

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МУКАЧІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Педагогічний факультет



*Кафедра теорії та методики
дошкільної освіти*

**КОМП'ЮТЕРНІ ТЕХНОЛОГІЇ
В РОБОТІ З ДІТЬМИ:**

курс лекцій

для студентів денної та заочної форм навчання
напряму підготовки 6.010101 «Дошкільна освіта»



м. Мукачево - 2016 р.

УДК 373.21:004(07)

ББК 74.102.53я73

Комп'ютерні технології в роботі з дітьми: курс лекцій для студентів денної та заочної форм навчання напряму підготовки 6.010101 «Дошкільна освіта» / Укладач: О.І.Чекан – Мукачево: МДУ, 2016. –123 с. 4,2 (др.арк.)

Відповідальний за випуск: завідувач кафедри теорії та методики дошкільної освіти Черепаня Н.І.

Обговорено і схвалено на засіданні кафедри теорії та методики дошкільної освіти МДУ (протокол № 6 від «22» грудня 2015 р.).

Рецензенти:

Ухвалено Науково – методичною радою МДУ, протокол № ____ від «____» _____ 2016 р.

Методичні матеріали містять передмову та розгорнуті конспекти лекційних занять згідно робочої програми. До кожної лекції входять завдання для самостійної роботи. Подано рекомендовану літературу та додатки де міститься комплект локальних документів, орієнтовна схема заняття дітей з комп'ютером, практичні завдання для створення інтерактивних дидактичних ігор та ін..

Посібник призначено для студентів вищих навчальних закладів напряму підготовки 6.010101 «Дошкільна освіта».

ЗМІСТ

Передмова.....	4
Змістовий модуль 1.Теоретичні підходи щодо застосування комп'ютерних технологій з дітьми дошкільного віку.....	7
Лекція 1. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес.....	7
Лекція 2. Використання інформаційно-комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі дошкільного закладу. Локальні документи.....	23
Лекція 3.Інформаційно-комунікаційна компетентність педагогівДНЗ. Перспективне планування впровадження комп'ютерних технологій у освітній процес дошкільного закладу.....	40
Змістовий модуль 2.Практична реалізація комп'ютерних технологій у діяльності вихователя ДНЗ.....	55
Лекція 4.Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі MicrosoftPowerPointзасобами перемикачів. Мультимедійна презентація: крок за кроком.....	55
Лекція 5. Створення та наповнення сайту дошкільного навчального закладу.....	67
Рекомендована література.....	74
Додатки	80

Передмова

Розвиток науки і техніки сприяв появі нових форм навчальної комунікації, новітнім методам розв'язання освітніх завдань. З огляду на це роль вихователя набула нової якості. Він розвиває пізнавальні якості дошкільника, його життєву компетентність у різних соціальних інституціях. Водночас відбувається еволюція змісту, форм і методів навчання, яка спонукає до розробок і впровадження нових новітніх освітніх технологій.

На сучасному етапі все очевиднішим стає те, що традиційна освіта, орієнтована на передавання знань, умінь і навичок, не встигає за темпами їх нарощування. Специфічними особливостями інноваційного навчання є його відкритість майбутньому, здатність до передбачення на основі постійної переоцінки цінностей, налаштованість на конструктивні дії в оновлюваних ситуаціях, основою яких є інноваційні педагогічні технології. Саме комп'ютерні технології в педагогіці пов'язані із загальними процесами у суспільстві, глобальними проблемами, інтеграцією знань і форм соціального буття.

Навчальна дисципліна «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» використовується у підготовці студентів напряму підготовки «Дошкільна освіта».

Предметом навчальної дисципліни є вивчення теорії, методики та практики використання комп'ютерних технологій у дошкільному навчальному закладі, а також методології аналізу використання комп'ютерних засобів у роботі з дітьми.

Метою викладання навчальної дисципліни «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» є формування у студентів сучасного наукового світогляду, системи спеціальних знань та професійної компетентності майбутніх фахівців в галузі дошкільної освіти, що ґрунтується на вивченні теоретико-методичних основ використання комп'ютерних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку, виробленні вмінь та навичок

упровадження та використання комп'ютерних технологій в ДНЗ; формування професійної компетентності майбутнього педагога у застосуванні нових інформаційних технологій в дошкільній освіті.

Основними завданнями вивчення дисципліни «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми» є:

- теоретико-методологічні – знання наукових засад побудови процесу розвитку, навчання та виховання дітей дошкільного віку засобами інформаційних технологій, їх ефективного застосування в освітньо-виховному процесі, впливу освітньо-інформаційного середовища на різні сторони розвитку особистості дошкільника;
- когнітивні – ознайомлення майбутніх вихователів з методикою застосування інформаційних технологій в освітньо-виховному процесі ДНЗ, санітарно-гігієнічними нормами використання КТ в роботі з дошкільниками;
- практичні – формування у студентів знань, умінь та навичок розробки мультимедійних презентацій та комп'ютерних програм, створення сайтів ДНЗ, створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі MicrosoftPower Point засобами перемикачів, проведення освітньо-виховної роботи в умовах активного використання інформаційних технологій в освітньому процесі.

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми студенти повинні:

знати:

- відомості щодо інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес;
- складові методології використання КТ;
- принципи використання інформаційно-комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі дошкільного закладу;
- зміст локальних документів щодо використання комп'ютерних технологій у ДНЗ;

- методичні засади інформаційно-комунікаційної компетентності педагогів ДНЗ.

вміти:

- проектувати перспективне планування впровадження комп'ютерних технологій у освітній процес дошкільного закладу;
- створювати інтерактивні дидактичні ігри у програмі Microsoft PowerPoint засобами перемикачів;
- створювати мультимедійні презентації у навчально виховній роботі;
- створювати та наповнювати сайти дошкільного навчального закладу;
- забезпечувати розвивально-виховне середовище у дошкільному навчальному закладі з використанням КТ.

Прослуховування курсу забезпечить формування у студентів системи компетентностей, які є критеріями оцінки якості знань з курсу.

Загальні компетентності: здатність застосовувати отримані знання на практиці; уміння планувати та розподіляти час; уміння працювати самостійно; здатність до аналізу та порівняння отриманої інформації з іншими джерелами; здатність до самокритики; турбота про якість виконаної роботи; навички роботи з комп'ютером; дослідницькі навички; базові уявлення про процеси в суспільстві, які на сучасному етапі впливають на розуміння основних понять та явищ, які охоплює дисципліна.

Фахові компетентності: базові уявлення про чинники використання та організації комп'ютерних технологій в ДНЗ; уміння продемонструвати знання з дисципліни; уміння застосовувати на практиці методи інвентаризації, аналізу, порівняння; володіння описовими, статистичними методами дослідження, навички з інформаційних технологій для обробки та систематизації матеріалів з курсу; здатність практично застосовувати отримані знання із курсу при написанні курсових, дипломних, магістерських робіт, виконання мультимедійних презентацій.

Змістовий модуль 1.

Теоретичні підходи щодо застосування комп'ютерних технологій з дітьми дошкільного віку

Лекція 1. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес

Мета. *уточнити, розширити та конкретизувати знання студентів про особливості впровадження інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес ДНЗ; розвивати логічне мислення на основі загальнорозумових дій та операцій, стимулювати розвиток умінь студентів аргументувати свою відповідь; підтримувати інтерес до майбутньої професії, нових засобів навчання.*

План

1. Комп'ютер як «інтелектуальне знаряддя»
2. Мультимедійні технології та комп'ютерні ігри
3. Переваги застосування ІКТ в освіті дошкільників
4. Особливості використання мультимедійних технологій
5. Переваги використання мультимедійних презентацій
6. Триєдина дидактична мета та структура занять із використанням ІКТ
7. Сучасний освітній процес та інформаційно-комунікаційні технології

Література: [5, с. 16-30], [9, с. 46-97]

Як відомо, кожен досвідчений педагогічний колектив шукає нових шляхів поліпшення освітнього процесу та забезпечення його ефективності.

Модель оновленого освітнього середовища у ДНЗ на основі інтеграції ІКТ ґрунтується на таких принципах:

- здійснення цілісного підходу до процесів розвитку, навчання та виховання дітей;

- диференціація освітнього процесу відповідно до індивідуальних особливостей, нахилів, здібностей, інтересів та потреб кожної дитини, створення якнайсприятливіших умов для її розвитку, самовираження, самоствердження й самореалізації;

- співпраця дитини і дорослого, заохочення всіх проявів самовираження дошкільника у різних видах діяльності;

- забезпечення варіативності, психологічної комфортності, креативності освітнього процесу.

Реалізація інноваційної моделі передбачає:

- охорону фізичного здоров'я дитини;

- оптимальне навантаження на дитину з метою захисту від втоми;

- емоційне благополуччя кожної дитини;

- створення умов для розвитку особистості дитини, її здібностей;

- взаємодію з родиною щодо забезпечення повноцінного розвитку дітей.

Мета запровадження інновацій:

щодо організації освітнього процесу—

- інтеграція ІКТ в освітній процес НВК;

- оновлення змісту програми розвитку вихованців на основі інтеграції ІКТ;

- створення банку інформаційно-методичного забезпечення оновленого освітнього процесу;

щодо підвищення фахової майстерності педагогів —

- формування ІКТ-компетентності педагогів;

- розвиток креативності, навичок щодо адаптивності та інноваційності;

щодо поліпшення якості освіти дітей —

- підвищення якості особистісних досягнень відповідно до вимог програми розвитку;

- посилення мотивації до процесу отримання нових знань;

• формування інформаційної компетенції згідно з віковими можливостями.

1.Комп'ютер як «інтелектуальне знаряддя»

Комп'ютер сьогодні посідає значне місце в освітньому процесі. Він є засобом оптимізації навчальної діяльності дошкільників і розвитку їхніх життєвих компетентностей, своєрідним «інтелектуальним знаряддям». Комп'ютер як інструмент діяльності формує у дітей передумови теоретичного мислення, здатність свідомо обирати спосіб дії та працювати самостійно в індивідуальному темпі. У процесі роботи на комп'ютері розвиваються особистісні якості, які в майбутньому житті сприятимуть реалізації потенціалу особистості дитини та дадуть їй змогу почуватися компетентною.

Застосування ІКТ в дошкільному закладі **створює умови для:**

- формування у дітей здатності орієнтуватися в інформаційних потоках навколишнього світу;
- опанування практичних засобів роботи з інформацією на рівні вікових можливостей;
- формування вміння обмінюватися інформацією за допомогою сучасних технічних засобів, що сприятиме досягненню успіху в будь-якій діяльності в сучасному інформаційному суспільстві.

З інтеграцією ІКТ в освітній процес з'являються можливості розширення його змістового наповнення. Навчальна інформація при цьому стає доступнішою для сприймання дошкільниками.

ІКТ дає змогу підвищити інтерактивність освітньої системи в дошкільних закладах, перейти від пояснювально-ілюстративного способу навчання до діяльнісного, за якого дитина стає активним суб'єктом, а не пасивним об'єктом педагогічної дії. Тож навчання дітей дошкільного віку із застосуванням інтерактивних комплексів стає якіснішим, цікавішим і продуктивнішим, сприяє усвідомленому засвоєнню знань та формуванню

мотивації до навчання, а головне — **сприяє адаптації дітей до життя в інформаційному суспільстві.**

2.Мультимедійні технології та комп'ютерні ігри

Інформаційно-комунікаційні технології — це узагальнене поняття, що описує різні пристрої, механізми, способи, алгоритми оброблення інформації. Найважливішим сучасним пристроєм ІКТ є комп'ютер, обладнаний відповідним програмним забезпеченням і засобами телекомунікацій разом з розміщеною на них інформацією.

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

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

Необхідність застосування ІКТ в дошкільній освіті, насамперед для формування природознавчої компетентності дошкільників, також зумовлена складністю об'єктів вивчення (скажімо, певних явищ довкілля), які неможливо продемонструвати лише вербальними засобами і за допомогою одиничного зображення. ІКТ дають змогу «вийти» за межі навчального середовища на занятті; зробити видимим те, що неможливо побачити неозброєним оком, імітувати будь-які ситуації і процеси в довкіллі. Мультимедійні технології є одним з найперспективніших і найпопулярніших напрямів інформатизації дошкільної освіти. Вони мають на меті створення продукту, який містить «колекції» зображень і даних, що супроводжуються звуком, відео, анімацією та іншими візуальними ефектами.

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

Мультимедійна презентація — це зручний і ефектний спосіб представлення інформації за допомогою комп'ютерних програм. Він поєднує в собі динаміку, звук і зображення, тобто ті чинники, які найдовше утримують увагу дитини.

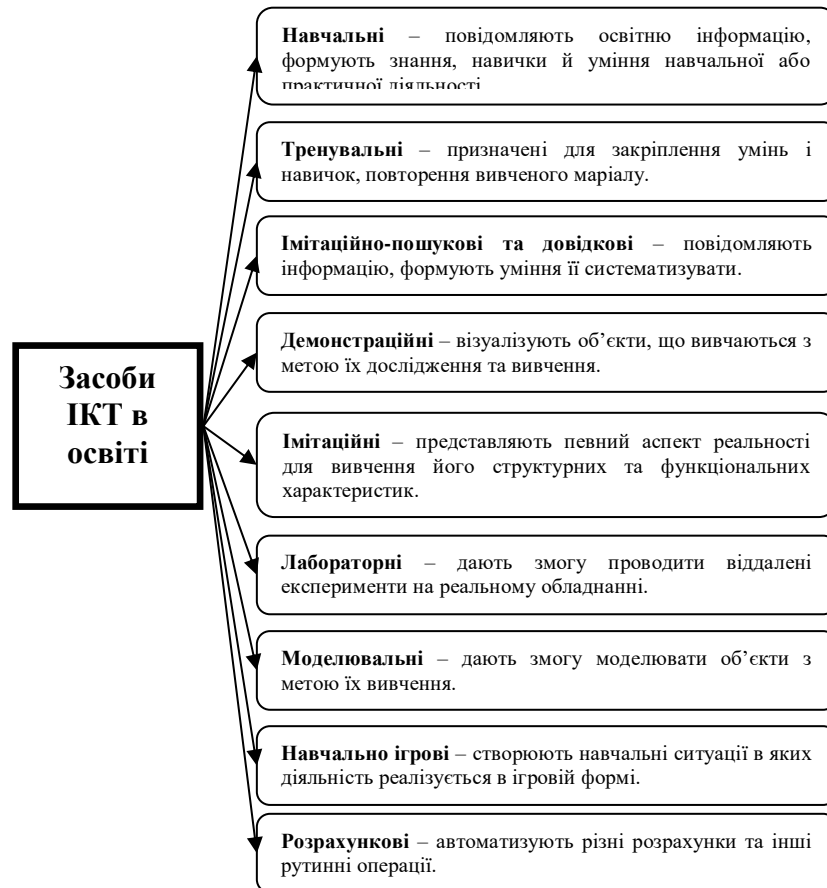
Полегшення процесу сприймання і запам'ятовування інформації за допомогою яскравих образів — це основа будь-якої сучасної презентації. Більше того, презентація дає педагогу змогу самостійно скласти навчальний матеріал з огляду на особливості конкретної вікової групи і теми так, щоб домогтися максимального розвивального ефекту заняття, бесіди, спостереження тощо.

Засоби ІКТ в освіті класифікують залежно від їх методичного призначення. Це відображено у схемі.

Дидактичними можливостями мультимедійних засобів навчання щодо підвищення якості освіти є:

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

Класифікація засобів ІКТ залежно від їх методичного призначення



Комп'ютерні ігри

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

Гра є однією з форм практичного мислення. У грі дитина оперує своїми знаннями, досвідом, враженнями, що відображаються у формі ігрових способів дії, ігрових знаків, які набувають значення в смисловому полі гри.

Дослідження російського вченого, доктора психологічних наук Світлани Новосьолової свідчать, що дитина виявляє здатність наділяти нейтральний до певного часу об'єкт ігровим значенням у смисловому полі гри. Саме ця здатність є психологічною базою для введення в гру дошкільника комп'ютера як ігрового розвивального засобу. Зображення, що виникає на моніторі, дитина може наділяти ігровим значенням, коли вона сама будує сюжет гри, оперуючи образними і функціональними можливостями комп'ютерної програми. У процесі ігрової діяльності з використанням комп'ютерних засобів у дошкільника розвиваються:

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

3. Переваги застосування ІКТ в освіті дошкільників

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

- легшому і глибшому осягненню та засвоєнню дітьми понять;
- швидшому формуванню вмінь орієнтуватися на площині і у просторі;
- підвищенню ефективності уваги і поліпшенню пам'яті;
- в оволодінню навичками читання;
- активному поповненню словарного запасу;
- розвитку дрібної моторики;
- формуванню чіткої координації рухів очей;
- зменшенню часу як на просту реакцію, так і на реакцію вибору;

- вихованню цілеспрямованості і зосередженості;
- удосконаленню уяви та творчих здібностей;
- розвитку елементів наочно-образного й теоретичного мислення.

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

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

Щодо конкретного застосування мультимедійного супроводу (презентацій) в роботі з дітьми дошкільного віку, істотно поліпшується сприймання й осмислення питань, які педагоги розглядають з дітьми, створюються комфортніші умови для освітнього процесу. Активізація

емоційного впливу на занятті із застосуванням мультимедійних засобів навчання пов'язана з тим, що:

— по-перше, навчальне середовище передбачає наочне подання інформації в кольорі (психологи довели, що запам'ятовування кольорового зображення майже вдвічі ліпше порівняно з чорно-білим);

— по-друге, використання анімації є одним з ефективних засобів звернення уваги і стимулювання емоційного сприймання інформації;

— по-третє, наочне представлення інформації у вигляді фотографій, відеофрагментів, змодельованих процесів емоційніше впливає на дитину, ніж традиційне, оскільки воно сприяє поліпшенню розуміння і запам'ятовування фізичних і технологічних процесів (явищ), які демонструють на екрані.

Заміна статичних зображень динамічними доцільна лише в тому разі, коли сутність об'єкта, який демонструють, пов'язана з процесом, динамікою, відношення яких не може передати статика.

4. Особливості використання мультимедійних технологій

У процесі дослідно-експериментальної роботи ми дійшли висновку, що не варто використовувати мультимедійні технології на кожному занятті, оскільки при підготовці й організації таких занять педагогу та дітям слід докласти більше інтелектуальних і емоційних зусиль, ніж за звичайної підготовки [5]. До того ж при частому використанні ІКТ діти втрачають особливий інтерес до таких занять.

Незважаючи на величезний позитивний освітній потенціал інформаційно-комунікаційних технологій, ними не можна замінити живе спілкування педагога з дітьми.

Слід наголосити, що при моделюванні системи роботи з дітьми щодо формування природознавчої компетентності з використанням ІКТ ми враховували санітарні правила і норми, щоб не нашкодити здоров'ю наших вихованців.

З огляду на те що персональну роботу дошкільників з комп'ютером можна розпочинати лише у віці після п'яти років, навчальні комп'ютерні ігри а також ігри, підібрані з Інтернету, були введені в плани занять з метою закріплення навчального матеріалу лише для дітей старшого дошкільного віку. Такі заняття за навчальним планом вихователі проводять двічі на тиждень у дні найвищої працездатності — вівторок і четвер.

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

Ми розробили методичні рекомендації із застосування мультимедійних презентацій у роботі з дітьми дошкільного віку. Це своєрідний алгоритм, який використовували учасники творчої групи під час дослідно-експериментальної роботи:

КРОК 1. Визначаємо тему, мету і тип заняття.

КРОК 2. Розробляємо орієнтовну структуру заняття та складаємо його конспект.

КРОК 3. Окреслюємо завдання й шляхи їх розв'язання відповідно до основної мети заняття.

КРОК 4. Продумуємо, на яких етапах заняття доцільним буде застосування мультимедійних технологій.

КРОК 5. Добираємо зі створеного банку мультимедійних засобів найефективніші в разі їх нестачі користуємося електронною бібліотекою.

КРОК 6. Зважуємо доцільність застосування відібраних мультимедійних засобів порівняно з традиційними.

КРОК 7. Створюємо часову розгортку заняття, визначаючи тривалість демонстрації відібраного матеріалу.

КРОК 8. Продумуємо послідовність мультимедійної презентації на основі дібраного матеріалу.

КРОК 9. Оформлюємо мультимедійну презентацію, максимально застосовуючи можливості програми PowerPoint.

КРОК 10. Апробуємо заняття.

Діючи за цим алгоритмом, педагоги матимуть змогу успішно підготуватися до заняття.

5. Переваги використання мультимедійних презентацій

Серед беззаперечних переваг використання мультимедійних презентацій під час організації освітнього процесу педагогами ми виокремили такі:

- *виняткову простоту і найширші можливості редагування*, що дає змогу легко змінювати дизайн, структуру і зміст презентації аж до повної заміни всього змісту. Це уможливує використання готової презентації для дошкільників одного віку як основи для швидкого створення презентацій до занять схожої тематики;

- *широкі можливості в області інтернет-технологій*, що дають змогу, зберігши презентацію навчального курсу як веб-сторінку або веб-архів, опублікувати її в інтернеті, зробивши доступною для інших зацікавлених користувачів, як для індивідуальної, так і для спільної роботи;

- *стимулювання активної пізнавальної діяльності* дошкільників не лише на занятті, але і поза ним.

Готова продукція — презентації та невеликі навчальні комп'ютерні ігри, які були створені творчою групою і набули впровадження у практику, дали нам змогу частково відмовитися від деяких видів наочності й максимально зосередити увагу вихователів на конструюванні ходу заняття, оскільки управління програмою, а значить і інформацією, зводилося до простого натиснення на ліву клавішу миші [5].

6. Трисдина дидактична мета та структура занять із використанням КТ

Необхідно зазначити, що при використанні на занятті мультимедійних технологій структура заняття принципово не змінювалася. У ньому, як і раніше, зберігалися всі основні етапи; змінювалися, можливо, лише їх тимчасові характеристики. У ході заняття вихователь поетапно виводить необхідний матеріал на екран і розглядає основні питання певної теми. У разі використання слайду-завдання він організовує обговорення поставленого запитання і підбиває його підсумки. За потреби педагог може замінити текст, малюнок або просто приховати непотрібні слайди. Ці можливості програми давали змогу максимально підлаштувати будь-яку наявну презентацію під конкретні цілі заняття з певною групою дітей.

Розробляючи модель освітнього процесу на основі інтеграції ІКТ, ми враховували, що на різних етапах заняття можливості використання мультимедійних технологій можуть бути різними. Розглянемо це у *Таблиці 1*.

Варто зазначити, що етап мотивації дошкільників на занятті у разі інтеграції ІКТ збільшується і несе пізнавальне навантаження. Це необхідна умова успішності навчання, оскільки без інтересу до поповнення знань, без уяви і емоцій пізнавальна діяльність дошкільника неможлива. Крім того, за допомогою мультимедійних презентацій та навчальних ігор можна використовувати різні форми організації пізнавальної діяльності:

- фронтальну;
- групову;
- індивідуальну.

Таблиця 1

Етапи заняття	Зміст	Мета	Умови досягнення позитивних результатів
Організаційний	<ul style="list-style-type: none"> повідомлення теми і мети заняття 	<ul style="list-style-type: none"> підготувати дітей до роботи на занятті 	<ul style="list-style-type: none"> доброзичливий настрій вихователя швидке включення групи в діловий ритм забезпечення повної готовності до роботи
Актуалізація опорних знань	<ul style="list-style-type: none"> запитання і завдання, що підводять до необхідності вивчення теми коротке узагальнення раніше вивченого матеріалу 	<ul style="list-style-type: none"> збагачувати і розширювати знання дітей з теми актуалізувати необхідні опорні знання і способи дії 	<ul style="list-style-type: none"> формування дидактичної мети спільно з дітьми використання різних прийомів організації діяльності дітей щодо усвідомлення мети заняття
Формування нових понять і способів дій	<ul style="list-style-type: none"> основні поняття схеми таблиці малюнки анімація відеофрагменти засоби ілюстрування нового матеріалу 	<ul style="list-style-type: none"> демонструвати новий навчальний матеріал 	<ul style="list-style-type: none"> застосування різних способів активізації розумової діяльності дітей залучення дітей до пошукової роботи, до самоконтролю під час засвоєння та систематизації знань
Застосування знань, формування умінь	<ul style="list-style-type: none"> запитання і завдання, що потребують розумової активності і творчого осмислення матеріалу демонстрація правильного рішення при виникненні труднощів 	<ul style="list-style-type: none"> розв'язувати тренувальні завдання 	<ul style="list-style-type: none"> використання різних способів закріплення знань звернення вихователя до дітей із пропозицією уточнити відповідь товариша, поглянути на проблему, яку опрацьовують, з іншого боку
Контрольно-аналітична діяльність	<ul style="list-style-type: none"> завдання різного рівня складності використання нестандартних ситуацій у застосуванні знань, що перевіряють 	<ul style="list-style-type: none"> організувати контроль і самоконтроль 	<ul style="list-style-type: none"> використання різних способів контролю самоконтролю знань рецензування робіт із визначенням позитивних моментів і недоліків у знаннях

Триєдина дидактична мета заняття

Застосування ІКТ під час занять з дітьми дає змогу педагогу найбільш оптимально й ефективно реалізувати його триєдину дидактичну мету:

- *освітній аспект* — сприймання навчального матеріалу, осмислення зв'язків і відношень між об'єктами вивчення;
- *розвивальний аспект* — розвиток пізнавального інтересу у дітей, вміння узагальнювати, аналізувати, порівнювати, на основі цього — активізація творчої діяльності;

- *виховний аспект* — виховання наукового світогляду, вміння чітко організувати самостійну і групову роботу, виховання відчуття підтримки, взаємодопомоги.

Слід наголосити, що при моделюванні системи роботи щодо формування природознавчої компетентності дошкільників з інтеграцією ІКТ ми брали до уваги те, що у сучасній освіті комп'ютер не дає змоги розв'язати всі проблеми. Він швидше залишається лише багатофункціональним технічним засобом освіти. Тому не менш важливими є й інші сучасні педагогічні технології та інновації в освітньому процесі, які дають змогу не просто «вкласти» в кожного вихованця певний запас знань, насамперед створити умови для прояву пізнавальної активності дітей.

Інформаційні технології лише в сукупності з правильно підібраними (або спроектованими) технологіями розвитку особистості, на наш погляд, створюють необхідний рівень якості, варіативності, диференціації й індивідуалізації освітнього процесу.

7. Сучасний освітній процес та інформаційно-комунікаційні технології

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

- *підвищити інформативність* різних форм роботи з дітьми;
- *стимулювати мотивацію* навчання;
- *поліпшити наочність* навчання;
- *закріпити* найскладніші моменти пізнавального процесу;
- *реалізувати доступність сприймання* інформації завдяки паралельному представленню інформації в різних модульностях — візуальній і слуховій;
- *зосередити увагу* дітей у фазі її біологічного зниження за рахунок художньо-естетичного оформлення слайдів або доцільно застосованої анімації та звукового ефекту;

- *повторити* (перегляд, коротке відтворення) матеріал попередніх занять;

- *створити* для дітей та педагогів психологічно комфортні умови роботи у процесі пізнавальної діяльності;

- *зробити процес навчання і розвитку дітей простим і ефективним*, звільнити педагогів від рутинної ручної роботи.

Інтегруючи інформаційно-комунікаційні технології у освітній процес ДНЗ має розробитись модель педагогічного дизайну, зокрема:

- *визначити напрями діяльності педагогічного колективу* щодо оновлення педагогічного дизайну в ДНЗ на основі інтеграції ІКТ;

- *розробити зміст і форми організаційно-методичної роботи* з педагогічним колективом у напрямі розв'язання проблеми оновлення педагогічного дизайну в ДНЗ шляхом упровадження ІКТ;

- *створити систему методичного забезпечення* життєдіяльності дітей в оновленому педагогічному дизайні, зокрема розробити й обґрунтувати систему роботи з формування природознавчої компетентності дошкільників із другої молодшої до старшої групи, що містить:

- **перспективні плани роботи** з організації освітньої роботи з дітьми на заняттях та поза ними з другої молодшої до старшої групи;

- **конспекти занять курсу «Віконечко у природу»** (формування природничо-екологічної компетентності відповідно до освітньої лінії «Дитина у природному довкіллі») з другої молодшої до старшої групи на основі впровадження інтерактивних форм роботи з дітьми;

- **повноцінну багатofункціональну медіатеку**, яка охоплює мультимедійні засоби навчання, розраховані на різні вікові категорії вихованців дошкільної ланки щодо формування екологічної свідомості;

- **систематизовану віртуальну інтернет-бібліотеку**, яка надає всім учасникам освітнього процесу широкі можливості для використання необхідної інформації, систематизованої за розділами;

• **каталог інформаційних баз даних**, які містять вичерпну організаційну, методичну та консультаційну інформацію щодо реалізації навчальних і творчих проєктів.

Працюючи за цієї моделлю педагогічного дизайну, що ґрунтується на інтеграції ІКТ, ми досягли значних результатів, які свідчать, що запропонована нами система є ефективною щодо розв'язання проблеми підвищення якості дошкільної освіти.

У процесі проведення роботи були виявлені й експериментально перевірені педагогічні умови, методи та засоби сучасного освітнього процесу в дошкільному навчальному закладі, які забезпечують розвиток особистості дитини та сприяють підвищенню професійної компетентності педагогів, реалізації їх творчого потенціалу. За результатами роботи була повністю **підтверджена гіпотеза**: впровадження ІКТ в освітній простір сприяє становленню особистості дошкільників та формуванню їхньої життєвої компетентності.

Завдання для самостійної роботи

1. Користуючись мережею Інтернет підібрати розвивальні онлайн-ігри для дітей старшого дошкільного віку (3-5)
2. Розробити заняття із використанням ІКТ для дітей старшого дошкільного віку (2-3)
3. Зробити аналіз позитивних та негативних сторін щодо використання ІКТ у ДНЗ на власний розсуд (у вигляді таблиць)
4. Підібрати перелік дитячих розвивальних ігрових програм, що можуть використовуватися на заняттях чи гуртках з навчання дошкільників основ комп'ютерної грамотності (ігрові програми на власний розсуд)

Лекція 2. Використання інформаційно-комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі дошкільного закладу. Локальні документи

Мета. *уточнити, розширити та конкретизувати знання студентів про особливості використання інформаційно-комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі дошкільного закладу. Поглиблювати знання про особливості змісту локальних документів; розвивати логічне мислення на основі загальнорозумових дій та операцій, стимулювати розвиток умінь студентів аргументувати свою відповідь; підтримувати інтерес до майбутньої професії, нових засобів навчання.*

План

1. Інформаційне середовище закладу як його створити
2. Використання інформаційних технологій в освітньому процесі
3. Інтернет-ресурси та прикладні програмні засоби для працівників дитячих садків
4. Критерії оцінки настільних, комп'ютерних та інших ігор, іграшок та ігрових споруд для дітей
5. Використання ІКТ у роботі вихователя з батьками, вихователя-методиста, практичного психолога, керівника закладу та настільно-видавничої діяльності закладу
6. Локальні документи дошкільного навчального закладу щодо застосування ІКТ

Література: [4, с. 22-30], [5, с. 31-36], [6, с. 33-46]

Нині людина не зможе жити в інформаційному суспільстві майбутнього, не володіючи уміннями використання комп'ютера, ведення інформаційного діалогу, застосування комп'ютера як засобу у своїй повсякденній побутовій та виробничій діяльності.

1.Інформаційне середовище закладу як його створити

Що таке єдине інформаційне середовище закладу як його створити?

В інструктивно-методичному листі МОН України від 20.06.2011 р. № 1/9—482 «Про роботу дошкільних навчальних закладів у 2011/2012 навчальному році» наголошено, що *дошкільні заклади мають докласти максимум зусиль для забезпечення і підвищення якості дошкільної освіти через створення комплексного методичного забезпечення освітнього процесу ДНЗ із використанням інформаційних комп'ютерних технологій* [6]. Завдяки широкому впровадженню інформаційних технологій вдасться забезпечити перехід на новий рівень аналізу, оцінки, контролю за якістю діяльності як вихованців, так і педагогів та управлінців.

Інформатизація освітнього закладу — це впровадження інформаційних технологій (ІТ) в усі напрями і види освітньої діяльності.

До основних цілей інформатизації належать:

- підвищення якості, доступності та гнучкості освіти;
- підвищення ефективності управління;
- формування інформаційної культури.

Реалізація зазначених цілей можлива лише при комплексному підході до інформатизації, коли в освітньому закладі створено єдине інформаційне середовище (ЄІС), до якого входять матеріально-технічні, інформаційні і кадрові ресурси, що забезпечує автоматизацію управлінських та педагогічних процесів, узгоджену обробку та використання інформації, повноцінний інформаційний обмін. ЄІС передбачає наявність нормативно-організаційної бази, технічного і методичного супроводу.

Використання інформаційних технологій у навчально-виховній роботі є лише частиною інформаційного середовища дошкільного навчального закладу. Інформатизація ДНЗ передбачає використання ІТ в адміністративній, фінансово-господарській, педагогічній та методичній діяльності. Вона

охоплює всіх учасників освітнього процесу: вихованців, батьків (або осіб, що їх замінюють), педагогічних та адміністративних працівників.

Використання інформаційних технологій в адміністративній, фінансово-господарській та методичній діяльності дає змогу ефективно керувати ресурсами, контингентом, освітнім процесом, забезпечувати комунікацію і передбачає наявність електронних баз даних, архівів, електронної адреси і сайту дошкільного закладу.

Для успішного створення єдиного інформаційного середовища ДНЗ слід виконати такі умови:

- оснастити комп'ютерами всі блоки інформаційного простору;
- забезпечити мотивацію використання інформаційних систем у кожного з виконавців на своїй ділянці;
- забезпечити підвищення кваліфікації в галузі інформаційних технологій всіх співробітників;
- розподілити весь обсяг інформації за виконавцями;
- організувати локальну мережу закладу;
- обладнати мультимедійний кабінет;
- забезпечити вільний доступ до Інтернету;
- організувати обмін досвідом у самому дошкільному закладі.

Класичний варіант обладнання ДНЗ засобами інформатизації — це:

- кабінети завідувача (директора) та заступника з АГЧ: комп'ютер, принтер, ксерокс, доступ до інтернет, локальна мережа закладу;
- кабінет вихователя-методиста: комп'ютер, принтер, ксерокс, сканер, цифровий фотоапарат, доступ до Інтернет, локальна мережа закладу.

2. Використання інформаційних технологій в освітньому процесі

Робота з дітьми

У сучасному світі комп'ютер є своєрідним «інтелектуальним знаряддям», що дає людині змогу вийти на новий інформаційний рівень.

Його можна розглядати і як сучасний засіб діяльності старшого дошкільника. Дитина, яка оволоділа елементами комп'ютерної технології, здатна краще розмірковувати, розв'язувати задачі у внутрішньому плані, почуватися компетентною.

Доцільно *ознайомити* дітей із можливостями використання обчислювальної техніки в різних сферах життя суспільства; *сформувати* знання, вміння та навички, потрібні для свідомого оволодіння елементами комп'ютерної грамотності.

Важливо *сформувати* у старших дошкільників елементарне уявлення про комп'ютер як сучасний технічний засіб, що *розширює* інформаційні обрії, *допомагає* орієнтуватись у світі в умовах високої технізації життя; *створювати* передумови для розвитку теоретичного мислення, елементарної рефлексії (усвідомлення) способів дій; *ознайомлювати* з особливостями комп'ютера, зі способами керування ним за допомогою клавіатури, миші; *виховувати* здатність розмірковувати, варіювати, використовувати попередній досвід; *навчити* дотримуватися правил безпечної поведінки під час роботи з комп'ютером.

Навчання дітей комп'ютерної грамотності передбачає такі форми роботи:

- *бесіди* про комп'ютер та його значення в житті сучасної людини, про сучасні інформаційні технології, будову та основні складники комп'ютера;
- *практичні заняття*, спрямовані на засвоєння дошкільником елементарних прийомів роботи за комп'ютером, розвиток його здібностей, розширення та поглиблення уявлень про навколишній світ за допомогою спеціальних комп'ютерних програм.

Для практичних занять слід використовувати навчально-розвивальні та ігрові комп'ютерні програми, спеціально розроблені для дошкільнят, зміст та оформлення яких відповідає віковим психофізіологічним особливостям дітей, інше програмне забезпечення не використовується.

Тривалість заняття — не більше 12хв. Забороняється одночасно користуватися одним комп'ютером двом або більше дітям.

Організуюючи роботу старшого дошкільника за комп'ютером, педагог має дотримуватися санітарно-гігієнічних вимог, визначених нормативними документами.

Проведення ігор і занять із використанням комп'ютерів в умовах дошкільного закладу передбачає організацію комп'ютерно-ігрового комплексу, до складу якого входять комп'ютерна зала (кімната), ігрова зала та зала релаксації.

У комп'ютерній залі(світлому, провітреному приміщенні) розміщують комп'ютери. *Заларелаксації*— своєрідна оаза природи, де розміщено квіти, акваріуми з рибками, клітки з декоративними птахами тощо. Тут діти та педагог відпочивають, емоційно розвантажуються, виконують гімнастику для втомлених очей. *Ігровий релаксаційний простір* комп'ютерно-ігрового комплексу можна використовувати також для ігор і занять природничого циклу в звичному розпорядку дня.

Особлива увага приділяється дотриманню старшими дошкільниками правил техніки безпеки. Для цього складається простий перелік правил користування комп'ютером, обов'язковий для всіх, і з використанням казкових персонажів обігрується кожне з них та всі разом.

Плануючи ігри та заняття за комп'ютером, варто зважати на *багатофункціональність* комп'ютерних програм. Вони допомагають дитині здійснювати режисерську гру, стимулюють креативні здібності, гнучкість мислення, навчають грамоти, конструювання, математики, іноземної мови тощо. За допомогою навчально-розвивальних програм старший дошкільник зможе збагатити свої уявлення про навколишній світ, власне «Я».

Ігри та заняття з використанням комп'ютерних технологій проводяться відповідно до загального плану освітньої роботи з дітьми в дошкільному закладі.

Використання мультимедійного проектора та проекційного екрана передбачає групову форму роботи з дітьми та значно знижує ризик виникнення різних видів втоми. *Тривалість занять може бути збільшена удвічі-тричі* порівняно з роботою за персональними комп'ютерами. Такий вид організації занять близький до традиційного.

Інтерактивна дошка, виконує всі ті самі функції, що й проектор з екраном, лише до них додаються специфічні можливості програмного забезпечення, що поставляється в комплекті з пристроєм. Це може бути:

- *«розумне перо»* перетворює об'єкти, намальовані від руки, на фігури правильної форми;
- *шторка* — дає змогу приховати частину екрана;
- *функція «фотоекрана»* — дає змогу зробити знімок всього екрана або виділеної частини при перегляді відео, роботі в Інтернеті;
- *функція розпізнавання тексту* — дає змогу слова, написані від руки, перетворити на друковані символи;
- *колекції зображень*;
- *секундомір*;
- можливість *переміщувати об'єкти* в просторі інтерактивної дошки;
- можливість *додавати анотації* поверх будь-яких програм, документів, відео.

При організації роботи з дошкою слід стежити, щоб промінь проектора не світив у очі дітям: це може викликати опік сітківки, рекомендується розташовувати проектор на стелі. Дошка має бути закріплена так, щоб діти могли дістати до її верхньої частини.

Одним з найперспективніших напрямів під час роботи з інтерактивним обладнанням є використання прикладних програмних засобів (ППЗ). Для ефективного використання можливостей дошки найкраще підходять ППЗ, забезпечені інтерактивними елементами управління (навігації). В цьому разі реалізується можливість переміщення об'єктів у просторі інтерактивної дошки за допомогою стилуса.

Перевагою для педагога в застосуванні прикладних програмних засобів є можливість використання вже готових матеріалів, записаних на диски, використовуючи які вихователь може створити і власну розробку.

3. Інтернет-ресурси та прикладні програмні засоби для працівників дитячих садків

З приходом у наше життя інформаційних технологій та Інтернету вихователі можуть оптимізувати свою працю, зокрема і царини пошуку інформації. Для цього достатньо мати доступ в Інтернет.

При використанні матеріалів з ресурсів мережі Інтернет потрібно попередньо співвідносити їх з основними компонентами реалізованої методичної системи навчання — її цілями, змістом, методами, організаційними формами і застосовуваними засобами навчання. Залучені ресурси мають уписуватися в цю систему, не суперечити їй, відповідати її компонентам.

Прикладні програмні засоби — це комп'ютерні програми, призначені для використання в навчальному процесі.

Використання ППЗ дає змогу розв'язати такі завдання: забезпечення зворотного зв'язку з дітьми та індивідуалізації навчання;

- поліпшення якості наочності;
- додаткове інформування;
- моделювання досліджуваних процесів або явищ;
- організація колективної та групової роботи;
- підвищення мотивації навчання;
- стимулювання ініціативності дітей;
- розвиток у дітей творчого мислення.

Залежно від розв'язуваних завдань і способу взаємодії прикладних програмних засобів із користувачем, їх можна поділити на такі типи:

- демонстраційні засоби;
- інформаційні джерела;

- моделювальні засоби;
- інструментальні засоби;
- навчальні програми;
- тренажери;
- контролюючі засоби;
- розвивальні ігри;
- електронні підручники;
- електронні навчальні посібники;
- навчально-ігрові засоби.

Для проведення занять із дітьми широко застосовуються навчальні програми, розвивальні ігри та навчально-ігрові засоби для підготовки вихователів до занять із використанням ілюстративних та роздаткових матеріалів — демонстраційні засоби, інформаційні джерела та електронні навчальні посібники тощо.

4.Критерії оцінки настільних, комп'ютерних та інших ігор, іграшок та ігрових споруд для дітей

Установлюються дві групи критеріїв. Критерії першої групи гарантують безпеку дитини, її захист від негативних впливів іграшки на здоров'я та емоційне благополуччя.

До цієї групи входять критерії, що покликані захищати дитину від ігор, які:

- 1) провокують дитину на агресивні дії;
- 2) викликають у неї прояви жорстокості щодо персонажів гри, у ролі яких виступають ігрові партнери (однолітки, дорослі) або сама сюжетна іграшка;
- 3) мають провокаційні ігрові сюжети, пов'язані з аморальністю й насильством;
- 4) викликають нездоровий інтерес до сексуальних проблем, що виходять за рамки вікової компетенції дитини;

5) провокують дитину до зневажливого або негативного ставлення до расових особливостей і фізичних недоліків інших людей.

До складу критеріїв другої групи належать якості іграшки, спрямовані на забезпечення розвитку дитини. Це:

- поліфункціональність: іграшка може бути гнучко використана відповідно до задуму дитини, сюжету гри в різних функціях;
- можливість застосування у спільній діяльності: іграшка може бути придатна до використання в колективних видах діяльності (зокрема за участю дорослого) і може ініціювати спільні дії;
- дидактична цінність: іграшка виступає засобом навчання дитини;
- естетична цінність: іграшка є засобом художньо-естетичного розвитку дитини, залучає її до світу мистецтва, може бути виробом художніх промислів.

Наявність в Іграшки хоча б однієї з якостей першої групи означає невідповідність цієї іграшки критеріям. Наявність в іграшки хоча б однієї якості другої групи свідчить про її освітню цінність.

Наведеними критеріями варто керуватися при організації в ДНЗ роботи з прикладними програмними засобами та його вибору. Перш ніж запропонувати дітям комп'ютерну програму, потрібно всебічно її вивчити.

5. Використання ІКТ у роботі вихователя з батьками, вихователя-методиста, практичного психолога, керівника закладу та настільно-видавничої діяльності закладу

Залучення батьків до участі у виховному процесі в загальноосвітньому закладі сприяє створенню сприятливого клімату в сім'ї, психологічного та емоційного комфорту дитини в дошкільному закладі та за його межами. Завдяки підвищенню педагогічної і психологічної культури батьків через проведення батьківських зборів, спільну діяльність, використання ІКТ робота буде успішнішою.

Вивчивши особливості людського сприйняття, педагоги і психологи зробили висновок, що найбільш якісне засвоєння нового матеріалу досягається при поєднанні словесного викладу та використання засобів наочності, які дають змогу візуально подати пропоновану інформацію.

Для того, щоб дитячий садок став джерелом інформації про дитину, розвиток дитячо-батьківських взаємин, нові форми спільної пізнавальної та комунікативної діяльності у тріаді «дитина — батьки — педагог», пропонуємо обладнати в ДНЗ сімейну медіатеку, де інформація може зберігатися не лише в книжках, а й на дисках, аудіо- та відеокасетах.

Молодим батькам (особливо татам) буде цікавіше ознайомитися з актуальними питаннями щодо виховання дітей, використовуючи медіапосібники, а також освітні портали і сайти в інтернаті. Наше завдання— створення таких мультимедійних посібників, ознайомлення батьків з адресами порталів.

Не менш ефективна форма роботи — це інформаційний стенд. Утім, його функції може виконувати і спеціально створений Інтернет-ресурс — сайт дошкільного закладу.

Сайт садка може бути доступним для різних груп користувачів засобів Інтернет-технологій. Цей інформаційний ресурс призначений для надання дітям, їхнім батькам, педагогам різноманітної інформації про історію закладу, педагогічний колектив, останні події, що відбулися. Він дає змогу спілкуватися батькам і педагогам. Тут можна дізнатися про результати інноваційної діяльності садка, зміцнення його матеріально-технічної бази.

Окрім цього, сайт ДНЗ або інших освітніх закладів може стати для батьків джерелом інформації навчального, методичного або виховного характеру. Зі сторінок таких сайтів батьки можуть отримати інформацію про методи зміцнення здоров'я дітей, їхню безпеку, правила поведінки дитини в сім'ї та в суспільстві, корисні поради з навчання і виховання дошкільників.

Через телекомунікації батьки можуть відстежувати навчально-виховний процес своїх дітей, отримувати інформацію про проблеми, що виникають у навчанні, і поради, спрямовані на вирішення конкретних проблем у взаємодії з педагогом.

Використання ІКТ у роботі вихователя-методиста

Вихователь-методист може використати комп'ютер при:

- оформленні ділової документації;
- проведенні контрольної-аналітичної діяльності (підготовка схем аналізу), обробці даних (результативність у вигляді графіків, діаграм, атестація педагогів, рівень знань дітей з різних розділів програми тощо);
- роботі в мережі Інтернет з питання самоосвіти та накопичення інформаційного матеріалу;
- оформленні атестаційних матеріалів;
- розробці презентацій до семінарів, методичних об'єднань, конференцій, педагогічних рад, консультацій для вихователів;
- використанні мультимедійного супроводу в роботі з дітьми на заняттях, проведенні свят та розваг, режимних процесів;
- проведенні консультацій, батьківських зборів, Днів відкритих дверей тощо;
- оформленні картотеки періодичних видань, обліку методичної та художньої літератури;
- оформленні стендів, інформаційних куточків;
- оформленні буклетів, передового педагогічного досвіду роботи кращих вихователів, матеріалів для участі в різноманітних конкурсах;
- накопиченні ілюстративних матеріалів для випуску санітарних бюлетенів, порад для батьків, оформлення презентацій, буклетів;
- обміні досвідом роботи з іншими педагогічними колективами.

Використання ІКТ у роботі практичного психолога

Практичний психолог, використовуючи ІКТ, може фіксувати в електронному вигляді результати проведення психолого-педагогічної діагностики готовності дітей до навчання. А завдяки мережі Інтернет — обирати та впроваджувати в практику розвивальні, корекційні програми навчально-виховної діяльності відповідно до статевих, вікових, інших особливостей дітей.

Загалом ІКТ у діяльності практичного психолога дошкільного закладу можна використовувати при:

- оформленні ділової документації, а також інформаційного куточка для педагогів і батьків;
- діагностуванні педагогів із використанням комп'ютерних діагностичних методик (тести Люшера, Равена, Векслера);
- діагностуванні дітей за допомогою комп'ютерних методик;
- обробці даних результатів проведених досліджень у вигляді схем і діаграм;
- корекційно-розвивальній роботі з дітьми за допомогою розвивальних програм;
- розробці презентацій для виступу на семінарах, конференціях, батьківських зборах;
- використанні мультимедійного супроводу під час проведення тренінгів, психологічних ігор тощо.

Використання ІКТ у діяльності керівника закладу

Керівник дошкільного закладу може використовувати ІКТ для:

- роботи в міській освітній мережі;
- обчислення стажу роботи працівників;
- співпраці з дошкільними закладами інших міст України, Росії тощо;
- створення бази даних працівників ДНЗ, дітей та батьків;

- роботи з документацією (звіти, інформація в різні органи, накази, довідки тощо);
- участі у форумах, чатах, конференціях;
- опрацювання нормативно-правової документації у результаті використання Інтернет;
- створення портфоліо педагогічних працівників та дошкільного закладу загалом;
- оформлення внутрішнього контролю за службами в електронному вигляді тощо.

Використання ІКТ для настільно-видавничої діяльності закладу

У дошкільному навчальному закладі настільно-видавничу продукцію використовують для того, щоб привернути увагу відвідувачів, поінформувати батьків та яскраво оформити стенди і приміщення.

Знання основ видавничої справи дасть змогу працівнику ДНЗ створити:

- барвисті оголошення про заходи;
- елементи фірмового стилю в оформленні;
- інформаційні буклети про ДНЗ;
- ефектно і грамотно оформлені документи;
- грамоти, дипломи, листівки та інший вітальний матеріал;
- матеріал стимулювального, заохочувального характеру;
- барвисті завдання для занять із вихованцями тощо.

Переваги настільно-видавничої продукції, створеної за допомогою персонального комп'ютера такі:

- багаторазове тиражування;
- друк на папері різних форматів і фактури;
- зберігання в електронному форматі у вигляді заготовок і використання тривалий час;
- швидке внесення змін;

- компонування кількох документів в єдине ціле;
- використання фрагмента друкованої продукції тощо.

Використання ІКТ для настільно-видавничої діяльності дає змогу створити фірмовий стиль кожного дошкільного закладу. Фірмовий стиль, покликаний забезпечити індивідуальність ДНЗ, є однією зі складових іміджу. Це насамперед зоровий образ закладу, його відмінність від інших. І для маленьких дітей та їхніх батьків такі моменти дуже важливі.

Складовими фірмового стилю дошкільного закладу можуть бути такі елементи:

- інформаційна документація — візитки, буклети, листівки, плакати, оголошення;
- офіційна документація — бланки, теки, конверти, грамоти, дипломи;
- сувенірна продукція — календарі, блокноти, значки, брелоки;
- стиль оформлення інтер'єрів, інформаційних стендів;
- сайт дошкільного закладу.

Елементами, що створюють фірмовий стиль, як правило, є логотип, набір шрифтів, фірмовий колір.

Науково-технічний прогрес висуває нові вимоги до змісту та організації навчально-виховного процесу. З'являються нові технології і засоби інформатизації, які завдяки пріоритетному національному проекту «Сто відсотків», що передбачає повне оволодіння всіма категоріями дошкільних працівників навичками роботи з ПК, ІКТ, активно використовуються в дошкільних закладах України.

Сьогодні в Києві годі знайти бодай один дитячий садок, у якому не було б комп'ютера. Багато ДНЗ оснащені ксероксами, сканерами, принтерами, деякі — комп'ютерними класами та інтерактивними дошками. Навіщо ж усі ці технічні засоби потрібні дошкільному закладу? Засоби інформатизації необхідні ДНЗ насамперед для якіснішої організації

всієї діяльності дошкільного закладу. Адже комп'ютерні технології можуть бути успішно використані в усіх царинах діяльності дошкільного навчального закладу.

6. Локальні документи дошкільного навчального закладу щодо застосування ІКТ

В умовах динамічності сучасного життя, постійного вдосконалення й ускладнення технологій інформатизація сфери дошкільної освіти набула фундаментального значення. Цей напрям розвитку освітньої галузі, як наголошено в державних документах (див. Додаток 1), визнано **одним із пріоритетних**.

Із виникненням потреби впровадження та застосування інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) перед дошкільним навчальним закладом постали такі **завдання**:

- *розробити* локальні документи, врахувавши нові умови праці;
- *доповнити* посадові інструкції з огляду на появу нових функціональних обов'язків працівників;
- *організувати* чіткий контроль за використанням мережі інтернет тощо.

Тож було розроблено комплект документів місцевого значення, що носять нормативний характер та регламентують діяльність дошкільного закладу щодо впровадження і застосування ІКТ.

Комплект містить такі локальні документи:

- Наказ «Про створення творчої групи» з упровадження ІКТ у освітній процес ДНЗ (див. Додаток 2);
- Положення про роботу творчої групи з упровадження ІКТ у освітній процес ДНЗ (див. Додаток 3);
- Наказ «Про створення сайту ДНЗ» (див. Додаток 4);
- Положення про сайт ДНЗ (див. Додаток 5);
- Положення про мультимедіатеку ДНЗ (див. Додаток 6);

- Положення про порядок користування інтернетом у ДНЗ (*див. Додаток 7*);
- Орієнтовні формулювання для внесення змін у посадові інструкції працівників ДНЗ (*див. Додаток 8*).

Ці документи є обов'язковими до виконання для всіх чи окремих категорій працівників дошкільного закладу.

Наказ керівника установи про затвердження і введення в дію прийнятого локального акта доводять до відома всіх заінтересованих сторін. Ця інформація має бути відкритою і доступною для всіх учасників освітнього процесу, функції та інтереси яких вона зачіпає.

Розв'язання проблеми формування професійної компетентності педагога в умовах інформатизації сучасної освіти потребує змін не лише змісту наявної підготовки педагогічних кадрів, а і створення належних організаційно-педагогічних умов для впровадження сучасних комп'ютерних та інформаційних технологій в освітній процес. З огляду на це виникла необхідність ведення таких журналів, як:

- Журнал реєстрації користувачів мережі інтернет (*див. Додаток 9*);
- Журнал обліку використання мультимедійної та комп'ютерної техніки педагогами (*див. Додаток 10*).

Завдання для самостійної роботи

1. Проаналізувати Наказ «Про створення творчої групи» з упровадження ІКТ у освітній процес ДНЗ
2. Дати письмовий аналіз щодо «Положення про роботу творчої групи з упровадження ІКТ у освітній процес ДНЗ»
3. Дати характеристику наказу «Про створення сайту ДНЗ»
4. Дати ґрунтовний аналіз «Положенню про сайт ДНЗ»
5. Охарактеризувати «Положення про мультимедіатеку ДНЗ»

6. Охарактеризувати «Положення про порядок користування інтернетом у ДНЗ»

7. Дати письмовий аналіз щодо орієнтовних формулювання для внесення змін у посадові інструкції працівників ДНЗ

8. Розробити та заповнити журнал реєстрації користувачів мережі Інтернет

9. Розробити та заповнити журнал обліку використання мультимедійної та комп'ютерної техніки педагогами

Лекція 3. Інформаційно-комунікаційна компетентність педагогів ДНЗ. Перспективне планування впровадження комп'ютерних технологій у освітній процес дошкільного закладу

Мета. *уточнити, розширити та конкретизувати знання студентів про особливості інформаційно-комунікаційної компетентності педагогів ДНЗ. Навчити розробляти перспективне планування щодо впровадження комп'ютерних технологій у освітній процес дошкільного закладу; розвивати логічне мислення на основі загальнорозумових дій та операцій, стимулювати розвиток умінь студентів аргументувати свою відповідь; підтримувати інтерес до майбутньої професії, нових засобів навчання.*

План

1. Роль методичної служби в упровадженні ІКТ у професійну діяльність педагогів
2. Нормативні документи, що регламентують упровадження ІКТ у діяльність ДНЗ та труднощі впровадження КТ в освітній процес ДНЗ
3. Особливості розроблення перспективного планування впровадження КТ в освітній процес
4. Диференційований підхід до розроблення перспективного планування

Література: [5, с. 40-47], [6, с. 49-54],

Однією зі складових фахової компетентності педагога, важливість якої обумовлена останніми змінами в освіті, є компетентність у сфері інформаційно-комунікаційних технологій. Але під ІКТ-компетентністю педагога не можна розуміти розрізнені знання і навички роботи на комп'ютері. ІКТ-компетентність — це насамперед здатність до засвоєння відповідних знань і розв'язання завдань в освітній та

професійній діяльності за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій

В останні роки суттєво змінилася роль інформаційно-комунікаційних технологій в усіх сферах діяльності людини. Система освіти не є винятком. Державний стандарт, Концепція Державної цільової програми впровадження у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій «Сто відсотків» на період до 2015 року і, нарешті, технічний прогрес ставлять перед освітою завдання сприяти формуванню у педагогів ІКТ-компетентності. Адже сучасний педагог має бути професіоналом, здатним сформуванню у дошкільника вміння жити в інформатизованому суспільстві та допомогти дитині успішно соціалізуватися в сучасному світі.

1. Роль методичної служби в упровадженні ІКТ у професійну діяльність педагогів

Упровадження ІКТ у професійну діяльність педагогів — **пріоритетний напрям** модернізації української освіти у цілому та дошкільної зокрема. Комп'ютеризація дошкільного навчального закладу допоможе ефективніше організувати освітній процес, відкриє нові можливості комплексного застосування інноваційних технологій. Але упровадження ІКТ в практику роботи дошкільного закладу у значній мірі залежить від роботи методичної служби. Сучасному вихователю-методисту необхідно не лише самому оволодіти інформаційною культурою, але й активно сприяти удосконаленню ІКТ-компетентності кожного члена педагогічного колективу.

З огляду на це методична служба може проаналізувати рівень використання ІКТ у дошкільному навчальному закладі, де здебільшого виявлено **основні проблеми**, які потребували розв'язання, як-от:

— недостатній рівень ІКТ-компетентності педагогів;

— низький рівень використання ІКТ в освітньому процесі педагогами;

— недостатньо сформовані навички створення мультимедійних презентацій, портфоліо;

— низький рівень участі вихователів у дистанційних конкурсах та труднощі під час дистанційного навчання в Інституті педагогічної післядипломної освіти.

Основні **напрями поетапного впровадження ІКТ-технологій**, зокрема:

— створення інформаційно-методичного середовища;

— придбання комп'ютерів, ноутбука, принтера, сканера, ліцензійного програмного забезпечення;

— об'єднання комп'ютерів дошкільного навчального закладу в локальну мережу та підключення до інтернету;

— пошук, апробація і застосування електронних освітніх програм для педагогів;

— упровадження ІКТ в освітню роботу з дітьми;

— створення і ведення сайту дошкільного навчального закладу.

Щоб реалізувати цю програму, можна використати освітній проект «Вдосконалення ІКТ-компетентності педагогів» [5].

Мета проекту — надання допомоги та забезпечення методичного супроводу процесу освоєння та використання ІКТ педагогами у професійній діяльності

Завдання освітнього проекту:

- *підвищити професійний рівень педагогів шляхом реалізації безперервної освіти;*

- *сприяти зниженню психологічної напруги при освоєнні комп'ютерної техніки;*

- *надавати допомогу в освоєнні інновацій, у кваліфікованому виборі технологій, які поєднують традиційні та електронні ресурси;*

- *активізувати використання ІКТ* в освітньому процесі шляхом удосконалення відповідних навичок педагогів під час майстер-класів, консультацій, практикумів тощо;

- *сприяти участі педагогів* у міських та районних конференціях, семінарах з проблем застосування ІКТ в освіті;

- *створити банк* комп'ютерних навчальних програм, дидактичних та методичних матеріалів з використанням ІКТ у дошкільному навчальному закладі.

Реалізацію проекту розпочато з **вивчення готовності педагогів до впровадження ІКТ** у професійну діяльність. Спостереження за освітнім процесом у дошкільному закладі, анкетування педагогів дали нам змогу визначити:

- рівень ІКТ-компетентності педагогів;
- рівень мотиваційної готовності педагогів до впровадження ІКТ у професійну діяльність;
- специфіку потреб кожного педагога щодо удосконалення ІКТ-компетентності;
- ефективність використання ІКТ в освітньому процесі.

Проаналізувавши результати вивчення, ми визначили чотири групи педагогів, **критеріями відбору до яких** стали рівень ІКТ-компетентності та рівень мотиваційної готовності до впровадження ІКТ у професійну діяльність. Для кожної групи визначили форми і методи роботи, спрямованої на підвищення ІКТ-компетентності кожним педагогом, і організували поетапну освітню диференційовану роботу з ними.

Отже можемо визначити такі ознаки **ІКТ-компетентності педагога**:

- технологічний рівень володіння комп'ютером і мультимедійним обладнанням
- високий рівень опанування можливостями сервісів мережі інтернет
- самостійне створення дидактичних мультимедійних матеріалів та освітніх електронних ресурсів

- оприлюднення педагогічного досвіду в мережі інтернет.

2. Нормативні документи, що регламентують упровадження ІКТ у діяльність ДНЗ та труднощі впровадження КТ в освітній процес

Комп'ютер — один із сучасних засобів інтелектуального розвитку дітей у дошкільному навчальному закладі. Забезпечення дієвості, результативності та безпечності застосування цього засобу передусім залежить від професійного підходу педагогів до планування впровадження комп'ютерних технологій в освітній процес.

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

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

Труднощі впровадження КТ в освітній процес

Практика свідчить, що педагоги відчують значні труднощі у процесі впровадження комп'ютерних технологій задля освоєння дітьми завдань програми розвитку, за якою працюють. Це пов'язано з кількома **взаємозалежними причинами**, такими як:

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

Зокрема, **найістотніші труднощі виникають** у педагогів під час розроблення перспективного плану застосування комп'ютерних ігор, презентацій відповідно до тематичного принципу.

Нормативні документи, що регламентують упровадження ІКТ у діяльність ДНЗ:

- Закон України «Про основні засади розвитку інформаційного суспільства на 2007-2015 роки» від 9 січня 2007 р. № 537V
- Указ Президента України «Про заходи щодо забезпечення пріоритетного розвитку освіти в Україні» від 30 вересня 2010 р. № 926/2010
- Наказ МОН «Правила використання комп'ютерних програм у навчальних закладах» від 2 грудня 2004 р, № 903
- Розпорядження Кабінету Міністрів України «Про схвалення Концепції Державної цільової програми впровадження у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій «Сто відсотків» на період до 2015 року» від 27 серпня 2010 р. № 1722-р.

3. Особливості розроблення перспективного планування впровадження КТ в освітній процес

Обираючи форму та змістові компоненти перспективного планування впровадження КТ в освітній процес, доцільно використовувати таблицю, в якій передбачено **чотири змістові розділи** (див. *Таблиця 1*), як-от:

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

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

Таблиця 1

Перспективний тематичний план упровадження КТ в освітній процес

Місяць	Тема тижня	Мультимедійні (фото-, відео-) презентації (назва, мета, складові частини; під час якого заняття буде використано)	Комп'ютерні ігри, вправи (назва, мета, правила та хід гри; під час якого заняття буде використано)	Заняття з ознайомлення дітей з ОКГ (вид, назва, мета)
Вересень				

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

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

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

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

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

Мультимедійні презентації доцільно розробляти як до найскладніших для опанування дітьми пізнавальних тем, наприклад: «Хліб — усьому голова», «Народні традиції», так і для кожної теми, як-от: «Меблі», «Перелітні птахи», «Одяг», «Овочі, фрукти», «Кімнатні рослини», «Домашні птахи, тварини» тощо, представленої у перспективному плануванні

освітньої роботи з дітьми. Можна, звичайно, застосовувати готові мультимедійні презентації, запропоновані інтернет-сайтами, однак доцільніше створювати авторські педагогічні розробки, враховуючи індивідуальні особливості роботи у групі.

У цьому розділі перспективного планування впровадження КТ в освітній процес необхідно фіксувати назву гри, мету проведення, правила та хід гри. Якщо гра вводиться у заняття, то необхідно визначати назву цього заняття.

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

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

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

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

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

Комп'ютерні ігри **сприяють формуванню у дітей вмінь:**

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

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

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

- *пізнавальними;*
- *творчими;*
- *діагностичними.*

Пізнавальні заняття з ОКГ спрямовані на розвиток у дітей інтелектуальних здібностей, пізнавального інтересу, на формування знань,

умінь і навичок самостійної роботи дошкільників за комп'ютером — користування мишею, клавіатурою тощо.

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

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

Метою діагностичних занять є:

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

Комп'ютерні ігрові завдання для проведення діагностування розвитку дітей можуть бути розроблені у вигляді презентацій на основі діагностичних методик, запропонованих у професійних джерелах. Також можна застосовувати аналогічні, запропоновані інтернет-сайтами комп'ютерні ігрові завдання, враховуючи при цьому санітарно-гігієнічні норми.

Отже, у четвертому розділі перспективного планування впровадження КТ в освітній процес **«Заняття з ознайомлення дітей з ОКГ»** визначається тема заняття, його мета.

Структура занять з ознайомлення дітей з ОКГ

Структура занять з ознайомлення дітей з ОКГ **містить такі частини**, як:

- підготовча;
- основна;
- підсумкова.

У підготовчій частині заняття роль педагога полягає у тому, щоб «занурити» дитину у сюжет заняття. Це період підготовки до комп'ютерної гри через розвивальні ігри, бесіду, які дадуть дитині змогу впоратися з поставленим завданням. У цій частині заняття **доцільно провести** пальчикову гімнастику, елементи гімнастики для очей для підготовки зорового, моторного апаратів до роботи. Варто спочатку в ігровій формі навчити дітей правильно сидіти за комп'ютером, утримуючи найприроднішу позу, а вже потім — давати їм змогу працювати за комп'ютером

Основна частина заняття **передбачає оволодіння** правилами комп'ютерної гри. Педагогу важливо дібрати для дітей ігрові комп'ютерні завдання, які відповідали б пізнавальній темі тижня.

Під час підсумкової частини заняття діти повторюють вивчений матеріал, висловлюють свої враження від заняття, оцінюють власні дії.

Розділи плану можна заповнювати поступово залежно від змісту напрацювань педагога у цьому напрямі. Дуже часто педагоги намагаються заповнити «всі клітинки» перспективного плану одразу, вважаючи, що цим вони підтверджують свій професіоналізм у зазначеному питанні. Проте очевидно, що це формальний підхід до роботи, адже практики розуміють складність процесу добору комп'ютерних ігор та розробки мультимедійних презентацій. Педагог має знайти «золоту середину», щоб КТ не переважили практичних дій дітей з іншими засобами навчання та живого спілкування з однолітками й дорослими.

4. Диференційований підхід до розроблення перспективного планування

Можливим є корегування перспективного плану як за його розділами, так і за змістом кожного розділу (див. *Таблицю 2*). Це пов'язано з рівнем професійної компетентності педагога у впровадженні КТ, з

результатами діагностування розвитку дітей, складністю освітнього матеріалу тощо.

Таблиця 2

Перспективний план упровадження КТ в освітній процес за лініями розвитку

Пізнавальна тема	КТ	Пізнавальний розвиток			Мовленнєвий розвиток			Художньо - естетичний розвиток			Фізичний розвиток		Соціально-моральний розвиток
		Ознайомлення з навколишнім та природою	Народознавство	Формування елементарних математичних уявлень	Словник	Грамастика	Звукова культура	Зв'язне мовлення	Художня література	Зображувальна діяльність	Музична діяльність	Безпека діяльності	
	Мультимедійні презентації (назва, мета, складові частини)												
	Комп'ютерні ігри (назва, мета, правила та хід гри)												

Наприклад, перспективний план може мати розділи за освітніми лініями або лініями розвитку особистості дитини. У такому разі в розділі, в якому передбачено використання КТ — мультимедійної презентації чи комп'ютерної гри, — слід зазначити ті самі складові, які окреслені у відповідних розділах Таблиці 1.

Практика свідчить, що впровадження КТ кожен педагог здійснює поступово, починаючи з певного розділу програми розвитку, за якою працює. Наприклад, освітня лінія «Дитина у природному довкіллі»,

освітня лінія «Дитина в соціумі» або освітня лінія «Мовлення дитини». А може бути обрана й вужча тема, як-от: «Образотворча діяльність», «Словникова робота», «Сенсорні еталони» тощо (див. Таблицю 3).

Таблиця 3

Перспективний план упровадження КТ в освітній процес щодо формування сенсорних еталонів у дітей дошкільного віку

Місяць	КТ	Кольори та їх відтінки	Форми: об'ємні, площинні	Величина	Орієнтування у просторі	Орієнтування у часі
Вересень	Мультимедійні презентації (назва, мета, складові частини)					
	Комп'ютерні ігри (назва, мета, правила та хід гри)					
	Заняття з ознайомлення дітей з ОКГ (вид, назва, мета)					
Жовтень	Мультимедійні презентації (назва, мета, складові частини)					
	Комп'ютерні ігри (назва, мета, правила та хід гри)					
	Заняття з ознайомлення дітей з ОКГ (вид, напрям, назва, мета)					

Це забезпечить ретельніший підхід до підготовки та проведення занять із застосуванням КТ. Відпрацювання запланованого та порівняльне діагностичне обстеження розвитку дітей за визначеною темою дасть змогу педагогу впевнитись у доцільності вибору КТ та їх змісту, у необхідності

їх корегування. Це сприятиме професійнішому плануванню роботи з КТ у інших напрямках діяльності з дітьми.

Отже, комп'ютер є розвивальним, перспективним сучасним засобом організованої і самостійної діяльності дітей, а застосування КТ у роботі з дошкільниками сприяє підвищенню їхнього інтересу до навчання, ефективності освітнього процесу. Надзвичайно важливим для оптимізації освітнього процесу є ґрунтовний підхід педагогів до розроблення перспективного планування впровадження КТ в роботу з дітьми, форма та змістовні компоненти якого залежать від професійної компетентності педагогів.

Завдання для самостійної роботи

1. На основі аналізу проекту «Вдосконалення ІКТ-компетентності педагогів», котрий подано у журналі «Вихователь-методист дошкільного закладу» №7 липень 2013 р. створити власний проект на подібну тематику

2. Розробити перспективний тематичний план упровадження КТ в освітній процес на рік

3. Розробити перспективний план упровадження КТ в освітній процес за лініями розвитку (зразок подано у журналі «Вихователь-методист дошкільного закладу» 2013 р. №7 та №5)

4. Розробити перспективний план упровадження КТ в освітній процес щодо формування сенсорних еталонів у дітей дошкільного віку (зразок подано у журналі «Вихователь-методист дошкільного закладу» 2013 р. №7 та №5)

Змістовий модуль 2.

Практична реалізація комп'ютерних технологій у діяльності вихователя ДНЗ

Лекція 4. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft PowerPoint засобами перемикачів. Мультимедійна презентація: крок за кроком

Мета. *уточнити, розширити та конкретизувати знання щодо програми Microsoft PowerPoint. Навчити технології створення інтерактивних дидактичних ігор для дітей дошкільного віку. Формувати уявлення про нові можливості застосування презентацій під час створення електронних додатків до занять. Удосконалювати вміння створювати і налаштовувати презентації; розвивати логічне мислення на основі загальнорозумових дій та операцій, стимулювати розвиток умінь студентів аргументувати свою відповідь; підтримувати інтерес до майбутньої професії, нових засобів навчання.*

План

1. Microsoft PowerPoint. Ідея створення PowerPoint
2. Створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft PowerPoint засобами перемикачів
3. Створення мультимедійної презентації

Література: [5, с. 42-53]

Нині значного поширення набуло застосування в роботі з дошкільниками інтерактивних дидактичних ігор. Ці ігри дають змогу педагогам урізноманітнити заняття з розвитку загальної обізнаності дітей, сприяють підвищенню активності та реалізації творчих

здібностей дошкільників. Освоївши технологію створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft PowerPoint, педагоги матимуть змогу самостійно створювати банк комп'ютерних ігор, ураховуючи пізнавальні потреби та інтереси дітей кожної групи.

1. Microsoft PowerPoint. Ідея створення PowerPoint

Microsoft PowerPoint (повна назва — **Microsoft Office PowerPoint**) — це застосунок для створення та відтворення презентацій, що є частиною Microsoft Office, і доступний в редакціях для операційних систем Microsoft Windows і Mac OS.

Ідея створення PowerPoint з'явилася у Боба Гаскінса (Bob Gaskins), студента університету Берклі, який вирішив, що століття графічних інтерфейсів, що наступило, може провести революцію в дизайні та створенні презентаційних матеріалів. У 1984 році Гаскінс приєднався до провальної компанії Forethought і найняв розробника Денніса Остіна (Dennis Austin). Боб і Денніс об'єднали зусилля і створили програму Presenter. Денніс створив оригінальну версію програми з Томом Рудкіним (Tom Rudkin). Пізніше Боб вирішив змінити ім'я на PowerPoint, яке і стало назвою кінцевого продукту.

У 1987 році вийшов PowerPoint 1.0 для Apple Macintosh. Він працював в чорно-білих кольорах. Незабаром з'явилися кольорові Macintosh і нова версія PowerPoint не забарилася. Програмне керівництво з першою редакцією було унікальне. Це була книга синього кольору в твердій палітурці. Компанія Forethought вважала, що це краще ніж купа виконуваних файлів допомоги нлн. У 1990 році вийшла версія для Windows. З 1990 року PowerPoint став стандартом в наборі програм Microsoft Office.

У 2002 році вийшла версія PowerPoint, яка не тільки була включена в пакет Microsoft Office XP, але також розповсюджувалася як окремий продукт. У ній з'явилися такі функції, як порівняння і змішення змін в

презентації, можливість задавати шляхи анімації для індивідуальних форм, створення пірамідальних, радіальних і цільових діаграм, а також кругів Ейлера, панель завдань для перегляду і вибору об'єктів буфера обміну, захист презентації паролем, автоматична генерація фотоальбому, а також «розумні теги» для швидкого вибору формату тексту, скопійованого в презентацію.

Microsoft PowerPoint 2003 не сильно відрізняється від попередника. Він збільшує ефективність роботи в групі і тепер має можливість створення «Пакету для CD», який легко дозволяє скопіювати презентацію з мультимедійним змістом і переглядача на компакт-диск.

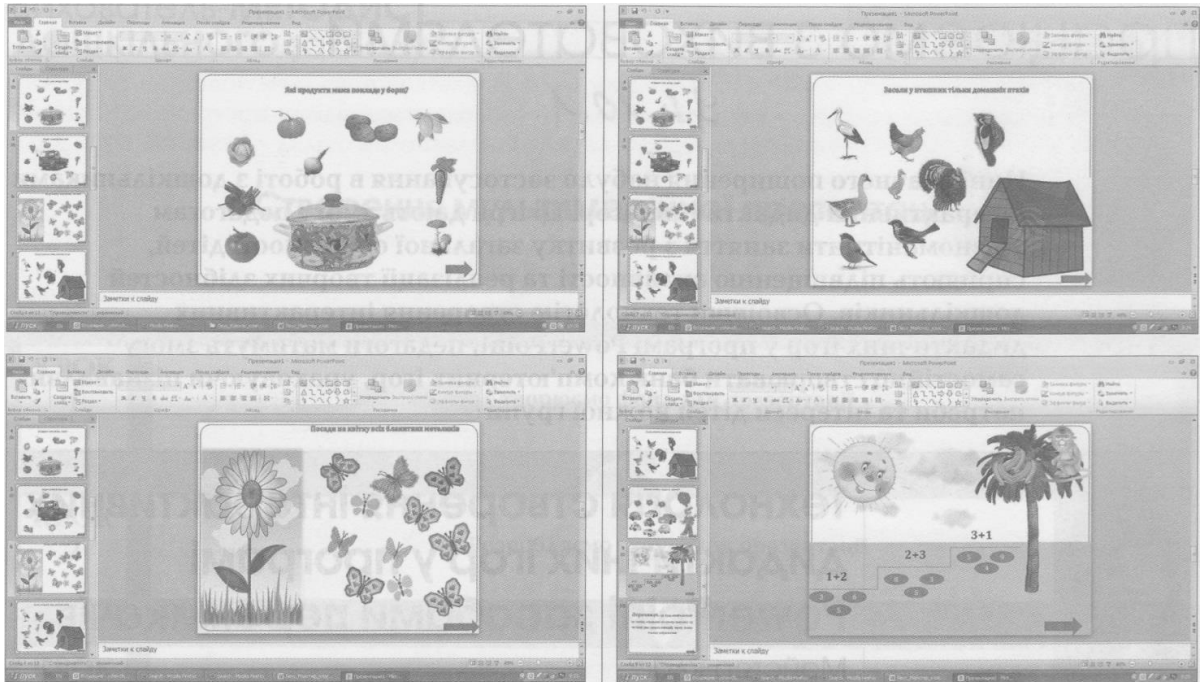
Поточна версія PowerPoint 2007 додає основні зміни в інтерфейс програми і збільшує графічні можливості.

Завдяки входженню в Microsoft Office, PowerPoint став найпоширенішою у всьому світі програмою для створення презентацій. Файли презентацій PowerPoint часто пересилаються користувачами програми на інші комп'ютери, що означає необхідну сумісність з ними програм конкурентів. Проте, оскільки PowerPoint має можливість підключення елементів інших застосунків через OLE, деякі презентації стають сильно прив'язаними до платформи Windows, що робить неможливим відкриття даних файлів, наприклад, у версії для Mac OS. Це привело до переходу на відкриті стандарти, такі як PDF і OASIS OpenDocument [27].

2. Створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft PowerPoint засобами перемикачів

Сьогодні ми з вами навчимося створювати презентації, працювати з якими дитина матиме змогу самостійно, за мінімальної допомоги дорослого. Зараз я продемонструю вам презентацію, а хтось із вас сяде за

мій стіл і уявить себе маленькою дитиною, яка поки що погано вмів працювати з комп'ютером.



Звертаю вашу увагу на те, що яскраві картинки, використані у презентації, сприяють концентруванню уваги дітей. Завдання підбрані так, щоб дитина в ігровій формі вчилася мислити і розвивалася. Враховано також те, що у дитини недостатньо сформовані навички роботи з мишею, і вона може випадково клацнути не на ту кнопку, на яку потрібно.

Подумайте над тим, як ви назвали б переглянуту презентацію? (*Гра, дидактична гра*). Пропоную насамперед навчитися застосовувати перемикачі. Розглянемо роботу перемикачів на прикладі. Скажімо, анімація спрацьовує не просто після клацання мишею, а після клацання саме на тому об'єкті, який потрібно активувати. Тож давайте разом навчимося налаштовувати ефекти анімації.

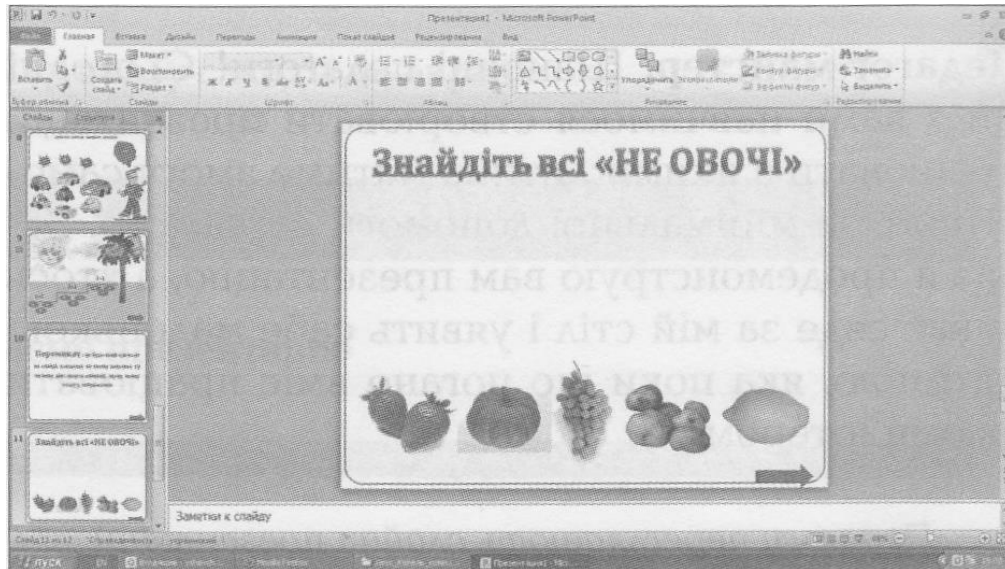
Крок 1. Оформлюємо слайд

Зображення для завантаження в презентацію знайдете на робочих столах. Вони містяться у папці «Дидактичні ігри».

Перемикач — це будь-який елемент на слайді, клік по якому запускає ту чи ту дію: анімацію, звук, появу тексту чи зображення.

Крок 2. Додаємо анімацію до зображення

Для цього натискаємо: «Добавить эффект» — «Пути перемещения» — «Нарисовать пользовательский путь» — «Линия». Мишею проводимо траєкторію переміщення об'єкта, який необхідно перемістити.



Крок 3. Додаємо перемикач на ефект анімації

Щоб ефект анімації запускався після клацання на картинці, клацаємо на стрілці поруч з ефектом анімації в області задач і обираємо команду «Параметры эффектов».

Крок 4. Запускаємо ефект анімації

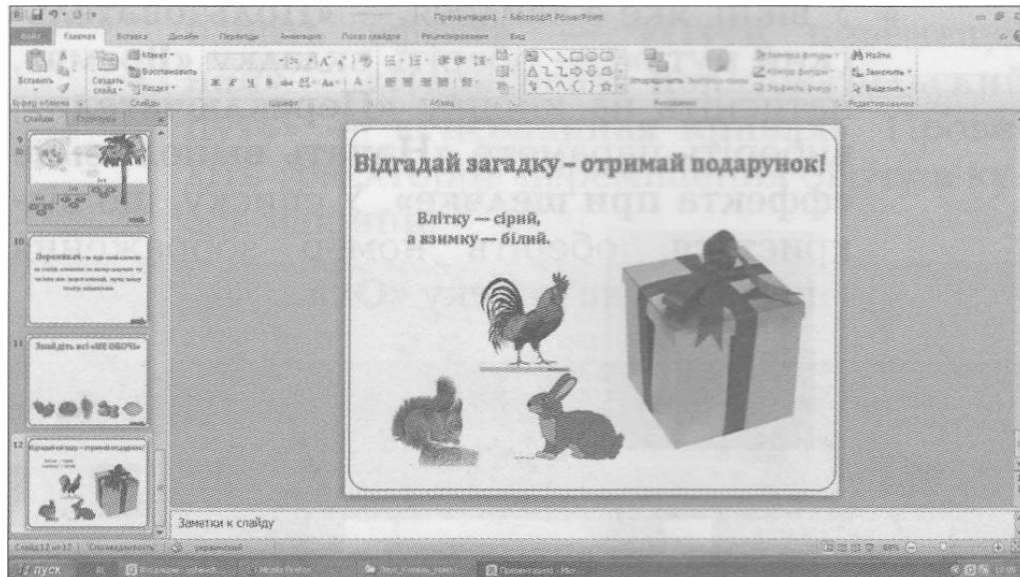
У вікні «Пользовательский путь», щоз'явилося, обираємо вкладку «Время», далі натискаємо на кнопку «Переключатели» та обираємо параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке». У списку, що відкриється, обираємо номер зображення і натискаємо на кнопку «Ок».

Тепер анімація спрацюватиме після клацання на зображенні полуниці. Зверніть увагу, що ефект вказаний під рядком тригера, а на слайді з'явився значок у вигляді руки.

Тож тепер, коли роботу перемикачів налаштовано, вам необхідно виконати вищеописані дії для кожного «не овоча». Пам'ятайте про те, що овочі не повинні опинитися в одному рядку з «не овочами». До них ліпше додати ефект «Выделение». Пропоную вам удосконалити навички

налаштування анімації і перемикачів, працюючи над складнішим завданням.

Якщо ви правильно його розв'яжете, подарункова коробка має зникнути, а заєць — збільшитися за розміром.



Крок 5. Оформлюємо слайд

Крок 6. Додаємо анімацію до першого зображення

Для того щоб додати до зображення подарункової коробки анімацію виходу, натискаємо: «Добавить зффект» — «Выход» — «Выцветание».

Крок 7. Додаємо анімацію до другого зображення

Для того щоб додати анімацію виділення до зображення зайця і налаштувати так, щоб вона спрацьовувала одночасно із попередньою анімацією, натискаємо: «Добавить зффект» — «Выделение» — «Изменение размера» — «Начало» — «С предыдущим».

Крок 8. Додаємо перемикач на ефект анімації

Щоб додати перемикач на ефект анімації, заданий на зображення подарункової коробки, і налаштувати його запуск після клацання на картинці, клацаємо на стрілці поряд з ефектом виходу фігури «рисунок 1» в області задач і обираємо команду «Параметры эффектов».

Крок 9. Запускаємо ефект анімації

У вікні, що з'явилося, — «Выцветание» — обираємо вкладку «Время», натискаємо на кнопку «Переключатели», обираємо параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке».

У списку, що відкрився, обираємо номер зображення зайця і натискаємо на кнопку «Ок».

Крок 10. Прибираємо зайві зображення

На панелі «Настройки анимации» перетягуємо лівою кнопкою миші анімацію виділення донизу. Додаємо на зірочки із неправильними відповідями ефекти виділення, натиснувши: «Выделение» — «Контрастирующий цвет». На заданий ефект слід додати перемикач, щоб ефект спрацьовував при клацанні мишею [5].

Дедаліше навчання «Як самому створити гру в Microsoft PowerPoint» подано у Додатку 11.

Пропонуємо для закріплення набутих вмінь спробувати створити нескладні дидактичні ігри. Для вас підготовлений роздатковий матеріал — три варіанти завдань зі створення ігор різного рівня складності (див. Додаток 12). Ви можете обрати гру, яка вам сподобалась, враховуючи те, що позначка «*» поруч з номером варіанта вказує на рівень складності завдання:

Варіант 1 ** — просте завдання;

Варіант 2 *** — завдання середнього рівня складності;

Варіант 3 **** — найскладніше завдання.

3. Створення мультимедійної презентації

Про компетентність вихователя-методиста, зокрема початківця, свідчить не лише сумлінне виконання ним своїх обов'язків, а й уміння грамотно й ефектно представляти результати своєї роботи та перспективний досвід педагогічного колективу. Найоптимальнішим засобом для цього є мультимедійні презентації. Уміння створювати їх власноруч неодноразово стане у пригоді кожному педагогу

Презентація — потужний, інтерактивний і зручний інструмент передавання інформації, який вихователь може перетворити як на спосіб розповісти історію, так і на інтерактивну дидактичну гру. Створення ефектної презентації — легке і цікаве заняття. За допомогою покрокового алгоритму, ви зможете вперше створити власну презентацію на гідному рівні, вразивши вихованців і колег. Однак не слід забувати, що **презентація — це лише інструмент**. І лише її наповнення може зробити презентацію справді цінним навчальним матеріалом.

Перед оформленням презентації у програмі MicrosoftOfficePowerPoint слід заздалегідь підготувати її тези (набраний в електронному вигляді текст), малюнки, які ви плануєте додати до презентації. Новачкам також буде корисним спланувати свою презентацію послайдово спершу на папері. Спланували? Тепер ви готові до роботи з програмою.

Крок 1. Створюємо файл для презентації

Якщо на вашому комп'ютері встановлено пакет програм MicrosoftOffice2010 із програмою PowerPoint включно, клацніть правою кнопкою миші на будь-якому пустому місці папки, в якій ви збираєтеся створити презентацію, та оберіть функцію «Создать». Зі списку, що випаде, оберіть «ПрезентацияMicrosoftOfficePowerPoint». Введіть назву вашої презентації, підтвердіть її кнопкою *Enter* та відкривайте подвійним кліком, як будь-який інший документ. Тепер перед вами робоче середовище, в якому ви будете створювати презентацію.

Додаємо слайд

Щоб додати новий слайд, необхідно встановити курсор миші між піктограмою і заголовком слайду і натиснути *Enter*. Перед поточним слайдом з'явиться новий слайд.

Крок 2. Розробляємо структуру презентації

Оскільки вашу презентацію вже сплановано, ви знаєте приблизно, скільки слайдів вам знадобиться та яких. У лівому кутку ризонтального меню обираємо команду **«Создать слайд»**.

Кнопка «Создать слайд» ніби поділена навпіл. Якщо натиснути на верхню половину, з'явиться стандартний слайд із заголовком та полем для тексту. А натиснувши нижню частину кнопки, ви побачите меню з різними варіантами слайдової структури.

Змінюємо місце слайду

За потреби слайди можна міняти місцями. Для цього необхідно підвести курсор миші до піктограми слайду, після чого, утримуючи натиснутою ліву кнопку миші, перетягнути слайд на нове місце. Під час переміщення горизонтальна лінія «підкаже», куди стане цей слайд, коли ви відпустите кнопку миші

Ви можете обрати **слайди таких типів:**

- титульний слайд;
- заголовок і об'єкт;
- заголовок розділу;
- два об'єкти;
- порівняння;
- лише заголовок;
- порожній слайд;
- об'єкт з підписом;
- рисунок з підписом.

Для легшого вибору на кожній мініатюрі слайду зображено орієнтовну схему. Один за одним додавайте слайди відповідно до вашої запланованої структури. Не хвилюйтеся, якщо одразу не зможете вибрати потрібний тип слайду, адже його завжди можна змінити. Те саме стосується кількості слайдів. За потреби завжди можна додати чи видалити слайд.

Крок 3. Наповнюємо презентацію заготовленою інформацією

Програма MicrosoftOfficePowerPoint 2010 пропонує користувачам чимало можливостей привабливо оформити презентацію. Однак оцінити влучність того чи того оформлення ви зможете лише після того, як побачите його застосованим до тексту та малюнків. Тож наберіться терпіння і спершу **скопійуйте текст у відповідні слайди**. Не варто перейматися розміром тексту чи його кольором зараз, оскільки при підборі тем оформлення ці два параметри змінюватимуться автоматично. Вставляти текст на слайди надзвичайно легко. Копіюєте заздалегідь набраний текст та вставляєте у відведені для цього поля.

Після тексту можна додати і зображення, які ви підготували. Для того щоб додати до презентації малюнок, оберіть вкладку **«Вставка»** на горизонтальному меню. Далі клацніть на кнопці **«Рисунок»** і виберіть на вашому комп'ютері необхідне зображення.

Малюнок, який ви розміщуєте на слайді, з'являється в рамці з восьми маркерів. Потягнувши за один з них угору, вниз чи вбік, можна змінювати положення і форму малюнка.

Додатково із зображенням можна працювати, використовуючи вкладку **«Работа с рисунками»**, яка з'являється, коли ви, натиснувши на зображення, зробили його активним. Використовуючи цю панель, можна модифікувати малюнок, наприклад, зробити його чорно-білим, збільшити або зменшити контрастність, змінити розмір тощо.

Крок 4. Налаштовуємо дизайн презентації

Найприємніший момент для кожного початківця — це робота з палітрою тем оформлення, запропонованих програмою MicrosoftOfficePowerPoint 2010. Для цього заходимо у вкладку **«Дизайн»**. Вона поділена на три великі блоки:

- параметри сторінки;
- теми;
- фон.

Нам насамперед цікавий блок «**Теми**». На палітрі кольорових мініатюр можливих тем знаходимо знак стрілки вниз та натискаємо на нього. Це дасть нам змогу побачити всі можливі теми. Зазвичай це набір із 40 тем. Обирайте тему за темою та спостерігайте, як змінюється вигляд ваших текстів на слайдах. Коли оптимальний варіант знайдено, просто клікніть по слайду.

Тепер зверніть увагу на маленьке вертикальне меню, розміщене поруч з палітрою тем. За допомогою нього ви так само можете налаштувати спеціальні ефекти, шрифти та кольорову палітру в межах обраної теми.

Крок 5. Оптимізуємо наповнення презентації відповідно до обраного дизайну

Завершуємо створення презентації оптимізацією розміщення та розмірів доданих елементів. Коли всі налаштування дизайну готові, можна змінювати розмір, форматування та розміщення тексту, зображень, підлаштовуючи все під обрану тему оформлення. **На цьому кроці необхідно** підтягнути весь текст, що виходить за межі слайдів, переконатися, що зображення не перекривають текст та вписуються у загальний дизайн.

Видаляємо слайд

Щоб видалити слайд, підведіть курсор миші до піктограми слайду і клацніть по ній один раз. Заголовок і текст слайду будуть виділені. Потім натисніть клавішу **D elete**.

Крок 6. Додаємо ефекти (за необхідності)

Хочете зробити презентацію анімованою, налаштувати незвичайну появу слайдів на екрані, додати звукову доріжку? За певного рівня володіння програмою — це абсолютно реально. Зайдіть у вкладки «**Вставка**» й «**Анімація**» та ознайомтеся з додатковими можливостями програми MicrosoftOfficePowerPoint 2010.

Крок 7. Переглядаємо презентацію

Насамкінець перегляньте презентацію в режимі показу слайдів, щоб переконатися, що вона саме така, якою ви її задумали. А потім збережіть презентацію на електронному носії для подальшого використання [5].
Покрокове створення мультимедійної презентації подано схемі.



Схема. Створення мультимедійної презентації

Завдання для самостійної роботи

1. Проаналізувати кроки «Як самому створити гру в Microsoft PowerPoint» які подано у Додатку 11.
2. Розробити авторські мультимедійні презентації
3. Створити авторські розробки комп'ютерних ігор у програмі MicrosoftPowerPointзасобами перемикачів. Виконати завдання подані у Додатку 12.
4. Розробити анкету «Комп'ютерна грамотність педагога»

Лекція 5. Створення та наповнення сайту дошкільного навчального закладу

Мета. *уточнити, розширити та конкретизувати знання студентів щодо мережі Інтернет та сайтів дошкільного закладу. Навчити технології створення та наповнення сайту дошкільного навчального закладу. Формувати уявлення про нові можливості застосування мережі Інтернет; розвивати логічне мислення на основі загальнорозумових дій та операцій, стимулювати розвиток умінь студентів аргументувати свою відповідь; підтримувати інтерес до майбутньої професії, нових засобів навчання.*

План

1. Розподілення тематичних блоків за виконавцями
2. Відповідальний за наповнення сайту
3. Збирання й опрацювання контенту
4. Внесення контенту на сайт
5. Створення та затвердження графіку оновлення контенту
6. Популяризація сайту дошкільного закладу

Література: [8, с. 33-39], [9, с. 98-119]

Сайт дошкільного закладу створено, і, здається, найважче вже позаду. Утім, невдале наповнення сайту може звести нанівець усі зусилля з його створення, а сайт, що не оновлюється регулярно, швидко втрачає користувачів. Зауважте, сучасний користувач інтернету звик отримувати інформацію швидко і вчасно, дрібними порціями та з легким для розуміння наповненням. Отже, розберемося, як організувати своєчасне, регулярне та грамотне наповнення сайту дошкільного закладу.

1. Розподілення тематичних блоків за виконавцями

Крок 1. Розподіляємо тематичні блоки за виконавцями

Яким би ініціативним не був вихователь-методист протягом створення сайту, на етапі його наповнення роботою можна поділитися. Перш ніж зробити сайт відкритим для широкого загалу, його необхідно **наповнити контентом** (так професійним сленгом називають будь-яке інформаційне наповнення сайту).

Насамперед, необхідно створити певний мінімум контенту, який наповнював би **кожен розділ та підрозділ сайту** потрібною інформацією. Якщо розділ з оголошеннями або анонсами подій заповнити поки що немає чим, варто розмістити текст-«заглушку», який повідомляв би відвідувачу сайту, що це за сторінка та якого характеру інформація тут з'явиться.

Наприклад: «Любі друзі, вітаємо вас на нашому новоствореному сайті. Ви завітали до розділу оголошень. Незабаром ми додамо перші матеріали, з яких ви дізнаєтеся про важливі події, що відбудуться найближчим часом. Радимо вам стежити за оновленнями».

По-перше, це дасть вам змогу вкотре перевірити, чи все працює, як слід. По-друге, у вашого користувача з'явиться враження, що сайт — живий і привітний.

Отже, першим кроком є розв'язання такого адміністративного завдання, як визначення виконавців — працівників дошкільного закладу, що створять необхідний мінімум текстів, з якими стартуватиме сайт. Виконавці не обов'язково мають перебувати у складі робочої групи зі створення сайту. Це можуть бути й інші працівники, студенти-практиканти, активні батьки вихованців тощо. Головне, чітко розподілити обов'язки та визначитися з термінами створення контенту. За роботою доцільно ввести централізований контроль.

2.Відповідальний за наповнення сайту

Крок 2. Визначаємо відповідального за наповнення сайту

Писати і готувати контент можуть кілька виконавців, а от внесення цієї інформації на сайт бажано доручити одній людині. **Відповідальний за наповнення сайту має:**

- зібрати перший контент з виконавців у встановлені терміни;
- перевіряти та редагувати контент за необхідності;
- внести перший контент до сайту;
- планувати подальше наповнення сайту;
- розподіляти завдання між виконавцями;
- регулярно оновлювати сайт.

Централізація наповнення сайту має дві мети:

- *по-перше*, всі матеріали будуть оформлені в одному стилі, їх якість буде проконтрольовано;
- *по-друге*, всі матеріали на сайті будуть актуальні, оновлені, оскільки працівник, відповідальний за наповнення сайту, стежитиме за тим, щоб матеріали на сайті не суперечили один одному.

Прикладом може бути зміна контактів чи прийомних годин. Якщо за внесення змін до різних частин сайту відповідає кілька осіб, то імовірно, що через брак спілкування між працівниками десь може залишитися застаріла інформація.

Логічним буде, якщо сайт наповнюватиме вихователь-методист, адже він брав участь у створенні сайту від початку.

3.Збирання й опрацювання контенту

Крок 3. Збираємо і опрацьовуємо контент

Коли більшу частину першого контенту зібрано, беремося до його опрацювання:

- *вчитуємо тексти* та виправляємо граматичні помилки;

У текстових файлах не варто робити графічні виділення у тексті (напівжирним, курсивом) та додавати до нього зображення.

- *перевіряємо факти* у тексті — прізвища, імена, посади колег, номери телефонів, інші контакти;

- *даємо текстам заголовки* — особливо це стосується не довідкових текстів, а новин чи звітів про події. Утім, намагайтеся знайти баланс між художністю заголовків та їх точністю і зрозумілістю, адже якщо згодом на сайті з'являться три звіти про осінні події, буде важко визначити, котрий з них («Казкова осінь золота», «Осіннє золото казки», «Казки золотої осені») шукає користувач;

- *готуємо зображення* для ілюстрування матеріалів на сайті — ілюструвати бажано майже кожен матеріал, окрім коротких довідкових текстових повідомлень чи оголошень, якщо ви бажаєте, аби у цьому випадку увага читачів була зосереджена виключно на тексті. Під підготовкою зображень розуміємо не лише їх пошук чи збір фотографій в учасників освітнього процесу, а й їх оброблення у графічному редакторі (зменшення, оптимізація, збереження для веб).

4.Внесення контенту на сайт

Крок 4. Вносимо контент на сайт

Опрацьований та підготований контент нарешті можемо завантажити на сайт. Якщо сайт було створено компанією-підрядником, використовуємо надану інструкцію по роботі з сайтом (мануал) для внесення контенту на сайт.

Можна послуговувались інструкцією зі створення сайту на безкоштовній платформі Googlesites.

Аби текст був завжди охайно відформатований, додаючи матеріал на сайт, спочатку оберіть **режим роботи з текстом НТМП**. Скопіюйте текст з текстового редактора та вставте до віконця, що перед вами відкрилося на сайті. Натисніть кнопку **Обновити**. Після цього розставте абзаци та

зробіть необхідні вам шрифтові виділення: напівжирним — натискаємо кнопку «**B**», курсивом — «**I**», підкресленим — «**U**».

Клацайте на синю кнопку **Зберегти** у правому верхньому куті не лише коли здобули остаточний бажаний результат, а й після виконання певних проміжних дій. Це дасть змогу у випадку, якщо станеться якась технічна проблема, зберегти хоча б частину виконаної роботи. Ви зможете повернутися до неї і продовжити працювати.

Аби змінити **розмір шрифту, його колір або колір його тла**, виділивши текст, використовуйте на вертикальній верхній панелі редагування такі кнопки:

- «10 пт» — для вибору та налаштування розміру шрифту (вказано у пунктах, пт);
- літеру «A», підкреслену жирним кольоровим прямокутником, — для вибору кольору тексту;
- затушовану літеру «A» для вибору кольору тла.

Утім, не варто зловживати цими налаштуваннями. Поширеною помилкою новачків є використання всіх можливих кольорів райдуги в одному тексті. Якщо вам необхідно графічно виділити текст, використовуйте один колір, окрім основного кольору тексту. Бажано, аби цей колір гармоніював із домінуючими у дизайні сайту кольорами.

Якщо ви бажаєте відмінити те форматування, яке вже зроблено, виділіть текст та натисніть на кнопку «**T_x**». Вона перетворить кольоровий текст різних накреслень на прямий текст стандартного кольору.

Якщо ви бажаєте вставити таблицю, зображення, відео чи інший елемент, складніший ніж текст, зверніть увагу на меню, яке розміщено вище лінійки редагування: **Вставити — Формат — Таблиця — Макет**.

За необхідності створити складну розгалужену таблицю слід скористатися пунктом **Таблиця**, а от вставити невелику таблицю з кількох чарунок зручно через пункт **Вставити**. Останній є справжньою чарівною

паличкою для внесення контенту. За допомогою пункту **Вставити** можна додати:

- малюк, рисунок, фото;
- відео;
- посилання;
- календар;
- меню, зміст, перелік матеріалів;
- діаграму, схему, графік;
- слайд-шоу;
- аудіофайл тощо.

Щоб змінити стандартний вигляд сторінки з вашою інформацією, зверніться до пункту **Макет**. Він допоможе оформити текст та інші супровідні матеріали у вигляді одного, двох, трьох стовпчиків, створити верхню та нижню інформаційні панелі над основним матеріалом, ліву та праву інформаційні панелі.

5. Створення та затвердження графіку оновлення контенту

Крок 5. Створюємо і затверджуємо графік оновлення контенту

Коли до сайту внесено мінімальний перший контент та відкрито сайт для відвідувачів, доцільно створити два графіки щодо підготовки та виходу контенту.

Графік підготовки контенту адресовано насамперед виконавцям. Він є своєрідною формою не лише планування регулярних оновлень сайту, а й контролю за підготовкою відповідальними наступних матеріалів.

Графік оновлення контенту призначений для контролю за регулярним оновленням сайту та плануванням роботи особи, відповідальної за розміщення матеріалів на сайті.

Публікувати інформацію на сайті бажано щотижня або раз на два тижня, робити це слід регулярно. Утім, можна не публікувати матеріали щодня, якщо вони не термінові.

6. Популяризація сайту дошкільного закладу

Крок 6. Популяризуємо сайт дошкільного закладу

Коли обидва графіки затверджено, залишається лише старанно їх дотримуватися та не забути поінформувати батьків про появу сайту. Розмістіть на інформаційному стенді бюлетень про сайт, заохочуйте батьків брати участь у його наповненні, ставати дописувачами сайту, надавати фотографії та відео зі святкувань та інших подій, що відбуваються у дошкільному закладі.

Безкоштовні сайти можна створити на:

<http://schoolchampion.in.ua/ru/>

<http://edukit.org.uk>

<http://www.simplesite.com/pages/startwizard.aspx>

<http://www.webnode.com.ua>

Завдання для самостійної роботи

1. Створити сайт ДНЗ.

2. Написати план створення сайту ДНЗ на (2 студентів по сайту):

<http://edukit.org.uk>

<http://schoolchampion.in.ua/ru/>

<http://edukit.org.uk>

<http://www.simplesite.com/pages/startwizard.aspx>

<http://www.webnode.com.ua>

Рекомендована література

Базова

1. Адаменко О. В. Нові технології опитування у педагогічних дослідженнях [Текст] / О. В. Адаменко // Освіта Донбасу. — 2002. — № 4. — С. 90-94.
2. Дементієвська Н. П. Як можна комп'ютерні технології використати для розвитку учнів та вчителів [Текст] / Н. П. Дементієвська // Актуальні проблеми психології : психологічна теорія і технологія навчання / за ред. С. Д. Максименка, М. Я. Смульсон. — К. : Міленіум, 2005. — Т. 8, вип. 1. — 238 с.
3. Использование информационных технологий в дошкольных образовательных учреждениях [Текст] : методическое пособие / сост. М. Н. Солоневичева. — СПб: ГОУ ЦПКС СПб «Региональный центр оценки качества образования и информационных технологий», 2008. — 88 с.
4. Карпенко Г. Вплив комп'ютерних ігор на формування уявлень про здоровий спосіб життя у дітей [Текст] / Г. Карпенко // Дитячий садок. — 2013. — № 10 (682) — С. 22-30.
5. Ляшенко С. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес [Текст] / С. Ляшенко, З. Зінченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. — 2013. — №7. — С. 16-30.
6. Миронова С. Оформлення документації вчителями-дефектологами та вчителями-логопедами спеціального дошкільного навчального закладу [Текст] / С. Миронова // Вихователь-методист дошкільного закладу. — 2013. — № 5. — С. 33-46.
7. Панченко Алла. Модернізація освітнього процесу у ДНЗ в умовах інформатизації освіти [Текст] / Алла Панченко // Вихователь-методист дошкільного закладу. — 2012 — № 1. — С. 7-11.

8. Чекан О. І. Методичні рекомендації до виконання практичних та семінарських занять з дисципліни «Організація ігрової діяльності в ДНЗ» [Текст] / О. І. Чекан. — Мукачево : РВЦ МДУ, 2015. — 75 с.

9. Чекан О. І. Застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності вихователя дошкільного навчального закладу [Текст] : навчальний посібник / О. І. Чекан. — К. : Слово, 2015. — 184 с.

Додаткова

1. Апатова Н. В. Інституційний чинник економічного зростання [Текст] / Н. В. Апатова // Вчені записки Таврійського національного університету ім. В. І. Вернадського. — 2010. — (Серія: Економіка і управління ; т. 23 (62), № 1). — С. 22-29.

2. Баврин Г. И. Информационные модели систем организации учебно-воспитательного процесса [Текст] / Г. И. Баврин // Информатика и образование. — 2003. — № 12. — С. 123–125.

3. Беленька Г. В. Формування професійної компетентності сучасного вихователя дошкільного навчального закладу [Текст] : монографія / Г. В. Беленька. — К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2011. — 320 с.

4. Богатырёв А. И. Современные информационные технологии [Текст] / А. И. Богатырев, А. В. Коптелов, Г. Н. Некрасова // Школа и производство. — 2001. — № 1. — С. 14-19.

5. Вовковінська Н. Про стан інформатизації освіти в Україні [Текст] / Н. Вовковінська // Информатика. — 2003. — № 21-24. — С.18–19.

6. Гудирева О. М. Використання сучасних інформаційних технологій в освітній програмі “Intel ® Навчання для майбутнього” [Текст] / О. М. Гудирева // Комп'ютер в школі та сім'ї. — 2006. — № 5. — С. 27–29

7. Дементієвська Н. П. Вчимося самі, вчимо інших [Текст] / Н. П. Дементієвська // Вісник програм шкільних обмінів. — 2004. — № 21. — С.

5—8.

8. Дементієвська Н. П. Комп'ютерні технології для розвитку учнів та вчителів [Текст] / Н. П. Дементієвська // Інформаційні технології і засоби навчання : зб. наук. пр. / за ред. В. Ю. Викова, Ю. О. Жука ; Інститут засобів навчання АПН України. — К.: Атіка, 2005. — 272 с.

9. Дзюбенко А. А. Новые информационные технологии в образовании [Текст] / А. А. Дзюбенко. — М., 2000. — 104 с.

10. Диканская Н. Н. Формирование готовности студентов педагогического факультета к использованию новых информационных технологий в профессиональной деятельности [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Надежда Николаевна Диканская. — Ставрополь, 2000. — 175 с.

11. Довгопол И. И. Современные образовательные и педагогические технологии [Текст] / И. И. Довгопол, Т. А. Ивкова. — Симферополь, 2006. — 336 с.

12. Енциклопедія освіти [Текст] / гол. ред. В. Г. Кремень ; АПН України. — К. : Юрінком Інтер, 2008. — 1040 с.

13. Єршов А. П. Компьютеризация школы и математическое образование [Текст] / А. П. Єршов // Математика в школе. — 1989. — № 1. — С. 14-31.

14. Жалдак М. І. Комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання математики, фізики, інформатики [Текст] : посіб. для вчителів / М. І. Жалдак, В. В. Лапінський, М. І. Шут. — К. : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2004. — 182 с.

15. Жалдак М. І. Про деякі методичні аспекти навчання інформатики в школі та педагогічному університеті [Текст] / М. І. Жалдак // Наукові записки Тернопільського національного університету ім. В. Гнатюка : Педагогіка / Тернопільський національний ун-т ім. В. Гнатюка. — 2005. — № 6. — С. 17-24.

16. Захарова И. Г. Информационные технологии в образовании

[Текст] : учеб. пособ. для студ. высш. пед. учеб. завед. / И. Г. Захарова. — М. : Академия, 2003. — 192 с.

17. Кремень, В. Г. Модернізація освіти – важливий чинник соціального, економічного і політичного розвитку України Вісник НАН України [Електронний ресурс] / В. Г. Кремень // Вісник НАН України. — 2001. — № 3. — Режим доступу до журн. : <http://www.nbuv.gov.ua/portal/All/herald/2001-03/7.htm>.

18. Кремінський В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті і формування інформаційного суспільства [Текст] / В. Кремінський // Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах. — 2006. — № 6. — С. 4-8.

19. Кузьмина Н. В. Профессионализм личности преподавателя и мастера производственного обучения [Текст] / Н. В. Кузьмина. — М. : Высшая школа, 1990.— 119 с.

20. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників [Текст] : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Ірина Костянтинівна Мардарова. — Одеса, 2012. — 239 с.

21. Матвієнко О. В. Освіта в інформаційному суспільстві: суперечності, тенденції, теоретико-методологічні засади розвитку [Текст] / О. В. Матвієнко // Педагогіка і психологія. — 2004. — № 2. — С. 106-112.

22. Равен, Дж. Педагогическое тестирование: проблемы, заблуждения, перспективы [Текст] / Дж. Равен ; пер. с англ. — Изд. 2-е, испр. — М. : Когито-Центр, 2001. — 142 с.

23. Филатов О. К. Информатизация современных информационных технологий обучения в высшей школе [Текст] / О. К. Филатов. — Ростов н/Д. : Мираж, 1997. — 213 с.

24. Химинець В. В. Психолого-педагогічні аспекти інноваційних технологій [Текст] / В. В. Химинець, Я. М. Сивохоп, В. В. Петрус. — Ужгород, 2006. — 148 с.

25. Швець Д. Е. Соціальна необхідність комп'ютеризації освіти [Текст] / Д. Е. Швець // Інформаційні технології в освіті : зб. наук. пр. — Бердянськ, 2001. — С. 343-347.

26. Шолохович В. Ф. Информационные технологии обучения [Текст] / В. Ф. Шолохович // Информатика и образование. — 1998. — № 3. — С. 5-13.

27. http://uk.wikipedia.org/wiki/Google_Docs

28. http://doshkosvita.blogspot.com/2013/11/blog-post_26.html

29. http://dnz6.ucoz.net/index/komp_39_juterni_igri/0-72

30. <http://koloboksad.jimdo.com/комп-ютер-у-дитсадку-і-вдома/>

31. www.logopunkt.ru/tigra.htm

32. http://npstoik.ru/vio/inside.php?ind=articles&article_key=108

33. <http://pustunchik.ua/games/coloring>

34. <http://45.at.ua/stuff/razukrashki/3>

35. <http://zolotoiylei.donetskedu.com/uk/site/rozmalovki.html>

36. <http://pustunchik.ua/games/game>

37. [http://girchychnazosh.at.ua/stuff/action_arcade/bird_family/1-1-0-](http://girchychnazosh.at.ua/stuff/action_arcade/bird_family/1-1-0-579)

[579](#)

38. <http://dnz189.dnepredu.com/ru/site/arkadni-igri.html>

39. <http://pustunchik.ua/games/logical>

40. <http://ua.playgame24.com/gameforchildren/>

41. <http://pustunchik.ua/games/puzzles>

42. http://es-area.net/pazli_tag.html

43. <http://ua.playgame24.com/puzzles/>

44. <http://www.panotours.ru/muzei.html>

45. <http://www.gbmt.ru/ru/excursions/virtual/>

46. http://old.nlb.by/navigator/Biblio_pres_03.html

47. [http://карпаты3д.com/krasota-i-zdorove/tsentry-](http://карпаты3д.com/krasota-i-zdorove/tsentry-otdykha/item/mukachevo2.html)

[otdykha/item/mukachevo2.html](#)

48. <http://www.youtube.com/watch?v=Tp2Zh4Om9Go> .

49. <http://kazky.org.ua/> .
50. http://sovetskiymultik.at.ua/photo/multiki_na_bukvu_i/ivasik_telesik/384.
51. <http://www.youtube.com/watch?v=MCIewxo6o6c>.
52. <http://schoolchampion.in.ua/>
53. <https://uk.wikipedia.org/wiki/Лекція>

Орієнтовна схема заняття дітей з комп'ютером

I. Підготовча частина заняття

1. Розвиток тактильно-рухового сприймання (дитині пропонується знайти в торбинці іграшку і вгадати її на дотик, визначити на дотик пласкі фігури);

2. Розвиток сенсорних процесів (зібрати в кошик окремо овочі та фрукти, скласти за кольорами або розміром запропоновані предмети);

3. Розвиток зорового сприймання (складання цілого з частин, опис предмета);

4. Розвиток пам'яті (гра "Чого не стало?", де дитині пропонується уважно подивитись на те, що є на столі, а потім по команді педагога заплющити очі і розплющити та визначити, що за цей час вихователем сховано);

5. Формування знань про овочі (наприклад, викласти городину на грядках – перша з помідорами, друга з морквою, далі - з буряком... та описати їх за формою, кольором і смаком).

(У підготовчій частині заняття планується розвиток психічних процесів - уваги, сприймання, уяви, мислення і пам'яті, розвиток мовлення і розширення словника дитини, розвиток аналітичних процесів, слухового, зорового і тактильного сприйняття, дрібної моторики, збагачення знань про довкілля, оточуючих людей та саму дитину).

II. Основна частина заняття:

Робота з комп'ютером: знайомство з його будовою: системний блок, миша, клавіатура, монітор, колонки, принтер, сканер та їх призначення.

(В основній частині заняття здійснюється знайомство дітей з будовою комп'ютера, формування умінь і навичок роботи з клавіатурою, мишкою. При цьому, дітей навчають правильно вимовляти терміни, орієнтуватися на площині, співвідносити рух об'єкта на екрані з напрямками, вказаними

стрілочками на клавіатурі, співвідносити частоту натискання клавіш зі швидкістю пересування об'єкту; розвивають швидкість реакції, просторове уявлення, зосередженість, кмітливість; вчать малювати прості малюнки, будувати конструкції, знаходити стратегію розв'язання завдання; сприяють вивченню алфавіту, тренують рахування, додавання, віднімання, порівняння чисел, навчають читанню, розпізнаванню кольорів і геометричних фігур.)

III. Заключна частина заняття:

1. Підведення підсумків заняття (що сподобалося дітям, що нового дізналися, як називається, яким чином потрібно діяти і таке інше).

2. Релаксація – комплекс вправ для очей.

Комплекси вправ для профілактики втомлюваності зору

Комплекс № 1

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

1. Міцно заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити на 2-3 секунди. Вправу повторити 4-6 разів. (вправа зміцнює м'язи повік, сприяє кращому кровообігу, розслабляє м'язи очей);

2. Скліпити повіки. Вказівним і середнім пальцем масажувати їх протягом 50-60 секунд (вправа розслабляє м'язи, поліпшує кровообіг);

3. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потом перевести свій погляд на кінчик носа на 3-4 секунди. Повторити вправу 5-6 разів. (тренує здатність тривалий час дивитися на розміщенні близько предмети);

4. Поставити вказівний палець правої руки на кінчик носа. Подивитися на нього кожним оком по черзі, заплющити очі, розплющити. Повторити вправу 3-5 разів.

Комплекс № 2

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

1. Міцно заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити на 2-3 секунди. Вправу повторити 4-6 разів.

2. Часто кліпати очима протягом 30 секунд (сприяє поліпшенню кровообігу);

3. Скліпити повіки. Вказівним і середнім пальцем масажувати їх протягом 50-60 секунд;

4. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потом перевести свій погляд на кінчик носа на 3-4 секунди. Повторити вправу 5-6 разів.

Комплекс № 3

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

1. Міцно заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити на 2-3 секунди. Вправу повторити 4-6 разів;

2. Часто кліпати очима протягом 30 секунд;

3. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потом перевести свій погляд на кінчик носа на 3-4 секунди. Повторити вправу 5-6 разів;

4. Поставити вказівний палець правої руки на кінчик носа. Подивитися на нього кожним оком по черзі, заплющити очі, розплющити. Повторити вправу 3-5 разів.

Комплекс № 4

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

1. Міцно заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити на 2-3 секунди. Вправу повторити 4-6 разів.

2. Часто кліпати очима протягом 30 секунд;

3. Скліпити повіки. Вказівним і середнім пальцем масажувати їх протягом 50-60 секунд;

4. Поставити вказівний палець правої руки на кінчик носа. Подивитися на нього кожним оком по черзі, заплющити очі, розплющити. Повторити вправу 3-5 разів.

Комплекс № 5

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

1. Часто кліпати очима протягом 30 секунд;

2. Трьома пальцями обох рук легко натиснути на повіки і тримати 2 секунди. Зняти пальці з повік. Повторити вправу 3-4 рази (вправа поліпшує циркуляцію рідини всередині ока);

3. Робити витягнутою вперед рукою колові рухи і стежити очима за ними протягом 3-4 секунд. Міняючи руки повторити вправу 4-5 разів (вправа розвиває координацію складних рухів, зміцнює вестибулярний апарат);

4. Потерти долоні одна об одну. Прикрити ними заплющені очі на 1 хвилину. Розплющити очі. Повторити вправу 2-3 рази.

Комплекс № 6

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

1. Часто кліпати очима протягом 30 секунд;

2. Робити витягнутою вперед рукою колові рухи і стежити очима за ними протягом 3-4 секунд. Міняючи руки повторити вправу 4-5 разів;

3. Потерти долоні одна об одну. Прикрити ними заплющені очі на 1 хвилину. Розплющити очі. Повторити вправу 2-3 рази;

4. Поставити вказівний палець правої руки на кінчик носа. Подивитися на нього кожним оком по черзі, заплющити очі, розплющити. Повторити вправу 3-5 разів.

Комплекс № 7

Вправи виконуються у положенні сидячи на килимку.

1. Робити колові рухи очима в різних напрямках . Повторити вправу 3-6 разів (сприяє розвитку складних рухів, зміцнює вестибулярний апарат.);

2. Закрити повіки, очі вгору-вниз, вправо-вліво. Повторити 4-6 разів (вправа зміцнює м'язи очей);

3. Заплющити очі. По черзі розплющувати то праве то ліве око. Повторити 6-8 разів.

Комплекс № 8

Вправи виконуються в положенні сидячи на стільчику.

1. Сісти на стільчик, заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити. Повторити 4-5 разів.

2. Сісти на край стільчика, опустити голову вниз, нахилити тулуб уперед, заплющити очі на 3-5 секунд, розплющити очі, підняти голову, сісти на стільчик торкаючись спиною спинки стільчика. Повторити вправу 3-4 рази.

3. Сісти на стільчик, покласти руки на потилицю, зробити глибокий вдих, заплющити очі, стиснути міцно долонями голову, розплющити очі, опустити руки, видихнути. Вправа виконується 2-3 рази.

Комплекс № 9

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потом перевести свій погляд на палець витягнутої вперед правої руки. Затримати погляд 3-5 секунд. Опустити руку. Повторити вправу 8-10 разів (сприяє поліпшенню зору для роботи на близький відстані);

2. Дивитися обома очима на палець витягнутої вперед руки протягом 3-5 секунд. Прикрити ліве око і дивитись правим оком 3-5 секунд. Повторити 3-5 разів, прикриваючи по черзі то ліве, то праве око (поліпшує гостроту зору);

3. Витягнути вперед напівзігнуту праву руку, в якій всі пальці зібрані в кулак, а вказівний піднятий вгору. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем. Повторити 8-10 разів (вправа зміцнює м'язи очей).

Комплекс № 10

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потом перевести свій погляд на палець витягнутої вперед правої руки. Затримати погляд 3-5 секунд. Опустити руку. Повторити вправу 8-10 разів (сприяє поліпшенню зору для роботи на близький відстані);

2. Дивитися обома очима на палець витягнутої вперед правої руки протягом 3-5 секунд. Прикрити ліве око і дивитись правим оком 3-5 секунд. Повторити 3-5 разів, прикриваючи по черзі то ліве, то праве око;

3. Руки в сторони – на ширину плечей. Подивитися у правий верхній кут кімнати, потім на кінчики пальців лівої руки. Подивитися у лівий верхній кут кімнати та на кінчики пальців правої руки. Повторити 2-3 рази (розвиває складні координаційні рухи очей).

Комплекс № 11

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потім перевести свій погляд на палець витягнутої вперед правої руки. Затримати погляд 3-5 секунд. Опустити руку. Повторити вправу 8-10 разів;

2. Дивитися обома очима на палець витягнутої вперед руки протягом 3-5 секунд. Прикрити ліве око і дивитись правим оком 3-5 секунд. Повторити 3-5 разів, прикриваючи по черзі то ліве, то праве око;

3. Дивитися перед собою 2-3 секунди, потім на 3-4 секунди опустити очі. Повторити вправу 5-8 разів.

Комплекс № 12

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Подивитися вдалечінь перед собою (можна у вікно) 2-3 секунди, потім перевести свій погляд на палець витягнутої вперед правої руки. Затримати погляд 3-5 секунд. Опустити руку. Повторити вправу 8-10 разів;

2. Витягнути вперед напівзігнуту праву руку, в якій всі пальці зібрані в кулак, а вказівний піднятий вгору. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем. Повторити 8-10 разів;

3. Підняти вгору зігнуту в лікті праву руку. Повільно рухати руку вгору-вниз, стежачи за нею очима. Повторити вправу 8-10 разів.

Комплекс № 13

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Витягнути вперед напівзігнуту праву руку, в якій всі пальці зібрані в кулак, а вказівний піднятий вгору. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем. Повторити 8-10 разів;

2. Підняти вгору зігнуту в лікті праву руку. Повільно рухати руку вгору-вниз, стежачи за нею очима. Повторити вправу 8-10 разів;

3. Підвести очі вгору, опустити вниз, подивитися вліво-вправо. Повторити 4-6 разів (вправа розвиває координацію складних рухів).

Комплекс № 14

Вправи виконуються в положенні стоячи.

1. Дивитися обома очима на палець витягнутої вперед правої руки протягом 3-5 секунд. Прикрити ліве око і дивитись правим оком 3-5 секунд. Повторити 3-5 разів, прикриваючи по черзі то ліве, то праве око;

2. Витягнути вперед напівзігнуту праву руку, в якій всі пальці зібрані в кулак, а вказівний піднятий вгору. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем. Повторити 8-10 разів;

3. Ноги злегка розставити. Подивитися на носок лівої ноги, перевести погляд у правий верхній кут кімнати. Подивитися на носок правої ноги, перевести погляд у лівий верхній кут кімнати. Повторити вправу 2-4 рази (сприяє поліпшенню координації рухів).

Примітка:

В роботі з дітьми важливо комплекс вправ виконувати граючись. Наприклад, виконуючи комплекс № 13, можна грати в гру «Зайченятко і лисичка».

Вихователь розповідає дітям, що зайченятко загубилось в лісі (або вийшло без маминого дозволу) і шукає маму. Це вправа 1 - вихователь з дітьми витягують вперед напівзігнуту праву руку долонею до себе.

Вказівний і середній пальці підняті (вушка зайчєняти), а решта загнуті. Повільно рухати рукою справа наліво і зліва направо та стежити очима за вказівним пальцем (зайчєня шукає маму).

Шукаючи свою домівку, зайчєня помітило, що за ним слїдкує лисичка й гайда тікати, плутати слїди: вгору-вниз, вгору-вниз. Це вправа 2 - вихователь з дітьми піднімають вгору зігнуту в лікті праву руку. Повільно рухати руку вгору-вниз (зайчєня плутає слїди), а лисичка стежить за ним очима. Повторити вправу 8-10 разів;

Нарешті зайчєня втекло, заховалося й виглядає чи не видно лисички. Підвести очі вгору, опустити вниз, подивитися вліво-вправо. Повторити 4-6 разів.

**Приклад оформлення наказу про створення творчої групи з
упровадження ІКТ у освітній процес ДНЗ**

Дошкільний навчальний заклад
(ясла-садок) комбінованого типу
№ 8 «Казка»

НАКАЗ

05.09.2015р. м. Ковель №55

Про створення творчої групи з упровадження ІКТ у освітній процес ДНЗ

На виконання Державної цільової програми впровадження у навчально-виховний процес загальноосвітніх навчальних закладів інформаційно-комунікаційних технологій «Сто відсотків» на період до 2015 року, затвердженої постановою Кабінету Міністрів України від 13.04.2015р. № 494, Державної цільової соціальної програми розвитку дошкільної освіти на період до 2017 року, затвердженої постановою Кабінету Міністрів України від 13.04.2015р. № 629, з метою підвищення професійної компетентності педагогів, розвитку уміння застосовувати інформаційно-комунікаційні технології у дошкільній освіті

НАКАЗУЮ:

- Створити творчу групу із впровадження ІКТ в освітній процес ДНЗ у складі:
 - керівник творчої групи — Леус І. М., завідувач;
 - члени творчої групи — Балаюш О. В., вихователь-методист;
 - Демчук В. П., вихователь.
- Членам творчої групи до 15.09.2016:
 - Розробити проект Положення про творчу групу з впровадження ІКТ в освітній процес ДНЗ.
 - Скласти перспективний план роботи творчої групи на п'ять років, визначивши основні етапи роботи та терміни їх виконання.
 - Забезпечити виконання етапів роботи згідно з перспективним планом роботи творчої групи.
 - Оформити результати виконання кожного етапу роботи у формі звіту.
- Контроль за виконанням наказу залишаю за собою.

завідувач підпис

Відмітки про ознайомлення працівників з наказом

Положення
про роботу творчої групи з упровадження ІКТ у освітній процес
дошкільного навчального закладу

1. Загальні положення

1.1. Творча група — це колективне професійне об'єднання, яке на добровільній основі згуртовує педагогів, заінтересованих у впровадженні та застосуванні інформаційно-комунікаційних технологій (ІКТ) у педагогічній діяльності, а також у забезпеченні й підвищенні якості дошкільної освіти.

Мета і завдання творчої групи

- Усвідомлення необхідних змін у пріоритетах і завданнях дошкільної освіти на сучасному етапі.
- Вивчення сучасної психолого-педагогічної та інструктивно-методичної літератури з проблем упровадження ІКТ в умовах ДНЗ.
- Удосконалення професійної майстерності педагогів у сфері розширення освітнього простору засобами ІКТ.
- Залучення педагогів до створення інформаційного освітнього простору.
- Стимулювання педагогів до самостійного поглибленого розширення знань з цієї проблеми, отриманих у процесі роботи.
- Пошук та підтримка педагогів-творців, педагогів-дослідників, сприяння впровадженню їхніх розробок, ідей у педагогічну практику педагогів ДНЗ.
- Аналізування фактичного стану педагогічного процесу в аспекті впровадження ІКТ у освітній процес ДНЗ.
- Розроблення методичних рекомендацій щодо впровадження та застосування ІКТ у дошкільній освіті.

- Створення банку даних педагогічних розробок на електронних носіях, як-от: мультимедійні презентації для педагогів, дітей і батьків; роздатковий та демонстраційний матеріали; наочність тощо.

- Представлення досліджень для обговорення педагогічною спільнотою.

- Публікація матеріалів у ЗМІ.

Склад творчої групи

- До складу творчої групи входять: завідувач, вихователь-методист та вихователі ДНЗ.

- Керівник творчої групи тісно співпрацює з усією групою, здійснює загальне керівництво роботою, координує роботу засідань, надає науково-педагогічний інструментарій, здійснює контроль за виконанням рішень та рекомендацій, відповідає за ведення документації творчої групи (план роботи, методичні рекомендації засідань, тексти виступів, роздаткові матеріали, банк даних педагогічних розробок, узагальнення досвіду з упровадження освітніх технологій тощо), повідомляє членів творчої групи про дату, час проведення чи перенесення засідань творчої групи.

- Кількісний склад не обмежений і може бути мобільним.

Права та обов'язки членів творчої групи

Члени творчої групи зобов'язані:

- керуватись у своїй роботі чинними програмами, нормативно-правовими документами системи дошкільної освіти та цим Положенням;

- скласти перспективний план роботи творчої групи на п'ять років і на його основі розробляти щорічні плани;

- забезпечувати виконання всіх заходів, визначених у плані роботи;

- брати активну участь у засіданнях творчої групи та обговорювати форми їх проведення: лекції, фестивалі, практичні заняття, семінари, круглі столи, майстер-класи тощо;

- вивчати методичну літературу з проблеми роботи творчої групи;

- вивчати інновації та впроваджувати їх у практику;

- розробляти теоретичні та практичні матеріали, оформлювати їх у рукописному або друкованому вигляді;
- створювати банки даних педагогічних розробок;
- пропагувати свої напрацювання серед педагогічної спільноти та публікувати матеріали у ЗМІ;
- завчасно повідомляти керівника творчої групи про свою відсутність на засіданнях.

Члени творчої групи мають право:

- вносити пропозиції щодо розв'язання проблем освітнього процесу ДНЗ;
- звертатися за консультаціями з проблеми до керівника творчої групи;
- робити подання на затвердження авторських матеріалів та програм через міську методичну раду міського методичного центру управління освіти;
- використовувати у практиці роботи матеріали творчої групи на етапі їх апробування та узагальнення, зазначаючи їх авторство;
- проводити анкетування, опитування, моніторинг та інші форми вивчення стану справ із проблеми роботи творчої групи.

Приклад оформлення наказу про створення сайту ДНЗ

Дошкільний навчальний заклад (ясла-садок)
комбінованого типу № 8 «Казка»

НАКАЗ

21.01.2015 м. Мукачеве № 09

Про створення сайту ДНЗ

На виконання Державної цільової соціальної програми розвитку дошкільної освіти на період до 2017 року, затвердженої постановою Кабінету Міністрів України від 13.04.2011р. № 629 та з метою широкого інформування громадськості про діяльність дошкільного навчального закладу, забезпечення принципу прозорості та доступності інформації про освіту

НАКАЗУЮ:

- Створити сайт дошкільного навчального закладу (ясел-садка) комбінованого типу № 8 «Казка» до 01.03.2015.

Творчій групі:

- Розробити та затвердити Положення про сайт до 01.02.2015.
- Розробити та затвердити Технічне завдання до 15.02.2015.
- Призначити адміністраторами сайту Леус І. М., завідувача, та Балаюш О. В., вихователя-методиста.
- Контроль за виконанням наказу залишаю за собою.

підпис

завідувач

Відмітки про ознайомлення працівників з наказом

Положення про сайт дошкільного навчального закладу

Загальні положення

- Положення визначає цілі, завдання, вимоги до інформаційного ресурсу сайту освітньої установи, структуру інформаційних матеріалів, а також регламентує його функціонування та інформаційне наповнення, порядок організації робіт щодо створення та функціонування сайту.
- Функціонування сайту регламентується чинним законодавством, цим Положенням та наказом завідувача.
- Загальна координація робіт щодо розроблення і розвитку сайту покладається на завідувача та вихователя-методиста.
- Користувачем сайту може бути будь-яка особа, що має технічні можливості виходу в мережу інтернет.

Цілі і завдання

- Сайт освітньої установи створюють з метою оперативного та об'єктивного інформування громадськості про її діяльність, отримання доступу користувачів інтернету до інформаційних та наукових ресурсів, розвитку зв'язків з іншими організаціями, встановлення персональних контактів, а також для отримання оперативної інформації всіма учасниками освітнього процесу.
- Цілями створення сайту ДНЗ є:
 - забезпечення відкритості діяльності ДНЗ;
 - реалізація прав громадян на доступ до відкритої інформації за умови дотримання норм професійної етики педагогічної діяльності і норм інформаційної безпеки;
 - реалізація принципів єдності культурного й освітнього простору, демократичного державно-громадського управління ДНЗ;
 - інформування громадськості про розвиток і результати статутної діяльності ДНЗ;
 - захист прав та інтересів учасників освітнього процесу.

- Завдання сайту ДНЗ:
- створення цілісного позитивного іміджу освітньої установи;
- систематичне інформування громадян про якість освітніх послуг в установі;
- створення умов для взаємодії учасників освітнього процесу, соціальних партнерів освітньої установи;
- сприяння обміну педагогічним досвідом;
- презентація досягнень вихованців і педагогічного колективу;
- стимулювання творчої активності педагогів і батьків.

Інформаційний ресурс сайту

- Інформаційний ресурс сайту формується відповідно до діяльності всіх структурних підрозділів ДНЗ, вихованців, батьків, ділових партнерів та інших заінтересованих осіб.
- Інформація, представлена на сайті, є відкритою і загальнодоступною.
- Права на всі інформаційні матеріали, розміщені на сайті, належать освітній установі.
- Інформація, розміщена на сайті не повинна:
 - порушувати авторські права;
 - містити ненормовану лексику, граматичні помилки, жаргонізми і сленг;
 - принижувати честь, гідність та ділову репутацію фізичних та юридичних осіб;
 - містити державну, комерційну або іншу таємницю;
 - містити пропаганду релігійних і політичних ідей;
 - порушувати норми чинного законодавства і норми моралі;
 - суперечити професійній етиці педагогічної діяльності.
- Офіційну інформацію, призначену для розміщення на сайті, відповідальні за наповнення розділів (сторінок) сайту надають адміністраторам (завідувачу, вихователю-методисту в електронному та паперовому вигляді).

• Текстову інформацію слід надавати, попередньо оформивши її у програмі Microsoft Word будь-якої версії, текст форматувати відповідно до структури документа. До інформації можуть бути додані графічні файли, відеоролики. Остаточний вигляд та зміст інформації, яку розміщують на сайті, визначає адміністратор сайту. Інформацію на офіційному сайті ДНЗ подають українською мовою.

• Інформацію на сайті ДНЗ слід оновлювати не рідше двох разів на місяць.

Структура сайту

Сайт містить такі розділи (сторінки):

- Головна сторінка
- Наш дитячий садок
- Як нас знайти
- Історія
- Наші досягнення

Відповідальні за надання й оновлення інформації — завідувач,
вихователь-методист

Адміністрація

- Мережа груп

Відповідальний за надання й оновлення інформації — завідувач

Освітній процес

- Режим роботи закладу

Відповідальні за надання й оновлення інформації — завідувач,
вихователь-методист

Педагогічний колектив

- Наші педагоги
- Методична робота

Відповідальний за надання й оновлення інформації — вихователь-
методист

Правила прийому дітей до ДНЗ

Відповідальний за надання й оновлення інформації — завідувач

Сторінка практичного психолога

Відповідальний за надання й оновлення інформації — практичний психолог

Сторінка вчителя-логопеда

Відповідальний за надання й оновлення інформації — вчитель-логопед

Сторінка інструктора фізкультури

Відповідальний за надання оновлення інформації — інструктор фізкультури

Сторінка керівника гуртка

Відповідальний за надання й оновлення інформації — керівник гуртка хореографії, керівник гуртка образотворчої діяльності

Сторінка музичного керівника

Відповідальні за надання й оновлення інформації— музичні керівники

Медична сестра радить, консультує, інформує

Відповідальні за надання й оновлення інформації — сестра медична старша, сестра медична з дієтичного харчування

Сторінка батьків

Відповідальні за надання й оновлення інформації— завідувач, вихователь-методист

Карта сайту**Корисні посилання**

Відповідальні за надання й оновлення інформації— завідувач, вихователь-методист

Організація розроблення і функціонування сайту

Для забезпечення розроблення та функціонування сайту слід створити робочу групу розробників сайту.

- До складу робочої групи розробників сайту залучити: адміністраторів (завідувач, вихователь-методист), педагогів, батьків.
- Розробники сайту забезпечують якісне виконання всіх видів робіт, безпосередньо пов'язаних з розробленням і функціонуванням сайту,

зокрема таких: розроблення і зміна дизайну та структури, розміщення нової, архівування та видалення застарілої інформації, публікація інформації, розроблення нових веб-сторінок, програмно-технічна підтримка, реалізація політики розмежування доступу та забезпечення безпеки інформаційних ресурсів.

- Розробники сайту консультують працівників освітньої установи, відповідальних та заінтересованих у розміщенні інформації на сайті, щодо реалізації технічних рішень і поточних проблем, пов'язаних з інформаційним наповненням відповідного розділу (підрозділу) сайту.

- **Обов'язки адміністратора сайту:**
 - забезпечувати надійне функціонування сайту;
 - розробляти структуру сайту, оформлення розділів (сторінок);
 - забезпечувати оновлення інформації;
 - опрацьовувати матеріали, отримані від відповідальних за наповнення розділів сайту, та затверджувати їх для розміщення на сайті;
 - реєструвати сайт в інформаційно-пошукових системах в установленому порядку;
 - забезпечувати функціонування розділу (сторінки) для гостей та форуму;
 - створювати на сайті посилання на інтернет-ресурси.

Положення

про мультимедіатеку дошкільного навчального закладу

1. Загальні положення

- Це положення є основою для створення та діяльності мультимедіатеки ДНЗ.
- Мультимедіатека є структурним підрозділом ДНЗ, що бере участь в освітньому процесі з метою забезпечення прав його учасників на безкоштовне, оперативне, широке користування інформаційними ресурсами.
- Цілі діяльності мультимедіатеки співвідносяться з цілями дошкільного закладу: на основі впровадження інформаційних технологій формування загальної культури особистості вихованців і засвоєння ними обов'язкового мінімуму змісту освітніх програм; адаптація дітей до життя в суспільстві; створення основи для усвідомленого вибору та подальшого освоєння професійних освітніх програм; виховання патріотизму, працьовитості поваги до прав і свобод людини, любові до родини, навколишньої природи; формуванні здорового способу життя.
- Мультимедіатека керується у своїй діяльності чинним законодавством та цим Положенням.
- Діяльність мультимедіатеки ґрунтується на принципах демократії, гуманізму, загальнодоступності, пріоритету загальнолюдських цінностей, громадянськості, вільного розвитку особистості.
- Порядок користування джерелами інформації, перелік основних послуг і умов їх надання визначаються цим Положенням.
- Дошкільний заклад несе відповідальність за доступність та якість інформаційного обслуговування в діяльності мультимедіатеки.
- Організація обслуговування учасників освітнього процесу проводиться відповідно до правил техніки безпеки, протипожежних та санітарно-гігієнічних вимог.

- Це Положення може бути змінене і доповнене відповідно до наказу завідувача.

2. Основні завдання

- Надання учасникам освітнього процесу — педагогічним працівникам, батькам (законним представникам) вихованців (*далі* — користувачам) доступу до інформаційних освітніх ресурсів, представлених на різних носіях: цифрових (диски), комунікативних (комп'ютерні мережі) та інших.

- Виховання культурної і громадянської самосвідомості дітей, допомога в соціалізації, розвитку їх творчого потенціалу через використання інформаційних технологій.

- Формування у педагогів вільного володіння навичками незалежного користування інформаційними ресурсами: пошук, відбір та критична оцінка інформації.

- Удосконалення наданих освітніх послуг на основі впровадження нових інформаційних технологій та комп'ютеризації процесу навчання.

- Удосконалення професійної майстерності педагогів.

- Застосування та поширення у професійному середовищі інноваційних освітніх методик і технологій.

3. Основні функції

- Мультимедіатека формує фонд інформаційних ресурсів закладу, зокрема:

- Комплектує універсальний фонд навчальних, художніх, наукових, довідкових, педагогічних, методичних і науково-популярних матеріалів на електронних носіях інформації.

- Поповнює фонд інформаційними ресурсами мережі інтернет, базами та банками даних інших установ і організацій.

- Акумулює фонд матеріалів, створених у ДНЗ (презентації та інші методичні розробки педагогів).

- Здійснює розміщення, організацію і збереження матеріалів.

- Створює інформаційну базу:

- Здійснює аналітико-синтетичну переробку інформації.
- Започатковує і веде каталог бази даних ДНЗ.
- Забезпечує інформування користувачів про інформаційну продукцію.
- Здійснює диференційоване інформаційне обслуговування педагогічних працівників:
 - Виявляє інформаційні потреби і задовольняє запити, пов'язані з навчанням, вихованням і збереженням здоров'я дітей.
 - Виявляє інформаційні потреби і задовольняє запити в галузі педагогічних інновацій та нових технологій.
 - Створює банк педагогічної інформації як основу єдиної інформаційної служби закладу, накопичує, систематизує інформаційну базу за освітніми лініями чинних програм та вікових особливостей вихованців.
 - Організовує доступ до банку педагогічної інформації на будь-яких носіях, перегляд електронних версій педагогічних праць науковців.
 - Підтримує діяльність педагогічних працівників в області створення інформаційних продуктів (документів, баз даних, веб-сторінок, презентацій тощо).
 - Сприяє проведенню занять з формування інформаційної культури, є базою для проведення практичних занять по роботі з інформаційними ресурсами.
 - Сприяє організації освітнього процесу та дозвілля вихованців, батьків, педагогів і перегляд відеофільмів, СД-дисків, презентацій, розвивальних комп'ютерних програм тощо).

Організація діяльності мультимедіатеки

- Мультимедіатека входить до структури методичного кабінету і є спеціалізованим робочим осередком для роботи з мультимедійними, мережевими і подібними ресурсами.
- Із метою модернізації освітнього процесу в умовах інформатизації та комп'ютеризації мультимедіатеку забезпечують:

- Сучасною електронно-обчислювальною, телекомунікаційною та копіювально-розмножувальною технікою і необхідними програмними продуктами.

- Ремонт і сервісним обслуговуванням техніки й устаткування.

- ДНЗ створює умови для збереження обладнання та майна мультимедіатеки.

- Відповідальність за створення необхідних умов для діяльності мультимедіатеки несе вихователь-методист.

- З метою найповнішого використання інформаційних ресурсів у роботі з дітьми та педагогами мультимедіатеку закладу забезпечують доступом до ресурсів мережі інтернет.

Права та обов'язки відповідального за мультимедіатеку

- Працівники мультимедіатеки мають право:

- Самостійно обирати форми, засоби та методи інформаційного обслуговування освітнього процесу відповідно до цілей і завдань, зазначених у цьому Положенні.

- Проводити в установленому порядку заняття з розвитку навичок інформаційної культури користувачів.

- Працівники мультимедіатеки зобов'язані:

- Забезпечувати користувачам можливість роботи з інформаційними ресурсами ДНЗ.

- Інформувати користувачів про види послуг, які надає мультимедіатека.

- Забезпечувати наукову організацію роботи мультимедіатеки.

- Формувати фонди інформаційних матеріалів відповідно до інтересів, потреб і запитів усіх категорій користувачів.

- Удосконалювати інформаційне обслуговування користувачів.

- Забезпечувати збереження носіїв інформації, їх систематизацію, розміщення та зберігання.

- Забезпечувати режим роботи мультимедіатеки відповідно до потреб користувачів і режиму роботи закладу.

- Підвищувати рівень своєї кваліфікації.

Права та обов'язки користувачів мультимедіатеки

- Користувачі мультимедіатеки мають право:
 - Отримувати повну інформацію про склад фонду мультимедіатеки, інформаційних ресурсів і послуг, які вона надає.
 - Користуватися довідковим апаратом мультимедіатеки (каталогами).
 - Отримувати консультаційну допомогу з питань пошуку та вибору джерел інформації.
 - Отримувати в тимчасове користування або для використання в приміщеннях ДНЗ матеріали з фонду мультимедіатеки та інших джерел інформації (інтернет, комп'ютерні мережі).
 - Отримувати консультаційну допомогу з питань роботи з інформацією на носіях, користування електронним та іншим обладнанням.
 - Користувачі мультимедіатеки зобов'язані:
 - Дбайливо ставитися до матеріалів фонду мультимедіатеки, обладнання, інвентарю.
 - Підтримувати порядок розміщення матеріалів та устаткування при роботі з мультимедіатекою.
 - Переконатися при отриманні матеріалів мультимедіатеки у відсутності дефектів; у разі їх виявлення — проінформувати про це відповідального за мультимедіатеку. Відповідальність за виявлені дефекти в матеріалах несе останній користувач.
 - Замінювати матеріали мультимедіатеки у разі їх втрати чи псування рівноцінними або компенсувати збитки.
 - Повертати матеріали у встановлені терміни.
 - Повністю розрахуватися з мультимедіатекою при звільненні з роботи.

Порядок користування мультимедіатекою

Порядок користування мультимедіатекою визначається такими положеннями:

- Рух фонду мультимедіатеки фіксується в книзі обліку (посібників, ігрового, дидактичного обладнання тощо).
- Користувачі можуть продовжити термін користування матеріалами фонду мультимедіатеки, якщо на них відсутній попит з боку інших користувачів.
- Матеріали, призначені для роботи в методичному кабінеті та інших приміщеннях закладу, додому не видаються.
- Організація роботи визначається вимогами і нормами охорони праці при роботі з комп'ютерною технікою.
- Ознайомлення з фондом мультимедіатеки проводиться в позаробочий час.
- Працювати за одним персональним комп'ютером дозволено не більше ніж двом особам одночасно.
- З усіх питань пошуку інформації в інтернеті користувач має звертатися до відповідального за мультимедіатеку.
- Забороняється звернення до платних ресурсів інтернету.

Положення про порядок користування інтернетом у дошкільному навчальному закладі

1. Загальні положення

• Використання мережі інтернет в освітньому закладі спрямовано на розв'язання завдань освітнього процесу, ведення ділової документації.

• Це Положення регулює умови та порядок використання мережі інтернет в ДНЗ.

• Користувачами мережі інтернет є працівники закладу.

• До роботи в мережі інтернет допускаються особи, які пройшли реєстрацію і зобов'язалися дотримуватися вимог до роботи.

2. Організація використання мережі інтернет в ДНЗ

• Питання використання можливостей мережі інтернет у освітньому процесі слід розглядати на засіданнях педагогічної ради освітнього закладу.

• У робочий час заборонено використовувати інтернет не за цільовим призначенням.

• Принципи розміщення інформації на інтернет-ресурсах покликані забезпечувати:

- Дотримання чинного законодавства, інтересів і прав громадян.

- Захист персональних даних вихованців, батьків і педагогів.

- Достовірність і коректність інформації.

• Персональні дані вихованців (прізвище та ім'я, вік, фото, адреса, телефони та інша інформація особистого характеру) можуть бути розміщені на інтернет-ресурсах лише з письмової згоди батьків або осіб, які їх замінюють. Персональні дані працівника ДНЗ — лише з його письмової згоди.

• В інформаційних повідомленнях про заходи, розміщених на сайті ДНЗ без повідомлення та отримання згоди згаданих осіб або їх законних представників, можуть бути зазначені лише прізвище та ініціали.

• При отриманні згоди на розміщення персональних даних представник ДНЗ зобов'язаний роз'яснити можливі ризики і наслідки їх опублікування. ДНЗ не несе відповідальності за такі наслідки, якщо попередньо було отримано письмову згоду особи на опублікування персональних даних.

3. Права, обов'язки та відповідальність користувачів

Користувачі «точки доступу до інтернету» в ДНЗ мають право:

• Працювати в мережі Інтернет протягом однієї години. За необхідності час роботи може бути збільшений за погодженням із завідувачем чи вихователем-методистом та за відсутності попиту інших користувачів на користування інтернет-ресурсами.

• Зберігати отриману інформацію на знімному диску (СБ, флеш-накопичувачі). Знімні диски слід попередньо перевіряти на наявність вірусів.

• Розміщувати власну інформацію в мережі інтернет на інтернет-ресурсах.

• Мати обліковий запис електронної пошти на інтернет-ресурсах.

Користувачам «точки доступу до інтернету» в ДНЗ заборонено:

• Передавати інформацію, що є комерційною, державною або особистою таємницею.

• Поширювати інформацію, що принижує честь і гідність громадян.

• Поширювати образливу, неправдиву інформацію, погрози тощо.

• Відвідувати сайти, які не стосуються навчальних ресурсів (згідно з класифікатором інформації, яка не стосується освітнього процесу).

• Укладати будь-які угоди через інтернет.

• Завантажувати файли на комп'ютер без спеціального дозволу, дозволено завантажувати файли лише на власні знімні диски.

• Встановлювати на комп'ютерах додаткове програмне забезпечення.

- Змінювати конфігурацію комп'ютерів, зокрема системні налаштування комп'ютера і всіх програм, встановлених на ньому (заставки, тло робочого столу, стартову сторінку браузера тощо).

- Вмикати, вимикати і перезавантажувати комп'ютер без узгодження з відповідальним за організацію роботи з інтернетом і обмеження доступу.

- Здійснювати дії, спрямовані на «злам» будь-яких комп'ютерів, що розміщені як у ДНЗ, так і за його межами.

Відповідальність і обов'язки користувачів:

- Користувачі несуть відповідальність за зміст переданої, прийнятої і друкованої інформації.

- Користувачі мають дотримуватися тиші, порядку і чистоти в «точці доступу до інтернету».

- Осіб, які не дотримуються регламенту роботи, позбавляють права роботи в мережі інтернет.

- За нанесення будь-якого збитку (псування майна) користувач несе матеріальну відповідальність.

**Орієнтовні формулювання для внесення змін у посадові інструкції
адміністрації дошкільного навчального закладу, у якому
використовують ІКТ**

Завдання та обов'язки

- Забезпечує доступ працівників до інтернету.
- Стежить за станом комп'ютерної техніки. У разі потреби ініціює звернення до ремонтної (сервісної) організації. Контролює виконання ремонтних робіт.
- Реєструє користувачів мережі інтернет у спеціальному журналі.
- Надає допомогу користувачам під час сеансів роботи в мережі.
- Бере участь у організації навчання працівників ДНЗ щодо використання інтернету в професійній діяльності.
- Організовує контроль використання мережі інтернет в дошкільному закладі.
- Регулярно оновлює антивірусне програмне забезпечення. Контролює перевірку користувачами зовнішніх електронних носіїв інформації (СБ, флеш-накопичувачів) на відсутність вірусів.
- Стежить за вхідною кореспонденцією на адресу електронної пошти закладу.
- Систематично підвищує свою професійну кваліфікацію, зокрема ІКТ-компетентність, з метою максимально ефективного використання можливостей інтернету в освітньому процесі.
- Дотримується правил і норм охорони праці, техніки безпеки і протипожежного захисту, правил використання мережі інтернет.
- Встановлює контакти із зовнішніми організаціями з питань використання ІКТ в освітній та управлінській діяльності.
- Планує та організовує навчання педагогічних кадрів з питань використання ІКТ в освітній діяльності.

- Збирає і накопичує інформацію про значущі для дошкільного закладу інновації в області застосування ІКТ у освітній діяльності.
- Планує і організовує проведення семінарів, конференцій та інших заходів з вивчення і поширення перспективного досвіду щодо застосування ІКТ у дошкільному закладі.
- Контролює використання засобів ІКТ у освітній та управлінській діяльності.
- Розробляє методики впровадження ІКТ у освітню та управлінську діяльність.

Права

- Віддає розпорядження користувачам «точки доступу до інтернету» в межах своєї компетенції.
- Робить зауваження користувачам «точки доступу до інтернету» щодо порушення правил техніки безпеки, протипожежної безпеки, поведінки, регламенту роботи в інтернеті тощо.
- Вносить пропозиції щодо морального і матеріального заохочення педагогічних працівників, які методично грамотно і ефективно використовують ІКТ в освітньому процесі.

Відповідальність

- Несе відповідальність за належне й своєчасне виконання обов'язків, покладених на нього цією посадовою інструкцією.
- Дотримання правил техніки безпеки, протипожежної безпеки та норм охорони праці в освітньому закладі.

Орієнтовні формулювання для внесення змін у посадові інструкції педагогічних працівників дошкільного закладу

Завдання і обов'язки

- Планує використання ресурсів мережі інтернет у освітньому процесі з урахуванням специфіки роботи групи та вікових особливостей вихованців.
- Використовує у своїй діяльності електронну адресу і паролі для роботи в мережі інтернет та інформаційному середовищі дошкільного закладу.
- Застосовує численні прийоми, методи і засоби ІКТ, зокрема можливості інтернету, для поліпшення якості освітнього процесу.
- Систематично підвищує свою фахову кваліфікацію, зокрема ІКТ-компетентність, компетентність у використанні можливостей інтернету в освітньому процесі.
- Дотримується правил і норм охорони праці, техніки безпеки і протипожежного захисту, правил використання мережі інтернет.

Відповідальність

- Несе відповідальність за збереження комп'ютерного обладнання та дотримання техніки безпеки при роботі з ним.

Повинен знати

- Дидактичні можливості використання ресурсів мережі інтернет.
- Правила безпечного використання мережі інтернет.

Журнал реєстрації користувачів мережі інтернет

№ з/п	ПІБ користувача	Дата роботи в мережі	Адреса сайту чи ресурсу	Час початку роботи	Час завершення роботи	Підпис користувача	Підпис відповідального за «точку доступу до інтернету»
1							
2							
3							

Журнал обліку використання мультимедійної та комп'ютерної техніки педагогами

№ з/п	Дата	ПІБ педагога	Форма роботи	Тематика	Матеріал (презентація, відео, електронна фізкульт-хвилинка, слайд-фільм тощо)	Примітка (власна, запозичена)
1						
2						
3						

«Як самому створити гру в Microsoft PowerPoint»

1. Збираючись зробити навчальну гру-презентацію, спочатку треба визначити навчальні завдання. У кожному віці своя програма. Це ми визначаємо для себе. Наприклад: вміння рахувати, знати склад числа, класифікувати предмети за певними ознаками.

Будь-яка гра розвиває. Можна відзначити, становленню яких психічних властивостей і моральних якостей буде сприяти Ваша гра.

Уточнюємо, як дитина має діяти в грі, щоб вирішувалася навчальна завдання.

Самому дитині зовсім необов'язково знати Ваші дидактичні наміри. Його цікавить зовсім інше: (Сюжет гри, мотив, ігрові завдання та спосіб виконання ігрової задачі).

2. Для дитини продумаємо ігрову мотивацію: що будемо робити, для кого або для чого?

Наприклад, звільняємо викрадені цифри від злого цифрозавра; допомагаємо Малюкові виконати завдання , щоб потім полетіти до Карлсона на дах; заробляємо зірочки; виправляємо чії - то помилки та ін.

3. Показуємо спосіб виконання завдання: як це робити?

Ці правила озвучуються на початку гри, дається зразок виконання завдання. Бажано всі дії показувати стрілками, миготливими значками, виділенням, збільшенням розміру об'єкта. Це дозволить дитині зосередити увагу на потрібному об'єкті, запам'ятати порядок дій.

Для дитини, добре засвоїв правила, що бажає повторити гру, повинна бути надана можливість переходу до слайда - початку гри, без прослуховування правил.

Зробимо кнопку переходу до гри. Для цього відкриємо вкладку "Показ слайдів" - керуючі кнопки – кнопка.

З'явилася кнопка. Робимо потрібний розмір, колір, пишемо слово «старт». Набудуємо кнопку на перехід до 5 слайда. Клацаємо по ній

правою кнопкою, вибираємо «настройку дії». Встановлюємо «Перейти за гіперпосиланням» вибираємо з мене слайд № 5.

При бажанні можна вибрати звук. Дитині подобається, коли кнопочки озвучені.

Отже, гравець - новачок на 1-4 слайдах знайомиться з правилами, а «бувалий» відразу стартує.

Крім навчальних (дидактичних) ігор, діти вважають за краще грати **в сюжетні ігри.**

Роблячи таку гру в програмі PowerPoint, ми придумуємо сюжет, героїв, і вже по ходу дії дитині пропонуються завдання і дається спосіб їх виконання. У таких іграх важливо передбачити сюрпризности, несподіванка повороту сюжету.

Наприклад, дитина грає в «Магазин» або разом з героями мультика шукає пісеньку, знаходить підказки. Саме цікавість гри, здатність дитини перевтілюватися в того чи іншого героя, дозволить йому виконати будь-яке складне завдання і повторити його багато разів.

4. В іграх часто пропонується вибрати і показати потрібний предмет, слово, цифру або фігуру.

Ми робимо дидактичну гру: гра сама навчає дитину.

Це означає, що при неправильному виборі відповіді зміни слайдів не відбувається, і дитина чує звуковий сигнал «не вірно». Тільки одна відповідь є вірною.

Розмістимо кнопки-кружечки з відповідями.

У даному фрагменті гри правильна відповідь - число 6, інші неправильні.

Натискаємо кнопку вірної відповіді на зміну слайда.

Клацаємо по ній правою кнопкою миші і в налаштуваннях вибираємо «перейти за гіперпосиланням»-«наступний слайд».

Нехай дитина почує приємний звук - заохочення. Поставимо галочку «звук», вибираємо його з меню або «інший» - з власної колекції звуків. (Формат WAV!)

Поставимо галочку «виділити»: коли дитина натисне на цю кнопку, вона змінить колір.

Тепер налаштуємо кнопки неправильних відповідей. По кожній клацаємо правою кнопкою миші і в налаштуваннях дії вибираємо: «ні», аналогічно вибираємо «неприємний» звук з меню або «інший» - з власної колекції звуків.

Таким чином, коли гравець натисне на кнопки з цифрами 4, 5, 7 - почує звук, що позначає невірна відповідь, зміни слайдів не відбудеться.

В іграх дітям дуже цікаво чути незвичні звуки, фрази з мультфільмів. За допомогою інтернету можна підібрати будь-які звуки або зробити нарізку самостійно. Наприклад, з гри «Малюк і Карлсон» ми використовували «крилаті фрази» героїв. Натискаючи на ті чи інші об'єкти в грі, дитина чує ці фрази, створюється ілюзія гри з героями улюбленого мультика.

5. Автоматична - небажана для гри зміна слайдів.

Поки у нас виходить, що, якщо дитина клацне по будь-якому місці презентації, слайди зміняться. А це нам зовсім не потрібно. Усунемо проблему. Для цього в верхньому меню вибираємо вкладку "Показ слайдів» і знаходимо «Зміна слайдів».

Обов'язково знімаємо галочки на панелі справа «Зміна слайдів»: «по клацанню» і «автоматично після».

Тепер дитина, буде натискати куди завгодно безрезультатно до тих пір, поки не знайде правильну відповідь. (Якщо, звичайно, Ви не покажете їй, що можна крутити коліщатко миші. Але ви цього не зробите, для її ж блага!)

6. Результат.

Дуже корисно, щоб дошкільник побачив правильну відповідь у потрібному полі, порадів. І порадувати його може слово - заохочення, мультяшка, новий зароблений значок. Це буде стимулом до продовження гри, замаскує дидактичну задачу.

7. У процесі створення ігор-презентацій необхідно продумати послідовність появи картинок або тексту.

Для цього працюємо з вкладкою «Настройка анімації» з панелі «Показ слайдів».

Праворуч вибираємо ефект входу об'єкта, часові параметри, напрямок . У кожної дитини свої особливості сприйняття інформації, тому зміна слайдів буде вестися з урахуванням часу сприйняття. Чим складніше завдання і молодша дитина, тим більше часу буде потрібно.

Враховуємо ці особливості дитячого сприйняття: необхідно відвести час на читання тексту і розглядання картинки. Збільшимо час між появою наступного об'єкта.

Встановлюємо курсор на потрібному фрагменті праворуч, клацаємо правою кнопкою миші - «час», у вікні встановлюємо затримку появи напису на потрібну кількість секунд.

Подбаймо про збереження дитячого зору: написи повинні бути досить великими і зручними для читання. Перевороти, підстрибування букв і слів не підходять для початківця читача і зовсім ні до чого дошкільнику, який почне відволікатися від картинки.

8. Створюючи гру, думаємо про її тривалість. Вона залежить від віку дітей. Якщо це дітки раннього віку (2-3 дет), то гра займе не більше 3 - 5 хвилин. Дошкільник 4 - 5 років може працювати 7-10 хвилин. Для дітей 6 - 7 років - гра не повинна тривати більше 10 - 15 хвилин.

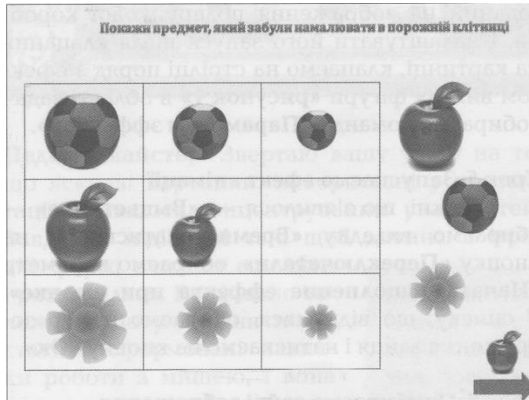
Для молодших школярів час так само обмежений. Треба передбачити відпочинок для очей, фізхвилинку [46].

Завдання для створення інтерактивних дидактичних ігор

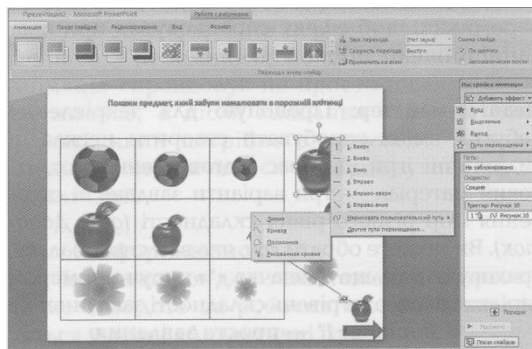
Варіант 1**

Покажи предмет, який забули намалювати в порожній клітинці

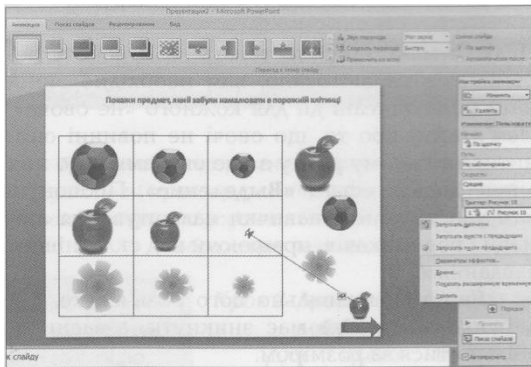
На слайд презентації додайте послідовно всі зображення.



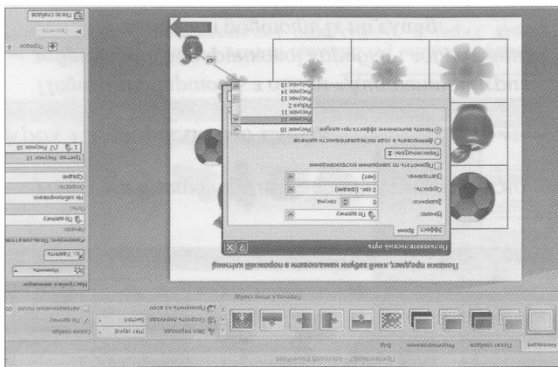
Додайте ефект анімації до яблука: «Добавить эффект» — «Пути перемещения» — «Нарисовать пользовательский путь» — «Рисованная кривая». Проведіть траєкторію руху від яблука до потрібної клітинки.



Додайте перемикач на ефект анімації, щоб він запускався після клацання на картинці. Для цього клацніть на стрілці поруч з ефектом в області задач і виберіть команду «Параметри ефектов».



У вікні, яке з'явилося — «Пользовательский путь», — оберіть вкладку «Время», натисніть на кнопку «Переключатели», виберіть параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке». У списку, що відкриється, оберіть номер зображення і натисніть на кнопку «Ок».



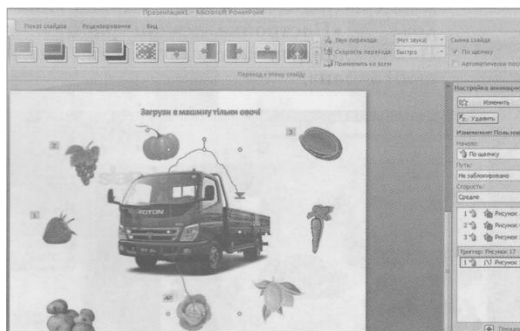
- Виконайте вищеописані дії для кожного необхідного зображення.
- Для інших зображень додайте ефект «Выделение» — «Прозрачность».
- Налаштуйте демонстрацію презентації в автоматичному режимі: «Показ слайдов» — «Настройка демонстрации» — Показ слайдов: «Автоматический (полный) экран» [28].

Завантаж у машину лише овочі

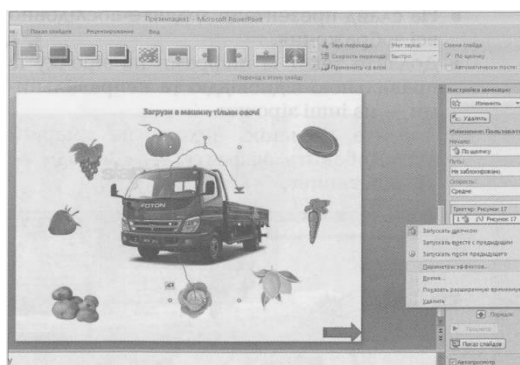
На слайд презентації додайте послідовно зображення овочів, фруктів, ягід, потім — зображення автомобіля.



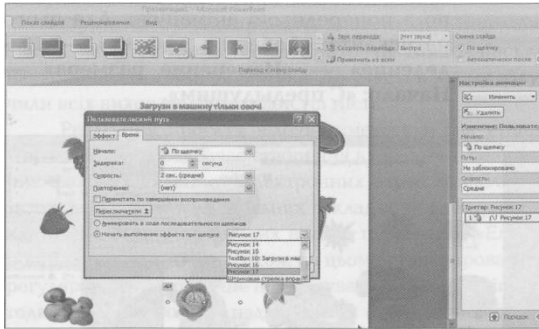
- Додайте ефект анімації на овоч: «Добавить эффект» — «Пути перемещения» — «Нарисовать пользовательский путь» — «Рисованная кривая». Проведіть траєкторію переміщення овочу в кузов машини.



- Додайте перемикач на ефект анімації, щоб він запускався після клацання на картинці. Для цього клацніть на стрілці поруч з ефектом в області задач і виберіть команду «Параметри ефектів».



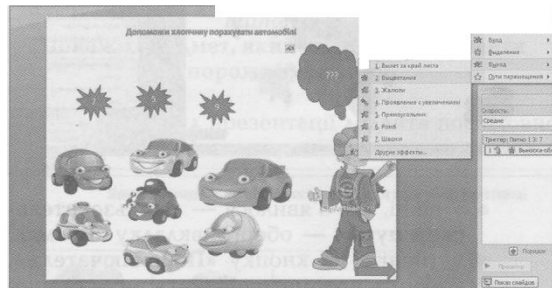
- У вікні, яке з'явилося — «Пользовательский путь», — оберіть вкладку «Время», натисніть на кнопку «Переключатели», виберіть параметр «Начать выполнение эффекта при щелчке». У списку, що відкриється, оберіть номер зображення і натисніть на кнопку «Ок».



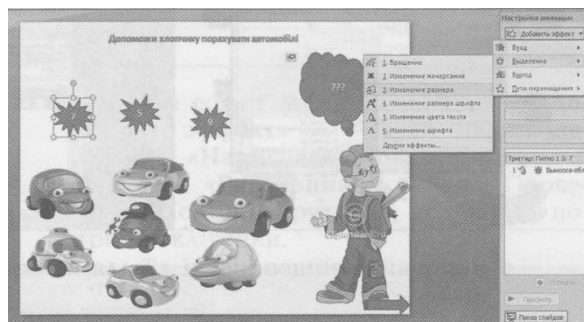
- Виконайте вищеописані дії для кожного овочу.
- Для інших зображень додайте ефект «Выделение» — «Прозрачность».
- Налаштуйте демонстрацію презентації в автоматичному режимі: «Показ слайдов» — «Настройка демонстрации» — Показ слайдов: «Автоматический (полный) экран» [28].

Допоможи хлопчику порухувати автомобілі

- Під час клацання на зображенні, що містить правильну відповідь на запитання, хмарка із «???» має зникнути, а зірочка з правильною відповіддю — збільшитися за розміром.
- На слайд презентації додайте послідовно всі зображення.
- Додайте текст із цифрами на зірочку із правильною відповіддю та неправильними — на інші зірочки.
- Додайте анімацію виходу на хмаринку: «Добавить эффект» — «Выход» — «Выцветание».



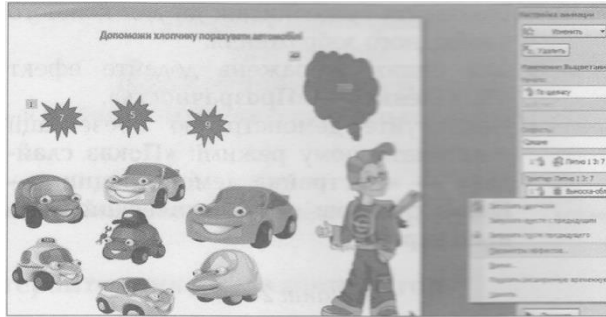
- Додайте анімацію виділення на зірочку із правильною відповіддю. Налаштуйте її так, щоб вона спрацьовувала одночасно з попередньою анімацією. Для цього натискайте: «Добавить эффект» — «Выделение» — «Изменение размера» — Начало: «С предыдущим».



- Додайте перемикач на ефект анімації на об'єкт «Выноска — Облако», щоб він запускався після клацання на картинці: клацніть на стрілці поряд з ефектом виходу фігури «Выноска — Облако» в області задач й оберіть команду «Параметры эффектов».

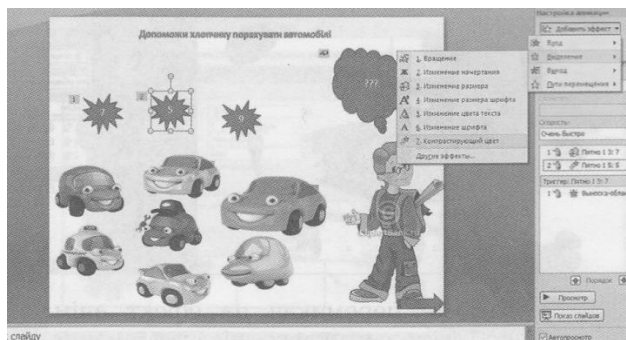
У вікні, яке з'явилося — «Выцветание», — оберіть вкладку «Время», натисніть на кнопку «Переключатели», оберіть параметр «Начать»

выполнение эффекта при щелчке». У списке, що відкриються оберіть номер зображення «Пятис» 7» і натисніть на кнопку «Ок».



На панелі «Настройки анимации перетягніть лівою кнопкою миші анімацію виділення донизу. Додайте на зірочки з неправильними відповідями ефекти виділення: «Выделение» — «Контрастирующий цвет». На заданий ефект додайте перемикач, щоб ефект спрацьовував після клацання мишею.

Налаштуйте демонстрацію презентації в автоматичному режимі: «Показ слайдов» — «Настройка демонстрации» — Показ слайдов: «Автоматический (полный) экран» [28].



Навчально-методичне видання

Комп'ютерні технології в роботі з дітьми: курс лекцій для студентів денної та заочної форм навчання напряму підготовки 6.010101 «Дошкільна освіта» / Укладач: О.І.Чекан – Мукачево: МДУ, 2016. –121 с. 4,2 (др.арк.)

Видруковано у редакційно-видавничому центрі МДУ 89600 м.

Мукачево

вул. Ужгородська, 26

тел. 2-11-09