна увага. Так при вивченні курсу «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» студентів протягом кількох занять навчають створювати мультимедійну презентацію до казки. Студенти на власний розсуд обирають казку, яка відповідає віковим особливостям дошкільників і створюють до неї мультимедійну презентацію з анімаційними ефектами. Як правило, майбутні вихователі зупиняють свій вибір на українських народних казках та на казках відомого українського педагога Василя Сухомлинського. Особливо заохочується креативний підхід до роботи, створення презентації до власних, авторських казок. Студенти мають змогу не лише представити власні розробки, але й оцінити роботи своїх товаришів, адже широко використовується робота в мікрогрупах, обмін думками, взаємооцінювання. Крім того, по завершенню вивчення курсу у кожного майбутнього вихователя буде готове портфоліо для використання у подальшій професійній діяльності, адже за взаємною згодою у портфоліо, крім власних розробок можна додати кращі роботи своїх однокласників та однокласниць.

Не дивлячись на те, що інтернет-простір містить величезну кількість розвиваючих комп'ютерних програм для дошкільників, проте наразі однією із актуальних проблем, які виникають перед вихователем ЗДО, є грамотний вибір електронних ресурсів для роботи із дітьми. На нашу думку, основні вимоги, які педагог має висувати до програмного продукту: відповідність віковим особливостям дошкільників; методична доцільність; україномовний звуковий супровід та/або інтерфейс; платформна незалежність; безоплатність.

На жаль, для дітей дошкільного віку безоплатні розвиваючі комп'ютерні програми українською мовою є майже недоступними. Наразі в Україні зовсім небагато україномовних безоплатних програмних продуктів, які можна використовувати для формування елементарної комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку.

На різних етапах роботи можна використовувати такі програми:

Дитячий портал «Пустунчик» [28] можна застосовувати на початковому етапі – для вироблення навичок роботи з мишею (розмальовки та пазли). Таким чином, діти, розфарбовуючи обраний об'єкт, знайомляться з палітрою кольорів і виробляють навички роботи з мишею.

Також пропонуємо звернутися до міжнародних проєктів, наприклад таких, як **Code.org®** [31].

Code.org – це некомерційна організація, яка підтримується такими



всесвітньо відомими компаніями, як Amazon, Facebook, Google, the Infosys Foundation, Microsoft та ін. Усі навчальні програми та навчальні посібники, які створює ця організація, назавжди будуть вільними у користуванні та відкрито ліцензовані під ліцензією Creative Commons, дозволяючи іншим створювати похідні освітні ресурси для некомерційних цілей. Організатори проєкту прагнуть, щоб якісна освіта в області комп'ютерних наук була доступною для кожної дитини в будь-якому куточку світу. Загалом навчанням за цією програмою вже охоплено 67 мільйонів учнів різного віку та різних країн.

Для дітей дошкільного віку є комплекс спеціально розроблених курсів. Один із них частково перекладено українською, лише деякі відео з поясненнями для педагога йдуть англійською. Курс розраховано на дітей віком від 4 до 6 років і складається з 18 тем-уроків. Кожна тема має різні рівні складності, деякі завдання мають безмашинний характер і являються пропедевтичними для наступних тем, які вивчаються за допомогою комп'ютера.

На початкових етапах формування навичок роботи з комп'ютером можна застосовувати частину вправ із курсу 1 (див. рис. 9).

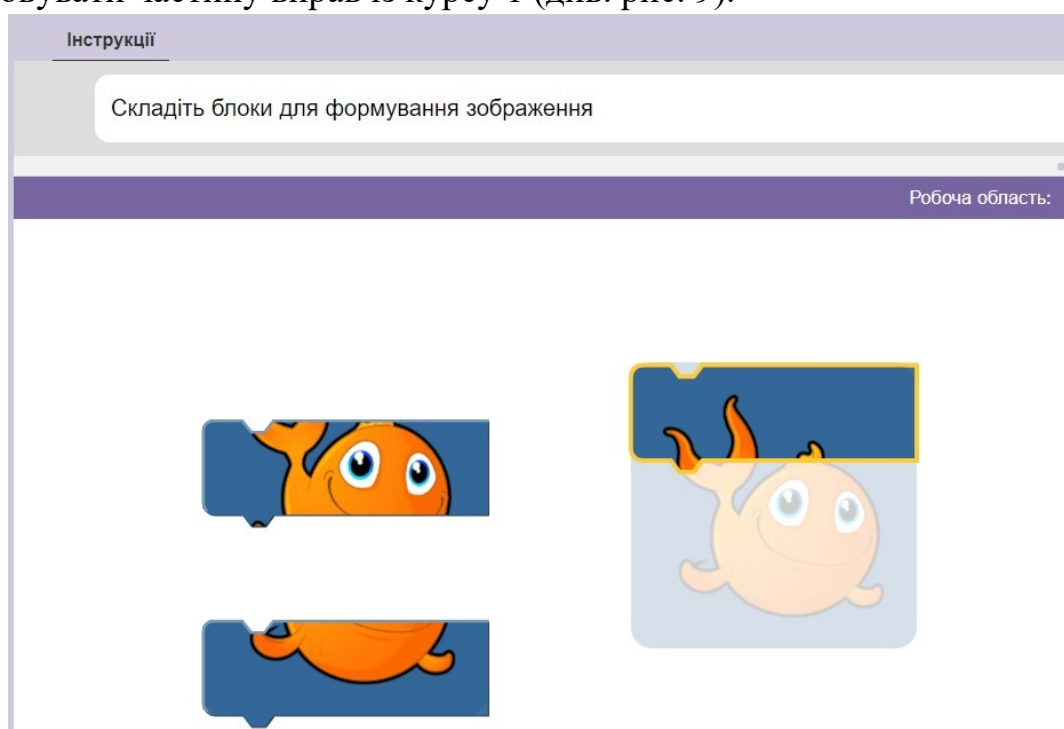


Рис. 9 - Зразок вправи на просте перетягування блоків за допомогою миші

Завдання курсу мають ігровий характер і в ненав'язливій формі готують дітей дошкільного віку до елементів програмування в початковій школі – у курсі розглядаються лінійні та циклічні алгоритми.

Програмування – це написання команд, які має виконати комп'ютер. Для написання команд використовують **мову** програмування, що має обмежений набір слів і чіткі правила їх використання.

Завдання цього курсу були створені для нового стилю програмування, в



якому головну роль грає **візуалізація**. Щоб створити потрібну програму для виконавця, потрібно лише перетягувати візуальні блоки.

Також кожна дитина може слідкувати за своїм прогресом у навчанні. Якщо ж учень бажає зберігати свої проєкти, навчальна платформа Code.org передбачає можливість створення свого облікового запису, щоб в подальшому можна було користуватися своїм персональним електронним кабінетом. У спеціальному вікні можна побачити динаміку досягнень учня.

Назва уроку	Прогрес
1. Щасливі карти	Безмашинна вправа 1
2. Рухайся, рухайся	Безмашинна вправа 1
3. Пазли: вчимося перетягувати	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
4. Лабіринт: послідовність	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Рис. 10 - Динаміка досягнень учня у Code.org®

Далі наводимо фрагмент заняття з використанням навчальної програми **Code.org®**

Попередньо вихователь на наочно-інтуїтивному рівні формує у дітей поняття про програмування, пояснює, що таке команда та хто такий виконавець.

Команда – це речення, яке спонукає до дії. Той, хто виконує команди, називають виконавцем. Під час практичної роботи за комп'ютером можна дотримуватися такого алгоритму дій.

1. Вихователь запускає сайт: <https://code.org/>
2. Обирає вкладку: **Учні**, а далі – **Курс 2**.
3. Потім переходить на вкладку **урок 3: Лабіринт: послідовність**. Вправа Лабіринт має 11 рівнів складності.
4. Вихователь пояснює дітям, що потрібно допомогти пташці спіймати лиху свиню. Для цього за допомогою мишки перетягуємо кілька блоків "рухатись вперед" після блоку "Коли гра починається» і обираємо команду: "Запустити".



Рис.11 - Структура Курсу 2

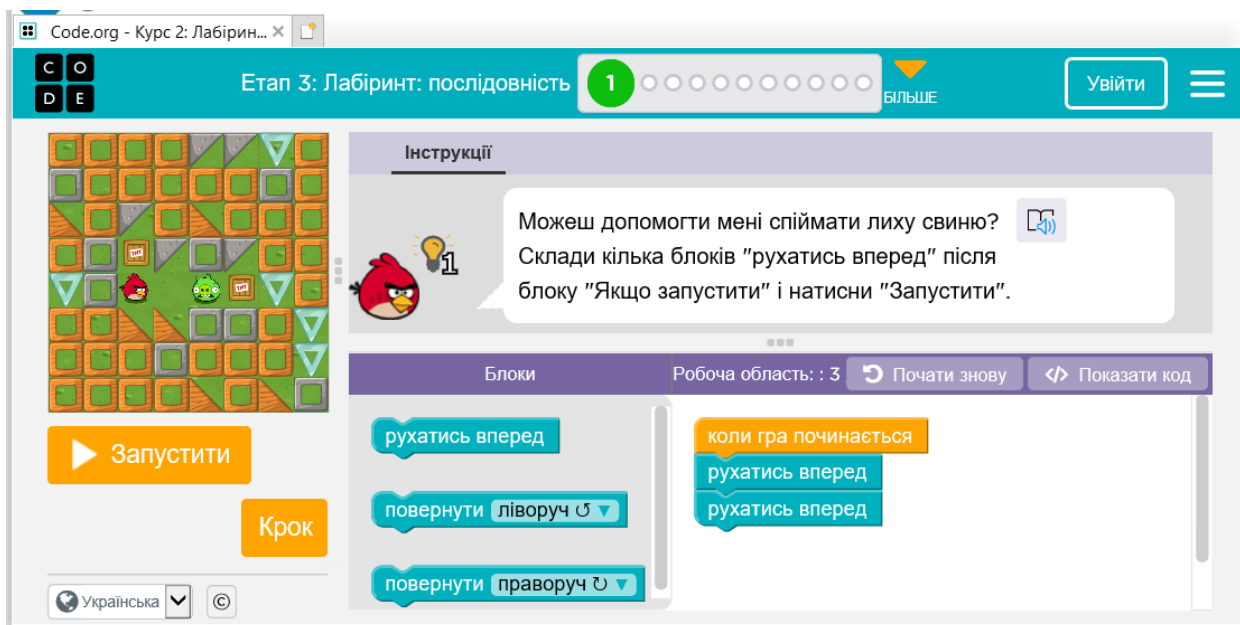


Рис. 12 - Вікно вправи з платформи Code.org®

5. Прослідкуємо, які дії виконує пташка? Що відбувається зі свинею? Якщо дитина вірно складе програму, то з'явиться повідомлення:

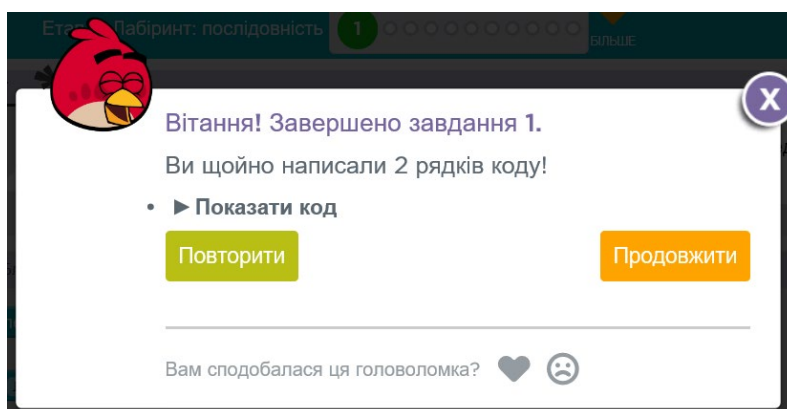


Рис. 13 - Повідомлення про успішне проходження вправи на Code.org®

6. Вихователь пропонує пройти ще кілька рівнів складності.
7. Завершуємо роботу з програмою.

Для педагогів є методичний супровід, розроблено плани занять, але англійською мовою.

На сайті <https://www.game-game.com.ua/uk/> міститься ціла колекція різноманітних онлайн-ігор для користувачів будь-якого віку. Тут можна підібрати цікаві розвиваючі ігри і для дітей дошкільного віку. Надзвичайно важливим для вихователя є вміння обрати для роботи саме такі ігри, які відповідають віковим особливостям дошкільників і мають розвивальний характер. І цьому вмінню потрібно навчати ще в університеті.

При підготовці майбутніх вихователів під час вивчення курсу «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» студентам пропонується обрати комп'ютерні ігри



та проаналізувати їх. Але напередодні варто провести в групі диспут, якою саме має бути комп'ютерна гра для дошкільників. На нашу думку, при проведенні такого диспуту важливо звернутися до життєвого досвіду студентів та проводити таке заняття в інтерактивній формі або з елементами тренінгових технологій.

Для цього можна запропонувати кожному студенту написати свої вимоги до комп'ютерних ігор на інтерактивній дошці або аркуші фліпчарту. При цьому дозволяється читати висловлювання інших студентів і дописувати поруч свої коментарі, проте висловлювати зауваження та коментувати вголос думки інших на цьому етапі не можна. Далі студенти об'єднуються в групи і обговорюють, які саме вимоги є основними, а які – другорядними і потім кожна з груп формулює висновки.

Лише після такого обговорення можна перейти до практичного завдання: кожному студенту пропонується самостійно підібрати три комп'ютерні гри для роботи з дошкільниками в ЗДО. Далі студенти об'єднуються в невеликі групи по 2-3 особи, кожен представляє ігри, які знайшов, і в групі вирішують, чи можна ту чи іншу гру використовувати в роботі з дітьми на заняттях у ЗДО.

Ще одним із важливих аспектів роботи вихователя є співпраця з батьками своїх вихованців. Серед пріоритетних напрямків співпраці педагогічного колективу ЗДО й батьків варто більшість дослідників виділяють такі:

- сприяння підвищенню психологічної та педагогічної компетентності батьків щодо розуміння закономірностей розвитку дитини, а також питань навчання і виховання дошкільнят;
- залучення батьків до співпраці у створенні належних умов для життєдіяльності та розвитку дітей;
- всебічне вивчення становища, статусу родини та моделі взаємодії з ними для здійснення диференційованого підходу;
- залучення батьків до активної участі в заходах, що проводяться в ЗДО, формування в них відчуття приналежності до колективу дитячого садка як однодумців і спільників;
- формування усвідомленого розуміння батьками своєї відповідальності за максимальне забезпечення дитині повноцінного життя в майбутньому [15, с. 12].

На нашу думку, ІКТ можуть значно скоротити відстань між педагогічним колективом ЗДО та батьками вихованців, налагодити ефективну співпрацю. З метою підвищення психологічної та педагогічної компетентності батьків у питаннях виховання та навчання дітей можна активно використовувати сайт ЗДО та блоги працівників садочка: вихователя, психолога, логопеда тощо.

Таким чином, для налагодження ефективної співпраці педагогів ЗДО з родинами вихованців використання ІКТ дає змогу:

- підготувати батьківські збори та зацікавити батьків;



- поширити, наприклад, через сайт інформацію про різні форми роботи в садочку, свята, дні відкритих дверей тощо;
- поширення через сайт або блог науково-популярну інформацію, практичні поради, рекомендації з питань виховання, навчання і розвитку вихованців;
- налагодження зворотного зв'язку з батьками, індивідуальних форм взаємодії;
- дистанційна освіта в разі потреби;
- оперативний збір необхідної інформації, проведення опитування, анкетування батьків (наприклад, за допомогою Google Forms) тощо.

Під час вивчення курсу «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» студентів навчають працювати з документами у Google Forms.

Google Forms – це безкоштовний інструмент для збирання інформації за допомогою опитувань, тестування та форм зворотного зв'язку. За допомогою цього інструменту користувач має змогу:

- відкрити онлайн-реєстрацію для учасників заходу (наприклад, батьківських зборів);
- організувати голосування серед батьків – наприклад, яку краще відвідати дітям виставу лялькового театру;
- створити анкету батьків для з'ясування деяких деталей щодо життя їхніх дітей (стан здоров'я, харчові уподобання, навички самообслуговування тощо);
- проводити онлайн-дослідження – дізнатися думку і вподобання батьківської аудиторії;
- зібрати відгуки про здійснений захід або якість надання освітніх послуг тощо.

Серед переваг, які має сервіс Google Forms варто виділити такі:

- зручність використання: опитування не потрібно завантажувати, пересилати у вигляді файлу респондентам, а їм – знову відправляти відповіді;
- доступність: форма зберігається на Google Диску, тому з нею можна працювати з різних пристроїв, наприклад, створити на домашньому комп'ютері, а у потрібний момент завантажити з Google Диску за допомогою смартфона;
- унікальний дизайн, який відповідає тематиці опитування: є можливість використовувати при цьому як галерею шаблонів, так і власні зображення;
- адаптивність: при перегляді та редагуванні форми на мобільних пристроях функціональність не втрачається;
- зручність аналізу: результати опитування автоматично формуються у вигляді таблиць та графіків.

Створивши обліковий запис у Google, кожен студент має доступ до



різноманітних безкоштовних інструментів. Щоб створити новий опитувальник, потрібно увійти у свій обліковий запис та обрати вкладку Додатки Google, потім – вкладку **Форми**, а далі – **Нова форма** (Рис. 14)

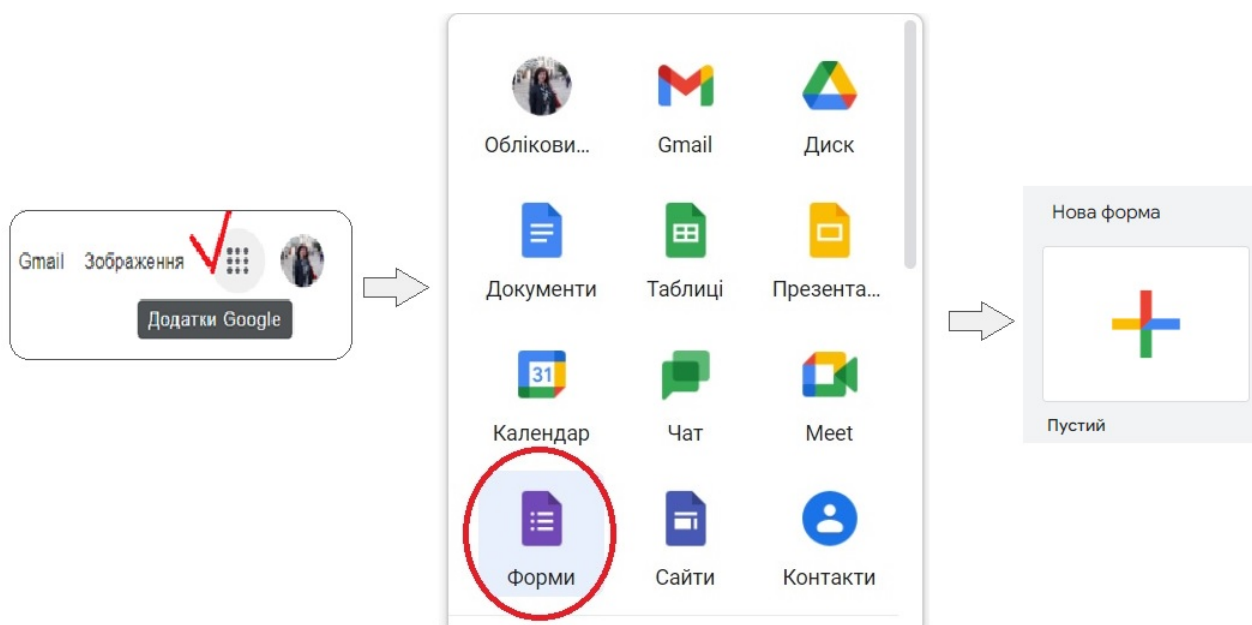


Рис. 14 - Алгоритм створення документа у Google Формі

Відразу з'являється вікно з новим документом, користувач просто заходить у потрібні поля і вносить необхідну інформацію. Для зручності передбачено різні типи відповідей до запитань: коротка та розгорнута відповідь; відповідь із можливістю обрати лише один варіант або кілька; на встановлення відповідностей, є навіть можливість завантажити файл тощо. Коли документ створено, його можна надіслати респонденту електронною поштою або через покликання на розташування документа на Google Диску.

Ще один із інструментів сучасного вихователя – блог. За допомогою сучасного власного блогу вихователь має змогу поширювати свій досвід, надавати поради батькам та спілкуватися з іншими фахівцями. Також за допомогою блогу зручно збирати актуальну інформацію, розміщувати матеріали на допомогу батькам, ділитися своїми враженнями, спілкуватися з колегами тощо.

Під час вивчення курсу «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» студенти навчаються створювати персональні блоги.

Послідовність створення блогу вихователя

1. Зайдіть на сайт: <https://www.blogger.com/about/?hl=uk>
2. Оберіть команду **Створіть власний блог**.
3. Після цього потрібно увійти у свій обліковий запис Google.
4. У віконечку, яке з'явиться, потрібно ввести назву блог, потім – URL-адресу (придумайте латинськими літерами) і Ваше ім'я, яке буде відображатися



читачам блогу.

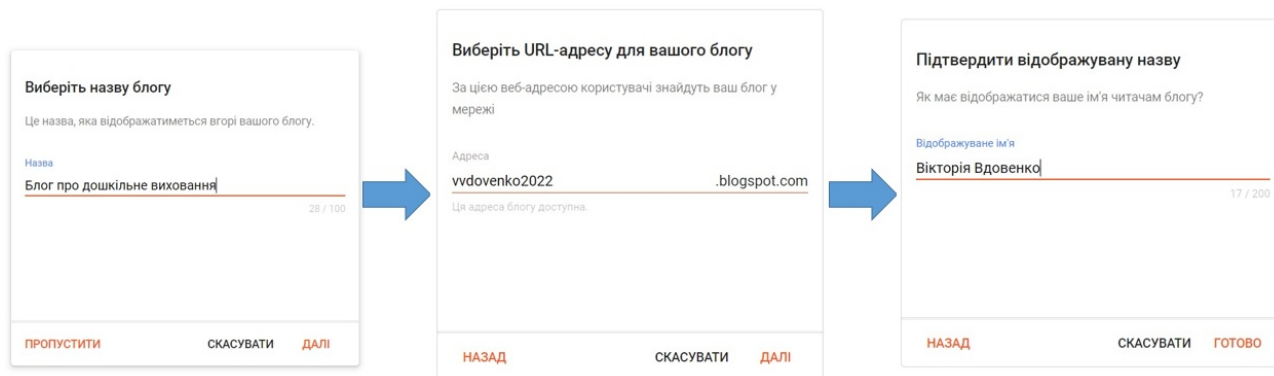
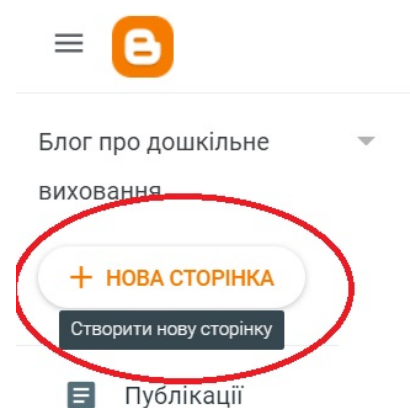



Рис.15 - Створення блогу вихователя

5. Блог готовий, тепер потрібно налаштувати вигляд. Для цього у меню зліва натисніть на «Тему». Оберіть один із запропонованих варіантів і клацніть «Застосувати». Тему згодом можна буде за бажанням змінити.

6. Тепер потрібно наповнити Ваш блог, створити сторінки. Щоб створити сторінку, скористайтеся меню в лівій частині екрану. У ньому оберіть «Сторінки» та натисніть «Нова сторінка».



7. У новому вікні зверху надрукуйте назву сторінки, наприклад «Комп'ютерні технології в ЗДО». Розмістіть статтю, що відповідає тематиці сторінки. Після цього натисніть «Опублікувати». Так само створіть необхідну вам кількість сторінок.

8. Якщо до статті Вам потрібно додати зображення, краще заздалегідь його підготувати у визначеній папці. Потім обираєте команду  «Вставити зображення», далі – «Завантажити з комп'ютера» і вказуєте потрібний файл.

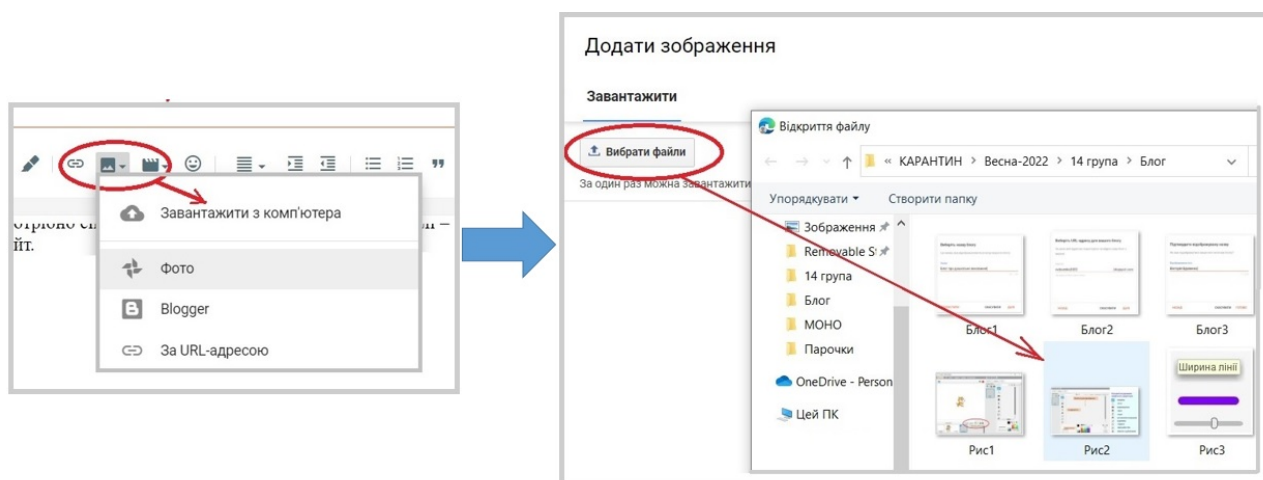



Рис.16 - Додавання до блогу зображень



9. Додайте до блогу покликання на Ваш опитувальник, який Ви створювали за допомогою Google Форми.

9.1. Для цього створіть нову публікацію і напишіть слово: «**Опитування**».

9.2. Потім відкрийте опитувальник на Google диску та у верхньому правому кутку знайдіть і оберіть кнопку **Надіслати**. Відкриється вікно **Надіслати форму**.

9.3. Оберіть опцію **Надіслати через** покликання (натисніть піктограму ). З'явиться посилання, тоді обираєте опцію: **Скоротити URL-адресу** і команду **Копіювати**.

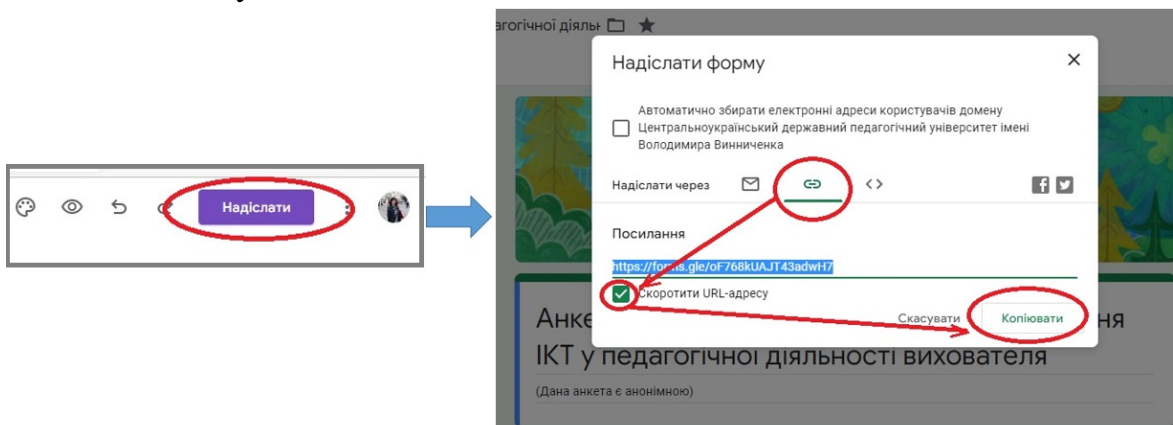


Рис.17 - Додавання до блогу посилань на інші ресурси

9.4. Знову відкрийте блог на потрібній сторінці, оберіть опцію «Вставити посилання».



9.5. У вікні, що відкриється, додайте скопійоване посилання і натисніть ОК.

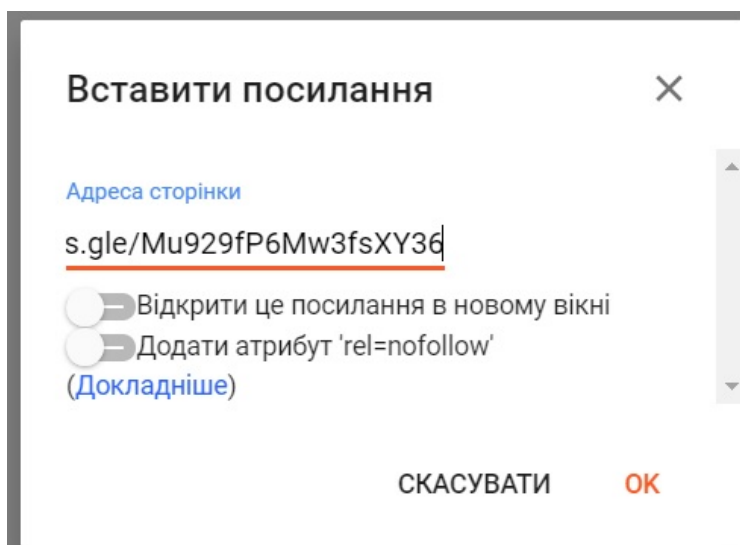



Рис. 18 - Вікно для копіювання посилання



9.6. За допомогою опції  **Переглянути блог** перевірте, чи працює посилання.

10. Додайте до блогу свою презентацію.

10.1. Завантажте свою презентацію на Google Диск та перевірте, що доступ до цієї презентації відкритий для всіх:

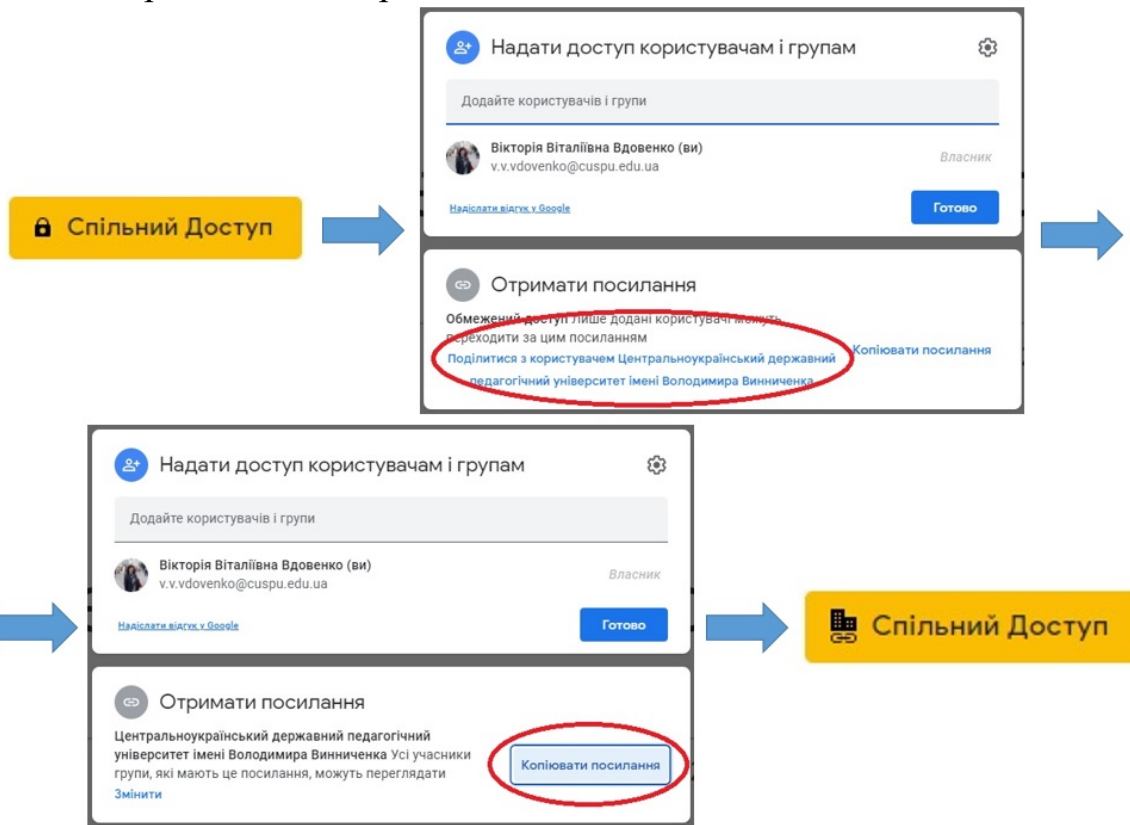


Рис.19 - Додавання до блогу презентацій (перший етап)

10.2. В меню оберіть **Файл — Опублікувати в Інтернеті**, з'явиться вікно, за допомогою комбінації клавіш **Ctrl+C** можна скопіюйте покликання на презентацію в повний розмір:

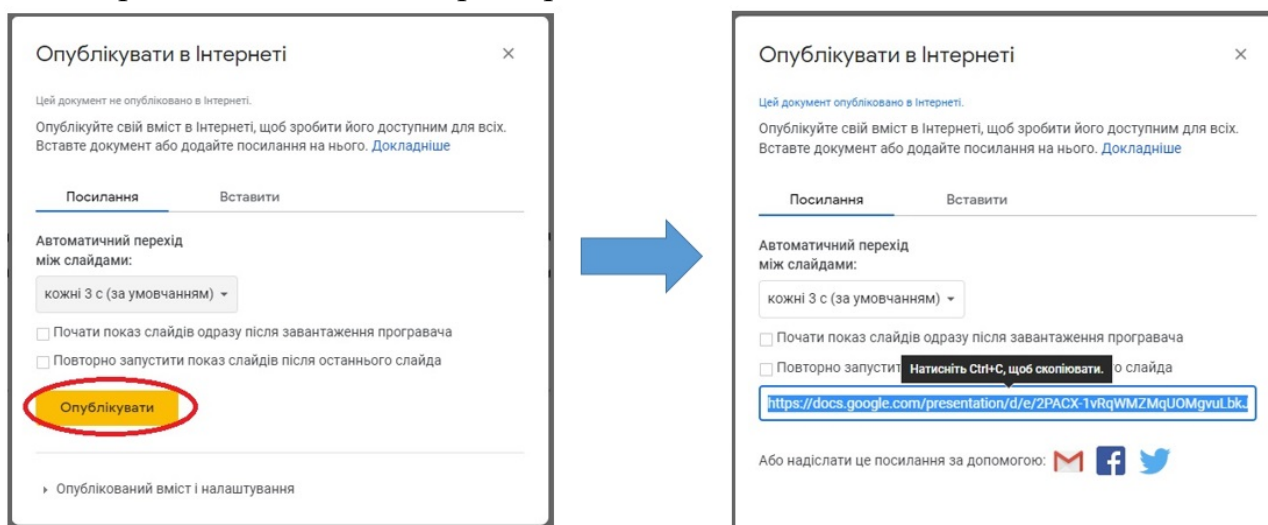


Рис.20 - Додавання до блогу презентацій (заклучний етап)



10.3. Відкрийте вкладку з блогом. У формі для створення нової публікації перейдіть на вкладку HTML і вставте отриманий код.

Поступово студенти наповнюють блог необхідною інформацією та іншими розробками, які були підготовлені студентами в ході опанування курсу.

Прогресивні педагоги-практики вважають блог вихователя корисним інструментом, який допомагає не лише поширити власний досвід, а й поліпшити організацію освітнього процесу в умовах дистанційної освіти. За допомогою блогу педагог має змогу:

- висвітлювати інформацію про заходи й події, які відбулися в ЗДО чи в окремій групі;
- висловлювати свою думку з будь-якої професійної проблеми;
- розповідати про цікаві інтернет-ресурси, які допомагають у роботі, обмінюватися з колегами корисними посиланнями;
- надавати поради та консультації батькам вихованців;
- ставити запитання й отримувати численні відповіді за допомогою коментарів;
- розміщувати корисні матеріали для батьків та колег;
- ділитися досягненнями, висвітлювати результати продуктивної діяльності дітей;
- розміщувати оголошення та анонси тощо [4].



Висновки

При використанні комп'ютерних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти важливо всім учасникам процесу, і педагогам, і батькам дотримуватися основних принципів:

- використовувати комп'ютерні засоби з чітко визначеною метою;
- і в садочку, і вдома формувати у дошкільників навички контролю та самоконтролю щодо часу використання комп'ютера та правил безпечної поведінки в роботі з гаджетами;
- ретельно підбирати програмні засоби, зміст та оформлення яких відповідають віковим особливостям дошкільників та спрямовані на досягнення навчального та розвивального ефектів;
- не використовувати програми, які можуть зашкодити психічному здоров'ю дитини (містять елементи насильства, формують хибні уявлення про оточуючий світ, шкідливі стереотипи поведінки і моралі тощо);
- постійно проводити просвітницьку роботу з батьками щодо особливостей використання цифрових технологій в сімейному вихованні.

Таким чином, формування інформаційної грамотності дітей дошкільного віку має бути спрямованим на оптимальний розвиток здібностей дитини, розвиток пізнавального інтересу, нових практичних умінь та навичок із використанням новітніх цифрових технологій. При педагогічно грамотному використанні інформаційні технології можуть стати корисним інструментом для підтримки навчання та розвитку дошкільників. Сучасна професійна підготовка майбутніх вихователів повинна передбачати вивчення методик формування у дошкільників умінь і навичок роботи із комп'ютерними засобами, інформаційної культури та цифрової грамотності.