

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет дошкільної і технологічної освіти
Кафедра дошкільної освіти

« _____ »

Завідувач кафедри

_____ Ковшар О.В.

« ____ » _____ 2022 р.

Реєстраційний № _____

« ____ » _____ 2022 р.

РОЗВИТОК ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ
ПІД ЧАС НАВЧАННЯ В ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ. УКЛАДАННЯ
КОМП'ЮТЕРНО-ІГРОВОГО КОМПЛЕКСУ

Кваліфікаційна робота студентки
групи ЗДОм-17
ступеня вищої освіти «магістр»
спеціальності 012 Дошкільна освіта
Добрун Наталі Юріївни
Керівник канд. пед. наук, доцент
Суятинова К.Є.

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Голова ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____

(підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

_____ (підпис) (прізвище, ініціали)

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ В ЗДО.....	8
1.1. Проблема цифрової компетентності в дошкільній освіті у науковому вимірі.	8
1.2. Роль ІКТ в освітньому процесі.	14
1.3. Психолого-педагогічні умови розвитку цифрової компетентності старших дошкільників	24
Висновки до розділу 1.....	31
РОЗДІЛ 2 СТАН РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ У СУЧАСНОМУ ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	33
2.1. Аналіз комп'ютерних програм та передового педагогічного досвіду з розвитку цифрової компетентності старших дошкільників.	33
2.2. Вплив медіакультури на формування особистості дошкільника.....	39
Висновки до розділу 2.....	44
РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА МЕТОДИЧНИХ РЕКОМЕНДАЦІЙ З РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ В ЗДО.	46
3.1. Методичні особливості застосування комп'ютерно-ігрового комплексу у напрямку розвитку цифрової компетентності старших дошкільників в закладах дошкільної освіти.	46
3.2. Презентація комп'ютерно-ігрового комплексу з розвитку цифрової компетентності старших дошкільників.....	52
Висновки до розділу 3.....	57
ВИСНОВКИ	58
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	61
ДОДАТКИ	65

ВСТУП

Актуальність дослідження. В умовах сучасної модернізації суспільства актуальним залишається питання ролі цифрових засобів у нашому житті. Особливо гостро це питання пов'язане з вихованням та розвитком дітей, адже кожний їх вікових період становлення – це довготривалий та складний процес до якого батькам та педагогам варто відноситися вкрай важливо. Одним з важливих аспектів у цьому є завдання, що ставлять перед собою педагоги, адже вони повинні бути актуальними та важливими для розвитку кожної дитини та забезпечувати формування необхідних знань та задоволення сучасних потреб.

Вважаємо, що у зв'язку зі стрімким розвитком комп'ютерно-технологічного та цифрового аспекту нашого суспільства, одним з важливих напрямків виховання дітей дошкільного віку відводиться саме формуванню цифрової компетентності. Це пояснюється тим, що в умовах сьогодення інформаційно-цифрове середовище висуває перед дітьми дошкільного віку ряд особливих завдань, вирішення яких здійснюватиме істотний вплив на процес всебічного розвитку дитячої свідомості та своєрідної трансформації когнітивного та особистісного розвитку.

На сьогодні у практиці дошкільної освіти спостерігається чітка тенденція до того, що комп'ютерно-технологічні засоби стають невід'ємними атрибутами у житті дітей. Більшість українських сімей мають у середньому декілька гаджетів вдома, в деяких випадках ця кількість є більшою. Багато дітей старшого дошкільного віку мають вільну можливість користуватися як для розваг так і для освітнього процесу сучасними комп'ютерними засобами. Сучасні педагогічні працівники, зокрема вихователі дошкільних установ у своїй практиці починають активно використовувати комп'ютерно-технологічні надбання з метою освітньо-виховного процесу. Педагоги у своїй практиці використовують окремі новітні технології з метою методичної підтримки у реалізації Стандарту дошкільної освіти та ряду програм визначених МОН. Комп'ютерно-технологічні прилади підвищують якість освітнього процесу, а цифрові засоби освіти мають деякі переваги перед традиційними. Як основні форми

роботи найбільш популярними є: показ мультимедійних презентацій, мультфільмів та матеріалів електронних посібників, прослуховування аудіозаписів, в окремих випадках використання розвиваючих комп'ютерних ігор. Важливість побудови такого освітнього процесу полягає у тому, що у цікавій та незвичній формі вихователь здійснює вплив на кожну дитину з метою формування в неї необхідних компетентностей для подальшого життя.

Відтак, можна стверджувати, що сучасна комп'ютеризація світу є невід'ємним аспектом нашого життя, а тому, у процесі виховання та розвитку старших дошкільників важливо професійно та методично правильно забезпечити й організувати процес формування цифрової компетентності, адже з огляду на стрімкий розвиток комп'ютерного світу та набуття популярності гаджетів вищеназвана нами компетентність є важливою для життя та подальшого навчання вихованців.

Загалом, цифрова компетентність розглядається як одна з ключових компетентностей сучасної людини для навчання протягом усього життя. Поняття є новим, у зв'язку з чим, як у вітчизняному, так і в зарубіжному науковому контексті, єдиний підхід до визначення цифрової компетентності поки що не сформувався. Однак, ми розуміємо це поняття як можливість та готовність впевнено, ефективно, критично та безпечно використовувати інформаційні технології у різних сферах життя. Таким чином, це безперервний процес оволодіння компетенціями (знання, вміння, мотивація, відповідальність) та здатність індивіда впевнено, ефективно, критично та безпечно обирати та застосовувати інфо-комунікаційні технології в різних сферах життєдіяльності, а також його готовність до такої діяльності. Іншими словами, цифрова компетентність – це не лише сума загальних та професійних знань та умінь користувача технологіями, які представлені в різних моделях сучасних гаджетів, а й установка на ефективну діяльність та особисте ставлення до цього процесу, що ґрунтується на відповідальності.

Особливої ролі набуває ця система знань у контексті дошкільної освіти. Це пояснюється тим, що дошкільний вік, зокрема старший – це особливий період в житті кожної дитини. Він характеризується в першу чергу чутливістю до сприйняття усього

нового, стрімким як фізичним так і психологічним розвитком. Цей віковий період є одним з найважливіших етапів у розвитку людини, адже відбувається стрімкий процес формування найважливіших знань, умінь, навичок та понять про оточуючий світ та соціум, закладаються необхідні для подальшого розвитку компетентності, що обумовлюють становлення дитини як невід'ємної частини суспільства та її інтеграції у суспільне середовище. Відтак, цифрова компетентність в умовах сучасних реалій має одну з найважливіших задач у вихованні та розвитку дітей старшого дошкільного віку. Це пояснюється тим, що дитина досліджує та вивчає оточуючий світ, і вміння правильно підходити до процесу користування інформаційними технологіями – це одна з провідних особливостей сучасної людини, а тому, перед вихователями закладів дошкільної освіти, як одних з важливих людей у житті дошкільників постає важлива задача – сприяти формуванню вищезазначених знань та умінь, бо в майбутньому, вони будуть необхідними для успішного функціонування кожної дитини як невід'ємної частини суспільства. Відтак, актуальність нашого дослідження вбачаємо у важливості обґрунтування та аналізу особливостей розвитку цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку під час навчання в закладі дошкільної освіти як важливої та невід'ємної складової всебічного розвитку кожної дитячої особистості.

Аналіз наукової літератури дав можливість стверджувати, що особливість поняття «цифрова компетентність» у загальному сенсі є достатньо визначеним в сучасному науково-дослідницькому дискурсі (Л. Гаврілова, Я. Топольник, С. Толочко, І. Воротнікова, О.Базелюк, Н. Морзе, Н. Бахмат, Л. Карташова, О. Тимченко, М. Гладун, О. Овчарук, А. Харківська). Окремо відзначимо, що явище цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку ґрунтовно досліджувалась науковцями (О. Авраменко, А. Богущ, О. Жерновникова, М. Каравелло, К. Суятинова, Т. Коваленко, А. Куций, Л. Лаврова, О. Махонша, Н. Морзе, О. Овчарук, В. Пендальчук, О. Романовський, Л. Ходаковська, І. Кузьма, Г. Назаренко, Т. Андрющенко, О. Артюхова).

Отже, маємо зазначити, що сутність процесу формування цифрової компетентності дітей старших дошкільнят в умовах ЗДО є достатньою мірою

висвітленим у науковій літературі. Проте реалії сучасного стану цифрової компетентності та її актуальності з огляду на розвиток сучасного суспільства одноголосно вказують на актуальність її дослідження.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати особливості процесу розвитку цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку під час навчання в закладах дошкільної освіти; розробити комп'ютерно-ігровий комплекс.

Завдання дослідження:

- проаналізувати та систематизувати теоретичний матеріал з теми дослідження;
- уточнити поняття «цифрова компетентність»;
- дослідити роль ІКТ в освітньому процесі;
- визначити психолого-педагогічні умови розвитку цифрової компетентності старших дошкільників;
- розробити комп'ютерно-ігровий комплекс з розвитку цифрової компетентності старших дошкільників та визначити особливості роботи з ним.

Об'єкт дослідження – цифрова компетентність дітей старшого дошкільного віку.

Предмет дослідження – розвиток цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку під час навчання в закладі дошкільної освіти.

Методи дослідження. Для досягнення мети та завдань застосовано комплекс педагогічних методів дослідження:

- теоретичні (аналіз науково-дослідних джерел).

Практичне значення одержаних результатів. Результати дослідження можуть бути використані студентами протягом проходження педагогічної практики в закладах дошкільної освіти, або під час наукового дослідження з дотичної тематики.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження були представлені на VIII Міжнародній науково-практичній конференції «Integration of scientific and modern ideas into practice» Стокгольм, Швеція

Структура роботи: вступ, три розділи, висновки до розділів, загальні висновки, список використаних джерел, додатки. Загальний обсяг робіт – 67 с.

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ В ЗДО.

1.1. Проблема цифрової компетентності в дошкільній освіті у науковому вимірі.

В умовах сучасності наше суспільство переживає значні модернізаційні зміни. Впевнено можна стверджувати, що на сьогодні одним з пріоритетних напрямів політики держави у сфері освіти є впровадження цифрового освітнього середовища у кожному її ланку зокрема дошкільного рівня. Це пояснюється тим, що спостерігається чітка тенденція до розвитку інформаційно-комунікаційних технологій, зростанню ролі комп'ютерних гаджетів як у вітчизняному так і в зарубіжному суспільстві.

Відтак, можна стверджувати, що цифровізація освіти враховувати сучасні реалії: забезпечує нову якість життя населення, соціально-економічний розвиток держави, відповідає запитам глобалізації, сприяє формуванню конкурентоспроможних професіоналів у соціально-економічних умовах, що постійно змінюються. Таким чином, з огляду на стан розвитку сучасного суспільства, можна зазначити, що на сьогодні проблема формування та розвитку цифрової компетентності є однією з першочергових педагогічних задач.

Однак, вважаємо доречним задля формування чітких уявлень про зміни у педагогічній сфері окреслити поняття, що стосуються поставленої проблеми, а саме: «цифрова культура», «цифрова грамотність» й «цифрова компетентність».

Поняття цифрової культури є достатньо змістовним за значенням й ґрунтовним в контексті його визначення та тлумачення. Воно було введено у систему наукового дискурсу в 2000-х роках. Окреслене нами поняття знайшло змістовне відображення у працях сучасних дослідників, а саме: Л. Гаврілової, Я. Топольник, О. Головки, Н. Воронової, В. Кравчик-Василевської, О. Базелюк, О. Яценко, К. Федорової.

Переважає більшість сучасних досліджень акцентує культурологічний та соціокультурний аспекти цифрової культури. Приміром, в Аналітичній записці відділу гуманітарної політики Національного інституту стратегічних досліджень

зазначено, що цифрова культура є базовою основою сучасної світової культури, невід'ємною складовою усіх без виключення суспільних процесів, у тому числі й освітніх; явище цифрової культури є першочерговим, адже вказує на провідну форму набуття соціальної компетентності нашого соціуму – інформаційно-віртуальну [1].

Окреслимо, що досліджуване нами явище – це базова основа сучасної світової культури, котра є невід'ємною складовою усіх без виключення суспільних процесів. Саме тому дослідження явища цифрової культури та її впровадження мають вагомим значення для подальшого розвитку країни, її наукового, освітнього й виробничого потенціалу, особливо з точки зору вироблення оперативної та доступної візуальної інформації [2]. Отже, можемо цілком впевнено стверджувати, що це явище є основою функціонування та розвитку сучасного суспільства.

Поняття цифрової грамотності на сьогодні є достатньо вживаним у всіх сферах життя, зокрема педагогічній. Його вивченням займалися як зарубіжні так і вітчизняні науковці: П. Гілстер, Г. Дженкінс, М. Варшавер, Т. Матучняк, А. Мартін, Е. Харгітай, В. Кудлай, І. Бородкіна, Г. Бородкін, О. Головка, А. Прокопенко, С. Доценко, О. Радзієвська, С. Симоненко.

Наразі дослідники розглядають цифрову грамотність як більш складне поняття, яке характеризується комплексом складників, серед яких:

- комп'ютерна грамотність (computer literacy) як ефективне використання електронних пристроїв та програмного забезпечення;
- інформаційна грамотність (information literacy) – навички самостійного пошуку, аналізу, критичного осмислення інформаційних даних;
- компетентне користування соціальними медіа (socialmedia literacy);
- використання мережевих технологій (network literacy) з розумінням основ мережевої безпеки і стандартів нетикету [1, с. 6].

Отже, можна стверджувати, що цифрова грамотність – це одна з нових концепцій, яка описує навички, пов'язані із технологіями. Вона є необхідним елементом для кожного сучасного члена суспільства, адже наш соціум зазнає

постійних вагомих змін. Це поняття передбачає здатність людини ефективно виконувати певні завдання у цифровому середовищі, що необхідні їй у сучасному житті як для повсякденності так і для освіти й роботи. Вважаємо, що високий рівень розвитку цифрової грамотності у сучасних громадян є основою успішного удосконалення держави.

Цифрова компетентність – це своєрідна основа, що характеризує сучасний стан розвитку суспільства та обумовлює ефективний освітній процес. Це поняття є достатньо багатоаспектним, адже в умовах розвитку сучасного суспільства стало невід’ємною складовою його учасників. Під цифровою компетентністю ми розуміємо засновану на безперервному оволодінні компетенціями (знання, вміння, мотивація, відповідальність) здатність індивіда впевнено, ефективно, критично та безпечно обирати та застосовувати інфо-комунікаційні технології в різних сферах життєдіяльності (інформаційне середовище, комунікації, споживання, техносфера) а також його готовність до такої діяльності. Інакше кажучи, цифрова компетентність – це сума загальнокористувальних і професійних знань і умінь, а й установка ефективну діяльність і особисте ставлення до неї, заснований на почутті відповідальності.

Це явище знайшло належне віддзеркалення у зарубіжних та вітчизняних науково-дослідних джерелах. Зокрема, вивчаючи проблему цифрової компетентності варто згадати таких вчених як: Г. Генсерук, О. Кравчук, С. Толочко, І. Воротнікова, О. Романовського, В. Гриньова, Л. Карташову, Н. Бахмат, С. Прохорову, Н. Морзе, В. Вембер, А. Мартіна, К. Ала-Мутку, А. Феррарі.

Таким чином, можна стверджувати, що у зв’язку зі стрімким набуттям актуальності комп’ютерних технологій, поняття «цифрова компетентність» є достатньо визначеним та обґрунтованим в українському так і зарубіжному науковому дискурсі.

Відзначимо, що дослідник А. Мартін наголошує про те, що «особливість цифрової компетентності полягає у тому, що вона складним поняттям, яке характеризується першим етапом у процесі формування в особистостей знань з цифрової грамотності» [3]. Ми погоджуємося з цією думкою, адже вважаємо, що

цифрова компетентність за своєю ознакою є складно організованим явищем, що містить у собі багато особливостей та додаткових знань необхідних задля їх успішного оволодіння.

Науковець К. Ала-Мутка вивчаючи офіційні документи Європейського Союзу з питань освіти та наукові розвідки вчених, побудувала узагальнюючу модель цифрової компетентності, складниками якої стали:

- інструментальні вміння та знання (instrumental skills and knowledge), а саме технічні уміння роботи з цифровими пристроями, а також знання і вміння безпечного використання медіа-середовищ;
- просунуті (поглиблені) уміння та знання (advanced skills and knowledge), що передбачають ефективну взаємодію та комунікацію, управління інформацією, навчання в мережі, участь у цифровій діяльності;
- ставлення (attitudes), зокрема розуміння й прийняття міжкультурної взаємодії, критичне ставлення до якості інформації, відкритість до цифрової творчості й навчання з використанням цифрових інструментів, розуміння й урахування проблем інтернет безпеки, дотримання етики цифрового середовища.

Вважаємо доречним обґрунтувати узагальнене визначення цифрової компетентності, що було сформульовано А. Феррарі на основі ретельного аналізу кількох національних і міжнародних проектів та ініціатив дійшов висновку: «це набір знань, навичок, установок (включаючи навички, стратегії, цінності та обізнаність), необхідних для використання інформаційно-комунікаційних технологій і цифрових медіа для виконання завдань; Вирішувати проблеми; спілкування; управління інформацією; співробітництво; створення та поширення контенту; і формування знань ефективно, результативно, належним чином, критично, творчо, незалежно, гнучко, етично, рефлексивно для роботи, відпочинку, спільної діяльності, навчання, спілкування, задоволення потреб споживачів і надання можливостей для реалізації прав» [1].

Погоджуємося з окресленою думкою дослідників, адже ці результати досліджень підтверджують нашу думку про те, що одна з провідних особливостей

цифрової компетентності – це її складність та багатоаспектність будови, що вміщує у собі достатньо велику кількість знань та понять.

Відтак, ми стверджуємо, що цифрова компетентність – це готовність та здатність ефективно та систематично використовувати інфо-комунікаційні технології у різних сферах життєдіяльності на основі володіння інформаційними компетенціями як системою знань. З огляду на аналіз науково-дослідної літератури, вважаємо, що до поняття «цифрова компетентність» містить чотири основні види:

- інформаційна та медіа компетентність: знання, уміння, мотивація та відповідальність, пов'язані з пошуком, розумінням, організацією, архівуванням цифрової інформації, її критичним осмисленням та створенням матеріалів з використанням цифрових ресурсів;
- комунікативна компетентність: знання, вміння, мотивація та відповідальність, необхідні для онлайн-комунікації у різних формах;
- технічна компетентність: знання, уміння, мотивація та відповідальність, що дозволяють ефективно та безпечно використовувати комп'ютер та відповідне програмне забезпечення для вирішення різних завдань;
- споживча компетентність: знання, уміння, мотивація та відповідальність, що дозволяють вирішувати за допомогою комп'ютера різні повсякденні завдання, що передбачають задоволення різних потреб.

Отже, у загальному сенсі явище цифрової компетентності є достатньо важливим для сучасності і складно організованим. Вважаємо, що її актуальність буде тільки зростати, адже сучасне суспільство та його комп'ютерно-технологічний аспект зазнає постійних змін та удосконалень, а тому, досліджувана нами компетентність тільки набуває своєї важливості. Особливо гостро вона впроваджується у освітній процес, зокрема в педагогічну роботу з дітьми старшого дошкільного віку.

Цифрова компетентність розглядається як одна з ключових компетентностей сучасної людини для навчання протягом усього життя. Представлене поняття є новим, у зв'язку з чим як у вітчизняному, так і в зарубіжному науковому контексті єдиний

підхід до визначення цифрової компетентності поки не сформувався. У літературі можна знайти визначення цифрової компетентності як здібності та готовності впевнено, ефективно, критично та безпечно використовувати інфо-комунікаційні технології у різних сферах життя; здатності ефективно та відповідально використовувати цифрові ресурси та технології для вирішення практичних завдань, а також створення цифрових продуктів та контенту; здатності досліджувати та вирішувати нові технологічні ситуації, критично взаємодіяти з даними, використовувати.

На наш погляд, у старшому дошкільному віці можна говорити про оволодіння основами цифрової компетентності. Проте вікові особливості цієї дитячої групи, що розглядається, вимагають уточнення цих компонентів моделі. По-перше, ця модель включає мотиваційний компонент, який передбачає сформоване бажання користувача безперервно підвищувати власну цифрову компетентність. Важливою є специфіка мотивів: пізнавальні, ігрові, соціальні тощо. Тобто дитина обізнана про можливості прагматичного використання цифрових пристроїв у різноманітних сферах життя, не обмежуючись розважальними цілями. По-друге, компонент безпеки та відповідальності включає усвідомлення необхідності виявляти обережність у цифровому середовищі та готовність звернутися за допомогою при зіткненні з онлайн-ризиками (або до спеціальних служб у випадку з підлітками та дорослими, або до батьків/дорослих у випадку з дошкільнятами).), що також має велике значення на перших етапах входження в цифровий світ.

У старшому дошкільному віці дитина не може забезпечити свою безпеку та відповідати за свої вчинки, у зв'язку з чим стає важливою наявність сімейних правил використання цифрових пристроїв та поінформованість дитини про їх утримання. Характеристики компонентного складу цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку було сформульовано нами у процесі вивчення особливостей цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку.

Необхідність формування цифрової компетентності, починаючи з дошкільного віку, з одного боку, наголошують на сучасних дослідженнях, що обумовлюють високу

включеність дітей з ранніх років у процес взаємодії з цифровими технологіями. І з іншого – широта та різноманітність навичок та умінь, які останнім часом описуються як необхідні майбутньому громадянину інформаційного суспільства.

На наш погляд, дітям потрібна підтримка в процесі освоєння цифрового світу, щоб вони могли вчасно набути мінімального спектра здібностей, умінь і знань для безпечної та якісної взаємодії з новітніми технологіями. Таку підтримку можуть надати батьки та педагоги дошкільних закладів.

Відтак, можна впевнено стверджувати, що ця компетентність є необхідною у освітньому процесі дітей дошкільного віку. Підтвердженням нашої думки може слугувати той факт, що у «У Базовому компоненті дошкільної освіти (редакція 2021 року) у варіативній частині в освітньому напрямі «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота» є чітко визначена цифрова компетентність, що характеризується здатністю використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для задоволення власних індивідуальних потреб і розв'язання освітніх, ігрових завдань на основі набутих елементарних знань, вмінь, позитивного ставлення до комп'ютерної та цифрової техніки» [4].

Дослідниця К. Суятинова відзначає, що на «сьогодні можна побачити чітку та впевнену переорієнтацію соціального життя та відносин із традиційної фізичної сфери у віртуальну кібернетичну, де цифрові можливості сприяють спосіб спілкування на новій платформі. Оскільки «дошкільна освіта є невід'ємною частиною і першим ступенем системи освіти, стартовою платформою розвитку особистості дитини», вона має відповідати всім сучасним освітнім вимогам». [5].

Ми погоджуємося з цією думкою, та вважаємо, що дошкільна освіта – це найсприятливіший період задля формування цифрової компетентності, що необхідна для подальшої освіти та життя.

1.2. Роль ІКТ в освітньому процесі.

Загальновизнано, що день у день наше суспільство все більше зазнає змін, і це відбувається у всіх сферах. Дедалі більше інформації з'являється у нашому житті і її

неможливо зберігати тільки в у власній свідомості, або на паперових носіях, постійно записуючи на аркуш паперу. Інформація – це знання, якими діляться люди один з одним, передають з покоління в покоління, періодично додаючи туди ще свої знання та досвід, який набули за свій час, за своє життя.

На сьогодні, усі представники сучасного соціуму постійно вдосконалюються, вивчають щось нове, оновлюють отримані знання. У XXI столітті майже всю інформацію можна отримати за допомогою гаджетів у найдоступнішому та найпопулярнішому джерелі інформації — це інтернет. Інтернет охоплює глобальний простір, отже, це дає можливість практично будь-якій людині отримати інформацію майже на усі теми, що є у мережі.

Загальновідомо, що в процесі навчання кожна людина здобуває необхідні знання, що дозволяють їй бути активним членом суспільства та відчувати впевненість в собі та в своєму майбутньому, а тому, важливо підкреслити, що стрімкий розвиток інформаційно-комунікаційних технологій сприяв великому кроку назустріч успішному майбутньому. Після появи сучасної техніки, отримання інформації та знань стали доступними всім. Важливо відзначити, що спостерігається стрімка тенденція до того, що сучасні технології є популярними майже серед усіх верств населення, адже безліч людей по усьому світу щодня використовують сучасні гаджети для отримання новітньої інформації з різних тематик.

На сьогоднішній день можна простежити чітку тенденцію до розвитку та удосконалення освіти за допомогою засобів інформаційно-комунікаційних технологій, тому на сьогоднішній момент можна цілком впевнено стверджувати, що вони є невід'ємною частиною освіти та освітнього процесу загалом.

Заклади дошкільної освіти є невід'ємною частиною суспільства, і в ньому також відображаються проблеми, як і у всій країні. Сучасне суспільство, висуває дедалі вищі вимоги до системи освіти. Дуже важливо організовувати процес навчання так, щоб дитина з цікавістю займалася у процесі освітньої діяльності. Інформатизація суспільства суттєво змінила практику повсякденного життя. І вихователі дитячого

садка повинні йти в ногу з часом, стати для дитини провідником у світ нових технологій.

На сьогоднішній день інформаційні технології значно розширюють можливості вихователів, батьків у сфері раннього навчання. Використання інформаційних технологій дозволяють найповніше реалізувати розвиток здібностей дітей.

Інформаційно-комунікативні технології дозволяють розвивати інтелектуальні, творчі здібності дитини старшого дошкільного віку та формувати необхідні компетентності, що окреслені у БКДО (2021 р). Використання ІКТ у навчальному процесі – один із способів підвищення мотивації навчання. ІКТ сприяють розвитку творчої особистості як вихованця, так і педагога.

Проблема використання ІКТ в освітньому середовищі знайшла належне віддзеркалення у науково-дослідних джерелах. Зокрема, варто згадати таких дослідників як: Ж. Матюх, Ю. Дахненко, Ю. Бойчук, С. Семчук, О. Коваленко, Н. Стаднюк, О. Панченко.

ІКТ допомагають реалізувати провідні людські потреби – спілкування, освіту, самореалізацію. Здатність комп'ютера відтворювати інформацію як звуків, зображення, промови, відео дозволяє створювати для дітей дошкільного віку нові засоби діяльності, які дещо відміні від ігор та іграшок. Можливості комп'ютера дозволяють збільшувати обсяг матеріалу і, крім того, у дошкільнят той самий матеріал повинен повторюватися кілька разів. Сучасну освіту важко уявити без ресурсів Інтернету. На сайтах можна знайти безліч інформації з проблем раннього навчання та розвитку дітей, про інноваційну діяльність у дитячих садках. Тому спостерігається масове впровадження Інтернету у дошкільну освіту.

Впровадження ІКТ у практиці дошкільних закладів сприяє ряду явищ, зокрема:

- підвищенню професійного рівня вихователів, спричинює їх пошук нетрадиційних форми і методів навчання, проявів творчих задатків;
- сприяє підвищенню цікавості вихованців до навчання, підвищує пізнавальну діяльність, сприяє якості засвоєння програмного матеріалу дітьми;

- сприяє підвищенню рівня педагогічної компетентності батьків, інформованості їх про напрями діяльності дошкільного закладу та результатах конкретної дитини, співпраці батьків і ЗДО;
- впровадження ІКТ в освітній процес ЗДО дозволяє робити заняття привабливими, сучасними завдяки дизайну представленої інформації;
- комп'ютерні технології допомагають закріплювати знання, вміння, навички дітей, розв'язувати пізнавальні та творчі завдання;
- використання ІКТ дає можливість моделювати, вирішувати різні проблемні ситуації; - допомагає перевірити правильність відповідей дітей, виконання завдань за допомогою екрану;
- використання мультимедіа у навчанні не тільки збільшує швидкість передачі інформації дітям та підвищує рівень її засвоєння, а й сприяє розвитку таких процесів як увага, пам'ять, мислення, уява, мовлення, розвиває почуття кольору, композиції, бере участь у інтелектуальному, емоційному та моральному розвитку дітей.

Використання інформаційно-комунікативних технологій у закладі дошкільної освіти є збагачувальним і перетворювальним фактором, який є одним із шляхів оновлення змісту освіти згідно сучасним вимогам [6].

Відтак, можливості комп'ютера дозволяють збільшити обсяг матеріалу. Яскравий екран привертає увагу, анімаційні герої викликають інтерес у дитини. Одна з головних умов впровадження інформаційних технологій у ЗДО — з дітьми повинні працювати фахівці, які знають технічні можливості комп'ютера, мають навички роботи з ними, які чітко виконують санітарні норми та правила використання комп'ютерів, володіють методикою залучення дошкільнят до нових інформаційних технологій. Враховуючи це, першорядним завданням нині стає підвищення комп'ютерної грамотності педагогів, освоєння ними роботи з програмними освітніми комплексами, ресурсами глобальної комп'ютерної мережі Інтернет для того, щоб у перспективі кожен із них міг використовувати сучасні комп'ютерні технології для підготовки та проведення занять з дітьми на якісно новому рівні.

Особливості роботи ІКТ зі старшими дошкільниками полягають у використанні в освітньому середовищі мультиплікаційних фільмів, презентацій та комп'ютерних програм для розвитку пізнавальних процесів дітей. Найбільш поширеною формою роботи з дітьми старшого дошкільного віку є використання в навчальному процесі мультиплікаційних фільмів. Науковці виокремлюють декілька принципів формування в дітей цінностей під впливом мультиплікації, а саме:

- освітня – підвищення рівня знань, формування елементарних уявлень;
- уподібнення – засвоєння дитиною соціальних норм, шляхом зіставлення себе з героями мультфільмів;
- імітація – наслідування персонажів з мультфільмів.

Також у навчальному процесі ЗДО вихователі можуть використовувати мультимедійні презентації, які дають можливість за допомогою кольорових слайдів, оформлених в електронному вигляді більш детально та змістовно розкрити певну тему. Виклад матеріалу у такий спосіб зменшує час навантаження на дітей, дає змогу передати інформацію змістовно та за допомогою образів, залучає різні канали сприйняття – не лише фотографічний, але й асоціативний вид пам'яті дошкільнят (що забезпечує розвитку творчого мислення) [7]

Для прикладу, цифровий проектор є засобом особистої комунікації у рамках заняття. Навіть старший дошкільник може успішно застосувати його, змонтувати презентацію, збудувати у послідовності фото чи відео. Сучасні засоби технології зробили зручним збирання різних видів інформації про навколишній світ.

Цифрове введення інформації можна здійснити вже для дітей дошкільного віку. Збір цифрових образів навколишнього світу дитина-дошкільник веде за допомогою цифрової камери, поступово починає набирати досвід і отримує якісні знімки. Також як мультимедіа ресурсів на заняттях виступають відео-фрагменти. Вихователь показує різного роду слайд шоу та відео-фрагменти щоб показати дітям аспекти навколишнього життя, що стосуються теми заняття, наприклад як живуть тварини, птахи.

В результаті впровадження ІКТ у закладах дошкільної освіти можна очікувати наступні результати:

1. Підвищення ефективності процесу навчання.
2. Активізація пізнавальної діяльності дітей.
3. Підвищення рівня професійної майстерності педагогів.
4. Визначення рівня психолого-педагогічної компетентності батьків.
5. Створення єдиного інформаційного середовища.
6. Створення активної, практичної системи підтримки сімейного виховання шляхом використання інформаційно-комп'ютерних технологій.
7. Забезпечення активної участі батьків у навчально-виховному процесі ЗДО
8. Підвищення виховної культури членів сім'ї учнів. [8].

Наголосимо, що ще одна з можливостей застосування ІКТ в освітній діяльності, яка широко застосовується – це електронний вид матеріалів для підготовки завдань для самостійної роботи дошкільнят. Педагог може вибрати завдання, які відповідає темі заняття. Відзначимо, що основними напрямками використання інформаційно-комунікативних технологій у навчально-виховному процесі є:

- напрямок, який застосовується для викладення нового матеріалу;
- Напрямок проведення дослідних робіт з використанням мультимедіа;
- Напрямок при закріпленні викладеного матеріалу, використання різних навчальних програм.

Сучасний освітній простір вимагає від педагога особливої гнучкості під час підготовки та проведення педагогічних заходів. Педагогу потрібне регулярне підвищення своєї кваліфікації, сьогодні можна зробити це як у очному режимі, так і за допомогою дистанційних технологій. Використання ІКТ полегшує підготовку педагога до підвищення власної кваліфікації. У вихователя, який володіє ІКТ,

з'являється можливість участі у різних педагогічних проектах, дистанційних конкурсах, усе це підвищує рівень самооцінки, як педагога, і вихованців.

Таким чином, інформаційні технології, разом із педагогічними технологіями навчання, створюють необхідний рівень якості, варіативності, диференціації та індивідуалізації навчання та виховання. При цьому комп'ютер не вирішує всіх проблем, він залишається лише багатофункціональним технічним засобом навчання, не менш важливими є педагогічні технології та інновації в процесі навчання. Які дозволяють привнести до кожної дитини певний запас знань і створити умови для прояву його пізнавальної активності.

Отже, розвиток сучасного суспільства нерозривно пов'язано із науково-технічним прогресом. Інформаційно-комунікаційні технології міцно входять до всіх сфер життя людини, також це зачіпає і виховно-освітній процес дошкільних закладів. Відтак, головною метою впровадження інформаційно-комунікативних технологій (ІКТ) є створення єдиного інформаційного простору освітньої установи, системи, в якій задіяні та на інформаційному рівні пов'язані всі учасники освітнього процесу: адміністрація, педагоги, діти та їхні батьки.

ІКТ допомагає вихователю урізноманітнити форми підтримки освітнього процесу, підвищити якість роботи з батьками вихованців, а також володіння представленими технологіями.

Володіння прийомами з використання інформаційних та комунікаційних технологій та створення електронних дидактичних ресурсів, уміння планувати та моделювати заняття з використанням ІКТ допомагає педагогам вирішувати конкретні освітні завдання, підвищувати пізнавальну активність та мотивацію дітей старшого дошкільного віку.

Процес інформатизації в дошкільних закладах обумовлений соціальною потребою у підвищенні якості навчання та виховання дітей дошкільного віку, вимогами сучасного суспільства, яке потребує того, щоб його члени були готові до праці в десятки разів продуктивніше й творчо. Інформаційні технології значно

розширюють можливості батьків, педагогів та фахівців у сфері освітнього процесу, вони здатні підвищити ефективність взаємодії педагогічного колективу дитячого садка та батьків при навчанні та вихованні дошкільнят.

Таким чином, інформатизація дошкільної освіти – це комплексний, складний, багатоплановий, процес, у якому беруть участь і діти, і освітяни, і батьки, і адміністрація ЗДО. Це створення єдиного інформаційного освітнього простору ЗДО, і використання інформаційних технологій в освітньо-виховному процесі, і розробка інтегрованих занять, і проектна діяльність, і активне використання мережі Інтернет.

Інформатизація дошкільної освіти відкриває вихователям нові можливості для широкого впровадження у педагогічну практику нових методичних розробок, спрямованих на інтенсифікацію та реалізацію інноваційних ідей виховно – освітнього процесу. Творчим вихователям, які прагнуть йти в ногу з часом, необхідно вивчати можливості використання та впровадження нових ІКТ у свою практичну діяльність, бути для дитини своєрідним провідником у світ нових технологій, формувати основи інформаційної культури її особистості.

Отже, здійснивши теоретичний огляд основних педагогіко-методичних засад з досліджуваної проблематики можна виділити ряд чинних положень щодо використання ІКТ в освітньому процесі:

1. ІКТ є засобом інтерактивного навчання, що дозволяє стимулювати пізнавальну активність дітей та брати участь у освоєнні нових знань. Йдеться про створені педагогами ігри, які відповідають програмним вимогам. Ці ігри призначені для використання на заняттях із дітьми.
2. Розробка технології з включенням ІКТ, яка базується на комплексних видах діяльності. Варто зазначити, що технології розробляється по будь-якій з освітніх областей.
3. Здійснення мережевого управління завдяки властивостям ІКТ. Це забезпечує планування, контроль, моніторинг, координацію роботи вихователів та усіх спеціалістів дошкільних установ. У цьому випадку

використання ІКТ сприяє оптимізації діяльності ЗДО, підвищенню його ефективності в навчанні та вихованні дошкільнят.

4. Використання педагогами електронних освітніх ресурсів. Використання електронних освітніх ресурсів у роботі з дітьми сприяє підвищенню пізнавальної мотивації вихованців, відповідно спостерігається зростання досягнень, ключових компетентностей, що необхідні для подальшого навчання.

Необхідними умовами успішного використання ІКТ в освіті та розвитку самої освіти є: створення нового знання; територіальна і тимчасова незалежність освітніх процесів; структурне й змістовне оновлення освіти; урахування освітньої специфіки установи; забезпечення відповідно технічними, економічними й кадровими ресурсами; розробка планів розвитку освітніх структур; врахування наслідків впливу ІКТ на освіту.

Можна зробити наступні висновки, щодо впровадження ІКТ:

- сприяє підвищенню професійного рівня педагогів, спонукає їх шукати нові нетрадиційні форми і методи навчання, проявляти творчі здібності;
- сприяє підвищенню інтересу дітей до навчання, активізує пізнавальну діяльність, підвищує якість засвоєння програмного матеріалу дітьми;
- сприяє підвищенню рівня педагогічної компетентності батьків, інформованості їх про напрями діяльності дошкільного закладу та результатах конкретної дитини, співпраці батьків і ЗДО;
- впровадження ІКТ в освітній процес ЗДО дозволяє робити заняття привабливими, сучасними завдяки дизайну представленої інформації;
- комп'ютерні технології допомагають закріплювати знання, вміння, навички дітей, розв'язувати пізнавальні та творчі завдання;
- використання ІКТ дає можливість моделювати, вирішувати різні проблемні ситуації;
- допомагає перевірити правильність відповідей дітей, виконання завдань за допомогою екрану;

- використання мультимедіа у навчанні не тільки збільшує швидкість передачі інформації дітям та підвищує рівень її засвоєння, а й сприяє розвитку таких процесів як увага, пам'ять, мислення, уява, мовлення, розвиває почуття кольору, композиції, бере участь у інтелектуальному, емоційному та моральному розвитку дітей [9].

Таким чином, ми можемо впевнено стверджувати, що в умовах сучасного розвитку нашого суспільства та виробництва неможливо уявити світ без інформаційних ресурсів, щонайменше значимих, ніж матеріальні, енергетичні і трудові. Априорі, сучасний інформаційний простір вимагає володіння комп'ютером у початковій школі, а також й у дошкільному дитинстві. Можливості використання сучасного комп'ютера дозволяють найбільш повно та успішно реалізувати розвиток здібностей кожної дитини.

На відміну від звичайних технічних засобів навчання, інформаційно-комунікаційні технології дозволяють не тільки збагатити вихованців великою кількістю готових, строго відібраних, правильно організованих знань, а й розвинути інтелектуальні та творчі здібності, дуже важливі в ранньому дитинстві - здатність самостійно здобувати нові знання.

Здатність комп'ютера відображати інформацію одночасно у вигляді тексту, графічного зображення, звуку, мовлення, відео, запам'ятовувати та з величезною швидкістю обробляти дані дозволяє фахівцям створювати для дітей нові засоби діяльності, які принципово відрізняються від усіх існуючих ігор та іграшок. Все це пред'являє якісно нові вимоги і до дошкільного виховання – першої ланки безперервної освіти, одне з головних завдань якого – всебічний розвиток дитини.

Тому, вважаємо, що в систему дошкільного виховання та навчання необхідно впроваджувати інформаційні технології.

1.3. Психолого-педагогічні умови розвитку цифрової компетентності старших дошкільників

Сучасне суспільство відрізняється високим ступенем цифровізації, і, звичайно ж, цифрова епоха не проходить повз найцінніший, унікальний та неповторний етап нашої життя – етапи дитинства. Інтенсивність комунікаційних та інформаційних потоків надає колосальний вплив на психічний розвиток та формування особи дитини. Соціалізація сучасної дитини проходить на сьогодні вже не по відпрацьованій схемі: сім'я – дитячий садок – школа, де дорослий виступав найважливішим агентом соціалізації. Сьогодні головним конкурентом батьків і освітян у цьому питанні є інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ).

Розвиток цифрової економіки та інформаційно-комунікаційних технологій пред'являє підвищені вимоги до професійних компетентностей сучасних працівників. Для успішної соціалізації та майбутньої професійної підготовки особистості базис користувальницьких цифрових навичок повинен закладатися в дитячому віці, зокрема дошкільному дитинстві, оскільки загальновідомо, що цей період є найбільш сензитивним і важливим для всебічного розвитку.

Таким чином, можна впевнено стверджувати, що проблема набуття цифрової компетентності дітьми дошкільного віку на сьогодні є однією з важливих задач теорії та практики дошкільної освіти. Особливо гостро це питання піднімається у контексті старшого дошкільного віку, адже цей період характеризується стрімкою підготовкою до навчання школі, коли колишній дошкільник набуває нової соціальної ситуації розвитку, засвоює зовсім іншу провідну діяльність.

Варто відзначити, що сучасна шкільна система України зазнала значних змін та удосконалень, адже теоретики та практики освітянської ланки окреслили ряд нових, важливих компетентностей, що необхідні для розвитку та виховання сучасного громадянина, невід'ємного суб'єкта нашого суспільства. Однією з таких компетентностей, що на сьогодні є достатньо важливою для успішної інтеграції в сучасну суспільну систему – інформаційно-цифрова. Вона передбачає впевнене, а водночас критичне застосування інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) для

створення, пошуку, обробки, обміну інформацією на роботі, в публічному просторі та приватному спілкуванні. Інформаційна й медіаграмотність, основи програмування, алгоритмічне мислення, робота з базами даних, навички безпеки в інтернеті та кібербезпеці. Розуміння етики роботи з інформацією (авторське право, інтелектуальна власність тощо) [10].

Проблема формування цифрової компетентності дітей дошкільного віку, зокрема старшої вікової групи є достатньо визначеною у роботах дослідників. Аналізуючи окреслену нами проблему вважаємо, що важливо згадати таких вчених як: К. Суятинову, А. Лазаренко, Г. Гудзь, В. Горленко, А. Соломаху, А. Гуржія, О. Спіріну, М. Лапчик, О. Кузьмінську, Дж. Равена, Д. Букантате.

Отже, представлена компетентність є складною сукупністю знань, умінь та навичок, що обумовлюють їх важливість як для подальшої освіти та кар'єрного зростання так і для повсякденного життя, а тому фахово організована педагогічна робота з їх формування у дітей повинна починатися у старшому дошкільному віці – періоді, що характеризується стрімкою підготовкою до освітнього процесу в школі.

Відтак, цифрова компетентність є однією з ключових компетентностей сучасної людини для навчання протягом усього життя. Необхідність формування цифрової компетентності, починаючи з дошкільного віку наголошують включення дітей з ранніх років у процес взаємодії з цифровими технологіями. На наш погляд, дітям потрібна підтримка в процесі освоєння цифрового світу, щоб вони могли вчасно набути мінімального спектру знань, умінь та навичок для безпечної та якісної взаємодії з новітніми технологіями. Ми переконані, що таку підтримку можуть надати батьки, і педагоги закладів дошкільної освіти.

Таким чином, можна стверджувати, про важливість старшого дошкільного віку у контексті формування та розвитку цифрової компетентності, проте вікові особливості аналізованої дитячої групи потребують уточнення цих компонентів цього процесу.

По-перше, формування цифрової компетентності включає в себе мотиваційний компонент, який передбачає сформоване бажання користувача безперервно підвищувати власну цифрову компетентність. Важливою є і специфіка мотивів: пізнавальні, ігрові, соціальні тощо. Тобто дитина обізнана про можливості прагматичного використання цифрових пристроїв у різноманітних сферах життя, не обмежується розважальними цілями. По-друге, компонент безпеки та відповідальності включає усвідомлення необхідності виявляти обережність у цифровому середовищі та готовність звернутися за допомогою при зіткненні з онлайн-ризиками (або до спеціальних служб у випадку з підлітками та дорослими, або до батьків/дорослих у випадку з дошкільнятами), що також має велику значимість на перших етапах входження у цифровий світ. У старшому дошкільньому віці дитина не може забезпечити свою безпеку та відповідати за свої вчинки, у зв'язку з чим стає важливою наявність сімейних правил використання цифрових пристроїв та поінформованість дитини про їх зміст.

Для формування цифрової компетентності, підвищення інтересу дітей до занять, швидкості розумових операцій, формування стійкості уваги, педагог-вихователь може використовувати наступний інструментарій:

- телевізор (smart TV);
- інтерактивні дошки;
- відеокамери і програм для редагування відео
- і звукових файлів, перегляд інформаційного матеріалу, створення простих кліпів, накладання голосу на відео (що особливо подобається дошкільнятам);
- планшет - найпопулярніший пристрій серед дітей для перегляду в основному в Інтернеті відео та ігор, але також малює, відтворює музику, шукає інформацію;
- навчальних програм із застосуванням комп'ютера;
- створення та ведення електронної пошти, сайту педагога, сайту дошкільного закладу або сайту групи.

Цифрова компетентність необхідна суспільству для навчання, роботи та життя. Навчання дітей, соціальний захист та майбутні можливості роботи можуть залежати від того, наскільки добре вони розуміють цифровий світ навколо них [11, с. 162]. Дослідниця В. Горленко відзначає, що сучасні гаджети завдяки яким діти засвоюють навички та знання, що необхідні для формування цифрової компетентності повинні відповідати низці чітко визначених ознак.

- використовуючи обраний засіб, дитина може засвоїти грамоту (розвинути логіко-математичне мислення, ознайомитися з досягненнями науки, опанувати зображувальне мистецтво, розвинути музичні здібності тощо);
- діяльність із засобом спонукатиме дитину до спілкування з іншими дітьми та дорослими;
- дитина зможе використати засіб у сюжетно-рольовій грі;
- у засобі передбачена варіативність у діях;
- засіб простий і зрозумілий: за один крок виконується одна певна дія;
- через засіб не нав'язуються стереотипи поведінки, в ньому немає сцен насилля [12].

Ми погоджуємося з думкою дослідниці та впевнені, що сучасний технологічний засіб яким користується старший дошкільник має містити більш корисних ознак ніж негативних.

На основі сучасних досліджень та даних, нами були сформульовані психолого-педагогічні умови формування цифрової компетентності старших дошкільників:

1. Виховання у дітей відповідального ставлення до цифрових пристроїв та сімейних правила їх використання.
2. Формування позитивної мотивації до підвищення цифрової компетентності, а також навчання використання цифрових пристроїв у прагматичних цілях.
3. Розширення уявлень дітей про роль технологій у сучасному суспільстві та їх вплив на суспільство та людину (як позитивному, так і негативному).
4. Розвиток навичок використання цифрових пристроїв у прагматичних цілях.

5. Підвищення цифрової компетентності батьків та педагогів з метою створення умов для подальшого розвитку цифрової компетентності дітей.

Відтак, здійснюючи аналіз науко-дослідних джерел, обґрунтовуючи положення теоретиків та практиків дошкільної освіти можна окреслити ряд освітніх напрямів роботи у контексті розвитку цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку.

- Робота з дитиною старшого дошкільного віку. Цей напрямок включає в себе проведення циклу занять із формування основ цифрової компетентності а також діагностичні бесіди, які проводяться до початку занять циклу та по завершенню з метою оцінки досягнутих освітніх результатів.
- Робота з батьками дитини. Цей напрям роботи передбачає поширення інформаційних буклетів серед батьків, а також проведення тематичних батьківських зборів з метою підвищення батьківської компетентності у питаннях безпечного та ефективного використання цифрових технологій дітьми старшого дошкільного віку.
- Робота з фахівцями дошкільної освіти. Цей напрям роботи передбачає поширення серед педагогів інформаційних буклетів та методичних рекомендацій щодо використання цифрових пристроїв у роботі з дітьми дошкільного віку.

Однак, в контексті сучасних модернізаційних змін у галузі дошкільної освіти, набуттю особливого значення проблемі партнерства батьків та дошкільної установи у процесі всебічного розвитку дітей, вважаємо доречним окремо зупинитися на аспекті ролі батьків у формуванні цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку, адже впевнені, що тільки при фахово організованій співпраці двох важливих джерел знань: сім'ї та дошкільного закладу можна досягти успіху у процесі розвитку та виховання.

У зв'язку з тим, що сім'я – це перше соціальне угруповання з яким зустрічається на своєму життєвому шляху дитина-дошкільник та досить тривалий час воно є домінуючим у житті вихованця важливою задачею педагогів є робота над

педагогічною просвітою батьків у питання формування цифрової компетентності, адже на сьогодні спостерігається чітка тенденція до набуття популярності гаджетів у житті майже кожної української сім'ї, а тому батькам слід звертати на ряд важливих факторів у проблемі взаємодії дітей та сучасних цифрових гаджетів.

- Чинник часу. Чинник ризику, коли дитині дозволяють працювати у віртуальному середовищі, полягає в тому, що воно дуже затягує. Кольори, цифри, пам'ять можна тренувати як у житті, і на пристроях. Але, встановлюючи якусь гру, батьки повинні переконатися, що ця програма дійсно пропонує те, що обіцяє її опис. Також треба стежити, чи продовжує дитина, граючи в ігри повторно, освоювати щось нове чи вже навчилася вгадувати правильні відповіді. Тоді гру треба замінити, тільки при педагогічній уважності батьків можливий освітній вплив сучасних комп'ютерних ігор.
- Батьки повинні стежити за тим, що дитина робить користуючись гаджетами, і обов'язково мають визначати часові межі. Неприпустимо, якщо дитина працює з екранним пристроєм 1–3 години, важливо щоб вдома було спокійно. Існуючі на сьогоднішній момент рекомендації не радять дозволяти дошкільникам використовувати екранні пристрої більше години на день. Оскільки ігри розвиваються і дедалі краще пристосовуються до сприйняття дитини, згодом і ліміти екранного часу можуть змінюватись. Треба зважати на те, що, якщо відбирати пристрій, у малюка можуть бути істерики та протести, які батькам треба зуміти витримати.
- Когнітивне навантаження та сприйняття. На екрані сприйняття формується трохи інакше, ніж у житті. Воно більш фрагментоване, може впливати на стійкість уваги, ніж перейнялися експерти з розвитку дітей. Треба враховувати, скільки в одному комп'ютерному вікні розміщено подразників і скільки деталей дитина у відповідному віці здатна сприймати. Дуже важливо дотримуватися принципу когнітивного навантаження, тобто не перевантажувати сприйняття. Наприклад, якщо на екрані йде гра, батьки

мають оцінити, скільки на цьому екрані інформації. Якщо занадто багато, то когнітивні здібності перевантажені та зайняті малозначними елементами, у дитини немає часу розвивати процеси мислення у такому випадку.

- На екрані не повинно бути швидкої зміни кадрів. Якщо дитину хочеться чогось вчити, то не можна завантажувати відразу три або більше почуттів, наприклад, слух, зір та необхідність читати. Важливо зазначити, що цей принцип працює не лише щодо маленьких дітей, а й щодо підлітків та дорослих. Чим менше дитина, тим менше подразників, об'єктів та кольорів має бути на екрані, щоб привертати увагу. Те саме стосується і мультфільмів — чим менше змінюються кадри, тим краще. Звичайно, треба оцінювати не лише зміну кадрів, а й зміст фільму.
- Процес формування пам'яті використовуючи сучасні гаджети має відбуватися так: дитина оглядає один елемент, наприклад собаку, і відкладає її в далеку пам'ять у мозку. Там ця інформація залишається доти, доки вона знову не знадобиться. За необхідності відновити пам'ять про собаку, за допомогою різних нагадувань чи асоціацій це можна зробити і додати до цієї пам'яті ще якийсь факт. Наприклад, собаки бувають великі та маленькі. Так формуються певні схеми мислення, на основі яких до давніших знань додаються новіші. Якщо такої інформації в один момент занадто багато і вона нелогічно структурована, але займає всю увагу, то довгостроковій пам'яті ця інформація не зберігається, і згодом немає бази для створення інформаційної схеми. Більшість ігор створено таким чином — з безліччю подразників одночасно, що зменшує та фрагментує стійкість уваги.

Таким чином, можна вперше стверджувати, що у процесі формування цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку наявні чітко визначені, методично обґрунтовані психолого-педагогічні умови, що ґрунтуються на провідних положеннях психології дитячої та педагогіки дошкільної.

Висновки до розділу 1

Відтак, ми можемо стверджувати, що теоретичні засади розвитку цифрової компетентності старших дошкільників під час навчання в ЗДО ґрунтуються на чітко визначених положеннях, що є здобутками теоретиків та практиків дошкільної освіти.

На сьогодні окреслена нами проблема набуває особливої важливості. Це пояснюється тим, що наше суспільство зазнає стрімких модернізаційних змін та удосконалень у зв'язку з розвитком технічного та комп'ютерного напрямку наук та впровадженню сучасних гаджетів в майже усі аспекти нашого життя.

Особливо гостро це стосується освітнього процесу, що також постійно удосконалюється. В умовах сьогодення в усіх освітніх ланках постає єдина задача перед педагогами – сприяти розвитку всебічно розвиненої особистості яка успішно інтегрована в суспільне середовище. Однією з умов виконання цієї задачі є формування цифрової компетентності, адже на сьогодні ця сукупність умінь та навичок є необхідною базою знань для кожного сучасного члена суспільства. Нами було встановлено, що старший дошкільний вік – це найоптимальніший період для формування окресленої нами компетентності. Це пояснюється тим, що цей віковий етап розвитку характеризується стрімким як фізичним так і психологічним розвитком, що дозволяє дитині швидко та якісно отримувати знання, а тому, формування цифрової компетентності старших дошкільників – це одна з важливих задач педагогічної діяльності, що займає окреме положення у БКДО (2021 р.).

Таким чином, ми можемо стверджувати, що вихователям варто активно працювати, адже старші дошкільники – це майбутні школярі, що будуть продовжувати процес навчання у школі, де важливе місце займає набуття інформаційно-цифрової компетентності, що окреслена у нормативних документах які стосуються шкільної освіти. На наш погляд, успішною стратегією у окресленому нами процесі є використання вихователями закладів дошкільної освіти інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ), що зможуть у достатньому рівні збагатити освітньо-виховний процес у ЗДО.

Отже, на сьогодні, проблема розвитку цифрової компетентності старших дошкільників під час навчання в ЗДО є однією з провідних задач теоретиків та практиків дошкільної освіти.

РОЗДІЛ 2 СТАН РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ У СУЧАСНОМУ ЗАКЛАДІ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

2.1. Аналіз комп'ютерних програм та передового педагогічного досвіду з розвитку цифрової компетентності старших дошкільників.

Нині цифрове середовище стало невід'ємною частиною життя кожної дитини. Джерелом формування у старших дошкільників уявлень про навколишній світ, моральних цінностей, відносин між людьми стають не тільки батьки, соціальні інститути соціалізації освітніх організацій, а й інтернет та електронні освітні ресурси, а також інформаційні та телекомунікаційні технології. Це обумовлюється тим, що нині спостерігається чітка тенденція до стрімкого розвитку комп'ютерно-технологічної сфери науки, активного впровадження цифрових гаджетів у кожен сферу життя.

Відзначимо, що потреби та інтереси дітей дошкільного віку враховуються в основних нормативних документах у сфері освіти, де важливим завданням є підвищення якості та доступності освіти, у тому числі за рахунок організації сучасного цифрового освітнього простору.

Аналізуючи особливості побудови освітнього процесу у нашій державі, важливо відзначити, що у Базовому компоненті дошкільної освіти (2021 р.) наявний окремий освітній напрям який безпосередньо стосується теми нашого дослідження – формуванню цифрової компетентності дітей дошкільного віку. Цей аспект піднімається у варіативному складнику стандарту, де окреслено, що під цифровою компетентністю розуміють вміння використовувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для задоволення власних індивідуальних потреб і розв'язання освітніх, ігрових завдань на основі набутих елементарних знань, вмінь, позитивного ставлення до комп'ютерної та цифрової техніки» [4].

Тобто, особливість цифрової компетентності в аспекті виховання дітей старшого дошкільного віку полягає у формуванні ряду знань та умінь у роботі з цифровими технологіями які дозволили б дітям вільно їх використовувати для

задоволення власних потреб. Серед яких можна окреслити як розважальну потребу (цікаві комп'ютерні ігри, завдання, мультфільми, безпечне користування інтернет-мережею) так і освітня потреба, що ґрунтується на використанні цифрових технологій з метою здобуття необхідних знань про навколишній світ які визначені у програмних завданнях. Відповідно до БКДО (2021 р.) критерії сформованості знань та навичок вихованців в аспекті розвитку цифрової компетентності є такими:

- дитина має уявлення про інформаційно-комунікаційні та цифрові технології як сучасні технічні засоби, що розширюють інформаційні обрії та допомагають орієнтуватися у світі в умовах високої технізації життя;
- демонструє обізнаність про сучасні технічні засоби навчання і вміє ними користуватися в межах вікових можливостей;
- володіє вмінням пошуку інформації у інтернет-мережах та класифікує потенційно небезпечні джерела;
- вміє повністю або частково вмикати цифрові пристрої;
- свідомо споживає медіапродукцію;
- знає правила поведінки онлайн;
- проявляє відповідальність у користуванні технікою;
- вміє вчасно зупинитися у процесі користування гаджетами.

Окреме місце у БКДО (2021 р.) «відведено участю батьків у цьому процесі, адже вони є однією з провідних систем впливу на процес становлення та розвитку дитини як члена суспільства. Їх участь у процесі формування цифрової компетентності старших дошкільників полягає у правильному підході до створення умов використання дітьми цифрових засобів та підбору матеріалу для цього відповідно віковим особливостям власних дітей» [4].

Отже, справедливо можна стверджувати, що Базовий компонент дошкільної освіти – це своєрідне джерело необхідних положень, що є корисними як для педагогів так і для батьків, адже чітко визначають особливості формування необхідних для подальшого освітнього процесу та життя компетентностей серед яких належне місце займає саме цифрова, адже на наше переконання у зв'язку з активним

розвитком суспільства, його постійними змінами та удосконалення визначені знання та уміння, що містяться у цій компетентності є важливими у процесі розвитку дітей старшого дошкільного віку як всебічно розвинених особистостей та успішного процесу їх інтеграції у сучасне суспільство. Відтак, БКДО (2021 р.) є своєрідною як для освітян так і для батьків.

Під час освітнього процесу дітей дошкільного віку вихователі впроваджують інформаційно-комунікаційні технології це дозволяє здобути певні успіхи в освітньо-виховному процесі, серед яких виокремлюємо такі:

- представити інформацію на екрані монітора в ігровій формі, що викликає у дітей величезний інтерес, через те, що це відповідає основному виду діяльності дошкільника – грі;
- яскраво, образно, в доступній дошкільникам формі мотивувати до ознайомлення з новим матеріалом, що відповідає наочно – образному мисленню дітей дошкільного віку;
- привернути увагу дітей рухом, звуком, мультиплікацією, створенням власного продукту;
- використовуючи можливості навчальної програми, заохочувати дітей при вирішенні проблемної задачі, що є стимулом для розвитку їх пізнавальної активності;
- розвивати у дітей дошкільного віку дослідницьку поведінку;
- розширювати творчі можливості та засоби освітнього процесу вихователя дошкільного навчального закладу.

Практики дошкільної освіти наголошують про те, що використовуючи інформаційно-комунікаційні технології, необхідно уважно підійти до критеріїв відбору нововведень, враховуючи інтереси та потреби розвитку дітей дошкільного віку, розглядаючи найрізноманітніші комбінації співвідношень та опираючись на зміни у змісті освітньо – виховного процесу закладу дошкільної освіти [13].

Науковець Т. Павлюк здійснила дослідницьку діяльність метою якої було визначення готовності дітей старшого дошкільного віку до формування основ

комп'ютерної грамотності. У опитуванні взяли участь понад 350 респондентів. На запитання, чи знають діти, що таке комп'ютер, всі діти зреагували активно. Їхні відповіді переважно звучали так: "таке як телевізор тільки краще", "на ньому можна грати", "це моя іграшка", "це ноутбук". Згідно з опитуванням, понад 85,0% дітей вважають, що комп'ютер створений для ігор, 7,0% – для ігор і мультфільмів, і лише 8,0% знають що на ньому можна вчити букви та цифри. Це дає підстави стверджувати, що дітям комп'ютер демонструється дорослими як пристрій для ігор і аж ні як засіб для навчання. Хоча лише в половині з опитаних вдома є комп'ютер, всі діти мають до нього інтерес. Вони знають різні комп'ютерні ігри: Оля К.: "Мадагаскар", "Сніжки", Саша Н.: "Сусіди", Юра Б. "Сищик", "Шрек" та ін. 95% хлопчиків повідомили, що грали в "гонки" та "стрілялки", що є дуже негативно, адже зрозуміло, що ігри такого типу не відповідають віку дітей. Також дітям відомі і азартні ігри, наприклад Максим П. відповів, що любить грати в "карти" та "гральні автомати" на комп'ютері. Слушним є і той факт, що діти бажають грати в ігри на комп'ютері самостійно. Разом з дорослими хочуть грати лише 20,37% опитаних, а на питання, кого б з групи ви запросили до гри лише 32,1% відповіли відразу, назвавши своїх друзів. Решта затруднялася з відповіддю, або відповідали, що хочуть грати самі. Так, Роман Б. сказав: "Бо мені подобається самому", Тарас Ш.: "Треба довго ждати, коли прийде знов моя черга грати", Мілана М.: "Я і там мало граю". Резюмуючи скажемо, що комп'ютер з очей дітей – іграшка, якою не дуже хочеться ділитися. Результати опитування переконливо свідчать, що майже всі діти мають первинні уявлення про комп'ютер, 66,67% можуть самі ввімкнути його та включити гру, що свідчить про навички роботи з ним. Та все ж комп'ютер сприймається як нова іграшка або ж інструмент для ігор. Лише 8,64% використовують комп'ютер для отримання нових знань [14].

Результати представленої дослідження засвідчують той факт, що рівень комп'ютерної грамотності дітей старшого дошкільного віку не на високому рівні, адже спостерігається тенденція до того, що багато дітей сприймають комп'ютер та інші цифрові гаджети як об'єкт розважального характеру, а тому вважаємо, що вихователям закладів дошкільної освіти та батькам варто співпрацювати у напрямку

розвитку відношення вихованців до цифрових об'єктів як до предмету джерела нових знань та понять про навколишній світ.

Отже, в умовах сучасного розвитку суспільства та ряду виробництв неможливо собі уявити світ без інформаційних ресурсів, не менш значущих, ніж матеріальні, енергетичні та трудові. Сучасний інформаційний простір вимагає володіння комп'ютером вже не тільки в початковій школі, а й у дошкільному дитинстві. Сьогодні комп'ютерні технології можна вважати тим новим способом передачі знань, що відповідає якісно новому змісту навчання та розвитку дітей. Цей спосіб дозволяє дитині з цікавістю вчитися, знаходити джерела інформації, виховує самостійність та відповідальність за отримання нових знань, розвиває дисципліну інтелектуальної діяльності. Більшість дітей старшого дошкільного віку використовує комп'ютер у розважальних цілях, тобто грає в комп'ютерні ігри, рідше вдаючись до допомоги дорослих. Деякі діти захоплені розвиваючими та навчальними іграми, а також аркадами, гонками, іграми на розвиток швидкості реакції.

Таким чином, у монітора комп'ютера сучасні старші дошкільники проводять достатньо тривалий час свого життя, але використовується цей час мало раціонально з точки зору навчання, виховання та розвитку повноцінної творчої особистості дитини.

Здатність комп'ютера відтворювати інформацію одночасно у вигляді тексту, графічного зображення, звуку, мовлення, відео, запам'ятовувати та з величезною швидкістю обробляти дані дозволяє фахівцям створювати для дітей нові засоби діяльності, які принципово відрізняються від усіх існуючих ігор та іграшок. Все це пред'являє якісно нові вимоги і до дошкільного виховання – першої ланки безперервної освіти, одне з головних завдань якої – закласти потенціал збагаченого розвитку дитині.

Відтак, підсумовуючи аналіз діяльності практиків дошкільної освіти можна виокремити ряд переваг у використанні комп'ютера перед традиційним способом навчання старших дошкільників в аспекті формування цифрової компетентності:

- інформація, що є на екрані в цікавій та ігровій формі спонукає дітей до подальшої освітньої активності;
- активне користування комп'ютера з метою формування цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку здійснює позитивний вплив на самооцінку маленького користувача та створює умови для індивідуалізації освітнього процесу;
- завдяки надбанню цифрових технологій створюються певні ситуації у яких діти можуть побачити аспекти, що безпосередньо стосуються повсякденного життя, а це в свою чергу сприяє більш активному процесу набуття уявлень про навколишній світ.

Застосування в закладі дошкільної освіти ІКТ в поєднанні з традиційними засобами виховання сприяє підвищенню загальної якості виховання, розвитку творчої особистості дитини. Використання комп'ютерних технологій поліпшує пам'ять і увагу дітей, розвиває почуття кольору, а також полегшує процес сприймання і запам'ятовування інформації за допомогою яскравих образів. Заняття дітей на комп'ютері мають велике значення не тільки для розвитку інтелекту, але й для розвитку їхньої моторики рук. Крім того, у дітей виховуються такі якості як самостійність, зібраність, зосередженість, посидючість. У дошкільників розвиваються такі важливі операції мислення як узагальнення і класифікація. Наприклад, під час гри на комп'ютері, дитина рано починає розуміти, що предмети на екрані - це не реальні речі, а тільки знаки цих реальних речей. Таким чином, у дітей починає розвиватися так звана знакова функція свідомості, тобто розуміння того, що є кілька рівнів навколишнього середовища- це й реальні речі, і картинки, схеми, слова або числа.

Отже, введення комп'ютерних технологій у систему дидактичних засобів освітнього процесу можна вважати істотним фактором збагачення інтелектуального, естетичного, морального і фізичного розвитку дитини, розвитку творчих здібностей та формування особистості [15]. Все це на наше переконання є невід'ємними аспектами у єдиній визначеній меті – формуванню цифрової компетентності дітей

старшого дошкільного віку, що є необхідною для подальшого освітнього процесу та життя.

2.2. Вплив медіакультури на формування особистості дошкільника

XXI століття характеризується формуванням принципово нового глобального інформаційного середовища. Поява нових засобів масової інформації дозволило поєднати між собою різні види людської діяльності, розділені простором і часом. У потоці різноманітної інформації, обсяг і кількість джерел все збільшуються, ми перебуваємо безперервно у цій сучасній технолого-інформаційній системі і не уявляємо вже життя без комп'ютерної мережі, мобільного зв'язку, газет та журналів, радіо, телебачення та кіно. Таким чином, можна стверджувати, що медіакультура у загальному розумінні – це невід'ємна частина життя усіх членів сучасного суспільства.

Якщо аналізувати явище медіакультури важливо відзначити, що ця проблема є належно визначеною серед сучасних українських дослідників. В аспекті досліджуваної нами проблеми важливо згадати таких вчених як: Н. Зражевську, Л. Лазарєву, І. Колеснікову, Н. Білан, Л. Ороховську, Л. Гоц, К. Беломоїну, Н. Череповську. Роль медіакультури в аспекті розвитку дітей дошкільного віку було предметом вивчення Д. Козлітіна, М. Холодової, В. Безуглової, Р. Голюк, Т. Ковбасюк, О. Голюк, Л. Козак.

«Медіакультура» – це інформаційно-комунікаційна система зі своєю мовою, знаками, символами, кодами, що виконує поліфункціональну роль у процесі своєї репрезентації та завдяки швидкісному розповсюдженню інформації сприяє самоідентифікації та соціалізації певного культурного середовища, формуванню суспільної свідомості особистостей, їх ціннісного досвіду. Таким чином, «медіакультура» є комплексним засобом освоєння людиною навколишнього світу в його соціальних, інтелектуальних, моральних, психологічних, художніх аспектах тощо. Однією з основних функцій медіакультури є комунікативність як акт спілкування, діалогу між різними культурами, різними країнами, народами, соціальними групами, індивідами, зрештою, владою і суспільством тощо. Діалог

культур надає медіакulturі можливість бути потужним каталізатором, «завдяки чому відбувається обмін культурною інформацією в історико-філософському та історико-літературному контексті і тим самим інтенсифікується соціальний прогрес». Досліджуване нами явище можна аналізувати у різних аспектах. Її можливо розглянути у трьох основних аспектах: як систему артефактів; систему символів; систему знаків тощо. Звертаючи увагу на те, що знакові системи є багатограними, медіакulturу можна розділити на чотири види. Перший – писемний (друковані газети, журнали) – в основі якого закладено дискурс слова. Другий – аудіальний (радіо, магнітофон, CDРоми та ін.) – це дискурс мовленнєвої та музичної мов, де важливим чинником є час, який постає у двох вимірах: послідовності та одночасності. Третій – візуальний (живопис, графіка, плакат), де головним чинником постає простір, а в традиційних візуальних мистецтвах домінують іконічні знакові дискурсивні системи. І останній, четвертий тип – технічна медіакultura, яка зазвичай пов'язується з «естетикою» кадру, вона репродукує реальність і передає інформацію за допомогою аудіовізуальних засобів комунікації – кіно, ТБ, відео, комп'ютерної графіки, анімації тощо [16].

Отже, медіакultura – це особливий тип культури інформаційного суспільства, що є сукупністю інформаційно-комунікативних засобів, друкованої та екранної культур, матеріальних та інтелектуальних цінностей, вироблених людством у процесі культурно-історичного розвитку, що сприяють формуванню суспільної свідомості та соціалізації особистості.

Спостерігаючи за змінами, що відбуваються в сучасному українському суспільстві, у зв'язку з розширенням світових інтеграційних процесів, розширенням кола нових життєвих ситуацій, можливостей для прояву людиною соціальної активності постає важлива та актуальна проблема – всебічний розвиток дітей старшого дошкільного віку, адже цей період є найбільш чутливим для формування дітей як особистостей.

Закладена в сучасних державних документах України програмні завдання освітньо-виховного процесу передбачають пріоритети соціально розвиненої

особистості, морально стійкої, соціально адаптованої, здатної до саморозвитку та постійного самовдосконалення, здатної знайти своє місце у житті, оновити духовну культуру свого суспільства. Відзначено потреби формування у дитини позитивного соціального досвіду, постійних позитивних удосконалень тенденцій поведінки, здатності до самостійного критичного мислення, засвоєння нових знань, соціальної та моральної зрілості. Сучасні дошкільники як у стихійному, і у педагогічно організованому процесі, набувають різноманітний соціальний досвід, який забезпечує розвиток особистості протягом усього життя. Цей досвід дозволяє людині стати реальним суб'єктом діяльності. Успішність та ефективність процесу формування у дітей соціального досвіду залежить від багатьох показників: ступеня участі педагогічних працівників та батьків у процесі його формування; ступеня засвоєння соціальних знань, умінь, навичок; рівня розвитку свідомості; ступеня прояву у дитини активної позиції щодо найближчого оточення. Медіакультура як розвиваючий простір діяльності сучасної дитини стає, на наш погляд, одним із найвпливовіших факторів набуття дошкільнятами соціального досвіду на сьогодні.

Основними завданнями у цьому процесі є сприяння формуванню: медіаінформаційної грамотності як комплексу умінь, знань, розуміння та відносин, які дають споживачам можливість: ефективно та безпечно використовувати медіа, усвідомлено вибирати, розуміти природу контент та послуги, а також можливість захистити себе та свою сім'ю від шкідливих чи вразливих інформаційних матеріалів; медійному імунітету особистості, який робить її здатною протистояти агресивному медійному середовищу та деструктивному медійно-інформаційному впливу; рефлексія та критичне мислення як механізм медіаграмотності; здатності до медіатворчості для самовираження особистості та реалізації життєвих завдань, різні аспекти медіакультури (візуальні, музичні, медійні ЗМІ, сучасні напрямки медіамистецтва).

Отже, медіапростір, з одного боку, відображає технічний прогрес, пов'язаний із переходом суспільства на новий рівень інформатизації. З іншого боку, виступає певним продуктом еволюції культури людства, що з посиленням аудіо і візуальних

способів на психіку людини. Очевидно, що медіакультура є результатом технічного прогресу одночасно розуміється як спосіб взаємодії людини з людиною, оскільки медіапростір у глобальному сенсі створено для того, щоб збагатити комунікаційні процеси, продовжити взаємодію в іншому форматі. Сучасний дошкільник активно освоює медіапростір, при цьому якість взаємодії дитини з ним є амбівалентним: з одного боку, потреби дітей формують медіапростір, визначаючи контент, способи його споживання за допомогою різноманітних, адаптованих під дитячий вік девайсів, і т.д., з іншого боку, вже медіапростір детермінує потреби дитини, художньо-естетичні уподобання, духовно-моральні цінності, загалом визначаючи вектор його соціалізації. Медіапростір сьогодні іманентно присутній у житті дошкільнят: оточує вдома (перегляд телевізора, взаємодія з гаджетами і т.д.), у дитячому садку (застосування ІКТ), при переміщенні з дитячого садка додому та інші організації (різноманітний рекламний контент) та ін.

Медіапростір передбачає наявність медіакультури як здатності особистості ефективно функціонувати у інформаційному середовищі, розпізнавати, розуміти, тлумачити та поширювати через мас-медіа культурну інформацію та адекватно реагувати на неї. Поняття медіакультури в широкому розумінні окреслює систему потреб, орієнтацій, знань, умінь, навичок та інших соціальних характеристик особистості, сформованих і розвинених медіасередовищем, засобами мас-медіа. Зважаючи на те, що лише засвоєна інформація входить до надбань особистості, медіакультурою особистості називають комплекс установок щодо характеру інформаційного продукту, які сформувалися і розвинулися у процесі соціалізації. Для формування особистості дошкільника контакт із медіапродуктами без супроводу високо медіакультурного користувача є небезпечним чи навіть шкідливим (Сінгери Д. та Дж., Маркова Н.Є., Люсін Д.В.). За даними ЮНЕСКО, близько 93% сучасних дітей у світі дивляться телевізор 28 годин на тиждень, відповідно приблизно 3–5 годин на день. Наслідки такої прив'язаності позначаються не лише на здоров'ї, а й на психічному розвитку, на формуванні особистості дитини. Щоб медіакультура мала позитивний вплив на розвиток дошкільника, варто здійснювати «фільтрування» інформаційного потоку, враховувати відповідність продукту віковим особливостям та

потребам дітей дошкільного віку, зокрема, у позитивних зразках поведінки у реальному світі [17, с. 104].

Дослідниці К. Суятинова, Л. Древняк зазначають, що медіакультура взаємодіє з соціокультурним простором, у тому числі й з дошкільною освітою. Заклад дошкільної освіти це місце, де дитина проводить значну частину свого часу. Є важливим середовище, в якому буде навчатися, розвиватися і виховуватися дитина. Сучасна дитина постійно перебуває під впливом різноманітної інформації [18, с. 179].

Педагог який підкований в проблематиці медіакультури зможе реалізувати свою діяльність у взаємодії з різними соціальними групами, що дозволяє забезпечити повноцінну взаємодію з дітьми. Основною метою є не тільки організація роботи з дітьми в медіасередовищі, а й формування свідомого ставлення їх найближчого оточення до цього процесу. Тільки взаємодія з педагогом забезпечить гармонійний розвиток дитини в умовах сучасного світу, допоможе уникнути проблем та з користю використати можливості сучасного розвитку суспільства за таких умов:

- взаємодія вихователів, батьків та найближчого оточення дитини в організації роботи та використанні умов медіа-середовища з окресленим проміжком часу;
- вплив на свідомість дитини, що ПК, помічник, а не друг;
- використовувати медіасередовище як допоміжний засіб, а не основний засіб виховання і навчання дітей;
- обговорення з дітьми різних моментів перегляду, прослуховування, організація роботи у медіасередовищі та власний приклад у оточенні дитини [19].

На наш погляд, медіакультура дошкільника вельми передбачає не лише медіакомпетентність дитини, включає його медіаграмотність, а й медіакомпетентність його безпосереднього оточення, насамперед членів сім'ї, педагогів тощо. Тому медіакомпетентність дошкільника багато в чому детермінована медіакомпетентністю дорослих, що оточують його (переважно членів сім'ї, батьків): вміння дорослого використовувати розвиваючий потенціал медіаконтенту; дозоване використання гаджетів; вміння спілкуватися з дитиною, домовлятися, не вдаючись до гаджетів;

відсутність залежної поведінки стосовно медіапростору. Під медіакомпетентністю дошкільнят слід розуміти елементарні здібності дитини, пов'язані з вибором змісту контенту, регулюванням часу використання девайсів, використанням медіазасобів відповідно до творчих потреб та завдань на основі та з урахуванням морально-ціннісних установок суспільства, доступні дитині за віком. У зв'язку з вищесказаним, медіакультура дошкільника формується за допомогою медіаосвіти, в процесі створення дорослими психолого-педагогічних умов для грамотного використання медіапростору дитиною. До цільовим орієнтирам медіаосвіти слід зарахувати такі: формування критичного мислення особистості; адаптація аудиторії до існування у демократичному суспільстві; навчання аудиторії розуміння медіатекстів, соціальних, політичних та економічних смислів та підтекстів; навчання аудиторії використовувати медіа з метою творчого самовираження.

Таким чином, феномен медіакультури дошкільнят актуалізує такі явища як медіапростір, медіасередовище медіаосвіта, медіаграмотність, медіакомпетентність дошкільнят. Медіакультура є результатом технічного прогресу одночасно розуміється як спосіб взаємодії людини з людиною, оскільки медіапростір у глобальному сенсі створено для того, щоб збагатити комунікаційні процеси, продовжити взаємодія в іншому форматі.

Висновки до розділу 2

Отже, ми можемо впевнено стверджувати, що стан розвитку цифрової компетентності старших дошкільників у сучасному закладі дошкільної освіти на сьогодні є достатньо окресленою проблемою, що знаходиться на належному рівні в полі зору як теоретиків так і практиків дошкільної освіти. Це обумовлюється стрімкими змінами та удосконаленнями сучасного суспільства.

Особливо гостро ця проблема висвітлена у нормативно-правових документах, що регламентують основні положення освітнього процесу нашої держави, зокрема у дошкільній ланці.

Цифрова компетентність дітей старшого дошкільного віку ґрунтується у формуванні ряду знань та умінь у роботі з цифровими технологіями які дозволили б дітям вільно їх використовувати для задоволення власних потреб. Серед яких можна окреслити як розважальну потребу (цікаві комп'ютерні ігри, завдання, мультфільми, безпечне користування інтернет-мережею) так і освітня потреба, що ґрунтується на використанні цифрових технологій з метою здобуття необхідних знань про навколишній світ.

Введення комп'ютерних технологій у систему дидактичних засобів освітнього процесу можна вважати істотним фактором збагачення інтелектуального, естетичного, морального і фізичного розвитку дитини, розвитку творчих здібностей та формування особистості [15].

Медіакультура – це своєрідна система зі своєю сукупністю знаків (мовою, символами, кодами), що здійснює вплив на самоідентифікацію та соціалізацію культурного середовища у якому знаходяться особистості. Медіакультура дітей старшого дошкільного віку обумовлює не лише медіакомпетентність дитини, включає його медіаграмотність, а й медіакомпетентність його безпосереднього оточення, насамперед членів сім'ї, педагогів тощо.

РОЗДІЛ 3 РОЗРОБКА МЕТОДИЧНИХ РЕКОМЕНДАЦІЙ З РОЗВИТКУ ЦИФРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ПІД ЧАС НАВЧАННЯ В ЗДО.

3.1. Методичні особливості застосування комп'ютерно-ігрового комплексу у напрямку розвитку цифрової компетентності старших дошкільників в закладах дошкільної освіти.

На сьогодні, психологічно підготовлена людина для використання персональних та професійних комп'ютерів, яка володіє вміннями вільно користуватися сучасними технологічними гаджетами, що є психологічно підготовлена до опанування сучасних технолого-комп'ютерних надбань є важливою та перспективною для сучасного суспільства, розвитку промисловості, науки та культури загалом.

Особливо гостро ця вимога стосується дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку. Тут неприпустимі прорахунки, некомпетентність, превалювання вузьких технологічних чи комерційних інтересів над гуманними цілями виховання здорового, гармонійно розвиненого покоління.

Використання комп'ютера не самоціль, а засіб виховання та розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості. Здібності, що розвиваються за допомогою комп'ютера, без нього можуть і не розвинутиися, наприклад, здатність до теоретичного мислення, без якої вчорашньому дошкільнику важко здійснювати операції в умі, не здійснюючи видимих практичних дій.

Відтак, можна стверджувати про важливість дошкільної освіти для подальшого освітнього процесу. Педагоги повинні знати, що комп'ютерні ігри не замінюють звичайні, лише доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями.

Останнім часом багато педагогів пов'язують питання оптимізації процесу навчання з використанням комп'ютерних технологій (К. Бойкачев, В. Венда, Р. Гергей, Б. Гершунський, Б. Лом, В. Ляудіс, Е. Маліночка, Е. Машбіц, А.

Савельев, Г. Сельовко та інші). Комп'ютерні технології ґрунтуються на використанні деякої формальної моделі змісту, що представлена програмними засобами як педагогічними, так і телекомунікаційними. Обґрунтування концепцій різних педагогічних технологій представлено у роботах Н. Тализіной, М. Кларіна, Ф. Янушкевіча та інших. Вітчизняний досвід застосування комп'ютерних технологій в сфері освіти знайшов віддзеркалення в роботах А. Барабанщикова, В. Беспалько, Я. Ваграменко, Т. Вороніна Ю. Деміна, В. Іванова, М. Карпенко, Д. Колосова, С. Крамарова, А. Кривошеєва С. Лобачева, Н. Макарової, В. Матюхіна, О. Молчанової, В. Овсянникова, А. Полякова, Ю. Попова, А. Савельєва, В. Самойлова, В. Солдаткіна, А. Тіхонова, С. Щеннікова, А. Федосєєва, А. Хорошилова та інших [20].

На нашу думку, сучасні технологічні надбання сприяють ряду можливостей у процесі виховання старших дошкільників, а саме:

- формувати у дитини мотиваційну, інтелектуальну та операційну готовність використовувати комп'ютерні засоби для здійснення своєї діяльності, що дозволить виховати реального користувача; збагачувати пізнавальну основу особистості дитини, що є важливою умовою та підтримкою розвитку її обдарованості;
- забезпечувати у досягненнях дошкільнятами високого рівня загального інтелектуального розвитку, необхідного, не тільки для успішної освітньої діяльності в школі, але й для подальшого життя; дати можливість виявлення та підтримки обдарованих дітей, а також широкої діагностики та корекції розвитку дітей з обмеженнями розумового та фізичного розвитку;
- стати педагогічним засобом постійного вдосконалення змісту та методів виховання дитини у сучасних умовах.

Особливе значення для підготовки можливості вільно і з користю застосовувати комп'ютер має гра це можна пояснити тим, що цей вид діяльності є провідним у досліджуваній нами віковій групі, а тому комп'ютери в дитячому садку необхідно використовувати в першу чергу як засіб гри.

Система комп'ютерно-ігрового комплексу містить у собі комп'ютерний зал (приміщення, де педагоги проводять ігри та заняття з дітьми на комп'ютерах), зал для дидактичних, сюжетно-рольових, режисерських та інших ігор, кімнату психологічного розвантаження. Комп'ютерно-ігровий комплекс можна розташувати, наприклад, у звільненому для цієї мети приміщенні групи, комп'ютерний зал – у кімнаті, призначеній для спальні, ігровий зал обладнати у кімнаті для ігор та занять.

На нашу думку, до прикладу, у приміщенні, призначеному для гігієнічних процедур після нескладного перетворення можна розмістити куточок природи, де діти після занять та ігор на комп'ютерах могли б зняти напругу та втому очей, наприклад, поспостерігати за равликами на стінці акваріума, за птахом у великій клітці. Можна обладнати приміщення за типом домашнього міні-стадіону, де діти можуть активно рухатися, що, безперечно, сприятиме психологічному розвантаженню та підвищенню рухової активності. Для комп'ютерного залу достатньо 6-8 комп'ютерів з кольоровими моніторами до них, об'єднаних локальною мережею, яка за наявності відповідних периферійних пристроїв може бути використана персоналом дитячого садка для методичних, діагностичних та інших цілей.

Комп'ютерно-ігровий комплекс у дитячому садку органічно вписується в загальну систему педагогічної роботи, спрямовану на всебічний розвиток кожної дитини і є багатофункціональним набором компонентів, що утворюють «комп'ютерне предметно-розвивальне середовище». Практика дошкільної освіти показала, що при цьому значно зростає інтерес дітей до освітнього матеріалу, підвищується рівень пізнавальних можливостей. Використання нових незвичних прийомів пояснення та закріплення, тим більше в ігровій формі, підвищує мимовільну увагу дітей, допомагає розвинути довільну увагу. Інформаційні технології забезпечують особистісно-орієнтований підхід. Можливості комп'ютера дозволяють збільшити обсяг пропонованого для ознайомлення матеріалу. Крім того, у дошкільнят той самий програмний матеріал повинен повторюватися багаторазово, і велике значення має різноманіття форм подачі.

Введення комп'ютера в систему дидактичних засобів дитячого саду може стати потужним чинником збагачення інтелектуального, естетичного, морально-екологічного розвитку, підвищити загальний рівень і ефективність виховно-освітньої роботи в дошкільних закладах. Використання комп'ютера повинно бути не самоціллю, а засобом виховання і розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості. Педагоги повинні знати, що комп'ютерні ігри не замінюють звичайні, а лише доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями, а думка дитини - новими «механізмами» [21].

Таким чином, у питанні організації комп'ютерно-ігрового комплексу для дітей старшого дошкільного віку належне місце займає проблема правил використання гаджетів вихованцями та організації їх роботи за ними у методичному контексті окресленого нами питання.

На нашу думку, освітній процес можна побудувати за особливою схемою. На заняттях відведено час на теоретичне навчання та практичну діяльність.

- Вступ.
- Бесіда – гра (попередня без комп'ютерів, де діти реально планують та здійснюють свою діяльність).
- Розминка для очей.
- Практична діяльність.
- Підбиття підсумків.

Заняття із комп'ютером проводяться не за рахунок сну, прогулянки, оздоровчих заходів. Забороняється одночасно користуватися одним комп'ютером двома або більше дітям.

- Заняття з комп'ютером в ЗДО проводяться з дітьми старше 5р.;
- максимальна одноразова тривалість роботи на комп'ютері складає:
- для дітей 6 років I-II групи здоров'я 15 хвилин на день;
- для дітей III групи здоров'я – 10 хвилин на день;
- для дітей 5 років I-II групи здоров'я – 10 хвилин на день;

- для дітей 5 років III групи здоров'я – 7 хвилин на день;
- для дітей 5 – 6 років, що відносяться до групи ризику по зору – відповідно 10 і 7 хвилин на день;
- заняття дітей з комп'ютером організуються 2 рази на тиждень. Максимальна кратність роботи впродовж тижня для дітей 5 і 6 років – 3 рази;
- дні тижня, в які можна працювати з комп'ютером: вівторок, середа, четвер – оптимальні, понеділок – можливо, п'ятниця – не рекомендується;
- рекомендований час дня для занять: перша половина дня – оптимальний, друга половина дня – допустимо;
- місце роботи з комп'ютером в 30-хвилинному розвивальному занятті – середина заняття, між ввідною (підготовчою) і заключною частинами;
- стиль поведінки педагога: небажане емоційне збудження дітей;
- під час роботи дітей дошкільного віку обов'язковою є профілактика загальної втоми і зорового втомлення. Гімнастику для очей, тривалістю 1,5 – 2 хв. потрібно проводити зразу ж після роботи на комп'ютері;
- після кожного заняття приміщення провітрюється. [22].

Дослідниця Г. Лаврентьева зазначає, що ефективне використання сучасних технологій неможливо забезпечити без урахування умов для психологічного комфорту дитини, тому що у цьому стані стимулюється висока мотивація до гри і дитина отримує задоволення від неї. На підставі цього можна сформулювати такі психолого-педагогічні вимоги до комп'ютерних ігор:

- високий ефект розвитку дитини;
- допустиме інтелектуальне навантаження;
- стимуляція інтересу до гри і взагалі до творчої діяльності;
- задоволення дитини від задуму, образів, ігрового сценарію ходу гри і досягнутих результатів;
- відсутність або незначний вплив негативних наслідків на психіку дитини [23].

Ми вважаємо, що ця думка є слушною, адже переконанні в тому, що сучасні гаджети варто впроваджувати в освітній процес старших дошкільників поступово, щоб їх вплив був позитивним та ефективним для всебічного розвитку майбутніх школярів.

Комп'ютерно-ігровий комплекс являє собою особливий метод, систему педагогічних умов і новий зміст дитячої діяльності. Основні принципи: використання комп'ютера дошкільниками не як мета, а як засіб виховання і розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості, збагачення інтелектуальної сфери. Цей комплекс забезпечує найбільш раціональне використання комп'ютерів у дошкільних навчальних закладах та поєднання процесу освоєння персонального комп'ютера з іграми та заняттями [24].

Л. Донченко відзначає, що використання у дошкільному вихованні комп'ютерної техніки в поєднанні з традиційними засобами виховання сприяє підвищенню загальної якості виховання, пізнавальної активності, розвитку творчої особистості. Визначальними щодо цього є компетентність вихователя, розвивальний зміст комп'ютерних програм. Передусім слід виходити з того, що комп'ютер є засобом діяльності дитини. Тому, організовуючи ознайомлення дошкільнят з комп'ютерними технологіями, педагог має орієнтуватися на дитину, дбати про її гармонійний розвиток [25]. Ми підтримуємо цю думку, адже вважаємо, що тільки при фахового організованому педагогіко-методичному підході можливо забезпечити успішний процес всебічного розвитку дітей старшого дошкільного віку та їх підготовки до подальшого освітнього процесу.

Таким чином, комп'ютерно-ігровий комплекс – одна з сучасних форм роботи, в якій взаємини дорослих та дітей вибудовуються за допомогою технічних видів комунікації, що дозволяють не лише спілкуватися в рівних умовах, а й систематизувати знання, закріплювати вміння, вільно їх використовувати у самостійній життєдіяльності. Організація заходів із застосуванням комп'ютерно-ігрового комплексу дозволяє наблизити дітей до вимог часу, підвищити пізнавальний

компонент, сформувати у них інтегративні якості, емоційно-оціночне ставлення до навколишнього предметного середовища.

Необхідно також дотримуватись норм часу, що проводиться дитиною за комп'ютером. Вважаємо, що заклад дошкільної освіти, що має комп'ютерно-ігровий комплекс, має бути укомплектований кадрами вихователів зі спеціальними додатковими знаннями у рамках роботи з сучасними технологічними гаджетами, мати у штаті вихователя-методиста, що добре розуміється на особливостях організації освітнього процесу у закладах дошкільної освіти. На нашу думку, не можна встановлювати комп'ютери безпосередньо у групових приміщеннях чи тісних кімнатах.

Таким чином, вважаємо, що використання у освітньо-виховному процесі закладів дошкільної освіти комп'ютерно-ігрового комплексу – це важливе рішення у напрямку удосконалення та розвитку освіти на сьогодні.

3.2. Презентація комп'ютерно-ігрового комплексу з розвитку цифрової компетентності старших дошкільників.

Отже, комп'ютерний ігровий комплекс – багатофункціональний набір компонентів, що складає основу предметно-розвивального середовища і методологію її використання для вирішення психолого-педагогічних завдань на інформаційно-технологічній основі. Починати комп'ютерне навчання дошкільнят слід з підбору навчальних та розвиваючих програм та продумування організаційних форм роботи з дітьми та їх застосування, розробки методик, що використовують можливості комп'ютера у навчанні. Традиційно виділяють чотири типи навчальних програм:

- тренувальні та контрольні призначені для закріплення умінь та навичок;
- наставницькі пропонують дітям теоретичний матеріал для вивчення;
- імітаційні та моделюючі засновані на графічно ілюстрованих можливостях, з одного боку, та обчислювальних – з іншого, і дозволяють здійснювати комп'ютерний експеримент;

- розвиваючі ігри, що формують у дітей певну сукупність уявлень про багатство цифрового світу та особливостей сучасних технологічних надбань.

Ми вважаємо, що в рамках формування цифрової компетентності старших дошкільників важливе місце мають розвиваючі ігри, оскільки вони дозволяють створити середовище, завдяки якому діти можуть ознайомитися з основними поняттями цифрового світу, що позитивно впливає на процес розвитку цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку.

А. Пасічник відзначає, що комп'ютерно-ігровий комплекс – це середовище, яке складається з комп'ютерної зали (кімнати), ігрової зали та зали релаксації. Комп'ютерна кімната має бути площею не менше 30 м^2 , оснащена 5 – 7 комп'ютерами, меблями спеціальної конструкції, інтерактивною дошкою. Ігрова кімната, оснащена комплектом м'яких модулів та спортивним комплексом також повинна мати площу не менше 30 м^2 і забезпечувати можливість підготовки дитини до осмисленої роботи за комп'ютером. Нарешті, кімната релаксації – зона психологічного розвантаження, яку рекомендують оформити у вигляді зимового саду. Тож, організація комп'ютерно-ігрового комплексу вимагає відповідного оформлення приміщення щонайменше однієї групової кімнати [26].

Отже, у порівнянні з традиційними формами навчання дошкільнят комп'ютер має низку переваг:

- пред'явлення інформації на екрані комп'ютера в ігровій формі викликає в дітей віком величезний інтерес;
- несе у собі образний тип інформації, зрозумілий дошкільникам;
- рухи, звук, мультиплікація надовго привертає увагу дитини;
- проблемні завдання, заохочення дитини за її правильному вирішенні самим комп'ютером є стимулом пізнавальної активності дітей;
- надає можливість індивідуального підходу у освітньому процесі;
- дозволяє дитині власно коригувати інтенсивність завдань відповідно індивідуальному сприйняттю;

- в процесі своєї діяльності за комп'ютером у старших дошкільників спостерігається ріст самооцінки.

Важливу роль у освоєнні дитиною дошкільного віку комп'ютера відіграє вихователь. Використання комп'ютерних технологій робить заняття цікавішим, яскравість сюжету захоплює малюків. Комп'ютерні технології дозволяють перекласти значну кількість роботи з вихователя на комп'ютер, але не можуть замінити роботу вихователя. Комп'ютер стає лише хорошим помічником, який допомагає дитині краще освоїти навчальний матеріал. Робота дитини за комп'ютером допомагає вихователю краще зрозуміти бажання дитини. У своїй роботі він може застосовувати нові методи навчання, спираючись на зацікавленість дітей, яку він бачить під час роботи за комп'ютером [27].

Практики дошкільної освіти розробили чітку схему побудови занять у комп'ютерно-ігровому комплексі з метою формування цифрової компетентності старших дошкільників. Ця схема складається з 3-х частин: підготовчої, основної та заключної. У першій, підготовчій частині заняття відбувається введення дитини в сюжет заняття. В цій частині проводяться розвиваючі ігри, бесіди, конкурси, змагання, які мають на меті підготовку дитини до роботи з комп'ютером, допомагають їй впоратися з поставленим завданням, проводяться гімнастика для очей та пальчикова гімнастика, а також гімнастика для підготовки зорового, моторного апарата до роботи з комп'ютером. Зазвичай, ця частина заняття проводиться в залі релаксації.

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

Третя, заключна частина заняття, необхідна для зняття зорової напруги. Проводиться вона в залі релаксації. Саме в цій частині заняття педагог проводить з дітьми гімнастику для очей, комплекс вправ для профілактики зорової втоми, фізкультурні хвилинки, відпочинок під музику. В заключній частині підводиться підсумок заняття, де педагог має нагоду ще раз закріпити з дітьми новий матеріал, назви, які необхідно запам'ятати, з'ясувати що їм сподобалось, а що давалось важче. Тривалість цієї частини до 5 хвилин (2-3 хв. – гімнастика, 2 – підсумок) [28].

Нами було розроблено конспект заняття, що може бути проведеним з використанням комп'ютерно-ігрового комплексу у групі старшого дошкільного віку з метою формування у дітей цифрової компетентності.

Методична особливість нашої розробки полягає у тому, що заняття побудовано відповідно схемі визначеної практиками-освітянами та включає необхідні компоненти для освітньої діяльності у напрямку формування цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку, що має лише позитивний вплив на дитячі організми. [Додаток А].

Для аналізу педагогічного досвіду з проблеми формування у дітей старшого дошкільного віку ми обрали діяльність вихователя Антонівського ясла-садку № 4 комбінованого типу з логопедичними групами Херсонської міської ради Хоруженко Тетяни Анатоліївни. Педагог відзначає, що у її ЗДО з 2016 року функціонує комп'ютерно-ігровий комплекс «Фіксіклуб», який складається з комп'ютерної зали та кімнати для релаксації. Комп'ютерна кімната обладнана в приміщенні, яке має природне освітлення, стіни, стеля, підлога та обладнання відповідають санітарно-гігієнічним вимогам. Площа комп'ютерної зали визначається з розрахунку 6 м² на одне робоче місце. Таких робочих місць у нашому «Фіксіклубі» – 5. Робоче місце – це зручний стіл, стілець, комп'ютер. Стіл одномісний, складається з двох частин. На одній частині столу розміщується монітор, на іншій – клавіатура. Також, комп'ютери дітей обладнані навушниками та мікрофонами. Крім комп'ютерної зали, у ясла-садку оформлена кімната релаксації, яка використовується для передкомп'ютерної підготовки й післякомп'ютерної релаксації, для відпочинку дітей та педагога,

фізкультурного та емоційного розвантаження. В цій залі діти виконують гімнастику для втомлених очей. Релаксаційний простір може також використовуватися для ігор і занять відповідно до розпорядку дня. Приміщення обладнане дитячими меблями та килимовим покриттям. Затишок створюють кімнатні рослини, акваріум з рибками. Для організації освітньої роботи підібрані різноманітні розвиваючі іграшки, дидактичні ігри, роздатковий матеріал на кожную дитину, магнітофон для проведення фізкультурних хвилинок і релаксації. Розклад занять у ясла-садку розроблений таким чином, що заняття з комп'ютерної грамоти для дітей старшого дошкільного віку входять до переліку основних занять, проводяться двічі на тиждень у першій половині дня тривалістю безпосередньої роботи за комп'ютером – для дітей шостого року життя – 7-10 хвилин, сьомого року – 10-12 хвилин із врахуванням гранично допустимого навчального навантаження на дитину у дошкільних навчальних закладах різних типів та форми власності [29].

Таким чином, інтеграція можливостей цифрових технологій в освітній процес закладу дошкільної освіти дозволяє цілісно та цікаво для сучасних дітей представляти інформацію з різних освітніх галузей, видів діяльності в процесі реалізації вимог Базового компонента дошкільної освіти для забезпечення соціальної адаптації та готовності продовжувати освіту [30].

Вважаємо, що комп'ютерно-ігровий комплекс для дітей старшого дошкільного віку представлений у вищеназваному ЗДО є прикладом найбільш оптимального та доречно оформленого засобу формування у дітей старшого дошкільного віку цифрової компетентності.

Існують різні комп'ютерні програми, у яких перед дитиною ставляться ті чи інші ігрові чи навчальні завдання. Одні з них відносяться до завдань відкритого типу (мають кілька варіантів рішень, інші закритого мають лише одне рішення). Ігри можуть бути режисерськими, що дозволяють складати та малювати на екрані ігрові «мультики»; дидактичними, що навчають конструюванню, заснованому на формуванні динамічних просторових уявлень, що активізують свідоме застосування елементарних математичних уявлень, а тому, вважаємо, що актуальність розробки

збірки комп'ютерних ігор для вихованців є достатньо актуальною задачею на сьогодні.

У роботі з дошкільнятами ми рекомендуємо використовувати лише розвиваючі та спеціальні навчальні ігрові програми.

До таких ігор належать, наприклад:

1. «Червона Шапочка».
2. Серія ігор «Веселі уроки».
3. «Три порося проти вовка».
4. "Баба-Яга вчиться рахувати".
5. "Скоро в школу»

Переконані, що всі наведені вище ігри добре використовувати при навчанні формуванні важливих умінь та компетентностей, необхідних дітям для подальшого навчання.

Висновки до розділу 3

Отже, аналізуючи особливості впровадження комп'ютерно-ігрового комплексу з метою формування цифрової компетентності у дітей старшого дошкільного віку ми дійшли, що комп'ютерно-ігровий комплекс – це складно організована система, що містить у собі сукупність необхідних елементів для продуктивної освітньої діяльності у закладах дошкільної освіти. Традиційно, до цих елементів відносять: комп'ютерний зал (приміщення, де педагоги проводять ігри та заняття з дітьми на комп'ютерах), зал для дидактичних, сюжетно-рольових, режисерських та інших ігор, кімнату психологічного розвантаження.

Важливість комп'ютерно-ігрового комплексу полягає у тому, що він здійснює істотний вплив на процес всебічного розвитку вихованців, удосконалює освітній процес, а тому важливим аспектом у його використанні є методична підготовка педагогів закладів дошкільної освіти до його використання.

Вихователям варто пам'ятати, про те, що заняття з використанням комп'ютерно-ігрового комплексу варто будувати за певною схемою, що містить у собі 3 невід'ємних елемента, серед яких важливе місце належить гімнастиці для очей, адже вони під час роботи за комп'ютером знаходяться в найбільшій зоні негативного впливу техніки. Нами було розроблено конспект-заняття, що може бути використаний у педагогічній діяльності з метою формування у дітей старшого дошкільного віку цифрової компетентності.

ВИСНОВКИ

У своєму науковому дослідженні ми зробили узагальнення теоретичного вивчення проблеми розвитку цифрової компетентності старших дошкільників та розробили особливості комп'ютерно-ігрового комплексу з розвитку вищеназваної компетентності вихованців. У ході нашого проєкту була виконана ціла низка завдань.

Відповідно до запропонованого нами переліку завдань було здійснено ґрунтовний теоретичний аналіз психолого-педагогічної літератури задля розмежування ключових понять нашого дослідження. Нами було визначено, що на сьогодні, в умовах стрімких модернізаційних змін у суспільстві окреслена нами проблема є достатньо актуальною.

Нами було вияснено, що не існує єдиного визначення поняття цифрової компетентності, кожний дослідник має власне трактування цього поняття, проте близьким для нас є думка науковця К. Ала-Мутки, що відзначає про те, що невід'ємними складниками цифрової компетентності є:

- інструментальні вміння та знання: технічні уміння роботи з цифровими пристроями, а також знання і вміння безпечного використання медіа-середовищ;
- просунуті уміння та знання, що передбачають ефективну взаємодію та комунікацію, управління інформацією, навчання в мережі, участь у цифровій діяльності;
- ставлення: розуміння й прийняття міжкультурної взаємодії, критичне ставлення до якості інформації, відкритість до цифрової творчості й навчання з

використанням цифрових інструментів, розуміння й урахування проблем інтернет безпеки, дотримання етики цифрового середовища [1].

Нами було досліджено роль ІКТ в освітньому процесі. В ході чого ми з'ясували, що застосування педагогами інформаційно-комунікативних технологій у ЗДО є збагачувальним і перетворювальним фактором, який є одним із шляхів оновлення змісту освіти згідно сучасним вимогам, а це, на нашу думку є одним з провідних факторів у процесі формування необхідних компетентностей для подальшої освіти та життя й розвитку всебічно розвиненої особистості.

Нами було визначено психолого-педагогічні умови розвитку цифрової компетентності старших дошкільників. Ми дійшли висновку, що необхідність формування цифрової компетентності, починаючи з дошкільного віку наголошують включення дітей з ранніх років у процес взаємодії з цифровими технологіями. На наш погляд, дітям потрібна підтримка в процесі освоєння цифрового світу, щоб вони могли вчасно набути мінімального спектру знань, умінь та навичок для безпечної та якісної взаємодії з новітніми технологіями. Ми переконані, що таку підтримку можуть надати батьки, і педагоги закладів дошкільної освіти.

Нами було проаналізовано вплив медіапростору на формування особистості дошкільника. В ході чого з'ясовано, що «Медіакультура» – це інформаційно-комунікаційна система зі своєю мовою, знаками, символами, кодами, що виконує поліфункціональну роль у процесі своєї репрезентації та завдяки швидкісному розповсюдженню інформації сприяє самоідентифікації та соціалізації певного культурного середовища, формуванню суспільної свідомості особистостей, їх ціннісного досвіду» [16]. Медіакультура дошкільника вельми передбачає не лише медіакомпетентність дитини, включає його медіаграмотність, а й медіакомпетентність його безпосереднього оточення, насамперед членів сім'ї, педагогів тощо. Тому медіакомпетентність дошкільника багато в чому детермінована медіакомпетентністю дорослих, що оточують його.

Нами було розроблено комп'ютерно-ігровий комплекс з розвитку цифрової компетентності старших дошкільників. Загалом, комп'ютерно-ігровий комплекс –

багатофункціональний набір компонентів, що складає основу предметно-розвивального середовища і методологію її використання для вирішення психолого-педагогічних завдань на інформаційно-технологічній основі. Ми дійшли висновку, що система комп'ютерно-ігрового комплексу містить у собі комп'ютерний зал (приміщення, де педагоги проводять ігри та заняття з дітьми на комп'ютерах), зал для дидактичних, сюжетно-рольових, режисерських та інших ігор, кімнату психологічного розвантаження. Комп'ютерно-ігровий комплекс можна розташувати, наприклад, у звільненому для цієї мети приміщенні групи, комп'ютерний зал – у кімнаті, призначеній для спальні, ігровий зал обладнати у кімнаті для ігор та занять.

Нами було розроблено конспект-заняття для дітей старшого дошкільного віку у рамках використання комп'ютерно-ігрового комплексу, мета якого полягає у формуванні цифрової компетентності старших дошкільників. Заняття побудовано відповідно схемі визначеної практиками-освітянами та включає необхідні компоненти для освітньої діяльності у напрямку формування цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку, що має лише позитивний вплив на дитячі організми.

Нами було проаналізовано передовий педагогічний досвід з використання комп'ютерно-ігрового комплексу. Для аналізу педагогічного досвіду з проблеми формування у дітей старшого дошкільного віку ми обрали діяльність вихователя Антонівського ясла-садку № 4 комбінованого типу з логопедичними групами Херсонської міської ради Хоруженко Тетяни Анатоліївни. Педагог відзначає, що у її ЗДО з 2016 року функціонує комп'ютерно-ігровий комплекс «Фіксіклуб», який складається з комп'ютерної зали та кімнати для релаксації.

Отже, вважаємо, що поставлені нами завдання є цілком виконані. Перспективу подальших досліджень вбачаємо у продовженні детального вивчення особливостей використання комп'ютерно-ігрового комплексу у ЗДО з метою розвитку цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Л. Гаврілова, Я. Топольник. Цифрова культура, цифрова грамотність, цифрова компетентність як сучасні освітні феномени. Інформаційні технології і засоби навчання. 2017. Т. 61. № 5. С. 1-14.
2. «Питання розвитку цифрової культури українського соціуму». Аналітична записка. Національний інститут стратегічних досліджень. URL: <https://niss.gov.ua/doslidzhennya/gumanitarniy-rozvitok/pitannya-rozvitku-cifrovoi-kulturi-ukrainskogo-sociumu> (дата звернення: 21. 09. 2022).
3. A. Martin. J. Grudziecki DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences Volume 5, 2006.
4. Базовий компонент дошкільної освіти. (2021 р.). URL: https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf (дата звернення: 21.09.2022).
5. К. Суятинова Формування цифрової компетентності дітей дошкільного віку. Інноваційна педагогіка. 2022. № 44. Т. 2. С. 148-151.
6. Впровадження та поширення інформаційно-комунікаційних технологій у роботі дошкільного навчального закладу з дітьми, педагогами, батьками та громадськістю : тематичний збірник праць / упоряд.: А. А. Волосюк; за заг. редакцією Л. А. Шишолік. Рівне: РОШПО, 2015.
7. О. Воропаєва, М. Давидова Застосування ІКТ в освітньому просторі ЗДО. Наука та освіта в дослідженнях молодих учених [Електронне видання] : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. для студ., аспірантів, докторантів, молод. учених, Харків, 19 трав. 2022 р. Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди ; [редкол.: Ю. Д. Бойчук (голов. ред) та ін.]. Харків, 2022. С. 60-62.
8. Використання інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) в освітньому процесі. ЗДО № 6 «Шоколадка». URL: <https://dnz6.edu.vn.ua/batkvskij-komtset/495->

vykorystannja-informacijno-komunikacijnyh-tehnologij-ikt-v-osvitnomu-procesi-.html
(дата звернення: 21.09.2022).

9. Віртуальний методичний кабінет Сумського ДНЗ №28 «Ювілейний». Освітні можливості інформаційно-комунікаційних технологій. URL: <https://vmk-dnz28.jimdofree.com/%D0%BC%D0%B5%D1%82%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%87%D0%BD%D0%B8%D0%B9%D0%B1%D0%B0%D0%BD%D0%BA/%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%81%D1%83%D0%BB%D1%8C%D1%82%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%97/> (дата звернення: 21.09.2022).

10. Нова українська школа. Концептуальні засади реформування середньої школи. МОН. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/nova-ukrainska-shkola-compressed.pdf> (дата звернення: 21.09.2022).

11. А. Лазаренко Аналіз проблеми формування цифрової компетентності майбутніх вихователів. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 43, том 2, 2021. С. 208-212.

12. В. Горленко Дошкільник і цифрові технології. Національна академія педагогічних наук України. URL: <https://naps.gov.ua/ua/press/method/1672/> (дата звернення: 21.09.2022).

13. І. Тимофєєва. Я у світі комп'ютерної грамоти (методичні поради). ТОВ «ППНС», м. Маріуполь: 2017 р. 136 с.

14. Т. Павлик Формування основ комп'ютерної грамотності дітей старшого дошкільного віку. Державний заклад «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Ушинського. 2011. С. 2-3.

15. Дошкільн+Я Комп'ютерні технології у роботі з дітьми. URL: http://doshkilly.at.ua/load/komp_juterni_tekhnologiji_u_roboti_z_ditmi/1-1-0-11 (дата звернення: 21.09.2022).

16. А. Скорик Медіакультура як реальність медіасередовища. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія : Мистецтвознавство. 2014. № 3. С. 3-13.

17. М. Холодова Вплив медіакультури на розвиток емоційного інтелекту дитини дошкільного віку. ПОЛІТ. Сучасні проблеми науки. Гуманітарні науки: тези доповідей XVI Міжнародної науково-практичної конференції молодих учених і студентів, м. Київ, 6-8 квітня 2016 р., Національний авіаційний університет / редкол. В.П. Харченко [та ін.]. – К. : НАУ, 2016. С. 104.
18. К. Суятинова Л. Древняк Медіакультура як компонент медіапростору. Актуальні питання гуманітарних наук. Категорія Б. Міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені І. Франка. Випуск № 49 том 2, 2022 р. С. 176-181.
19. Чумак А. Методичне забезпечення процесу соціалізації старших дошкільників засобом корекції впливу медіапростору: кваліфікаційна робота / А. В. Чумак ; науковий керівник – ст. викладач М. О. Чулошнікова. Кривий Ріг : КДПУ, 2021. 71 с.
20. О. Чекан Формування інформаційної та комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку. Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія: Педагогіка та психологія. 2017. Вип. 1. С. 144-146.
21. О. Климчук, О. Собко Комп'ютерно-ігровий комплекс в ДНЗ URL: <https://informatika-ikt.at.ua/fr/2/0570807.pdf> (дата звернення: 22. 09. 2022).
22. Комп'ютерні технології у роботі з дітьми. Лекції. URL: <https://infopedia.su/14xd998.html> (дата звернення: 22. 09. 2022).
23. Г. Лаврентьєва Вимоги до організації комп'ютерно-ігрового середовища та його складових у початковій школі. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/11083558.pdf> (дата звернення: 21.09.2022).
24. Т. Поніманська, Т. Павлюк Умови застосування комп'ютера в навчально-виховному процесі дошкільних навчальних закладів. Вісник Інституту розвитку дитини. Сер. : Філософія, педагогіка, психологія. 2014. Вип. 32. С. 90-95.
25. Л. Донченко Педагогічні умови використання комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі ДНЗ. Дошкільна освіта у сучасному освітньому

просторі: актуальні проблеми, досвід, інновації : матеріали II Всеукр. наук.-практ. конф., Харків, 8-9 квіт. 2016 р. : [у 2 ч.]. Харків: ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2016. Ч.2. С. 38-43.

26. А. Пасічник Проблеми інформатизації дошкільної освіти. Information Technologies in Education for All: Models and Infrastructures. 2012. С. 297-301.

27. Комунальний заклад «Дошкільний навчальний заклад ясла-садок № 309 Харківської міської ради» Методичні поради. URL: http://dnz309.edu.kh.ua/metodist_rekomenduye/ikt_tehnologii_v_dnz/dlya_pedagogiv/ (дата звернення: 21.09.2022).

28. Методичні рекомендації щодо організації навчання комп'ютерної грамоти дітей в дошкільному навчальному закладі. Дошкільна освіта. URL: http://doshkosvita.blogspot.com/2013/11/blog-post_26.html (дата звернення: 21.09. 2022).

29. Т. Хоруженко Особливості впровадження комп'ютерної грамоти для дітей старшого дошкільного віку у закладі дошкільної освіти (з досвіду роботи Антонівського ясел-садка № 4 комбінованого типу з логопедичними групами Херсонської міської ради». Genezum. URL: <https://genezum.org/library/osoblyvosti-vprovadjennya-kompyuternoї-gramoty-dlya-ditey-starshogo-doshkilnogo-viku-u-zakladi-doshkilnoi-osvity-z-dosvidu-roboty-antonivskogo-yasel-sadka--4-kombinovanogo-typu-z-logopedychnymy-grupamy-hersonskoi-miskoi-rady> (дата звернення: 22. 09. 2022).

30. Л. Фамілярська. Інтеграція цифрових технологій в освітнє середовище закладу дошкільної освіти. Електронне наукове фахове видання «ВІДКРИТЕ ОСВІТНЄ Е-СЕРЕДОВИЩЕ СУЧАСНОГО УНІВЕРСИТЕТУ», (11), 174-183.

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А «Допомога друзям»

Вік: старша група

Програмований зміст: сприяти розвитку логічного мислення; надати уявлення про особливості комп'ютера; розвивати у дітей здатність до логічних операцій; формувати у старших дошкільників бажання працювати з сучасною технікою.

Матеріал: підготовлений заздалегідь дидактичний інструментарій.

Перша частина.

Пальчикова гімнастика.

Сорока-ворона на припічку сиділа

Діткам кашку варила:

- Оцьому дам,

Оцьому дам,

Оцьому дам,

Оцьому дам,

А цьому не дам:

Бо він дров не рубав, води не носив,

Печі не топив, каші не варив.

Фізхвилинка.

А зараз все по порядку

Встанем дружно на зарядку.

Руки в сторони, зігнули,

Вгору підняли, помахали,

Сховали за спину їх.

Друга частина.

Діти, нам у комп'ютери прийшов лист від Котика-Мурчика та його друга Зайчика.

Давайте разом зачитаємо:

«Вітаємо дорогі діти! Справа в тому, що на планеті сталося нещастя. Шкідливий вірус Троян навів безлад на планеті. Просимо Вас нам допомогти, знайдіть предмети, які знаходяться не на своїх місцях».

Діти, ми допоможемо Зайчику та Котику?

- Прилетівши на планету, потрібно знайти ті предмети, які знаходяться в недозволеному місці і клацнути по них мишкою. Робота дітей за комп'ютерами. Завдання граючого: з'єднати пронумеровані точки за зростанням; на малюнку знайти ті предмети, які знаходяться не на своєму місці.

Третя частина. Гімнастика для очей. «Буратіно» Запропонувати дітям заплющити очі і подивитися на кінчик свого носа. Педагог повільно починає рахувати від 1 до 8. Діти повинні уявити, що їх носик починає рости, вони продовжують із заплющеними очима стежити за кінчиком носа. Потім, не відриваючи очей, із зворотним рахунком від 8 до 1 хлопці стежать за зменшенням носика.

Підсумок заняття.

– Діти, що ми з вами сьогодні робили?

- Що вам найбільше сподобалося?

- Які завдання для вас були важкими? - Молодці, діти! Ви добре попрацювали.