

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**ХЕРСОНСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ**

Педагогічний факультет

Кафедра теорії та методики дошкільної та початкової освіти

**МЕТОДИКА ФОРМУВАННЯ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**  
**НАВИЧОК РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРОМ**

**Кваліфікаційна робота (проект)**

на здобуття ступеня вищої освіти «бакалавр»

Виконала: студентка 4 курсу 11-481 групи

Спеціальності 012 Дошкільна освіта

Спеціалізація: дитяча психологія

Освітньо-професійної (наукової)

програми Дошкільна освіта

Куриленко Олександра Олександрівна

Керівник к.пед.н., доцентка Кузьміна М.С.

Рецензент вихователька-методистка Бойчук О.А.

Херсон – 2021

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. Теоретичні аспекти формування навичок роботи з комп'ютером у дітей дошкільного віку</b> .....	7
1.1. Зміст поняття інформаційна грамотність і медіаграмотність.....	7
1.2. Особливості використання комп'ютера в дошкільній освіті.....	12
1.3. Психолого-педагогічні особливості формування та структура основ інформаційної культури у дітей старшого дошкільного віку.....	19
<b>РОЗДІЛ 2. Експериментальне дослідження формування навичок роботи на комп'ютері у дітей дошкільного віку</b> .....	25
2.1. Методи та організація дослідження.....	25
2.2. Результати експериментальної роботи.....	27
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	34
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	37
Додаток.....	42
Додаток А. Кодекс академічної доброчесності.....	42

## ВСТУП

**Актуальність теми.** На сьогодні розвиток науково-технічного прогресу призвів до того, що суспільство поступово вступає в нову еру свого розвитку, де головними цінностями є інформація та наші знання. Стрімкий ріст обміну інформацією спричинили появу інформаційної нерівності – тобто розшарування суспільства за новими ознаками: по-перше, тих хто використовує нову інформацію для власного розвитку, освіти, і тих, хто потрапляє за межі світового процесу та через власне незнання стає об'єктом впливу та маніпуляцій. Подолати цю негативну тенденцію може розвиток медіа- та інформаційної грамотності (МІГ).

Одним зі шляхів розвитку медіа- та інформаційної грамотності є медіаосвіта. Вона бере свій початок у 60-х роках ХХ ст. і спершу розглядалася як складова формальної освіти. На даний момент медіаосвіта є потребою не лише школярів, але й усього населення, а розвиток медіаграмотності має відбуватися протягом усього життя людини, не беручи до уваги її вік, статус, професію та місце проживання. Світова спільнота вже має значні теоретичні та практичні напрацювання в цьому напрямку, коли в цей самий час в Україні медіаосвіта розвивається з 2009 р. , яка охоплює тільки формальну освіту.

Комп'ютер сьогодні, завдяки своїй багатофункціональності, корисний людині будь-якої професії. Саме універсальність комп'ютерних засобів обумовлює їх розвиваючий ефект в освіті. Розвиток науки і техніки, загальна комп'ютеризація визначає зростаючу роль перед дошкільної підготовки дітей дошкільного віку. Сучасні технології передачі інформації відкривають нові можливості в галузі освіти. Комп'ютер, будучи найсучаснішим інструментом для обробки інформації, може служити і потужним технічним засобом навчання і грати роль незамінного помічника у вихованні та загальному психічному розвитку дошкільнят.

Використання інформаційно-комунікаційних технологій, зокрема, комп'ютера в навчально-виховному процесі в дошкільному навчальному закладі – це одна з найновіших і актуальних проблем у вітчизняній дошкільній педагогіці. Спілкування дітей дошкільного віку з комп'ютером починається з комп'ютерних програм, в ідеалі, ретельно підібраних батьками або фахівцями з урахуванням віку і навчальної спрямованості. При відповідному підході багато напрямків, завдань, а також зміст навчально-виховної роботи з дітьми можуть бути забезпечені розвиваючими комп'ютерними іграми. Вітчизняні та зарубіжні дослідження з використання комп'ютера в дитячих садах переконливо доводять не тільки можливість і доцільність цього, але і особливу роль комп'ютера у розвитку інтелекту і в цілому особистості дитини (С. Новосьолова, Г. Петку, І. Пашеліте, С. Пейперт, Б. Хантер і ін.).

У дошкільній педагогіці розроблено досить докладні рекомендації по організації та оснащенню комп'ютерного комплексу в дитячому саду, визначається його значення в системі розвиваючого предметного середовища дитячого саду. Комп'ютер може бути використаний в роботі з дітьми старшого дошкільного віку при безумовному дотриманні фізіолого-гігієнічних, ергономічних і психолого-педагогічно обмежувальних і дозволяючих норм і рекомендацій, що слід враховувати як батькам, так і працівникам ДНЗ.

Одним з важливих моментів застосування комп'ютера в роботі зі старшими дошкільниками є те, що дитина, керуючи навчальною ігровою програмою, починає спочатку думати, а потім діяти. Інший цінний аспект підготовки дитини до школи за допомогою комп'ютерних програм – це залучення малюка до дослідницької роботи. Комп'ютерні ігри і програми влаштовані так, що процес їх освоєння спонукає дитину пробувати, перевіряти, уточнювати, робити висновки, коригувати свої дії відповідно до поточної ситуації, завдяки чому активно розвивається розумова діяльність дитини.

На сучасному етапі вивчення цієї проблеми займаються світові дослідники: С. Блюмеке, О.Запєваліна, Е. Мурюкіна, Р. Сального, Н. Хліова, Д.Баака, Дж. Гріпсруда, Е. Єрофеєва, Н. Хітцова, Н. Чичеріна. Серед українських науковців: О. Бурім, І. Дичківська, Н. Духаніна, В. Іванов, Т. Іванов, В. Ільганаєва, В. Кремень, В. Лозовий, О. Мусієнко, Л. Найдьонова, Г. Онкович, Б. Потятиник, Г. Почепцов, В. Різун, І. Чемерис, Н. Череповська тощо.

**Мета дослідження** полягає у характеристиці методики формування у дітей старшого дошкільного віку навичок роботи з комп'ютером.

Визначення головної мети дослідження зумовило необхідність розв'язання низки взаємопов'язаних завдань:

1. Розкрити сутність поняття інформаційна грамотність і медіаграмотність
2. Розглянути особливості використання комп'ютерів дошкільній освіті
3. Охарактеризувати психолого-педагогічні особливості формування та структура основ інформаційної культури у дітей старшого дошкільного віку
4. Визначити методи та описати особливості організації дослідження
5. Експериментально дослідити навички роботи з комп'ютером у дітей дошкільного віку.

**Об'єктом дослідження** навички роботи з комп'ютером.

**Предметом дослідження** є методика формування у дітей старшого дошкільного віку навичок роботи з комп'ютером.

**Методи дослідження:** теоретичні: аналіз і синтез, узагальнення матеріалу наукових джерел із проблеми дослідження та систематизація, описовий метод; емпіричні методи.

**Практичне значення роботи.** Матеріал дослідження може бути використаних при написанні рефератів, курсових робіт, підготовці до лекцій та проведенні спецкурсів з методичних дисциплін.

**Апробація результатів дослідження.** Результати дослідження пройшли обговорення на засіданні кафедри п... ХДУ (протокол № від 04.03.2021р.).

**Структура кваліфікаційної роботи.** Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів та списку використаних джерел.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК РОБОТИ З КОМП'ЮТЕРОМ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

#### 1.1. Зміст поняття інформаційна грамотність і медіаграмотність

Поняття «інновація» означає нововведення, новизну, модифікацію; як метод і має на увазі впровадження чого-небудь нового. Згідно викладацькому процесу, інновація, означає використання нового в меті, програмі, способах і видах викладання і навчання, організації спільної роботи педагога і учня. Безліч новітніх перетворень, які ведуться сьогодні в освітніх установах, вимагають спеціального науково-методичного постачання. Введення новизни в освіту вимагає від педагогів і від керівників знання тенденції інноваційних змін в системі сучасної освіти, відмінностей традиційної, розвиваючих та особистісно-орієнтованих навчальних систем і технологій; знання інтерактивних форм і методів навчання; володіння технологіями визначення мети й проектування, діагностування; вміння аналізувати і оцінювати свій індивідуальний стиль.

Інноваційність педагогічної діяльності як одна з найважливіших характеристик відображала процес розвитку педагогічної науки і практики. Кінцевий підсумок інноваційних розробок в освіті – це користування нововведеннями в теорії і на практиці. При цьому інновація в освіті передбачає введення доповнень до мети освіти: створення нового змісту, ефективних методів, форм, організації навчання і виховання; поширення педагогічного вміння; впровадження новітніх технологій управління школою як експериментальним майданчиком. Одним з інноваційних нововведень є використання інформаційних технологій [41, с. 44].

Технічний прогрес, що відбувається в сучасному суспільстві, сприяє створенню нових технологій навчання, які сприяють збільшенню інформативності, інтенсивності та результативності освіти. Використовуючи ІКТ, педагог не передає знання в доступній для запам'ятовування формі, він

організовує інформаційне середовище так, щоб дитина стала активним учасником процесу отримання знань, вміла застосовувати ці знання в повсякденному житті, не боялася робити висновки і оцінювати сформовані ситуації[39, с. 32].

Персональні комп'ютери, мультимедійні програми, пристрої і їх використання в освітньо-виховному процесі сприяють зміні викладання шкільних навчальних курсів, оптимізують процес розуміння, запам'ятовування і засвоєння школярами навчального матеріалу, підвищують мотивацію навчання і ефективність уроків, а також забезпечують реалізацію ідеї розвиваючого навчання, при цьому удосконалюються форми і методи організації образотворчого процесу[42, с. 43].

Сучасні ІКТ, підвищуючи якість навчання і освіти, дозволяють людині успішніше і швидше адаптуватися до навколишнього середовища. Це дає кожній людині можливість отримувати необхідні знання як сьогодні, так і в майбутньому постіндустріальному суспільстві.

Основними засобами інформаційних технологій виступають програмно-апаратні засоби і пристрої, які функціонують на базі мікропроцесорів, обчислювальної техніки, інформаційного обміну даних, що забезпечують операції зі зберігання, обробки даних. Інформаційні технології в освіті можна віднести до числа великих інновацій, які застосовуються в системі освіти в останні кілька років. Можливості комп'ютера дозволяють отримувати знання, допомагають поліпшити ступінь засвоєння нового матеріалу. Впровадження інформаційних технологій в сферу освіти дає можливість педагогам якісно змінити методи і форми навчання. В даний час, існує дві можливості використання комп'ютерів. Комп'ютерна грамотність дозволяє збільшити обсяг знань, активізує точність і конкретність думки, розвиває увагу, реакцію, пам'ять, мислення, акуратність, творчість. Одночасно з цим застосування комп'ютерних технологій дозволяє: активізувати пізнавальну і емоційно-вольову сферу дитини



Сучасне суспільство засноване на використанні інформації та знань. Сьогодні неможливо ігнорувати повсюдне поширення медіа, різних форм інформаційних і комунікаційних технологій, або їх вплив на наше особисте, економічне, політичне і громадське життя. Тому для активної і успішної участі в житті інформаційного суспільства необхідні нові види компетенцій (знань, навичок і установок). Часто вживаний термін «грамотність» сьогодні часто супроводжується різноманітними визначеннями, серед них «цифрова», «комп'ютерна», «візуальна», «технологічна», «комунікаційна» і, звичайно ж, «медійна» і «інформаційна». Така тенденція свідчить про зростання інтересу до досліджень в даній області і про динамічну трансформацію сучасного суспільства [45, с. 347].

Адекватне використання інформації, отриманої з медіа джерел і від інших постачальників інформації, залежить від здатності людей аналізувати свої інформаційні потреби, а також шукати інформацію і оцінювати якість інформації, до якої вони можуть отримати доступ. Інформація – основне поняття всіх дисциплін, так чи інакше пов'язаних з інформацією [34, с. 21].

Вважається, що термін «медіаграмотність» походить від термінів «критичне бачення» та «візуальна грамотність». Також використовуються такі терміни, як «технологічна грамотність», «інформаційна грамотність», «комп'ютерна грамотність» тощо.

На думку канадського науковця і консультанта з питань медіаграмотності Кріс Ворснопа, медіаграмотність – це результат медіаосвіти, вивчення медіа. Тобто чим більше ви вивчаєте медіа, то ви більш медіаграмотні, отже, медіаграмотність – це здатність експериментувати, інтерпретувати, аналізувати та створювати медіатексти [44, с. 12].

Інші науковці вважають, що медіаграмотність спрямована на те, щоб людина була активна та грамотна, що має розвинуту здатність сприймати, створювати, аналізувати, оцінювати медіатексти, розуміти соціокультурний і політичний контексти функціонування медіа в сучасному світі.

Медіаграмотність – це здатність використовувати, аналізувати, оцінювати та передавати повідомлення у різних формах. Тобто фактично всі науковці сходяться на тому, що медіаграмотність – це набуті під час навчання навички аналізувати та оцінювати медіа[35, с. 32].

Поняття медіаграмотності має різні визначення для осіб різних професій. Медіаграмотність давала людині змогу аналізувати й оцінювати літературні твори та створювати якісні тексти. Але уже у другій половині ХХ ст. вона трансформувалась у здатність компетентно аналізувати та вміло оцінювати й використовувати друковані форми комунікації, кіно, радіо- та телепрограми, а також інтернет

Медійна грамотність – це набір компетенцій, необхідних для отримання, розуміння, оцінки, адаптації, генерування, зберігання та подання інформації, використовуваної для аналізу проблем і прийняття рішення. Інформаційно грамотні люди мають базові навички: критичне мислення, вміння аналізувати інформацію і використовувати її для самовираження, здатність до незалежного навчання, створення інформації, готовність бути поінформованим громадянином і професіоналом, брати участь у державній діяльності і демократичних процесах, що протікають в суспільстві [7, с. 43].

Місія руху, спрямованого на формування медійної грамотності, включає дві головні цілі: а) створення виразного, програмованого і передбачуваного навчального плану, і б) розкриття, виявлення і критика прихованого, імпліцитного навчального плану [5, с. 77].

Люди, що володіють навичками медійної та інформаційної грамотності, можуть [4, с. 18] :

- розуміти вплив медіа та форми подання інформації в них;
- приймати поінформовані і незалежні рішення;
- отримувати нову інформацію про навколишній світ;
- формувати почуття спільності;
- підтримувати публічний дискурс;
- продовжувати навчання протягом усього життя;

- створювати інформацію;
- мислити критично;
- використовувати медіа для самовираження і творчості;
- використовувати медіа з дотриманням міркувань безпеки і відповідальності;
- брати участь в житті демократичного суспільства і глобальної інформаційної мережі.

Визначену увагу дефініції та проблемам медіаосвіти приділяли й українські вчені. А. Литвин вважає, що медіаосвіта – це навчання на матеріалі та за допомогою ЗМІ, кінцева мета якого – медіаграмотність, здатність до критичного сприйняття медіаповідомлень. При цьому він ґрунтується на думці С. У. Гончаренко: «Основним завданням медіаосвіти є підготовка нового покоління до життя в сучасних інформаційних умовах, до сприймання й розуміння різної інформації, усвідомлення наслідків її впливу на психіку тощо» [цит. за 28, с. 97].

На думку В. Робака медіапедагогіка – це сукупність усіх педагогічних концепцій, теорій, технологій і методик, які базуються на комплексному застосуванні медіа (включно з емпіричним досвідом, теоретичними положеннями та нормативними актами) [цит. за 26]. Він вважає, що є три основні рівні взаємодії мультимедіа та педагогіки: 1. Медіа як засоби набуття знань, умінь і навичок в освітньому процесі [21, с. 124].

Отже, медійна і інформаційна грамотність лише один з термінів, які використовуються для діяльності, пов'язаної з аналізом медіа. Можна також говорити про медіа навичках, медіа критиці або медіа мовою. Всі ці терміни пов'язані з аналітичними і технічними навичками користувача, а також навичками в галузі створення власних медіа презентацій. Виробництво власного медіа контенту – найкращий спосіб навчитися аналізувати контент, створений іншими людьми.

## 1.2. Особливості використання комп'ютера в дошкільній освіті

В даний час використання комп'ютерної техніки в навчанні і вихованні дошкільнят отримують все більш широке застосування. На думку багатьох дослідників, комп'ютер може стати важливим засобом збагачення інтелектуального, морального і естетичного розвитку дитини. Оскільки комп'ютерна гра є одним із засобів освіти і розвитку дітей старшого дошкільного віку, в ній закладені потенційні можливості для підготовки дітей до школи. Використання комп'ютера в якості помічника в підготовці дошкільника до навчання в школі не тільки можливо, але і необхідно: воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, ефективності і розвиває дитину всебічно, підвищує ефективність навчання дошкільника за рахунок підвищення рівня її індивідуалізації та диференціації[1, с. 43].

Комп'ютер розглядається не як окремий навчальний пристрій, а як універсальна інформаційна система, здатна з'єднатися з різними напрямками освітнього процесу, збагатити їх і в корені змінити розвиваюче середовище дитячого садка в цілому. Комп'ютерні ігри займають все більше місця в житті дитини, але багато хто з них провокують в дітях агресію і насильство. Психологічна залежність від комп'ютерних ігор негативно впливає на психічний і соматичний стан. Щоб захистити дітей від негативного впливу комп'ютерних ігор, необхідно ретельно стежити за вибором ігрових програм, які сприятимуть розвитку пізнавальної активності і спонукати до поповнення знань. Завдяки цьому у дітей будуть розвиватися психічні процеси, необхідні для навчання: мислення, пам'ять, сприйняття, пізнавальна активність[2, с. 14].

Логічні комп'ютерні ігри сприяють формуванню важливих розумових складових: синтезу, класифікації, здатності розуміти знаки і символи, що лежить в основі розвитку абстрактно-логічного мислення. Динамічні ігри тренують швидкість реакції, розвивають орієнтацію в просторі, рольові ігри – сприяють усвідомленню мотивів і потреб персонажів, а, отже, своїх домагань і бажань. Творчі ігри формують просторову уяву, художній смак. Керуючі

комп'ютерні ігри формують здатність стратегічного і тактичного мислення дитини, вчать планувати[29]. Навчальні комп'ютерні ігри, підібрані відповідно до віку і індивідуальному розвитку дитини, стають хорошим способом для самонавчання, розвивають довільну пам'ять і концентрацію уваги дошкільника.

Інтенсифікація навчання в комп'ютерній грі досягається чергуванням теоретичних і практичних дій, емоційних моментів. Залученість в гру і перенесення ігрової мотивації на пізнавальну діяльність сприяють швидкому навчанню. Комп'ютерні ігри сприяють психомоторному розвитку дитини, допомагають фіксувати, спостерігати, планувати свої дії, приймати «гнучкі когнітивні рішення». [4, с. 18]

Однією з найважливіших функцій комп'ютерних ігор є навчальна. В процесі занять дітей на комп'ютерах поліпшуються їх пам'ять і увага, розвиваються такі важливі операції мислення, як узагальнення і класифікація. Заняття дітей на комп'ютері мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту, а й для розвитку їх моторики. У будь-яких іграх, від найпростіших до складних, дітям необхідно вчитися натискати пальцями на певні клавіші, що розвиває дрібну мускулатуру рук, моторику дітей. Таким чином, комп'ютер допомагає розвинути не тільки інтелектуальні здібності дитини, а й виховувати вольові якості, такі, як самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість, а також долучає дитину до співпереживання, допомоги героям, збагачуючи тим самим її ставлення до навколишнього світу.

В системі дошкільного виховання і навчання впроваджуються інформаційні комп'ютерні технології, які в поєднанні з традиційними засобами корекційного впливу сприяють розвитку психічних процесів у дитини в цілому, підвищують якість навчання. Комп'ютери стали засобом спілкування, формою вираження активної діяльності дитини. Комп'ютеризація, яка проникає практично в усі сфери життя і діяльності

сучасної людини, вносить свої корективи і в підходи до виховання і навчання дітей дошкільного віку[5, с. 77].

Комп'ютери зайняли значне місце в житті сучасних дошкільнят. Інтерес до комп'ютера у дітей старшого дошкільного віку проявляється в стійкому позитивному ставленні, в бажанні і прагненні діяти з ним, в перевазі цього виду діяльності іншим. Ігри на комп'ютері завжди передують іграм, спрямованим на знайомство дітей: з комп'ютером, його основними частинами, символами, способами управління ним і, звичайно, правилами гри; з найпростішими поняттями з області цікавої інформатики для дошкільнят.

На думку Л.М. Проколієнко, Є.Л. Машбиц, комп'ютер є не тільки найефектнішим засобом навчання, але і найшвидшим. Л.П. Іванова відзначала, що комп'ютер дає можливість дитині випробувати розумові сили, проявити оригінальність, пропонувати рішення без ризику отримати низьку оцінку своєї діяльності, несхвалення, що позитивно впливає на прояв дитьми творчої активності[20, с. 32]. Ю.М. Горвиць вказував, що в дошкільному віці сприйняття дитьми мети часто домінує над сприйняттям умов. В результаті діти намагаються досягти мети, не враховуючи умов, в яких вона є. Використання комп'ютерних ігор і програм стимулює вміння співвідносити мету і умови, допомагає дитині усвідомити способи своїх дій, спрямованих на вирішення ігрової задачі. Є.В. Зворигіна зазначала, що емоційна насиченість, барвистість, музикальність програм швидко може зняти страх і невпевненість при знайомстві дошкільника з новим засобом діяльності[цит. за 9, с. 43].

Найбільш поширений і корисний напрямок застосування комп'ютера в дошкільному віці – використання його в якості засобу навчання в системі розвиваючого дидактики дитячого саду.

Перший досвід застосування комп'ютера в дитячому саду дозволяє визначити, що в порівнянні з традиційними формами навчання дошкільнят комп'ютер має значні переваги [38, с. 44].

- інформація на екрані комп'ютера пред'являється в ігровій формі викликає у дітей величезний інтерес до діяльності з ним.
- комп'ютер має подібний тип інформації, який є зрозумілим дошкільнятам, які поки не вміють читати і писати.
- комп'ютер відмінний засіб підтримки завдань навчання.
- По-четверте, комп'ютер має можливість індивідуалізувати навчання. Дитина сама може регулювати темп і кількість вирішуваних навчальних завдань на комп'ютері.

Важливим моментом є те, що комп'ютер завдяки особливостям свого пристрою (наявність клавіатури, екрана, на якому продукується та чи інша інформація (події, символи), викликана дитиною з електронному «мозку» за допомогою клавіатури або «мишки») здійснює інтелектуальну підготовку дитини до підготовки до школі. Комп'ютерний світ потрібен сучасній дитині ще й тому, що сприяє подальшому розвитку її мислення, забезпечує інтелектуальну підготовку до навчання в школі завдяки формуванню основ теоретичного мислення [39, с. 32].

За допомогою комп'ютерних засобів, виникають психічні новоутворення (теоретичне мислення, розвинена уява, здатність до прогнозування результату дії і ін.), які ведуть до різкого підвищення творчих здібностей дітей. Слід зауважити, що досягнення дітей не залишаються непоміченими ними самими і оточуючими. Боязкі і нетовариські дошкільнята починають активно ділитися своїми враженнями, досягненнями в оволодінні комп'ютерним світом. Вони розповідають, обговорюють сюжети, отримані на екрані комп'ютера, грають в традиційні сюжетно-дидактичні та сюжетно-рольові ігри, взаємопов'язані за змістом з комп'ютерними іграми. Змінюються відносини між дітьми і батьками, оскільки дитина може показати сама мамі і татові, як грати з комп'ютером, вона грає роль «дорослого» і отримує від цього величезне задоволення [37, с. 23].

На думку більшості вчених, що займаються питаннями комп'ютеризації на дошкільньому рівні освіти, введення комп'ютера в життя дитини

дошкільного віку має здійснюватися у формі комп'ютерної гри. Незважаючи на те, що в літературі можна зустріти велику кількість класифікацій комп'ютерних ігор, єдина класифікація в даний час відсутня. Найбільш поширеною педагогічної класифікацією в інструкціях по використанню комп'ютерних ігор в дошкільній освіті є класифікація Ю.М. Горвиць, яка включає три групи.

1. Програми навчального характеру (конвергентні, закритого типу).
2. Програми розвиваючого характеру (дивергентні, відкритого типу) – стимулюють творчі здібності дітей, вміння самостійно ставити ігрові завдання, знаходити кошти і способи їх реалізації.
3. Програми діагностичного характеру можуть забезпечувати можливість оперативної діагностики і тренінгу різних видів уваги, пам'яті, сприйняття і інших психічних властивостей з видачею результатів і рекомендацій на екран і / або друк[цит. за 17, с. 18].

Також, існують статичні і динамічні ігри. Статичні гри – це в більшості своїй традиційні, адаптовані для комп'ютера, а також спеціально створені нові комп'ютерні ігри[16, с. 32].

Логічні (платформери): їх завдання – управління рухом героя гри і проведення його через послідовність лабіринтів, перешкод. Положення грає може бути описано як позиція «поза ситуацією». Характер героя не персоніфікований, його особливості не виділені і не мають значення для гри.

Симулятор: основна відмінність ігор-симуляторів в тому, що дошкільник знаходиться всередині ситуації. Тут, крім швидкості реакції і сенсомоторної координації, стають значущими орієнтація в тривимірному просторі і образна пам'ять, а також конкретні навички

Ігри-оповідання являють собою гру з безперервним розвитком сюжету. Ігри-оповідання можна визначити як інтерактивне кіно або мультфільм, де дія вимагає безпосереднього втручання гравця.

Ігри-оповідання також відносяться до рольових ігор, де дошкільник може управляти своїми діями.



Ігри-стратегії представляють собою тип рольових ігор, в яких роль конкретно не позначена, а уявляється дитиною, керуючою діяльністю комп'ютерних персонажів.

Всі ці програми мають ті ж характеристики, що й звичайні дидактичні, сюжетно-дидактичні і сюжетно-рольові ігри. До першої групи входять навчальні програми. Дані ігри сприяють засвоєнню дітьми букв, розвитку навичок читання, елементарних математичних уявлень. Категорія навчальних програм порівнянна з дидактичними і сюжетно-дидактичними іграми. У них, так само як і в дидактичних іграх представлені навчальні та ігрові завдання, ігрові дії і правила[16, с. 33].

Наприклад, комп'ютерно-ігрова навчальна програма «Скільки зірок на небі» вимагає від дитини вміння порахувати зірки і співвіднести їх кількість з відповідною кнопкою виклику-цифрою. При правильній відповіді зірочки падають дівчинці в кошик, і на небі світить сонце. Якщо допущена помилка, дівчинка засмучується і чекає правильної відповіді. У грі «Скільки зірок на небі», як і в дидактичній грі, присутні навчальна задача (рахунок до десяти), ігрове завдання (потрібно допомогти дівчинці порахувати зірочки), ігрові дії (рахунок предметів і натискання відповідної клавіші-цифри) і правила (натискати на клавішу-цифру можна лише після того, як на екрані висвітиться знак питання). Незважаючи на явну простоту гри, вона все ж має ряд переваг у порівнянні зі звичайною дидактичною грою. Перевага комп'ютерної гри бачиться, перш за все, в швидкій реакції комп'ютера, позитивній або негативній, в наданні дитині можливості регулювати темп виконання завдань.

Друга група – розвиваючі ігри, вони сприяють пізнавальному розвитку дошкільнят і спонукають дітей до самостійних творчих ігор. Розвиваючі комп'ютерно-ігрові програми можна порівняти з творчими іграми (сюжетно-рольовими, режисерськими, іграми на основі самостійно створених будівель і конструкцій, ігор-драматизацій)[16, с. 40].

У розвиваючих комп'ютерних іграх із серії «Режисерські ігри» («Море», «Місто», «Космос») представлена уявна ситуація: «вирушаємо в морську подорож», «летимо в космос». Присутні ігрові дії з символами (зображення різних предметів: ракет, яхт, дельфінів, водолазів), а також з уявними діями предметів (ловлять рибок уявною сіткою), ігрові дії, пов'язані з однією або декількома ролями (космонавт, інопланетянин, капітан, водолаз). У цих іграх діти використовують заміщення, наділяють ігровим значенням абстрактні символи, наявні в програмах (ромб червоного кольору – марсіанин, зеленого – прибулець з Венери, чорні елементи – підводні камені, зелені – підводні рослини, рибки).

Третю групу складають діагностичні ігри, що застосовуються для виявлення рівня розвитку у дітей розумових здібностей, пам'яті, уваги. В основному ці ігри використовуються фахівцями для вирішення специфічних завдань [16, с. 42].

Незважаючи на те, що існує чимало літератури, в якій аналізуються можливі наслідки впливу комп'ютерних ігор на розвиток дітей, експериментальних досліджень цієї проблеми вкрай мало. При організації виховання і навчання дітей дошкільного віку із застосуванням ІКТ дуже важливо враховувати існуючі нормативні документи, які регламентують правила роботи дошкільнят з комп'ютерною технікою і технічними пристроями.

У дитячому садку можуть використовуватися тільки такі комп'ютерні програми та ігри, які відповідають психолого-педагогічним та санітарно-гігієнічним вимогам. Заняття з використанням комп'ютерів для дітей 5-6 років не повинні проводитися частіше двох разів на тиждень. Тривалість безперервної роботи з комп'ютером – не більше 10 хвилин [14, с. 231].

Крім того, рекомендується з обережністю ставитися до різноманітних розважальних комп'ютерних ігор, побудованих на азартних, агресивних, монотонних діях і з залученням персонажів, що роблять негативний вплив на психіку і характер дитини [13, с. 79]. В комп'ютерних іграх має бути відсутня

текстова інформація про хід і правила гри, оскільки діти ще не вміють читати або тільки знайомляться з буквами. Для дошкільнят краще купувати ігри зі спеціальними клавіатурними накладками або клавішними ковпачками з символами і знаками, зрозумілими дитині. В навчальних комп'ютерних іграх слід використовувати прийоми оцінки правильності відповідей, доступні дошкільнятам: графічні символи і малюнки (сонце, усміхнене обличчя – правильно; дощ, засмучене обличчя – неправильно); звукові і музичні ефекти.

Також неприпустимо застосування в роботі з дошкільнятами відеоігри з елементами насильства та жорстокості, так як це травмує психіку дітей. Крім того, небажано також купувати комп'ютерні ігри, які діють в режимі темпів, що задаються комп'ютером. Дитина сам повинна мати можливість визначати темп своєї гри за комп'ютером. Дотримання цих правил при виборі комп'ютерних ігор допоможе уникнути можливих негативних наслідків [9, с. 34].

Таким чином, комп'ютерні ігри мають унікальні технічні можливості, які збагачують педагогічний процес в умовах дошкільного навчального закладу. Завдяки їх використанню засвоєння навчального матеріалу відбувається непомітно для дитини, вона із захопленням грає, мобілізуючи при цьому свій життєвий досвід, максимум уваги, проявляючи при цьому творчість та ініціативу. Ігри сприяють неформальному спілкуванню дітей, вони дозволяють бачити не тільки процес, але і динаміку своєї творчості в діяльності, що веде до становлення здатності оцінювати результати, відкриває шлях до усвідомлення своєї діяльності. Однак їх використання повинно регулюватися певними правилами.

### **1.3. Психолого-педагогічні особливості формування та структура основ інформаційної культури у дітей старшого дошкільного віку**

Дошкільний вік – великий і відповідальний етап психічного розвитку дитини, у вітчизняній періодизації займає місце між раннім і молодшим

шкільним віками – від 3 до 6-7 років. В цей період бурхливо і стрімко розвиваються всі сторони психіки дитини: формуються основи особистості, удосконалюються емоційна і когнітивна сфери, що багато в чому визначає поведінку дошкільників. Щоб правильно взаємодіяти з дитиною, грамотно навчати і виховувати, необхідно знати його психологічні особливості. А для цього потрібно володіти спеціальними інструментами оцінки особистості [28, с. 190].

Крім того, до старшого дошкільного віку здійснюється розвиток свідомого ставлення до своїх прав і обов'язків, формується інтерес до нової соціальної інформації та бажання спів діяти з іншими людьми на засадах моральних цінностей. Метою виховання є формування у дітей здатності виділення себе як носія гуманного ставлення до світу. Центральним моментом у вихованні людяності є ціннісний підхід. У його основі лежить позитивна спрямованість на людину, усвідомлення її цінності проявів людини, поцінування індивідуальності кожного [11, с. 97].

У перші сім років дитина проживає три основні періоди свого розвитку, кожен з яких характеризується певним кроком назустріч загальнолюдським цінностям і новим можливостям пізнавати, перетворювати і емоційно освоювати світ. Ці періоди життя відмежовані одна від одної колом можливих досягнень в психічному розвитку дитини; кожен попередній створює умови для виникнення подальшого, і вони не можуть бути штучно «переставлені» в часі.

У старшому дошкільному віці почуття співпереживання поступово перетворюється в стійке утворення особистості і проявляється в різних за формою ситуаціях. Таке стійке відчуття починає певним чином впливати на поведінку дитини, тобто стає мотивом поведінки. У порівнянні з дітьми дошкільного віку у старших дошкільників стійкість переживання значно підвищується. Так, емоційні реакції дитини 4-5 років в тій чи іншій ситуації не завжди відповідають її суті. В одних ситуаціях дитина проявляє відповідну емоцію, в інших – залишається емоційно пасивною. Дещо інша

картина в старшому дошкільному віці. Тут емоційні ситуації максимально адекватні ситуації. Це свідчить про те, що дитина все ясніше і гостріше починає усвідомлювати ситуацію, що робить емоційну реакцію більш виразною. Діти середнього і особливо молодшого дошкільного віку не віддаються повністю захоплюючому їх почуттю. Для дитини старшого дошкільного віку, емоції стають основним станом психіки. Відволікаючі фактори втрачають свою значимість [13, с. 82].

Стабілізація почуття співпереживання, перехід його у власні переживання – це одне з найважливіших придбань морального розвитку дитини, зміна внутрішньої установки її ставлення до людей, об'єктів природи, прояв радості від спілкування з ними. Дитина відчуває радість і від похвали вихователя за успіх в якійсь діяльності; це сприяє тому, що вона буде намагатися виконувати таку діяльність ще краще. У виховній діяльності необхідні методи, які надають підтримку дітям, які вселяли в них впевненість [14, с. 231].

У старших дошкільників з'являється певна лінія поведінки. Провідними стають моральні мотиви. Дитина може відмовитися від цікавого заняття, від гри, щоб виконати вимогу дорослого і зайнятися непривабливою для неї справою. Поява нових видів діяльності у дошкільнят тягне за собою формування нових мотивів: ігрових, трудових, навчальних, до процесу малювання і конструювання; змінюються мотиви спілкування дитини з дорослими – це інтерес до світу дорослих, бажання діяти як дорослий, отримати його схвалення і співчуття, оцінку і підтримку. По відношенню до однолітків розвиваються мотиви самоствердження і самолюбства. Особливе місце займають мотиви моральні, пов'язані зі ставленням до інших людей, засвоєнням форм поведінки, розумінням своїх вчинків і інших людей) [21, с. 124].

Протягом дошкільного дитинства суттєвих змін зазнає самосвідомість – образ «Я» як афективно-когнітивна освіта. Під афективною стороною розуміється ставлення людини до себе, а під когнітивною – уявлення або

знання про себе. Джерелом побудови образу «Я» у дошкільнят виступають досвід індивідуальної діяльності і досвід спілкування з дорослими і однолітками. Перший робить істотний вплив на побудову когнітивного ставлення до себе, а другий – афективного.

Всі основні характеристики дошкільника знаходяться в стадії змістовного розвитку. Дитина цього віку відрізняється відкритістю в спілкуванні, внутрішньою розкутістю, правдивістю, щирістю в вираженні почуттів. Завдання педагогів полягає в тому, щоб сприяти виникненню реальної оцінюваної навчальної та суспільно-значимої діяльності. Іншими словами, виникає проблема готовності дитини до школи [1, с. 4].

Орієнтація на соціальні норми не викликає гострих конфліктів з оточуючими, тому негативні прояви кризи 7 років (манірність, навмисність, вертлявість, кривляння, клоунада, блазнювання) виражені слабо. Якщо у 7-річну дитину при високому рівні орієнтації на соціальні норми недостатньо розвинені способи їх досягнення, це призводить до відходу від діяльності, дитина самореалізується в фантазіях. Трапляється, і навмисне порушення загальноприйнятих норм, напрямку не проти дорослого, а проти норми («Я не маленький»). Під час кризи на перший план виступає гра з правилами, де можна реалізувати спрямованість на загальноприйняті норми. До кінця кризи починає формуватися орієнтація на ідеальний предмет – норму. Руйнується стара соціальна ситуація і складається нова. Дитина стає учнем, а провідна діяльність – навчальна [2, с. 14].

Педагогам і батькам необхідно звернути увагу, як у дитини цього віку розвинені такі якості (по Л. А. Венгеру): ступінь відповідності дій з умовами поставленого завдання (дія в дидактично заданому напрямку); наявність (або відсутність) прагнення зрозуміти, уточнити, запам'ятати завдання (як практичні, так і розумові); рівень самостійності; ретельність виконання завдання; увагу і відтворення істотних особливостей (предметів, явищ і т.д.) або навпаки – зовнішніх форм; громадські особливості поведінки і характер звернення до дорослого.

Поділ життєвого шляху дитини на періоди дозволяє краще зрозуміти закономірності дитячого розвитку, особливості окремих вікових етапів. Зміст періодів, їх часові межі обумовлюються уявленнями автора періодизації про істотні, найбільш важливі сторони розвитку. Становлення особистості визначається особливостями взаємин дитини з членами референтної групи. Якщо будь – яка група найбільш значима для дитини в порівнянні з іншими, вона приймає саме її цінності, форми поведінки і моральні норми. На кожному віковому етапі дитина включається в нову соціальну групу, яка стає для неї референтною. Спочатку це сім'я, дитячий садок, потім шкільний клас і т. д. Для будь-якої такої групи характерна своя діяльність і особливий стиль спілкування. Саме ці взаємини дитини впливають на формування особистості [3, с. 38].

Коли дитина входить у нову для неї стабільну групу, вона, перш за все, пристосовується до неї: засвоює цінні для даної групи норми, опановує засобами і формами діяльності, якими в тій чи іншій мірі володіють члени групи. Дитині необхідно стати такою, як усі. Це перша фаза становлення особистості в групі – фаза адаптації. В цьому випадку можлива втрата дитиною своїх індивідуальних рис. Протиріччя між уже досягнутим результатом адаптації та незадоволеною потребою дитини в максимальному прояві своїх індивідуальних особливостей породжує другу фазу – інтеграції дитини в групу – індивідуалізацію. Дитина починає шукати способи вираження своєї індивідуальності в групі однолітків. Третя фаза полягає в тому, що відбувається інтеграція особистості в групі: дитина зберігає лише ті свої індивідуальні риси, які «прийняті» групою, відповідають потребам групового розвитку і власної потреби зробити гідний «внесок» в життя групи, а група, в свою чергу, змінює деякі свої форми, прийнявши цінні риси особистості [5, с. 79].

Таким чином, дошкільна освіта, будучи першоосновою соціокультурного становлення особистості дитини, з змістовної сторони життєдіяльності дітей включає сукупність освітніх областей, які

забезпечують різнобічний розвиток дітей з урахуванням їх вікових та індивідуальних особливостей.

Розвиток інформаційних технологій відкривають принципово нові дидактичні і психологічні можливості для сфер навчання дошкільнят. Дитина вчиться планувати, вибудовуючи логіку елемента конкретних подій, уявлень, розвивається здатність до прогнозування результату дій, починає думати перш, ніж робити. Об'єктивно все це означає початок оволодіння основами теоретичного мислення, що є важливим моментом при підготовці дітей до навчання в школі. Розглянувши використання сучасних інформаційних технологій в освітньому процесі, ми виявили, що використання інформаційно-комунікаційних технологій в дошкільному закладі дає можливість розширити творчі здібності педагога і робить позитивний вплив на виховання, навчання і розвиток дошкільнят [14, с. 18].

Таким чином, можна виділити наступні найбільш важливі умови використання інформаційних технологій в роботі з дітьми старшого дошкільного віку:[11, с. 43]

1. Забезпечення максимальної якості освітніх послуг (наявність і якість освітніх ресурсів, професіоналізм і компетентність педагогів).
2. Забезпечення комфортних умов для дітей на занятті із застосуванням ІКТ: дидактичні посібники, доступна наочна презентація навчальних і розвиваючих програм, формування правильної мотивації навчання, що відповідає віку дітей.
3. Облік різного рівня підготовки дітей, відмінностей у розвитку пам'яті, мислення, уваги.
4. Облік переважного розвитку наочно-образного мислення, нерівномірності і недостатності розвитку аналізаторів сприйняття інформації.



## РОЗДІЛ 2

### ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ФОРМУВАННЯ НАВИЧОК РОБОТИ НА КОМП'ЮТЕРІ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

#### 2.1. Методи та організація дослідження

Експериментальне дослідження було спрямовано на вивчення рівня навичок роботи дітей дошкільного віку з комп'ютером. Дослідження проводилося на базі дитячого садка №20 м Херсон в підготовчій групі «Малинка». Нами був розроблений план проведення дослідно-експериментальної роботи, відповідно до якого і проводилися наші дослідження.

Для дослідження нам необхідно було провести діагностику розвитку пізнавальних процесів дитини. На початку з кожною дитиною була проведена ознайомча бесіда, обрана методика «Орієнтування в навколишньому, кругозір». Дане дослідження проводилося індивідуально з кожною дитиною в формі бесіди, спрямованої на з'ясування орієнтування дитини в навколишньому середовища. Потім був використаних тест.

Тест «ІКТ-компетентність» призначений для дослідження рівня компетентності педагогів у питаннях використання інформаційних технологій в роботі з дітьми старшого дошкільного віку. Тест складається з 10 питань з розподілу «Інтернет».

Розділ «Тест на знання комп'ютера» також складається з 10 питань. Це тест на загальні знання комп'ютера. Основи роботи з операційною системою. Використання різних клацань миші, операції з папками і файлами, збереження документів.

Розділ «Використання ІКТ в роботі вихователя» складається з переліку засобів інформаційно-комунікативних технологій, які використовують педагоги в своїй роботі з дітьми.

Аналіз результатів: За кожен правильну відповідь нараховується 1 бал.

30-25 балів – дуже високий рівень ІКТ-компетентності.

24-20 балів – високий рівень ІКТ-компетентності.

19-15 балів – середній рівень ІКТ-компетентності.

14-10 балів – низький рівень ІКТ-компетентності.

Менше 10 балів – дуже низький рівень ІКТ-компетентності.

В процесі роботи був створений банк мультимедійних презентацій за наступними напрямками роботи: розвиток мислення, уваги, сприйняття, уяви, оволодіння елементами грамоти, розвитку і збагачення словника, розвиток зв'язного мовлення. Роботу почали з розвитку пізнавальних процесів для цього підібрали інтерактивні ігри та презентації: «Четвертий зайвий», «Знайди закономірність», «Продовж ряд» «Інструменти». Вони не тільки демонструють якісь явища або предмети, а й відтворюють необхідні слухові асоціації.

Матеріал пропонується дітям у доступній ігровій формі, добре засвоюється. Яскраві, об'ємні картинки, привертають увагу дітей і допомагають легко і швидко запам'ятати пропоновану інформацію. Ігрова форма діяльності пробуджує у дітей інтерес до завдання, сприяє орієнтуванню в навколишньому.

Для розвитку мислення і збагачення словника, були підготовлені презентації за лексичними темами: «Професії», «Пори року», «Дитячий одяг», «Головні убори», «Посуд», які знайомлять дітей з предметами і їх призначенням, з тимчасовими уявленнями, діти вчаться класифікувати предмети за спільною ознакою. Старші дошкільнята самі підбирали потрібні картинки і слова, з'єднували частини предметів сполучниками, що стимулювало розвиток їх мови, активізувало увагу, пам'ять, пізнавальну діяльність. Також були розроблені мультимедійні дидактичні ігри «Овочі», «Фрукти», «Збери ягоди». З метою профілактики зорового стомлення дітей після перегляду презентацій дітям було запропоновано виконати комплекс вправ для очей. Для більшої привабливості вони проводилися в ігровій

формі. Використання електронних колірних фізкультхвилинок для очей знімає втому очей і підвищує настрій.

## 2.2. Результати експериментальної роботи

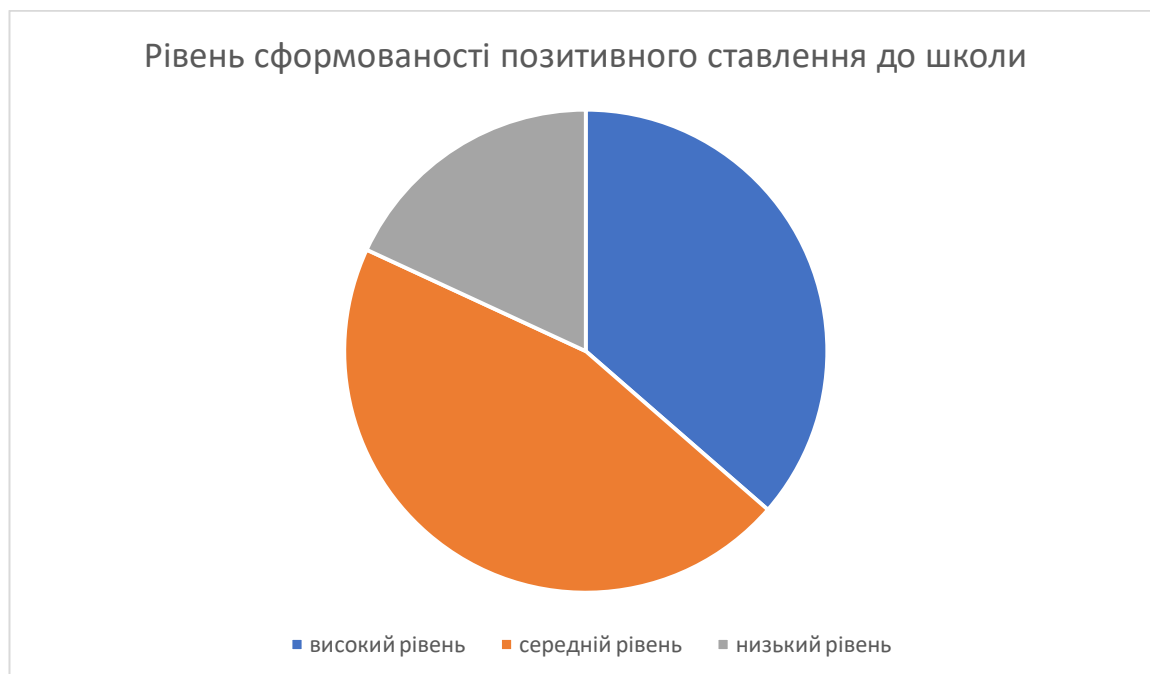
В першу чергу було проведено дослідження по тесту «ІКТ-компетентність». За результатами дослідження рівня ІКТ-компетентності вихователі групи показали дуже високий і високий рівні. Ці педагоги в досить високого ступеня володіють засобами інформаційно-комунікативних технологій.

Далі проаналізуємо результати дослідження інтелектуальної діяльності дітей. Експериментальне дослідження показало високий рівень орієнтування в навколишньому і запас знань ми виявили у 5 чоловік, що складає 45,5% від загального числа дітей даної групи, середній рівень – у 6 осіб, що становить 54,5% (діаграма 2.1.).



Рис. 2.1. Результати дослідження інтелектуальної діяльності дітей

Високий рівень сформованості позитивного ставлення до школи ми виявили у 4 осіб (36,4%), середній рівень – у 5 осіб (45,5%), низький рівень – у 2 осіб (18,1%) (рис.2.2).



*Рис. 2.2. Рівень сформованості позитивного ставлення до школи в експериментальній групі*

Друга методика, використана нами в ході дослідження, – методика для діагностики уваги «Знайди і викресли» Т.Д. Марцинковського. Дана методика використовується для визначення продуктивності і стійкості уваги. Дитині показують малюнок, на якому у випадковому порядку дано зображення простих фігур: грибок, будиночок, відерце, м'яч, квітка, прапорець. Дитині необхідно шукати і різними способами закреслювати будь-які два різних предмета. Дитина виконує завдання протягом 2,5 хвилин. В результаті нами були зроблені висновки про рівень розвитку продуктивності і стійкості уваги у дітей дошкільного віку. 2 дошкільника показали середній рівень розвитку (18,1%), 8 осіб – низький рівень (72,8%), 1

дитина – дуже низький рівень розвитку продуктивності і стійкості уваги (9,1%) (рис.2.3.)



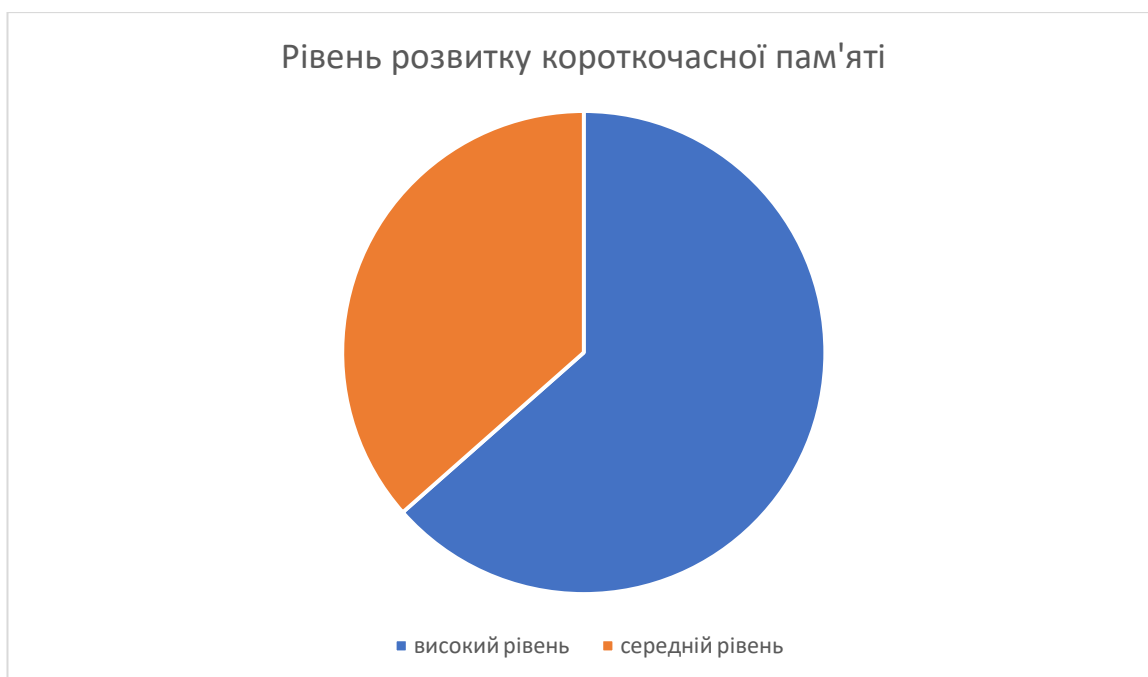
**Рис. 2.3. Рівень розвитку продуктивності і стійкості уваги**

Завдання в наступній методиці призначене для оцінки перемикання і розподілу уваги дитини. Перед початком виконання завдання дитині показують малюнок і пояснюють, що в кожному з трикутників, квадратиків, гуртків і ромбів необхідно проставити той знак, який заданий вгорі на зразку, тобто, відповідно, галочку, рису, плюс або точку. Дитина безперервно працює, виконуючи це завдання протягом двох хвилин. Результати діагностики показали, що рівень розвитку переключення і розподілу уваги у дітей і в експериментальній, і в контрольній групі дуже низький (100%).

Для діагностики пам'яті в своєму дослідженні ми використовували методику «Запам'ятай малюнки». Дана методика призначена для визначення обсягу короткочасної зорової пам'яті. Діти в якості стимулів отримують картинки. Їм дається інструкція приблизно такого змісту: «На цій картинці зображені дев'ять різних фігур».

Постарайся запам'ятати їх і потім дізнатися на іншій картинці, яку я тобі покажу. На ній, крім раніше показаних зображень, є ще шість, які ти досі не бачив. Постарайся дізнатися і показати на другій картинці тільки ті зображення, які ти бачив на першій з картинок.

Час експозиції стимульної картинки складає 30 секунд. Після цього дану картинку прибирають з поля зору дитини і замість неї показують другу картинку. Експеримент триває до тих пір, поки дитина не дізнається все зображення, але не довше, ніж 1,5 хв. В результаті нами були зроблені висновки про рівень розвитку пам'яті у дітей: 7 осіб показали високий рівень розвитку (63,6% від загального числа дітей даної групи), 4 людини – середній рівень розвитку пам'яті (36,4%) (рис.2.4.).



**Рис. 2.4. Рівень розвитку короткочасної пам'яті**

Остання методика, яка використовувалася нами на першому етапі в ході дослідно-експериментальної діяльності, – методика для діагностики мислення «Поділи на групи». (А.Я Іванова, адаптація Е.В.Доценко)

Мета методики – оцінка образно-логічного мислення дитини. Їй показують картинку, зображену на малюнку, і пропонують наступне завдання: «Уважно подивися на картинку і роздягли фігури на якомога більшу кількість груп. В кожен таку групу повинні входити фігури, які виділяються за однією загальною для них ознакою. Назви всі фігури, що входять в кожен з виділених груп, і ту ознаку, за якою вони виділені. На виконання всього завдання відводиться 3 хв.

В результаті проведення даної методики ми отримали наступні результати: високий рівень розвитку образно-логічного мислення був виявлений у 3 осіб (27,2%), середній рівень – у 8 осіб (72,8%) (рис.2.5.).

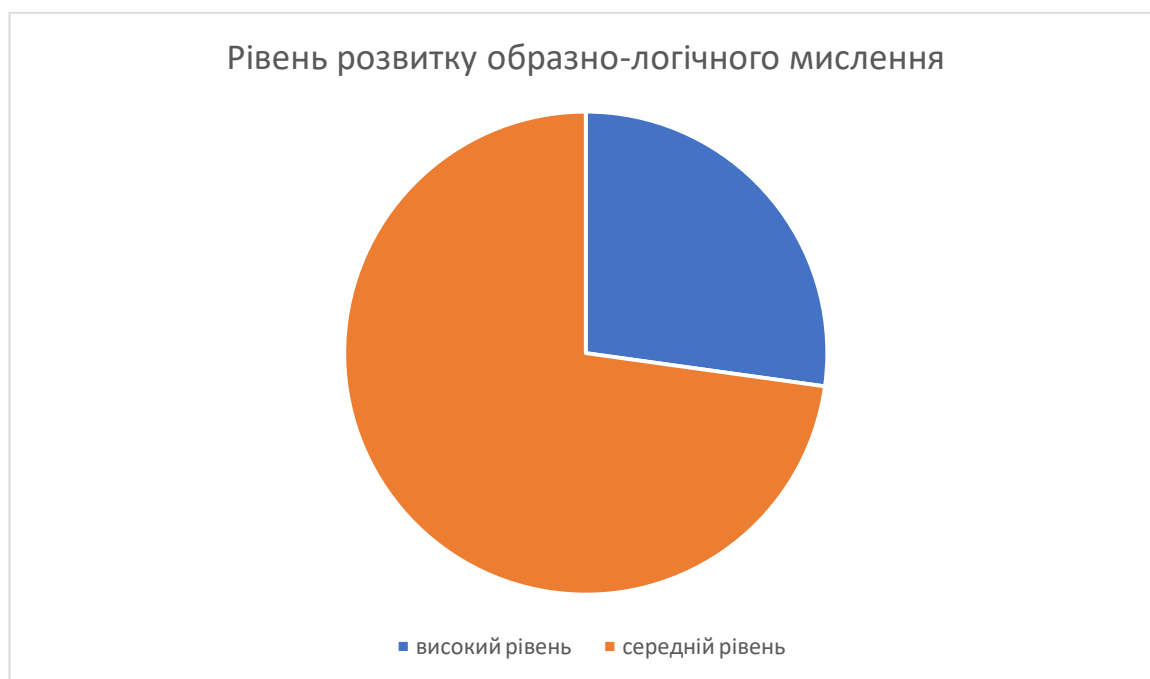


Рис.2.5. Рівень розвитку образно-логічного мислення

Таким чином, ми прийшли до висновку, що, незважаючи на досить високий рівень кругозору і знань про навколишній світ, у більшості дітей пам'ять, мислення і особливо уваги не цілком задовольняють існуючим вимогам. Для розвитку даних психічних процесів ми пропонуємо використовувати комп'ютерні ігри.

На формуючому етапі були підібрані дидактичні комп'ютерні ігри, які були зібрані в ігрову програму і реалізовані для дітей, з урахуванням результатів первинної діагностики. У програму дидактичних комп'ютерних ігор для формуючого етапу дослідно-експериментальної роботи воцплі наступні ігри:

1) «Чарівне колесо«тварини» – це цікава пізнавальна гра, яка допоможе дитині вивчити навколишній світ.

2) «Годинник із зозулею» – визначати час на годиннику малюкам досить складно, однак в даній грі дитині допомагають чудові годинник з зозулею.

3) «Види транспорту» – дитина визначає і класифікує види транспорту, використовуючи картинки.

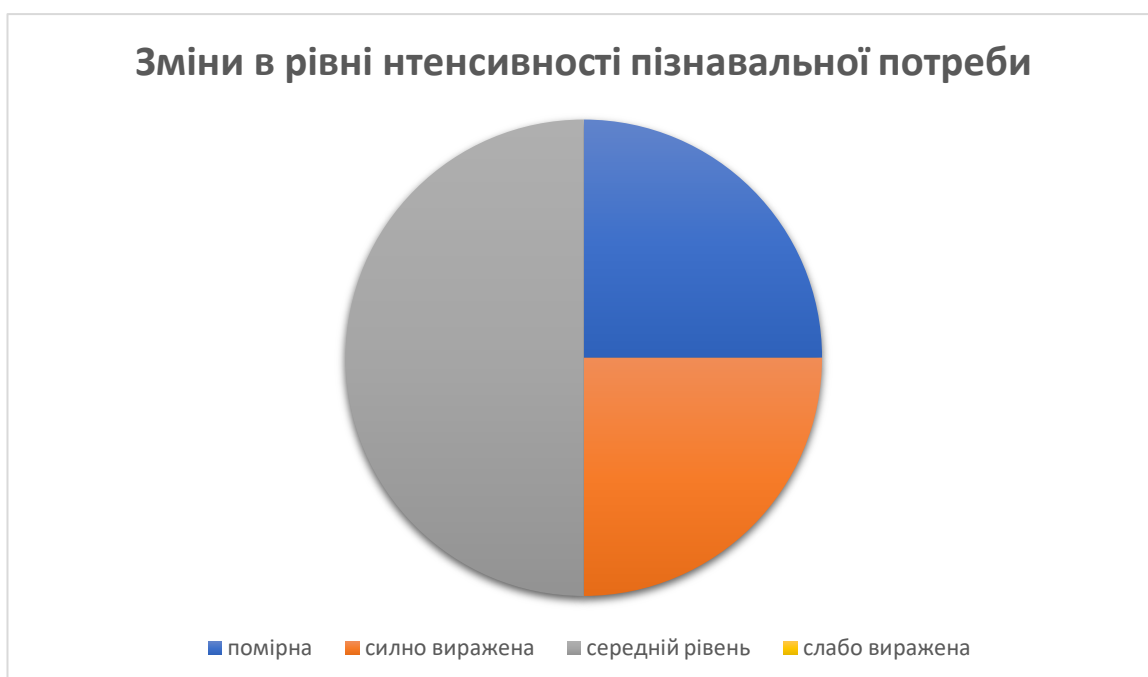
4) «Лісові гриби» – дитина визначає і класифікує їстівні і неїстівні гриби, використовуючи картинки.

5) «Відтінки» -розвивати у дитини вміння самостійно комбінувати кольори (червоний, жовтий, синій) і створювати нові відтінки (помаранчевий, зелений, фіолетовий).

6) «Чотири сезони року» – визначити пору року за картинками, визначити кожна картинку до відповідної пори року.

В процесі роботи дітям пропонувалися дані гри. Діти з цікавістю включалися в хід гри, допомагаючи один одному. Після включення дидактичних комп'ютерних ігор, нами було проведено повторне анкетування батьків дітей. Після використання дидактичних комп'ютерних ігор, рівень пізнавального розвитку значно підвищився: рівня «слабо і не виражена» підвищилася до рівня «помірна» у трьох респондентів – 25%. Інтенсивність пізнавальної потреби сильно виражена у двох респондентів – 25%; середній рівень вираженості пізнавальної потреби показало більшість рецензентів – 9 осіб, що склало 50%; слабо виражена інтенсивність пізнавальної потреби у нуля рецензентів – 0% (рис.2.6.).





*Рис. 2.6.* Зміни в рівні інтенсивності пізнавальної потреби

Таким чином, проведений експеримент показав, що можливості дидактичної комп'ютерної гри для пізнавального розвитку дитини дошкільного віку досить широкі. Порівняльно-порівняльний аналіз отриманих в ході дослідження результатів показав, що після використання дидактичних комп'ютерних ігор рівень пізнавального розвитку дітей підвищився: первинна діагностика показала що у 83% дітей низький і середній рівень розвитку, а повторна діагностика показала, що дітей з низьким і середнім рівнем розвитку зменшилася до 75%, при цьому дітей з низьким рівнем розвитку пізнавального розвитку не стало.

## ВИСНОВКИ

Медійна грамотність – це набір компетенцій, необхідних для отримання, розуміння, оцінки, адаптації, генерування, зберігання та подання інформації, використовуваної для аналізу проблем і прийняття рішення. Комуникативна компетентність розуміється різними авторами як: знання процедури спілкування, володіння мовою, вміння орієнтуватися в об'єкті спілкування для створення прогностичної моделі поведінки, емпатія, особистісні характеристики самого суб'єкта спілкування, орієнтованість в різних ситуаціях спілкування, комуникативна гнучкість. Таке різноманіття поглядів пояснюється проведенням досліджень авторами в різних наукових підходах.

Застосування комп'ютерів у всіх сферах людської діяльності, розвиток мережових технологій, породжує нові проблеми і дає імпульс до розвитку нових областей дослідження. Вивчення психологічних і педагогічних аспектів взаємодії людини і комп'ютера, а також пошук ефективних методів застосування інформаційних технологій в освіті набувають особливої актуальності і значущості в даний час. Використання інформаційних технологій в навчальному процесі ДНЗ дозволяє не тільки модернізувати його, підвищити ефективність, мотивувати дітей старшого дошкільного віку, а й розвинути інтелектуальні здібності дітей.

Інформатизація освіти відкриває вихователям нові шляхи і засоби педагогічної роботи, а використання засобів інформаційних технологій дозволить зробити процес навчання і розвитку дитини старшого дошкільного віку досить простим і ефективним; якісно оновить виховно-освітній процес в ДНЗ, підвищить його ефективність, відкриє нові можливості освіти. Грамотне використання комп'ютерів в ДНЗ сприяє:

1. Виховний процес більш сучасним, різноманітним, насиченим.

2. Значно розширюють можливості пред'явлення виховної інформації. Надають комплексний вплив на різні канали сприйняття, на різні види пам'яті, забезпечують оперування великими обсягами інформації.

3. Забезпечують наочність, красу, естетику оформлення виховних заходів. 4.

Роблять процес виховання більш привабливим для дітей, підвищують інтерес до заходів.

5. Сприяють адаптації дитини в сучасному інформаційному просторі і формування інформаційної культури.

Розвиток інформаційних технологій відкривають принципово нові дидактичні і психологічні можливості для сфер навчання дошкільнят. Комп'ютер несе в собі подібний тип інформації, який ще не вміє читати і писати, з його допомогою дитині пропонується опанувати початковими уявленнями про колір і форму, розвинути пам'ять, мислення і навіть мова. Найбільш важливі умови використання інформаційних технологій в роботі з дітьми старшого дошкільного віку – це якість освітніх ресурсів, професіоналізм і компетентність педагогів; комфортні умови для дітей на занятті із застосуванням комп'ютера; врахування рівня підготовки і вікових особливостей розвитку дітей. Таким чином, вивчивши поняття сучасних інформаційних технологій в освітньому процесі, стало зрозуміло, що використання інформаційно-комунікаційних технологій в ДНЗ дає можливість розширити творчі здібності педагога і робить позитивний вплив на виховання, навчання і розвиток дошкільнят.

В процесі роботи був створений банк мультимедійних презентацій за наступними напрямками роботи: розвиток мислення, уваги, сприйняття, уяви, оволодіння елементами грамоти, розвитку і збагачення словника, розвиток зв'язного мовлення. Роботу почали з розвитку пізнавальних процесів для цього підібрали інтерактивні ігри та презентації: «Четвертий зайвий», «Знайди закономірність», «Продовж ряд» «Інструменти». Вони не

тільки демонструють якісь явища або предмети, а й відтворюють необхідні слухові асоціації.

Таким чином, проведений експеримент показав, що можливості дидактичної комп'ютерної гри для пізнавального розвитку дитини дошкільного віку досить широкі. Порівняльно-порівняльний аналіз отриманих в ході дослідження результатів показав, що після використання дидактичних комп'ютерних ігор рівень пізнавального розвитку дітей підвищився: первинна діагностика показала що у 83% дітей низький і середній рівень розвитку, а повторна діагностика показала, що дітей з низьким і середнім рівнем розвитку зменшилася до 75%, при цьому дітей з низьким рівнем розвитку пізнавального розвитку не стало.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Беленька Г. В. Формування професійної компетентності сучасного вихователя дошкільного навчального закладу : монографія. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2011. 320 с.
2. Богатырёв А. И. Современные информационные технологии / Школа и производство. 2001. № 1. С. 14-19.
3. Верейкина И. В., Романова О. В., Михальченко Н.Н. Виртуальные экскурсии как один из методов повышения познавательного интереса детей дошкольного возраста //Иновации и традиции в современном образовании (материалы VI межрегиональной научно-практической конференции) Старый Оскол 29 ноября 2017 г.
4. Вовковінська Н. Про стан інформатизації освіти в Україні. Інформатика. 2003. № 21-24. С.18–19.
5. Глазиріна О. В. Медіаосвіта як складова педагогічних знань. / *Наукові записки*. Серія : Педагогіка. 2013. № 3. С. 77–80.
6. Гудирева О. М. Використання сучасних інформаційних технологій в освітній програмі “Навчання для майбутнього” / Комп’ютер в школі та сім’ї. 2006. № 5. С. 27-29
7. Дементієвська Н. П. Вчимося самі, вчимо інших / Вісник програм шкільних обмінів. 2004. № 21. С. 76.
8. Дементієвська Н. П. Комп’ютерні технології для розвитку учнів та вчителів / Інформаційні технології і засоби навчання : зб. наук. пр. / за ред. В. Ю. Викова, Ю. О. Жука ; Інститут засобів навчання АПН України. К.: Атіка, 2005. 272 с.
9. Дзюбенко А. А. Новые информационные технологии в образовании. М., 2000. 104 с.
10. Диканская Н. Н. Формирование готовности студентов педагогического факультета к использованию новых информационных технологий в

- професійної діяльності : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08. Ставрополь, 2000. 175 с.
- 11.Дмитриев Ю.А., Калинина Т.В., Кротова Т.В. Информационные и коммуникационные технологии в профессиональной деятельности педагога дошкольного образования МПГУ М.: 2016 г.
  - 12.Довгопол И. И. Современные образовательные и педагогические технологии. Симферополь, 2006. 336 с.
  - 13.Дорохова И. А., Трифонова Н. Р. Система работы по использованию информационно-коммуникационных технологий (ИКТ) в образовательном процессе ДОУ для развития ведущих сфер личности детей дошкольного возраста // Инновационные педагогические технологии: материалы Междунар. науч. конф. (г. Казань, октябрь 2014 г.). Казань: Бук, 2014. С. 79-82.
  - 14.Елганов А. А. Различия стилей медиапотребления разных возрастных групп школьников / *Символ науки*. 2016. №5. С. 231.
  - 15.Жалдак М. І. Гуманітарний потенціал інформатики // Концепція та зміст природничо-математичної освіти в навчальних закладах гуманітарного спрямування: Зб. методичних матеріалів / АПН України; Ред. кол. О. І. Глобін та ін. К.:Фонд-центр, 1995. С. 12-23.
  - 16.Жалдак М. І. Комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання математики, фізики, інформатики : посіб. для вчителів. К. : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2004. 182 с.
  - 17.Жалдак М. І. Про деякі методичні аспекти навчання інформатики в школі та педагогічному університеті / Наукові записки Тернопільського національного університету ім. В. Гнатюка : Педагогіка / Тернопільський національний ун-т ім. В. Гнатюка. 2005. № 6. С. 17-24.
  - 18.Задорожна І Т., Кузнецова Т. В. Медіаосвіта // Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України / Гол. ред. В. Г. Кремень. К.: Юрінком Інтер, 2008.

19. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании : учеб. пособ. для студ. высш. пед. учеб. завед. М. : Академия, 2003. 192 с.
20. Иванова А.А. Информационные технологии в дошкольном образовании // Информационные и инновационные технологии в образовании: сборник материалов региональной научно-практической конференции Таганрогского института имени А. П. Чехова (филиала) ФГБОУ ВО «Ростовский государственный экономический университет (РИНХ)». Таганрог, 1-2 ноября 2016 г. Таганрог: Изд-во Таганрогского института имени А.П. Чехова, 2016. 133 с.
21. Кодубец Н. В. Формирование медиаобразованности школьников в условиях реализации новых образовательных стандартов / *Crede Experto: транспорт, общество, образование, язык*. №. 2, 2015. С. 124–137.
22. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні [Електронний ресурс] *Інститут соціальної та політичної психології Національної академії педагогічних наук України*. Режим доступу : [http://www.ispp.org.ua/news\\_44.htm](http://www.ispp.org.ua/news_44.htm)
23. Кремень, В. Г. Модернізація освіти важливий чинник соціального, економічного і політичного розвитку України Вісник НАН України [Електронний ресурс] / Вісник НАН України. 2001. № 3. Режим доступу до журн. : <http://www.nbu.gov.ua/portal/All/herald/2001-03/7.htm>.
24. Кремень В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті і формування інформаційного суспільства / Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. 2006. № 6. С. 4-8.
25. Кривоносов А. Д., Емельянов С. М. Стратегические коммуникации. СПб.: Изд-во СПбГУЭ, 2016. 127 с.
26. Куклова Е.А. Применение цифровых технологий в образовательном процессе//. Сборник материалов Всероссийской научно-практической

- интернет-конференции «Цифровое образование: проблемы, пути решения» 07 марта 12 апреля 2019 г.
27. Лаврентьева Г. Компьютерно-ігровий комплекс в дошкільному закладі // Дошкільне виховання 2003. № 1. С. 10-12.
28. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08. Одеса, 2012. 239 с.
29. Мардарова І. Сучасні інформаційні технології як засіб організації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку / [http://www.nbuu.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/Gnvp/2010\\_4\\_SV2/19.pdf](http://www.nbuu.gov.ua/portal/Soc_Gum/Gnvp/2010_4_SV2/19.pdf)
30. Матвієнко О. В. Освіта в інформаційному суспільстві: суперечності, тенденції, теоретико-методологічні засади розвитку / Педагогіка і психологія. 2004. № 2. С. 106-112.
31. Медіаосвіта та медіаграмотність: підручник / Ред.-упор. В. Ф. Іванов, О. В. Волошенюк; За науковою редакцією В. В. Різуна. Київ: Центр вільної преси, 2012. 352 с.
32. Пов'якель Н.І., Ложкін Л.Г. Психологія конфлікту: теорія і сучасна практика: навчальний посібник. Київ : ВД «Професіонал», 2007.
33. Робак В. Медіапедагогіка: аналіз інноваційного зарубіжного досвіду / *Діалог культур : Україна у світовому контексті : Філософія освіти : зб. наук. праць* / [ред. кол. І. А. Зязюн (голов. ред.)], С. О. Черепанова (упоряд. і відп. ред.), Н. Г. Ничкало, С. О. Сисоєва та ін. Львів: Сполом, 2002. Вип. 8. С. 70-92.
34. Симбирцева Н. А. Медіапедагогіка как приоритетное направление современного образования / *Педагогическое образование в России*, №. 5, 2018. С. 21–26.
35. Сычева М.В. Дошкольная педагогика: задания и педагогические ситуации: учебное пособие. Пенза: Изд-во ПГУ, 2014 г. 128 с.
36. Уваров А.Ю. Образование в мире цифровых технологий: на пути к цифровой трансформации Изд. дом ГУ-ВШЭ, М.: 2018. 168 с.



37. Указ Президента України Про Стратегію сталого розвитку «Україна–2020» [Електронний ресурс] // *Стратегія від 12.01.2015 №5/2015*. 2015. Режим доступу до ресурсу : [zakon1.rada.gov.ua/laws/show/5/2015](http://zakon1.rada.gov.ua/laws/show/5/2015).].
38. Федоров А.В. Словарь терминов по медиаобразованию, медиапедагогике, медиаграмотности, медиакомпетентности. Таганрог: Изд-во Таганрог. гос. пед. ин-та, 2014. 64 с.
39. Филатов О. К. Информатизация современных информационных технологий обучения в высшей школе. Ростов н-Д. : Мираж, 1997. — 213 с.
40. Формування комп'ютерної грамотності учнів: 36. статей / За ред. І. Ф. Тесленка. К : Рад. школа, 1997. 160 с.
41. Химинець В. В. Психолого-педагогічні аспекти інноваційних технологій. Ужгород, 2006. 148 с.
42. Чельшева И. В. Зарубежное медиаобразование: современные тенденции развития. А. М.: Берлин: Директ-медиа, 2018. 186 с.
43. Чельшева И. В. Социокультурное поле медиа: реальность, коммуникация, человек. М: Информация для всех, 2016. 178 с.
44. Червинська О. Інформаційні технології в освітній процес // Дошкільне виховання. 2011. № 1. С. 12-15
45. Швець Д. Е. Соціальна необхідність комп'ютеризації освіти / Інформаційні технології в освіті : зб. наук. пр. Бердянськ, 2001. С. 343-347.

## Додаток

## Додаток А

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ  
ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО  
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, Куриленко Олександра Сергіївна, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

**ЗАЯВЛЯЮ**, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;

– надавати згоду на:

- безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
  - оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
  - використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;
- самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;

– надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;

– не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;

– своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету, формуванню його позитивного іміджу;

– не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;

– підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;

– поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;

– не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;

– відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;

– запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;

- не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;
- не підроблювати документи;
- не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;
- не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;
- не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;
- не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;
- не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;
- не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
- не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

**УСВІДОМЛЮЮ**, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

23.03.2021

Куриленко О. С

\_\_\_\_\_

(дата)

\_\_\_\_\_

(підпис)

\_\_\_\_\_

(ім'я, прізвище)