

ІНСТИТУТ ПРОБЛЕМ ВИХОВАННЯ НАПН УКРАЇНИ  
ЦЕНТР РАНЬОГО РОЗВИТКУ ДИТИНИ ТА ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ  
ЛАБОРАТОРІЯ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ ТА ВИХОВАННЯ

ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПЕДАГОГІЧНІ  
УМОВИ ЗАЛУЧЕННЯ БАТЬКІВ  
ДО ВИКОРИСТАННЯ  
ДИДАКТИЧНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ  
ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА  
В ОСВІТІ ДІТЕЙ РАНЬОГО  
ТА ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

методичний посібник

**ІНСТИТУТ ПРОБЛЕМ ВИХОВАННЯ НАПН УКРАЇНИ  
ЦЕНТР РАНЬОГО РОЗВИТКУ ДИТИНИ ТА ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ  
ЛАБОРАТОРІЯ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ ТА ВИХОВАННЯ**

**Організаційно-педагогічні умови залучення батьків  
до використання дидактичних можливостей  
цифрового середовища  
в освіті дітей раннього та дошкільного віку**

**методичний посібник**

**Івано-Франківськ  
«НАІР»  
2024**

УДК 373.2.064.1.;004](072)

О 64

DOI <https://doi.org/10.32405/978-617-8011-97-0-2024-88>

*Рекомендовано до друку вченою радою  
Інституту проблем виховання НАПН України  
(протокол № 10 від 30.09.2024 р.)*

**Рецензенти:**

**Пономаренко Т.О.**, доктор педагогічних наук, професор кафедри дошкільної освіти Факультету педагогічної освіти Київського столичного університету імені Бориса Грінченка;

**Гончар Л.В.**, доктор педагогічних наук, професор, головний науковий співробітник лабораторії інституційного виховання Інституту проблем виховання НАПН України;

**Циба Л.М.**, вихователь-методист закладу дошкільної освіти № 419 Шевченківської районної у місті Києві державної адміністрації.

**Авторський колектив:**

*Васильєва С.А. (передмова, 1.1; 1.2; 1.3; 2.1.; 2.3.; 2.4.; 2.5, додатки);*

*Довбня С.О.(1.3); Левінець Н.В. (2.2); Луценко В.О. (1.2; 1.3; 2,4);*

*Цветкова Г.Г (1.4).*

- О 64** Організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в освіті дітей раннього та дошкільного віку: методичний посібник. За наук. ред. С. А. Васильєвої. Івано-Франківськ: НАІР, 2024. 88 с.

ISBN 978-617-8011-97-0

Методичний посібник присвячено результатам проведеного впродовж 2022-2024 років прикладного дослідження проблеми забезпечення батьків дітей раннього та дошкільного віку дидактичними матеріалами, що існують у цифровому середовищі. Два розділи методичного посібника репрезентують науково-методичні засади розвитку дітей у цифровому освітньому середовищі закладів дошкільної освіти та в родинних вихованців, організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в дошкільній освіті дітей раннього і дошкільного віку.

Інноваційність і оригінальність науково-методичного доробку авторського колективу полягає в розробці контенту, який пропонують вище означені умови, визначені прийоми пізнання віртуального та реального світів та способів їх застосування, способи використання цифрового освітнього контенту, технологія методичного супроводу діяльності педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі, цілісна система критеріїв та показників для комплексної оцінки цифрового освітнього контенту педагогами та батьками з метою здійснення вибору змісту та його використання для розвитку дітей раннього віку у цифровому освітньому середовищі закладу дошкільної освіти та родині.

Методичний посібник може бути корисним для батьків, педагогів дошкільної освіти, науковців, студентів.

УДК 373.2.064.1.;004](072)

ISBN 978-617-8011-97-0

© Інститут проблем виховання, 2024

© Авторський колектив, 2024

## ЗМІСТ

<b>Передмова</b> .....	4
<b>I. Цифрове середовище в умовах воєнного стану в Україні: виклики, можливості</b> .....	7
1.1. Дидактичний потенціал цифрового освітнього середовища .....	7
1.2. Оцінка батьками дітей раннього та дошкільного віку цифрового освітнього контенту .....	19
1.3. Розвиток дітей раннього і дошкільного віку в умовах цифрового освітнього середовища .....	21
1.4. Цифрове оснащення закладів дошкільної освіти .....	29
<b>II. Організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища ...</b>	33
2.1. Організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища: історико-педагогічний аспект .....	33
2.2. Тематичні дидактичні кейси для дітей раннього і дошкільного віку .....	39
2.3. Технологія методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього і дошкільного віку в цифровому освітньому середовищі .....	42
2.4. Реалізація партнерської взаємодії батьків і педагогів у єдиному цифровому середовищі .....	53
2.5. Готовність педагогів до залучення батьків використовувати дидактичні можливості цифрового середовища для розвитку дітей раннього та дошкільного віку .....	58
<b>Додатки</b> .....	67
<b>Умовні скорочення</b> .....	87

## ПЕРЕДМОВА

Нині ми живемо в час цифровізації дошкільної освіти, яка прямо та опосередковано позначається на існуванні освітнього процесу в закладах дошкільної освіти та родині. Батьки та діти раннього і дошкільного віку потребують підтримки та виваженого супроводу їх перебування в цифровому середовищі, забезпечення цифровим освітнім контентом з дидактичним потенціалом, що є рушійною силою для розвитку дитини.

Перебування дитини у цифровому середовищі зумовлено історичним часом, який наповнено віртуальними і реальними світами. Діти вимушені знаходитися в них, бо військовий стан в Україні – то є реальний стан їхнього життя, частина дитинства та розвитку.

Бути у цифровому освітньому середовищі на сьогодні для дитини є потребою, яку формують цифрові контенти, інформаційні повідомлення гаджетів про відомості від рідних, близьких дітям людей. Ця причина спонукає дорослих використовувати цифрові засоби. Свідомий вибір на користь розвитку дитини уможливує застосування цифрового середовища, його змістового, художньо-естетичного, іншомовного наповнення.

Потреба дитини у цифровому середовищі, в такому перебуванні, є важливим, але дещо неосмисленим, небезпечним кроком. Дії з гаджетами захоплюють динамікою рухів, візуальними ефектами, нереальними героями, тоді як уявлення дитини про реальний світ навколо неї, в якому вона живе, грає, спілкується, проходить соціалізацію, ще не чітко сформовані. Вміти відрізнити реальний та віртуальний світи дитині потрібно, але важко, а іноді неможливо, в міру власних вікових можливостей. Психічні процеси, які передбачають формування уявлень про предметне середовище, формують у дитини ставлення, базові якості особистості, морально-етичні орієнтири в реальному світі, не мають відображення у віртуальному у тій мірі, що б дитина змогла порівняти ці два світи, діяти осмислено, самостійно обирати час для гри за гаджетом та спілкування з однолітком, родиною.

Дорослі встановлюють правила перебування дитини у цифровому середовищі, вибирають місце і час, зважаючи на вірність власного вибору. Вони свідомо забезпечують перебування дитини у цифровому середовищі, не занурюючись у зміст ігор, мультфільмів, казок, дії та вчинки героїв віртуального світу. У такий спосіб дитина долучається до джерела прояву ставлень, здійснення вчинків, вибору ролей, програє їх у родині, закладі дошкільної освіти, зі знайомими людьми. Батьки «убезпечують» себе від спілкування з дітьми, тоді як небезпека перебування дітей у цифровому середовищі залишається актуальною з огляду на ставлення батьків до власного вибору цифрового освітнього середовища та цифрового освітнього контенту до яких вони залучають дітей.

Процес упровадження у практику закладу дошкільної освіти цифрового освітнього середовища, доступного і сучасного, визначено одним із головних чинників відбору змістового наповнення цифрових освітніх контентів для дітей. Метою впровадження є розгортання освітнього процесу в ЗДО, активна взаємодія, спілкування батьків із дитиною в умовах родини. Сьогодні ЗДО

формує таке середовище, враховуючи використання дітьми та батьками комп'ютерів, гаджетів, наповнення цифрових освітніх контентів, які відповідають потребам та віку дітей.

Водночас, результати дослідження дозволяють вести мову про потребу батьків та педагогів у методичному супроводі освітнього процесу за активного використання цифрового середовища, що зумовило вивчення проблеми забезпечення батьків дітей раннього та дошкільного віку дидактичними матеріалами, висвітлення результатів даного дослідження на сторінках методичного посібника.

Методичний посібник укладено колективом наукових співробітників лабораторії дошкільної освіти Центру раннього розвитку дитини та дошкільної освіти Інституту проблем виховання НАПН України із двох розділів.

У першому розділі розкрито дидактичний потенціал цифрового середовища, цілісну систему критеріїв та показників для комплексної оцінки цифрового освітнього контенту педагогами та батьками з метою здійснення вибору змісту та його використання для розвитку дітей раннього віку у цифровому освітньому середовищі закладу дошкільної освіти та родини, схарактеризовано розвиток дітей 3-4 та 5-6 років життя у цифровому освітньому середовищі, розглянуто оснащення цифрового освітнього середовища закладів дошкільної освіти через призму системного, діяльнісного підходів.

У другому розділі, на основі технологічного, особистісно-орієнтованого, системного, компетентнісного, діяльнісного підходів, обґрунтовано організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища, як чинники та можливості, які в історичному часі 2022-2024 років зумовлюють ефективний розвиток дітей раннього та дошкільного віку в умовах ЗДО.

У змісті методичного посібника зосереджено увагу на особливостях упровадження організаційно-педагогічних умов залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища. Розглянуто закономірні зв'язки, що існують у процесі використання цифрового освітнього контенту, здійснення освітнього процесу, в якому взаємодіють діти, батьки, педагоги.

У змісті розділів подано посилання на методичні рекомендації: «Дидактичний супровід освіти дітей раннього і дошкільного віку: методичний поради́к для батьків» (2024). Дані рекомендації розкривають питання цифрового освітнього середовища в родині, його контент, що стосується пізнавального, художньо-естетичного, іншомовного розвитку дітей із практичними матеріалами та рекомендаціями до їх застосування.

У додатках поданого практичний матеріал для батьків та педагогів до технології методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі.

Ми висловлюємо щире подяку педагогам базових закладів дошкільної освіти: ДНЗ № 1 «Лісова пісня» Ірпінської міської ради; ЗДО № 159 Шевченківської у місті Києві держадміністрації; ЗДО № 25 Житомирської

міської ради; ДНЗ № 43 Житомирської міської ради; ЗДО № 39 Житомирської міської ради; ДНЗ № 73 Житомирської міської ради; ЗДО № 65 Житомирської міської ради; ЗДО ЦРД № 68 житомирської міської ради; ДНЗ № 70 Житомирської міської ради; ДНЗ (ясла-садок) № 577 управління освіти Дніпровської районної у місті Києві державної адміністрації; Богуславський ЗДО (ЦРД) № 1 «Малятко» Богуславської міської ради; Роменський ЗДО № 9 «Фіалка» Роменської міської ради Сумської області; Сумський ДНЗ ЦРД № 13 «Купава» Сумської міської ради; Комунальний ЗДО «Валківський (ясла-садок) «Веселка» Валківської міської ради Харківської області; ЗДО № 22 «Дивограй» Чернівецької міської ради; Красноградський ЗДО № 17 Красноградської міської ради Харківської області; Лужанський ЗДО (ясла-садок) Мамаївської сільської ради. Чернівецький район, Чернівецька область за активну участь у науковому дослідженні та впровадженні отриманих результатів. Департаменту освіти Житомирської міської ради, м. Житомир, управлінню освіти і науки Ірпінської міської ради Київської області, м. Ірпінь, відділу освіти Роменської міської ради сумської області, м. Ромни, управлінню освіти і науки Сумської міської ради, м. Суми, відділу освіти Валківської міської ради, м. Валки, Богодухівського району, Харківська область, управлінню освіти Чернівецької міської ради. Україна, м. Чернівці, відділу освіти Красноградської міської ради Харківської області, м. Красноград, відділу освіти, культури, молоді та спорту Мамаївської сільської ради, с. Мамаївці, Кіцманського району, Чернівецької області за підтримку та забезпечення бази для здійснення наукового дослідження під час воєнного стану в Україні.

Світлана ВАСИЛЬЄВА

# **I. ЦИФРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ В УМОВАХ ВОЄННОГО СТАНУ В УКРАЇНІ: ВИКЛИКИ, МОЖЛИВОСТІ**

## **1.1. Дидактичний потенціал цифрового освітнього середовища**

Трансформаційні процеси у дошкільній освіті, зумовлені воєнним станом в Україні, стрімкою інтеграцією до європейського простору, цифровізацією дошкільної освіти, зумовили вивчення цифрового середовища, цифрового освітнього контенту для забезпечення батьків дітей раннього та дошкільного віку дидактичними матеріалами.

У цивілізованому світі цифрове середовище розглядається як частина повсякденного життя та взаємодії дітей. Тому забезпечення має різні види доступу до цифрових технологій з урахуванням віку дітей, пристосовування до відмінностей розвитку за ваги соціально-культурних та соціально-економічних аспектів [11; 12; 21; 33; 34].

Однією з найвагоміших освітніх інновацій нашого часу є інформатизація системи освіти. Про глобальність та важливість проблеми, актуальність цифрових змін в системі освіти свідчать державні документи [3; 11; 12; 21].

Інформатизація освіти, суспільства в цілому, сьогодні є однією із головних соціальних ініціатив української держави та світової спільноти. Існування інформаційно-освітніх сервісів міжнародного та державного рівня (Центр інформаційних технологій в освіті (SITE), Центр досліджень ІТ в галузі освітніх інноваційних інструментів і моделей навчання, Тасманійське товариство інформаційних технологій в освіті), портал управління знаннями «Ми розвиваємо електронне урядування», основними завданням яких є поширення інформації про стан та перспективи впровадження інформаційно-комунікаційних технологій в освітні та адміністративні процеси закладів, міжнародне та міжрегіональне співробітництво у галузі освіти та науки, підвищення інформаційної компетентності працівників освітніх установ, забезпечення доступності аналітичних звітів та нормативних документів з досліджуваної проблематики.

Питання інформатизації суспільства на даний час стоїть дуже гостро. Цифровізація аналізується як важливий елемент сталого розвитку економіки та суспільства, а такі технології як інтернет речей (IoT), хмарні технології, електронна ідентифікація (eID) та штучний інтелект (AI) можуть сприяти досягненню Глобальних Цілей Сталого Розвитку Організації Об'єднаних Націй до 2030 року. Про це свідчать: Стратегія Єдиного цифрового ринку, Підключення до Європейського Гігабітного суспільства, нещодавно розробленої стратегії Цифрова Європа 2025 та Програми розвитку загальноєвропейських стандартів у сфері телекомунікацій та цифрових технологій; концептуальна записка ООН № 5 «Глобальний цифровий договір: відкрите, вільне і захищене цифрове майбутнє для всіх» (2023); аналітичні довідки ООН: серія аналітичних документів, створених спільно усіма агенствами, фондами та програмами ООН в Україні з метою висвітлення спільної позиції ООН щодо питань, що відповідають сучасним пріоритетам українських реформ, та представлення політичних рекомендацій, заснованих на

найкращих світових практиках (2022-2023); цифрова стратегія ООН на 2022-2025 роки; Єдина інформаційна система соціальної сфери (ЄІССС) (2024).

Усі ці положення стосуються також менеджменту закладів дошкільної освіти, користування сучасними інформаційно-комунікаційними технологіями, цифровим середовищем, які є нагальною, вельми актуальною потребою для освітянської спільноти.

Теоретичним та методичним підґрунтям використання можливостей цифрового середовища слугують дослідження К. Андрющенко, В. Биков, А. Воропаєва, А. Давидова, Н. Добрун, І. Колеснікової, Л. Лохвицької, О. Орлової, О. Собко, Суятинова К., Л. Фамілярської, Чекан О., які розкривають аспекти створення інформаційного освітнього середовища закладу дошкільної освіти, застосовування інформаційно-комунікаційних технологій для розвитку дітей. У працях науковців окреслено можливості створення цифрового освітнього середовища, широкого використання інформаційно-комунікаційних технологій та цифрових дидактичних матеріалів для вирішення освітніх завдань [1; 4; 7; 8; 10; 16; 23; 25; 29; 31; 32]. Погляди науковців на проблему цифрового середовища, його використання у закладах дошкільної освіти висвітлені через призму власних досліджень в яких надано уваги інформаційному освітньому середовищу в ЗДО, ІК технологіям та створенню простору в ЗДО, в якому ІКТ існують для розвитку дітей дошкільного віку.

Поряд із цим А. Лазаренко, І. Мардарова, І. Тимофєєва, О. Чекан дослідили проблему формування цифрової компетентності у майбутніх педагогів ЗДО [15; 22; 27; 31; 32]. М. Холодова, О. Чекан, розкрили аспекти інтелектуального психічного розвитку у дошкільників в інформаційному середовищі [30; 31; 32]. Проблеми інформатизації дошкільної освіти, онлайн-безпеки учасників освітнього процесу в умовах дистанційного і змішаного навчання вивчили С. Доценко, В. Ворожбіт-Горбатюк, Т. Собченко [9].

Досвід використання та створення педагогами закладів дошкільної освіти (ЗДО) цифрового освітнього середовища (ЦОС), вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) задля здійснення освітнього процесу у різних форматах розкриває процес вибору вихователями змісту із цифрового середовища для спілкування з дітьми, готовність педагогів до освітнього процесу у цифровому освітньому середовищі, адаптацію педагогічних колективів ЗДО до створення та існування ЦОС в ЗДО, його підтримки, наповнення, використання.

Разом із тим, педагоги, керуючись сучасними документами про дошкільну освіту в Україні, соціально-політичними чинниками, розуміють важливість і затребуваність цифрового освітнього середовища в ЗДО та в родині, його входження в життя педагогів, дітей та батьків, беруть участь у створенні цифрових освітніх контентів, використовують запропоновані цифровим середовищем зміст та можливості.

Цифрове освітнє середовище закладу дошкільної освіти формується у рамках Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі (2021) як відкрита система, у якій задіяні на інформаційному рівні та пов'язані між собою всі суб'єкти освітньої діяльності: адміністрація, методична служба, педагогічні працівники, вихованці та їхні батьки, педагогічна громадськість,

органи управління освітою [11]. Така система має забезпечити реалізацію завдань: розвивати цифрову компетентність, зокрема вихованців гуртків, батьків дітей раннього та дошкільного віку, сприяти їхній інтеграції в інформаційний простір держави і світу; забезпечити модернізацію та інтенсифікацію освітнього процесу за рахунок використання сучасних засобів інформаційно-комунікаційних технологій.

У дослідженні цифрового освітнього середовища базових закладів дошкільної освіти нами визначено *змістовий компонент* цифрового освітнього середовища у закладі дошкільної освіти, до якого введено інформативно-цільовий критерій, що розкриває наукові підходи, принципи, зміст, завдання, методи, форми дошкільної освіти дітей раннього та дошкільного віку, які забезпечує цифровий освітній контент; сучасність, актуальність, різноманітність такого контенту; його інформативність, тематичну орієнтованість, наповнюваність, доцільність.

Процесуальний критерій з'ясовує умови в яких діти раннього та дошкільного віку здатні проявити власні уявлення, знання, вміння під час дитячих видів діяльності у цифровому освітньому середовищі. Такі умови сприяють розвитку дітей, формуванню уміння розуміти завдання, гру, планувати власну діяльність, діяти у реальному та віртуальному світах; вони формують вміння взаємодіяти з дорослими під час спілкування.

Контрольно-оцінний критерій установлює види, форми, засоби контролю за діяльністю дітей у реальному та віртуальному світах.

Дані критерії та їх показники дозволяють педагогам і батькам дітей дошкільного віку формувати цифрове освітнє середовище в умовах ЗДО, керуючись принципами проектування цифрового освітнього середовища сучасного закладу освіти.

*Організаційний компонент* цифрового освітнього середовища у закладі дошкільної освіти визначає прогностичний критерій, який з'ясовує формулювання близьких та далеких цілей, вибір інформаційної основи для діяльності дітей, ухвалення рішень.

Комунікаційний критерій розкриває засоби, способи спілкування між учасниками освітнього процесу, педагогічний супровід батьків у створенні цифрового освітнього середовища в домашніх умовах.

Діяльнісний критерій установлює заходи, що об'єднують учасників освітнього процесу у цифровому освітньому середовищі ЗДО, здійснення інформаційного забезпечення педагогів та батьків, упровадження цифрових освітніх контентів в освітній процес в умовах родини.

*Технологічний компонент* цифрового освітнього середовища ЗДО установлює модульний критерій, що визначає існування і використання модулів (в тому числі цифрових технологій, цифрових інструментів) з метою проектування цифрового освітнього середовища; досвід використання цифрових освітніх контентів, наявність авторського права на оригінальну розробку (цифровий освітній контент, літературний твір).

Зовнішній критерій з'ясовує управління цифровим освітнім середовищем в ЗДО зовнішніми системами (управління освіти, департамент освіти).

Внутрішній критерій вимірює якісні характеристики функціонування цифрового освітнього середовища в ЗДО засобами моніторингових досліджень, що забезпечуються системою внутрішньої якості освіти в ЗДО.

Ми послуговуємось принципами проектування цифрового освітньо-виховного середовища сучасного закладу освіти, які розкрито у Концепції виховання дітей та молоді у цифровому просторі [11].

Іншомовне цифрове освітнє середовище в ЗДО, як під система ЦОС ЗДО, констатує невичерпні можливості керівників діючих гуртків іноземної мови до використання іншомовного цифрового освітнього контенту за авторськими (власними) методиками, що майже не висвітлені в друкованих або цифрових контентах. Це стверджує про використання можливостей цифрового середовища взагалі та цифрового освітнього середовища, в якому іншомовний цифровий освітній контент обрано з метою розвитку в дітей здатності до іншомовного слухання й говоріння. З іншого – стверджує особисте використання педагогами вже апробованих іншомовних цифрових контентів, що розширює досвід їхнього використання та передбачає його поширення.

Водночас маємо факти розроблення іншомовних цифрових освітніх контентів (ЩОК), що привнесені до авторських методик вчителів з англійської мови – керівників гуртками. Вони становлять цінність і вагомість для освітньої діяльності, висвітлюють суб'єктивне бачення процесу перебування дітей дошкільного віку в іншомовному цифровому середовищі.

До питання мовленнєвої діяльності дітей дошкільного віку в іншомовному середовищі звертались у наукових дослідженнях А. Богуш, О. Бойко, К. Крутій, С. Соколовська [5; 6; 14; 24]. У наукових працях (Л. Артемова, В. Любива, Г. Матюха, Л. Мацепура, І. Мордоус, Т. Шкваріна) висвітлено процес навчання дітей іноземної мови [2; 17; 18; 19; 20; 28]. Так, Л. Артемовою та Н. Мельник вивчено об'єктивно наявне іншомовне середовище; освітнє іншомовне комунікативне середовище, яке здатне: сприяти моделюванню комунікативно спрямованих дій, моделюванню змісту, що зумовлюється завданнями, вправами, заняттями; формуванню механізмів іншомовного спілкування [2]. Дотримання дидактичних і методичних принципів проаналізовано в дослідженні В. Редько [26].

До того ж аналіз наукових розвідок дозволяє вести мову про актуальність і затребуваність визначення особливостей функціонування іншомовного цифрового середовища в закладі дошкільної освіти, яке забезпечує педагогічну підтримку батьків дітей дошкільного віку дидактичними матеріалами.

Результати наукового дослідження визначили існування потреби батьків у навчанні дітей іноземної мови (англійської) в умовах ЗДО, зокрема гуртках англійської мови; потреби в індивідуальному спілкуванні зі вчителем, що зумовлено інтересом до результатів навчання власної дитини, її проявів у різних спеціально створених і життєвих ситуаціях.

Потреба батьків у підтримці та продовженні освітнього процесу, який передбачає іншомовний розвиток дітей удома, сформована, чекає задоволення, що створює умови для залучення дітей і батьків у іншомовне цифрове середовище, міру якого обирає вчитель англійської мови – керівник гуртка.

Іншомовний цифровий освітній контент (зміст) зумовлений цілями навчання іноземної мови, які визначає вчитель-керівник гуртка та вихователі, змістом діяльності всіх учасники освітнього процесу, обраними єдиними дидактичними і методичними принципами, як-от: доступності, варіативності, науковості, наступності, комунікативної доцільності та ін. До того ж за врахування типів, видів, кількості вправ і завдань, які підтримують зміст навчання, часових меж виконання вправ, програвання ігор, кожен педагог обирає механізми спілкування з дітьми самостійно, відповідно до видів мовленнєвої діяльності.

Ураховуючи компоненти моделювання змісту, визначені В. Редько, що характеризують оволодіння іншомовним спілкуванням як комплексною діяльністю, увага має зосереджуватися на методах, формах і видах навчальної діяльності задля оволодіння аудіюванням та діалогічними, монологічним мовленням на загально дидактичних, методичних критеріях вибору іншомовного цифрового дидактичного матеріалу [26].

У 2024 році прийнято Закон «Про застосування англійської мови в Україні». Така підтримка на державному рівні функціонування іншомовного середовища в ЗДО висвітлює потребу і можливість використання іншомовних цифрових освітніх контентів в освітньому процесі для дітей дошкільного віку не тільки керівниками гуртків, а й вихователями.

У дослідженні іншомовного цифрового середовища у закладі дошкільної освіти нами визначено критерії та показники відповідно до змістового, організаційного, технологічного компонентів ЦОС ЗДО, які заявлено вище.

Змістовий компонент іншомовного цифрового середовища у закладі дошкільної освіти має інформативно-цільовий критерій, що розкриває завдання, методи, форми іншомовної діяльності дітей дошкільного віку; сучасність, актуальність, різноманітність іншомовного контенту, його інформативність, тематичну орієнтованість, лексичну наповнюваність.

Процесуальний критерій з'ясовує мовленнєві вміння у дітей, їх здатність до аудіювання, діалогічного та монологічного мовлення; вимірює стан комунікації та дії в іншомовному середовищі; вміння розуміти завдання, умови гри, планувати власну діяльність, діяти на рідній та відповідно іноземній мові; прояви взаємодії з дорослими під час спілкування рідною та іноземною мовою.

Контрольно-оцінний критерій устанавлює види, форми, засоби контролю та корекції результатів іншомовної діяльності дітей.

Дані критерії та їх показники дозволять педагогам і батькам дітей дошкільного віку *обирати* іншомовний цифровий освітній контент із маси іншомовних контентів, що заявлені у цифровому середовищі сьогодні, створюючи іншомовне цифрове середовище в закладі дошкільної освіти.

*Організаційний компонент* іншомовного цифрового середовища у закладі дошкільної освіти визначає прогностичний критерій, який з'ясовує формулювання близьких та далеких цілей, вибір інформаційної основи для іншомовної діяльності дітей, ухвалення рішень.

Комунікаційний критерій розкриває засоби, способи спілкування між учасниками освітнього процесу, педагогічний супровід батьків у створенні

іншомовного цифрового середовища в домашніх умовах.

Діяльнісний критерій установлює заходи, що об'єднують учасників освітнього процесу у іншомовному цифровому середовищі ЗДО, здійснення інформаційного забезпечення педагогів та батьків, упровадження іншомовних цифрових освітніх контентів в освітній процес в умовах родини.

*Технологічний компонент* іншомовного цифрового середовища установлює модульний критерій, що визначає існування і використання модулів (в тому числі технологій аудіювання, діалогічного та монологічного мовлення для дітей дошкільного віку) з метою проектування іншомовного цифрового середовища; досвід використання іншомовних контентів, наявність авторського права на оригінальну розробку (методику, іншомовний цифровий контент, літературний твір).

Зовнішній критерій з'ясовує управління іншомовним цифровим середовищем в ЗДО зовнішніми системами (управління освіти, департамент освіти).

Внутрішній критерій вимірює якісні характеристики функціонування іншомовного цифрового середовища в ЗДО засобами моніторингових досліджень, що забезпечуються системою внутрішньої якості освіти в ЗДО.

Як тільки ми, діти та дорослі, відкриваємо гаджети або інші цифрові засоби, ми поринаємо у цифрове середовище, яке постачає цифрові дидактичні матеріали (ЦДМ). Ми приймаємо запропонований зміст, як даний, для розвитку дітей раннього та дошкільного віку, не усвідомлюючи його мету, завдання, умови в яких його застосовуємо, можливості, що можемо використати задля розвитку власної дитини.

Думка педагогів про виважене та доцільне використання цифрового середовища для розвитку дітей раннього та дошкільного віку в умовах ЗДО заслуговує на повагу, тоді як визначення критеріїв та показників вихователями, що виступають мірилом вибору ЦОК, окреслює потребу щодо уточнення, розширення досвіду використання таких критеріїв з огляду на дидактичний потенціал змісту, що надає нам цифрове середовище.

Бачення батьків щодо використання цифрового середовища для розвитку власної дитини потребує науково-методичного супроводу з огляду на ставлення батьків до власного вибору ЦОК, спів дію з дитиною у цифровому освітньому середовищі родини, вибір та використання цифрового дидактичного матеріалу.

Критерії, що визначають вибір ЦОК, які обрані батьками для розвитку власної дитини, вимірюються її віком, часовими нормами, прийняттям змісту, як норми, без потреби його змінити, обрати доцільний.

Виявлена потреба батьків у свідомому використанні цифрового освітнього контенту, який наповнено дидактичним потенціалом, зумовлює до розгляду дидактичного потенціалу цифрового освітнього середовища.

Ми розглядаємо *цифрове середовище (ЦС)* як масив цифрових контентів в інформаційних системах, що необхідні для забезпечення інформаційних потреб дітей та дорослих, де цифровий контент є змістовно-інформаційне наповнення (текстів, картин, ілюстрацій, музичних творів, ігор, занять, вправ), яке розміщене на інформаційному ресурсі. *Цифрове освітнє середовище (ЦОС)* –

система цифрових освітніх контентів, в якій задіяні на інформаційному рівні дорослий і дитина, як учасники освітньої-виховної взаємодії, з метою розвитку особистості за врахування її вікових особливостей. *Цифровий освітній контент (ЦОК)* – зміст, наповнений дидактичним потенціалом, підпорядкований єдиній меті, структурований відповідно віку дітей, тематичного або середовищного спрямування, можливостей інформаційного ресурсу.

Дидактичний потенціал цифрового освітнього контенту визначаємо як рушійну силу у розвитку дітей раннього та дошкільного віку. Така рушійна сила має право на існування. У процесі освітньої взаємодії дитини та дорослого ця рушійна сила здатна рухати розвиток психічних процесів у дітей, зокрема відчуттів, сприймання, уяви; впливати на динаміку їх розвитку; можливостей, що заохочують дитину до дії за існування доступності ЦОК, відповідно до віку дітей. Потенціал цифрового освітнього контенту має робити дитину діяльнішою, активнішою, яка діє задля власного розвитку.

Через дію з предметами, за їх посередництва, дитина перебуває у процесі пізнання. Пізнати властивості, зв'язки та відношення, які існують в самих предметах і середовищі, що оточує дитину (явищах об'єктивної дійсності) є однією із потреб дитини у ранньому та дошкільному віці. Щоб дитині пізнати ці зв'язки, властивості, відношення, треба володіти умовами, в яких вони виявляються, їх відчувати, сприймати і уявляти. Безпосереднє чуттєве пізнання світу, аналіз предметів, об'єктів відбувається під впливом потреб життя дитини, на основі її практичної діяльності і за допомогою цифрових засобів, цифрових інструментів, які стрімко входять в її життя. Такий процес породжує потребу зрозуміти новий предмет, яким чином діяти з ним в тій чи іншій ситуації, що дається дитині у живому спогляданні або зображується чи описується словами, демонструється на цифровому засобі [13].

На 5-6-му році життя дитина може замінити реальні предмети їх образами, в зв'язку із чим змінюється характер її дій. Дії відбуваються в «умі» за допомогою мовлення. Перш ніж діяти з предметом, дитина має зробити це мислено, вступаючи/не вступаючи в контакт з самим предметом і не вносячи ніяких реальних змін в їх будову, розміщення [13].

До прикладу. Сформований образ яблука, дитина може відтворити на гаджеті тільки за умови: безпосереднього сприймання яблука в реальному світі, його фото в реальному світі, сформованості образу яблука в уяві, перенесення образу яблука у цифрову програму за умови взаємодії із дорослим та його вміння користуватися програмою як засобом для зображення яблука. Утримання образу яблука, яке є метою його відтворення за допомогою цифрової програми, вимагає сформованої стійкості для образу, мовленнєвого супроводу, умов для відтворення.

У ситуації, коли ми пропонуємо порівняти яблуко у реальному світі із зображеним вже яблуком у віртуальному світі (на гаджеті), виявити схожі та відмінні ознаки, дитина має зіставити два образа, знайти в них істотні схожі і відмінні властивості, уточнити для себе їх тотожність чи протилежність (за кольором, розміром та ін.). При порівнянні, ми пропонуємо задіяти практичні,

сенсорні та перцептивні дії (безпосереднє відображення предметів і явищ об'єктивної дійсності органами чуття). Ми розглядаємо їх (яблука), обмацуємо, смакуємо, пробуємо на вагу, щоб установити схожість і різницю між ними. Мова допомагає дитині порівнювати. Тільки образ яблука, який дитина сприймає на гаджеті не дозволяє їй це зробити, бо він знаходиться у віртуальному світі, навіть за умови застосування цифрової програми у 3 D форматі. Дитині залишається тільки уявити той образ ще раз, наблизити його до реального, який тримає в руці. Відбувається збіднене порівняння у вивченні фактів про яблуко та їх узагальненні. Виникає *суперечність між потребою дитини порівняти предмети знайомими способами із відсутністю можливості здійснити це у віртуальному світі, потребою перебувати у віртуальному світі.*

У ситуації, коли дитина має зобразити яблуко за допомогою цифрової програми, вона має уявити яблуко, звернутися до його образу, перенести його за допомогою ліній та кольору у віртуальний світ, виділити в уявлюваному образі окремі його сторони, ознаки, властивості, зіставити їх із образом яблука в реальному житті, за потреби або умови пізнавального завдання, зробити висновки про схожість і відмінність, тотожність і протилежність. У такій ситуації існує дві сторони її розгортання. Дитині, у якої сформовано образ яблука в реальному житті, буде досить легко його відобразити у віртуальному світі, тоді як дитині, у якої такий образ не сформовано – важко. Виникає *суперечність між відсутністю уявлень про предмет і потребою виконати завдання, за існування потреби перебувати у віртуальному світі.*

Друга сторона – то є сформований образ яблука із віртуального світу (за умови отримання гаджету до 3-х років і надалі), який переважає над образом яблука із реального світу, бо підкріплений той образ враженнями від мультфільму або казки, що сподобалася дитині. Той віртуальний образ є провідним. Процес порівняння відбуватиметься на його основі, якщо вона відповідає реальності або не відповідає реальності. Змінений образ яблука, чи іншого предмету, який не відповідає реальності, що оточує дитину вводить її в оману і формує нечіткі нові образи, що впливає, на наш погляд, на розвиток психічних процесів у дитини, зміст її розповідей про бажаний новий образ. *Виникає суперечність між сформованим образом та процесом формування нового образу предмету у дитини, за існування потреби перебувати у віртуальному світі..*

У ситуації, коли дитині потрібно здійснити аналіз за допомогою практичних дій, дитина в реальному світі розділяє (за участі дорослого) яблуко на дві і більше частин, рахує кількість насінин, здійснює інші дії з яблуком, відповідно до завдання. Від такого аналізу дитина може перейти до аналізу уявлюваних яблук (предметів, об'єктів), виділити в них ознаки, істотні властивості, різні зв'язки із іншими предметами (яблуко і цукор, сік із яблука та ін.) за умови сформованості реального образу яблука. І навпаки, дитині можемо запропонувати об'єднати окремі частини яблука в єдине ціле, скориставшись уявними образами яблук, розповісти про них, намалювавши на папері або у цифровій програмі під час взаємодії із дорослим. Поряд і цим, 80 % дорослих (із числа учасників наукового дослідження) не бачать потреби у взаємодії із

дитиною у цифровому середовищі. *Виникає суперечність між потребою дитини діяти у реальному та віртуальному світах та потребою взаємодіяти із дорослими, які її не задовольняють.*

Означені вище суперечності отримали вирішення у процесі методичного супроводу батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі, про що буде мова йти далі.

Як бачимо, батьки, педагоги, перебуваючи у цифровому середовищі, мають можливість застосувати даний контент задля розвитку дитини з одного боку, з іншого – з огляду на принципи: зв'язку знань і вмінь із життям, науковості знань, системності знань, систематизації знань, виховальної й розвивальної спрямованості знань, доступності знань із масиву цифрових контентів в інформаційних системах, ми маємо обрати той контент, що наповнить цифрове освітнє середовище.

В такому ЦОС цифровий освітній контент ознайомлюватиме дітей із навколишнім, із знаннями, можливостями їх використання, формуватиме пізнавальні вміння, необхідні для самостійного освоєння навколишньої дійсності; пропонуватиме дітям точні, достовірні, визначені наукою положення, факти і явища, розкриватиме їх взаємозв'язок і розвиток; зробить дитячі уявлення, знання дієвими, придатними для ефективного використання у пізнавальній та інших видах дитячої діяльності й у вирішенні практичних завдань. Це передбачає процес систематизації знань, осмислене ставлення дітей до предметів і явищ, власних дій у реальному та віртуальному світах, розвиток пізнавальних можливості дітей, зв'язки з набутими дитино знаннями, особистим досвідом.

У межах наукового дослідження ми розглядаємо *цифровий освітній контент* як зміст, що надає уявлення про реальний та віртуальний світи; систематизує уявлення про предмети у реальному середовищі та віртуальному середовищі; пропонує точно визначені наукою положення, розкриває сутність фактів та явищ, взаємозв'язки між ними, між процесами, які відбуваються у навколишньому середовищі; розкриває сутність об'єктів пізнання, причинно-наслідкові зв'язки між ними.

ЦОК формує свідоме, позитивне ставлення до навколишньої дійсності (предметів і явищ), до реального і віртуального світів; задовольняє потребу дітей у пізнавальній, художньо-естетичній, іншомовній та інших видах дитячої діяльності, враховуючи вікові можливості дітей; активізує психічні процеси.

ЦОК формує пізнавальні, художньо-естетичні, іншомовні вміння у дітей; формує здатність до узагальнень і висновків; залучає до дії у соціальному, цифровому середовищі; сприяє умінню розуміти завдання, планувати власну діяльність, діяти; розвиває здатність самоконтролю, самооцінки; формує вміння взаємодіяти з дорослими під час спілкування.

Система цифрових освітніх контентів передбачає існування у цифровому освітньому середовищі дидактичного потенціалу, який є рушійною силою для розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

Ця система має враховувати та підтримувати системність, як інтегративну якість, де головує осмислене ставлення батьків до розвитку дітей раннього та

дошкільного віку/ власної дитини у цифровому освітньому середовищі. Така системність має бути наповнена:

- уявленнями та знаннями дорослих про існування психічних процесів у дітей раннього та дошкільного віку, особливості їх розвитку у цифровому середовищі, цифровому освітньому середовищі, за використання цифрового освітнього контенту у спів дії;

- сформованою потребою дорослих у пізнанні власної дитини/дітей, яка розвивається у цифровому середовищі; існуванням у дорослих інтересу та усвідомлення власних мотивів, прагнень, переживань, суперечностей, які виникають і мають бути вирішені під час освітнього процесу в умовах ЗДО та родини за використання цифрового освітнього контенту; позитивною налаштованістю, емоційною визначеністю до дії власної дитини/дітей у цифровому освітньому середовищі;

- сформованою потребою у дорослих діяти, спів діяти з дитиною у цифровому освітньому середовищі у діалозі, обираючи потрібний цифровий освітній контент, стан «Я обираю те, що мені потрібно та для чого це мені потрібно», мету застосування цифрового освітнього контенту, вид дитячої діяльності (пізнавальної, художньо-естетичної, іншомовної).

Розглядаючи існування у цифровому середовищі цифрових освітніх контентів, що наповнені дидактичним потенціалом і є рушійною силою для розвитку дітей раннього та дошкільного віку, ми досліджуємо цифрові освітні контенту як множину елементів та взаємозв'язки між ними.

Поряд із цим враховуємо множину елементів (заклади дошкільної освіти (ЗДО), діти раннього та дошкільного віку, педагоги ЗДО, батьки дітей раннього та дошкільного віку) та взаємозв'язки між ними у єдиному цифровому середовищі.

Водночас для обраної системи характерним є присутність елементів, яким властиві особливості, що формують її структуру; взаємозв'язок та взаємозалежність елементів між собою; наявність внутрішньої організації. Цілісність даної системи досягається через складові елементи; існування у зовнішньому середовищі (реальному та віртуальному), від якого залежить система, з яким вона взаємопов'язана; наявність єдиної цілі; розвиток у часі – динамічність; наявність суперечностей.

Цілісності, як однієї з інтегративних якостей системи, характерне існування якісно тотожних елементів, які складають ціле і ціле без них неможливе. Ми стверджуємо, що у даній системі є якісно тотожні (однакові) елементи (цифрові освітні контенту, цифрові засоби, цифрові інструменти; діти раннього віку, діти дошкільного віку, педагоги, батьки), відповідно процес дослідження має системну цілісність.

З огляду на те, що саме поняття системність відображає одну із важливих рис дійсності – здатність елементів входити до такої взаємодії, в результаті якої створюються їх нові якості, які не є і не були характерними взаємодіючим елементам. Така взаємодія передбачає процес забезпечення батьків, тобто задоволення освітніх потреб за створення умов для здійснення освітнього процесу вдома.

Звернення до цифрового середовища, вибір дидактичного матеріалу, використання ЦОК в освітньому процесі ЗДО та в домашніх умовах зумовлює оцінку цифрового освітнього середовища батьками, педагогами. Оцінити ЦОС – ознайомитися із таким середовищем, скласти власне уявлення про нього, визначити його якість, цінність, розуміти важливість обраного ЦОК у дидактичному матеріалі для розвитку дітей.

Для визначення такої оцінки обрано критерії та показники до них, що увійшли до цілісної систем критеріїв та показників для комплексної оцінки цифрового освітнього контенту педагогами та батьками з метою здійснення вибору змісту та його використання для розвитку дітей раннього віку у цифровому освітньому середовищі закладу дошкільної освіти та родині.

### Список використаних джерел

1. Андрищенко К. Назаренко Г. Інформаційно-комунікаційні технології як інструмент підвищення якості дошкільної освіти. *Information Technologies and Learning Tools*. 2021. № 69 (1). URL: [https://www.researchgate.net/publication/331367799\\_informacijno-komunikacijni\\_tehnologii\\_ak\\_instrument\\_pidvisenna\\_akosti\\_doskilnoi\\_osviti](https://www.researchgate.net/publication/331367799_informacijno-komunikacijni_tehnologii_ak_instrument_pidvisenna_akosti_doskilnoi_osviti) (дата звернення 04.07.2023 р.).
2. Артемова Л. В., Мельник Н. І. Двомовне середовище як засіб інтеграції дітей у іншомовну реальність. Гуманізація навчально-виховного процесу. 2022. №. 2(102). С.109-123. [https://doi.org/10.31865/2077-1827.2\(102\)2022.274886](https://doi.org/10.31865/2077-1827.2(102)2022.274886)
3. Базовий компонент дошкільної освіти. (Державний стандарт дошкільної освіти) нова редакція. 2021. URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doskilnoyi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doskilnoyi%20osvity.pdf) (дата звернення 24.08.2023).
4. Биков В.Ю. Моделі організаційних систем відкритої освіти : монографія. Київ : Атіка, 2008. 684 с.
5. Богуш А. М. Мовленнєвий розвиток дітей від народження до 7 років : монографія. Київ : Слово, 2004. 376 с.
6. Бойко О. В. Формування мовленнєвої активності дітей старшого дошкільного віку в процесі навчання англійської мови : дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08. Маріуполь, 2008. 239 с.
7. Воропаєва, О., Давидова М. Застосування ІКТ в освітньому просторі ЗДО. *Наука та освіта в дослідженнях молодих учених [Електронне видання]* : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. для студ., аспірантів, докторантів, молод. Учених. Харків: ХНПУ ім. Г. С. Сковороди, 2022. С. 60–62.
8. Добрун Н. Розвиток цифрової компетентності старших дошкільників під час навчання в закладі дошкільної освіти. Укладання комп'ютерно-ігрового комплексу. Кривий Ріг, 2022. 67 с.
9. Доценко С., Ворожбіт-Горбатюк В., Собченко Т. Онлайн-безпека учасників освітнього процесу в умовах дистанційного і змішаного навчання : навч.-метод. посіб. Харків : Ранок, 2021. 192 с.
10. Колеснікова І., Орлова О., Цифровізація освітнього процесу у закладі дошкільної освіти. URL: [http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/50/part\\_2/37.pdf](http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/50/part_2/37.pdf) (дата звернення 04.07.2023 р.).
11. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Національна академія педагогічних наук України. Київ, 2022. 51 с.
12. Концепції цифрової трансформації освіти і науки на період до 2026 року (проект). URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/konceptiya-cifrovoyi-transformaciyi-osviti-i-nauki-mon-zaproshtuye-do-gromadskogo-obgovorennya> (дата звернення 02.11.2022).
13. Костюк Г. Психологія. Підручник. 1986. с. 571.
14. Крутий К. Л. Технологія діяльнісного підходу до навчання мови і розвитку мовлення дітей дошкільного віку. *Дошкільна освіта*. 2005. № 4. С. 35-47.
15. Лазаренко А. Аналіз проблеми формування цифрової компетентності майбутніх вихователів. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип 43, том 2, 2021. С. 208–212.

16. Лохвицька Л., Руденко Ю., Дудник Н. Використання ІКТ для формування здоров'язбережувальної компетентності старших дошкільників. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2021. № 81 (1). С. 15–35. URL: <http://dSPACE.pdpu.edu.ua/handle/123456789/10753>
17. Любива В. В. До проблеми формування іншомовної фонетичної компетенції дітей дошкільного віку. *Вісник післядипломної освіти. Серія Педагогічні науки*. 2021. Вип. 15(44). С.179–192.
18. Матюха Г.В. Методика формування у старших дошкільників умінь усного спілкування англійською мовою : дис. ... канд. пед. наук :13.00.02. Мелітополь, 2008. 240 с.
19. Мацепура Л.Л. Формування та розвиток правильної іншомовної звуковимови в дітей дошкільного віку. *Філологічні студії. Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету*. 2012. Вип. 7(2). С. 284–292.
20. Мордоус І. О., Рога В. Г. Основи розвитку у старших дошкільників іншомовного лексичного фонду засобами предметного малювання. *Освітній дискурс. Збірник наукових праць Національного педагогічного університету ім. Михайла Драгоманова*. 2019. Вип. 11(3). С. 98–110.
21. Наказ Міністерства освіти і науки України м. Київ від 23 квітня 2021 р. № 458 Про затвердження змін до типового переліку комп'ютерного обладнання для закладів дошкільної, загальної середньої та професійної (професійно-технічної) освіти <https://mon.gov.ua/npa/pro-zatverdzhennya-zmin-do-tipovogo-pereliku-kompyuternogo-obladnannya-dlya-zakladiv-doshkilnoyi-zagalnoyi-serednoyi-ta-profesijnoyi-profesijno-tehnicnoyi-osviti>
22. Мардарова І., Баранова В. Підготовка майбутніх вихователів до розвитку мовлення дошкільників засобами ІКТ. *Науковий вісник МНУ ім. В.О. Сухомлинського. Педагогічні науки*. 2019. № 1(64). С. 161–166.
23. Собко О. Комп'ютерно-ігровий комплекс в ДНЗ. URL: [https://informatika-ikt.at.ua/\\_fr/2/0570807.pdf](https://informatika-ikt.at.ua/_fr/2/0570807.pdf) (дата звернення: 01 05. 2023).
24. Соколовська С. В. Особистісно-орієнтований підхід у навчанні іноземної мови дітей шостого року життя : автореф. дис. ... канд. пед. наук :13.00.08. Київ, 2005. 21 с.
25. Суятинова К. Формування цифрової компетентності дітей дошкільного віку. *Інноваційна педагогіка*. 2022. № 44. Т. 2. С. 148–151.
26. Редько В. Г. Дидактична сутність освітнього іншомовного комунікативного середовища як засобу компетентісно орієнтованого навчання іноземних мов у закладах загальної середньої освіти. *Український педагогічний журнал*. 2020. № 4. С. 109–117.
27. Тимофеева І. Я у світі комп'ютерної грамоти : методичні поради. ТОВ ППНС. Маріуполь, 2017. 136 с.
28. Шкваріна Т. М. Англійська мова для дітей дошкільного віку. Програма. Методичні рекомендації. Київ : Шкільний світ, 2008. 112 с.
29. Фамілярська Л. Інтеграція цифрових технологій в освітнє середовище закладу дошкільної освіти. Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету», (11), 174–183.
30. Холодова М. Вплив медіакультури на розвиток емоційного інтелекту дитини дошкільного віку. *Сучасні проблеми науки. Гуманітарні науки: тези доповідей XVI Міжнародної науково-практичної конференції молодих учених і студентів*. Національний авіаційний університет. К. : НАУ, 2016. С. 104. <https://er.nau.edu.ua/bitstream/NAU/pdf> (дата звернення 04.07.2023 р.).
31. Чекан О. Застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності вихователя дошкільного навчального закладу. *Навч. посіб.* Київ : Слово, 2015. 184 с.
32. Чекан О. Формування інформаційної та комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку. *Науковий вісник Мукачівського державного університету. Серія: Педагогіка та психологія*. 2017. Вип. 1. С. 144–146.
33. CASE Tools: index/ [http:// web.archive.org/](http://web.archive.org/) <https://researcheurope.org/wp-content/uploads/2024/02/re-08.02.2024.pdf>
34. Recommendation of the Council on Children in the Digital Environment. URL: <https://legalinstruments.oecd.org/en/instruments/OECD-LEGAL-0389> (дата звернення: 05.02.2024).

## **1.2. Оцінка батьками дітей раннього та дошкільного віку цифрового освітнього контенту.**

У ході наукового дослідження виявлено потребу батьків у науково-методичному супроводі використання дидактичного потенціалу цифрового освітнього середовища; упровадження дидактичного матеріалу у цифровому форматі. Ці потреби виявлено на основі вивченої оцінки цифрового освітнього контенту (ЦОК), обраного батьками з метою вибору змісту та його використання для розвитку дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі закладу дошкільної освіти та родини.

Вивчення такої оцінки здійснювалося за критеріями та показниками.

До *інформативно-пізнавального критерію* віднесено такі показники: ЦОК надає уявлення про реальний та віртуальний світи; систематизує уявлення про предмети у реальному світі та віртуальному світі; пропонує точно визначені наукою положення, розкриває сутність фактів та явищ, взаємозв'язки між ними, між процесами, які відбуваються у навколишньому середовищі; розкриває сутність об'єктів пізнання, причинно-наслідкові зв'язки між ними. Використано методи аналізу та синтезу, метод дедукції.

До *емоційно-перцептивного критерію* вибрано показники: ЦОК формує свідоме, позитивне ставлення до навколишньої дійсності (предметів і явищ), до реального і віртуального світів; задовольняє потребу дітей у пізнавальній, художньо-естетичній діяльності та інших видах дитячої діяльності, враховуючи вікові можливості дітей; активізує психічні процеси. Використано відео спостереження, опитування батьків у Google form із використанням XL таблиць.

До *процесуально-вольового критерію* обрано показники: ЦОК формує пізнавальні, художньо-естетичні вміння у дітей; формує здатність до первинних форм абстракції, узагальнень і висновків; спонукає до дії у соціальному середовищі; сприяє умінню розуміти завдання, планувати власну діяльність, діяти; розвиває здатність самоконтролю, самооцінки; формує вміння взаємодіяти з дорослими під час спілкування. Використано опитування батьків у Google form із використанням XL таблиць, ситуації із використанням ЦОК.

Виявлено високий, середній та низький ступені відповідності цифрового освітнього контенту, який обрали батьки, меті та змісту процесу розвитку дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі родини.

Високий ступінь характеризується тим, що ЦОК розкриває суть понять, явищ про які ми повідомляємо дітям на доступних для їх віку та сприйманню мові, візуальному та звуковому зображенні. Це дозволяє сформувати у дитини уявлення про реальний та віртуальний світи. Також систематизує уявлення про предмети у реальному світі та віртуальному світі. ЦОК пропонує точно визначені наукою положення, розкриває сутність фактів та явищ, взаємозв'язки між ними, між процесами, які відбуваються у навколишньому середовищі; розкриває сутність об'єктів пізнання, причинно-наслідкові зв'язки між ними.

ЦОК формує свідоме, позитивне ставлення до навколишньої дійсності (предметів і явищ), до реального і віртуального світів; відповідає потребі дитини у пізнавальній, художньо-естетичній, іншомовній діяльності та інших

видах дитячої діяльності, враховуючи вікові можливості дітей. Активізує психічні процеси, в тому числі за рахунок емоційної складової.

ЦОК сприяє формуванню пізнавальних, художньо-естетичних вмінь у дитини, здатності до первинних форм абстракції, узагальнень і висновків; спонукає до дії; сприяє формуванню уміння розуміти завдання, планувати власну діяльність, діяти; розвиває здатність самоконтролю, самооцінки; формує вміння, взаємодіяти з дорослими під час спілкування.

Середній ступінь характеризується тим, що ЦОК розкриває суть понять, явищ про які ми повідомляємо дітям. Узгодженість між віком дитини, сприйманням мови, візуальним та звуковим зображенням губиться, що не дозволяє діяти саме з цим контентом, а примушує шукати додатковий або новий. ЦОК відповідає потребі дитини у пізнавальній, художньо-естетичній та інших видах дитячої діяльності, враховуючи вікові можливості дітей. Він активізує психічні процеси, в тому числі за рахунок емоційної складової.

ЦОК сприяє формуванню пізнавальних, художньо-естетичних вмінь у дитини, здатності до первинних форм абстракції, узагальнень і висновків; спонукає до дії; сприяє умінню розуміти завдання, планувати власну діяльність, діяти; розвиває здатність самоконтролю, самооцінки; формує вміння, взаємодіяти з дорослими під час спілкування.

Низький ступінь характеризується тим, що ЦОК не розкриває суть понять, явищ про які ми маємо повідомити дітям. Узгодженість між віком дитини, сприйманням мови, візуальним та звуковим зображенням не забезпечено, як і потребу дитини у пізнавальній, художньо-естетичній діяльності та інших видах дитячої діяльності. Вікові можливості дітей не враховано або розмито враховано. ЦОК спонукає до дії з екраном (включити, переключити, виключити гаджет).

До того ж вивчено оцінку вибраних батьками та наявних у цифровому освітньому середовищі електронних дидактичних матеріалів (ЕДМ) з пізнавального, художньо-естетичного розвитку дітей раннього і дошкільного віку. З цією метою обрано критерії та показники. Уточнимо, що мова йде про дидактичні матеріали як контент, що оцифрований та розміщений у цифровому середовищі та про цифрові дидактичні матеріали як цифровий освітній контент, який створено і розміщено у цифровому середовищі задля розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

До *змістового критерію* визначено показники: присутність у електронному дидактичному матеріалі цифрового освітнього контенту, наповненого дидактичним потенціалом. Використано методи аналіз, синтез, метод дедукції; варіативність ЦОК, яким наповнено ЕДМ – використано методи аналіз, синтез).

До *методичного критерію* обрано показники: варіативність електронних дидактичних матеріалів (відповідно до дитячих видів діяльності); присутність у змісті ЕДМ суб'єкт-суб'єктної взаємодії. Використано метод спостереження; доступність, мобільність, автономність у використанні батьками (опитування батьків у Google form із використанням XL таблиць).

До *комунікативно-діяльнісного критерію* віднесено показники: ЕДМ

передбачає взаємодію всіх учасників освітнього процесу (спільні ігри, майстер-класи, відео-заняття); комунікацію між учасниками освітнього процесу (діалогічне мовлення) (спостереження, відео ігри, відео-заняття у форматі zoom); комунікацію, підкріплену діями (ЦОК, що спонукає до проявів пізнавальної, художньо-естетичної активності дитини) (опитування батьків із використанням Google form, XL таблиць).

Виявлено високий, середній та низький ступені відповідності, обраних батьками, електронних дидактичних матеріалів (ЕДМ) з пізнавального, художньо-естетичного розвитку дітей раннього і дошкільного віку.

Високий ступінь характеризується присутністю у електронному дидактичному матеріалі цифрового освітнього контенту наповненого дидактичним потенціалом, який є рушійною силою для пізнавального або художньо-естетичного розвитку дитини; ЦОК у ЕДМ відповідає віку дітей; варіативність електронних дидактичних матеріалів відповідно до дитячих видів діяльності збережено; присутність у змісті ЕДМ суб'єкт-суб'єктної взаємодії дотримано; доступність, мобільність, автономність у використанні батьками забезпечено (є посилання і воно реальне); ЕДМ передбачають взаємодію всіх учасників освітнього процесу; комунікацію між учасниками освітнього процесу (діалогічне мовлення); комунікацію, підкріплену діями (ЦОК, що спонукає до проявів пізнавальної, художньо-естетичної активності дитини).

Середній ступінь характеризується присутністю у електронному дидактичному матеріалі цифрового освітнього контенту наповненого дидактичним потенціалом, який є рушійною силою для пізнавального або художньо-естетичного розвитку дитини; ЦОК у ЕДМ відповідає віку дітей; варіативність електронних дидактичних матеріалів відповідно до дитячих видів діяльності збережено; доступність, мобільність, автономність у використанні батьками, педагогами забезпечено (є посилання і воно реальне); ЕДМ передбачають взаємодію всіх учасників освітнього процесу; комунікацію між учасниками освітнього процесу (діалогічне мовлення), яку не підкріплено діями.

Низький ступінь характеризується відсутністю у електронному дидактичному матеріалі цифрового освітнього контенту для пізнавального або художньо-естетичного розвитку дитини; ЦОК у ЕДМ розмито відповідає віку дітей; варіативність електронних дидактичних матеріалів відповідно до дитячих видів діяльності збережено частково; доступність, мобільність, автономність у використанні батьками, педагогами забезпечено (є посилання).

### **1.3. Розвиток дітей раннього і дошкільного віку в умов цифрового освітнього середовища закладу дошкільної освіти.**

Ми розуміємо, що цифрове середовище, цифровий освітній контент мають нести в собі потенціал, який забезпечить розвиток психічних процесів, активізує пізнання (відображення у свідомості людини явищ реальної дійсності) дитини – дію за значенням пізнавати. Пізнати – осягти розумом

явища об'єктивної дійсності, одержати істинне уявлення про ці явища, пережити, виявляти, бачити, впізнавати, розпізнавати.

Перебуваючи у цифровому освітньому середовищі, дитина 3-4 року життя має потребу у дії з екраном та зображенням на цифровому засобі; знаходиться у пошуках зображення, гри, мультфільму; радіє від розуміння змісту вправи чи казки; має прагнення розглянути (проханням до дорослого включити) зображення знайоме та нове, яке пропонує дитині казку, мультфільм, відтворення природи, гру, в яку грають герої сюжету.

Для її розвитку є характерними активне, позитивне сприймання запрошення діяти разом із дорослим, який пропонує (розглянути, бачити, дивитися, рухатися, слухати, промовляти, виділяти, обстежувати – перцептивні дії); дотримання часу, відведеного для гри, перебування у цифровому середовищі, який встановлено дорослим. Також дитина впізнає, емоційно, активно сприймає цифрові засоби (іграшкові та звичайні), називає їх, прагне потримати в руках, але самостійно не називає і не виділяє їх ознак (не диференційованість, злитність образів сприйманих предметів).

Водночас дитина, шукаючи знайомі зображення, не завжди розуміє про що йде мова. Її задовольняють дії з екраном, вона діє так, як дорослий; має бажання перебувати в цифровому середовищі, потребу бачити знайомі зображення і нові, яка переважає над прагненням діяти разом і дорослим, що пропонує (бачити, дивитися, рухатися, слухати, промовляти, діяти). Вона не завжди дотримується часу, який надано дорослим для користування цифровим засобом; не задоволена рішенням дорослого про час використання гаджету.

Однак дитина називає та впізнає цифрові засоби (іграшкові, звичайні), прагне потримати в руках, але самостійно не називає і не виділяє їх ознак. Поряд із цим є діти із початковим рівнем опанування цифровими засобами та існуючою можливістю дорослого показати дитині, яким чином доцільно користуватися гаджетом. Рішення дорослого про час використання гаджету дитина сприймає позитивно. Також вона називає та впізнає цифрові засоби, які представлені у вигляді іграшок, прагне потримати в руках, але самостійно не називає і не виділяє їх ознак.

Відчуття дитини, зорові та слухові, перебувають у розвитку, чому сприяють різноманітне змістове наповнення цифрового освітнього контенту. Дотикові відчуття залишаються на рівні дотику до екрану, що збіднює їх розвиток в цілому, не сприяє розвитку другої сигнальної системи. «Перенести» відчуття у віртуальний світ вона не спроможна в силу вікових особливостей розвитку психічних процесів, які впливають на формування образу предмета та процес його «перенесення» у віртуальний світ.

Розвиток дитини 5-6 року життя у цифровому освітньому середовищі характеризується активним, позитивним осмисленим сприйманням цифрового освітнього контенту, зацікавленістю змістом цифрового дидактичного матеріалу (гри, спостереження, вправи, завдання). Дитина має потребу у цифровому освітньому контенті, у його використанні під час спілкування з дорослим.

Перебуваючи у цифровому середовищі, дитина 5-6 року життя має уявлення про цифрові засоби пізнання та відображення навколишнього світу, людей, природи; розуміє зміст, який надають цифрові дидактичні матеріали, усвідомлює поставлену дорослими мету, розповідає про різницю між реальним і віртуальним світами (порівнює, здійснює елементарні узагальнення, спираючись на досвід).

Для неї характерні прояви терпіння, зосередження уваги, дотримання правил, часових меж під час перебування у цифровому освітньому середовищі. Вона використовує цифрові засоби (іграшкові, звичайні) та зміст, який вони пропонують для власної ігрової діяльності; бере участь у діалозі під час діяльності з дорослими у цифровому освітньому середовищі, діє відповідно змісту, який пропонують цифрові дидактичні матеріали (усвідомлює пізнавальне завдання і добирає способи його виконання на основі досвіду; осмислює ситуацію, яка передбачає виконання правил гри, які надає цифровий освітній контент).

За потреби у цифровому освітньому контенті, у дітей існують нетривалі прояви терпіння, зосередження уваги, не завжди дитина дотримується часових меж, правил під час користування цифровим засобом. За використанням цифрових засобів (іграшкових, звичайних) для власної ігрової діяльності віддає перевагу монологу, або вимушеному діалогу під час діяльності з дорослими у цифровому освітньому середовищі, який ініціює дорослий. Діє дитина відповідно змісту, який пропонують цифрові дидактичні матеріали, за сприяння, нагадування дорослого.

Водночас є діти, які за наявності уявлень у про цифрові засоби, розуміють зміст тільки за пояснення дорослого, який надає цифрові дидактичні матеріали.

Для їх розвитку характерним є позитивне або негативне сприймання змісту цифрового дидактичного матеріалу (гри, спостереження, вправи). Поряд із цим існує виражена потреба у користуванні гаджетом, що супроводжується проявами нетерпіння, не дотриманням часових меж під час користування цифровим засобом. Діє дитина відповідно змісту, який пропонують цифрові дидактичні матеріали за прямого сприяння дорослого, звернення до прикладу інших дітей.

Для дослідження стану розвитку дітей 3-4 року життя у цифровому освітньому середовищі ЗДО було визначено першу групу критеріїв. До першої групи критеріїв ми віднесли критерії і показники (емоційний, пізнавальний, діяльнісно-комунікативний) розвитку дитини раннього, молодшого дошкільного віку в умовах цифрового освітнього середовища закладу дошкільної освіти.

*Емоційний критерій* має такі показники: дитина позитивно налаштована до сприймання цифрового дидактичного матеріалу, виявляє потребу, зацікавлена цифровим дидактичним матеріалом деякий час, емоційно налаштована до спілкування з дорослими у цифровому освітньому середовищі (вправа «Квітка емоцій»).

До *пізнавального критерію* віднесено показники: дитина має уявлення про цифрові засоби, розуміє зміст цифрового дидактичного матеріалу, який

відповідає її віку, має уявлення про дії разом із дорослими у цифровому освітньому середовищі. Застосовано методи дослідження: бесіда, спостереження.

*Діяльнісно-комунікативний* критерій має такі показники: дитина діє разом із дорослими відповідно змісту, який пропонують цифрові дидактичні матеріали, підтримує спілкування з дорослими, дотримується часових меж під час перебування у цифровому освітньому середовищі (спостереження, вправа «Піщаний годинник»).

Розпочинаємо зі спостереження, що побудовано на основі попередніх пілотних спостережень під час яких діти, у ході самостійної ігрової діяльності, застосували іграшкові гаджети, імітуючи розмову з мамою, татом, рідними чи близькими людьми. Для розгортання ігрової самостійної діяльності дітей в груповій кімнаті було забезпечено кількість іграшкових гаджетів по кількості дітей. До того ж запропоновано педагогу не діставати власний гаджет та не маніпулювати з ним, тим самим не стимулювати дітей до дії з іграшковими гаджетами. Дії з екраном, орієнтирами, які зображені на іграшковому гаджеті, часті звернення до гаджету, ствердили існування потреби у дітей у дії з екраном та зображенням на цифровому засобі.

Емоційний супровід «розмов» по іграшковому сматфону та прояву рухових дій із ним, засвідчив копіювання дій дорослого, які дитина бачила і має у власному емоційному і дієвому досвіді.

Бесіда, із застосуванням звичайного смартфона (планшета, комп'ютера з екраном), доступних для цифрового освітнього середовища ЗДО цифрових засобів, які ми пропонуємо дитині, відкрила можливість спілкуватися з дитиною, спостерігати її емоційні прояви, дії. Питання (Що знаходиться в твоїх руках? Що це? або прохання педагога – потримай, хочеш відкрити його? Знайти зображення іграшки? Зроби зображення більшим, зроби це зображення меншим) та короткі відповіді дітей розкривають уявлення дитини про цифрові засоби, їх назви, стверджують потребу дитини у дії з екраном та зображенням на цифровому засобі, які заздалегідь підібрані та визначені педагогом для спілкування в умовах цифрового освітнього середовища ЗДО. До того ж для педагога відкривається можливість спостерігати за проявами даної потреби, бажання дитини тримати в руках гаджет, маніпулювати з ним, діяти за участі дорослого; педагог пропонує дитині або допомагає активувати цифровий засіб і діяти із знайомим зображенням, натискаючи на орієнтири.

Бесіда зумовлює до дії із цифровим засобом та подальшому спостереженню за дитиною, констатує існування ситуації коли дитина «залишається один на один із сматфоном, педагог поряд, але вона його не чує». Вона повністю входить у цифрове середовище. Присутні ситуації, коли дитина чекає наступного питання від вихователя, його допомоги, щоб діяти далі; коли дитина спокійно сприймає даний процес спілкування, озирючись на дітей, які грають поряд із однолітками іграшками. Ситуація змінюється, коли педагог пропонує відкрити знайомий дитині мультфільм на тому ж гаджеті, натискаючи на орієнтири. Дитина поринає у цифрове середовище, «забираючи із собою» інших дітей, які вже звернули на неї увагу та підійшли до вихователя.

Відповідно дитина діє із гаджетом самостійно чи за допомоги дорослого. Далі педагог продовжує бесіду вже за змістом мультфільму, після його перегляду, виявляючи питаннями (Про кого мультфільм? Які герої мультфільму дитині сподобалися? Чи схожі зайчики, які зображені у мультфільмі на справжніх зайчиків, яких ми бачили на відео та у книзі про лісових тварин? Чому зайчик посміхається? Чому він засмутився? (для порівняння пропонує подивитися на ілюстрації чи переглянути відео)) розуміння змісту мультфільму дитиною; прагнення розглянути (проханням до дорослого включити), зображення мультфільму для перегляду.

Спостереження підтримуємо пропозицією до дітей здійснити вибір між новою іграшкою (незнайомою для дитини) та цифровим засобом (сматфоном чи планшетом на якому є зображення такої самої іграшка). Це розкриває налаштованість дитини сприймати іграшки у реальному чи віртуальному світах, проявляти активність чи то пасивність до пропозицій дорослого, здійснення вибору на запрошення діяти – обирати.

Здійснивши вибір, дитина отримує далі запрошення до дії (розглянути, бачити, дивитися, рухатися, слухати, промовити, виділити, обстежити – перцептивні дії); розглянути нову або незнайому дитині іграшку, побачити її в своїх руках та її зображення на гаджеті, рухатися разом із іграшкою, взявши її до рук чи то притуливши до себе; слухати, що говорить іграшка (вітається, промовляє словосполучення, речення), промовляти до неї. До прикладу – вітатись навзаєм, виділити схожий колір квітки або м'яча, колір очей, хутра; обстежити іграшку, яка знаходиться в руках та яка знаходиться у смартфоні, планшеті, комп'ютері (її зображення).

Дитина виявляє потребу у здійсненні перцептивних дій, емоції (захоплення, радість, невизначеність, стриманість та інші емоції, бо для кожної дитини їх прояви індивідуальні). зацікавленість зображенням в той час, коли разом із вихователем перебуває у цифровому освітньому середовищі. Іграшка (нова чи знайома) для дитини та її зображення у цифровому засобі є у даному випадку дидактичним матеріалом. Така зацікавленість та позитивна налаштованість, чи навпаки негативні прояви, прояв невизначеності, тримається від 1 до 3 хвилин. З метою її констатації та сформованості пропонуємо дитині ігрову вправу «Квітка емоцій». Мета ігрової вправи у ствердженні дитиною власного ставлення до сприймання цифрового дидактичного матеріалу, який вона тільки бачила і сприймала на гаджеті. Недалеко від місця, де дитина здійснювала власний вибір між іграшкою та її зображенням у гаджеті, розміщуємо квіточку із пелюстками (виготовлену із цупкого паперу або іншого матеріалу) і пропонуємо розглянути її. Кожна пелюстка (рожевого кольору) визначає емоції, які дитина отримала від зображення у сматфоні. Пропонуємо дитині посадити на пелюсточку квітки метелика (виготовленого із покидькового матеріалу або штучно створеного), якщо їй сподобалось зображення іграшки у смартфоні; якщо не сподобалось – посадити метелика біля іграшки (нової чи знайомої для дитини). Діти здійснюють власний вибір і проявляють таким чином емоції під час цього вибору (задоволення, радість, невизначеність, сум, .....

Пропонуємо дитині разом грати у гру (слухати казку, переглядати мультфільм) на цифровому засобі. Попередньо зазначивши про те, що ми маємо тільки трішки часу для гри. Щоб орієнтуватися у часі, ми ставимо на стіл або підвіконня пісчаний годинник на 3 хвилини. Це той час, який надаємо для перебування у цифровому середовищі дитині та дорослому. Поряд із цим, спостерігаємо за діями дитини під час гри, відмічаючи кількість поглядів на пісчаний годинник, ступінь активності дитини під час гри, слухання казки, перегляду короткого мультфільму (на вибір педагога за віком дитини), прояви дій дитини після закінчення часу/піску у пісчаному годиннику. Такі дії свідчатимуть про те, наскільки дитина здатна дотриматися часу, відведеного для гри, перебування у цифровому середовищі, який встановлено дорослим. Демонструватимуть її дії, коли час вичерпано (не віддає гаджет, не реагує на пісчаний годинник, не реагує на нагадування, прохання дорослого; спокійно віддає гаджет і питає, коли може додивитися, дослухати, дограти; емоційно реагує на час, що закінчився, словом, дією, рухами, мімікою, образою).

Для дослідження стану розвитку дітей 5-6 року життя у цифровому освітньому середовищі ЗДО було визначено другу групу критеріїв. До другої групи критеріїв ми віднесли критерії (емоційно-вольовий, пізнавальний, діяльнісно-комунікативний) розвитку дитини середнього та старшого дошкільного віку в умовах цифрового освітнього середовища закладу дошкільної освіти.

До *емоційно-вольового критерію* обрано показники: дитина позитивно сприймає цифровий дидактичний матеріал, має потребу у цифровому освітньому контенті, його використанні під час спілкування з дорослими, культивує прояв терпіння, зосередження уваги, дотримується часових меж під час перебування у цифровому освітньому середовищі. Використано спостереження, як метод, яке отримує контент у грі «Через місточок».

До *пізнавального критерію* віднесено такі показники: дитина має уявлення про цифрові засоби пізнання навколишнього світу, людей, природи, розуміє зміст цифрових дидактичних матеріалів, має уявлення про різницю між реальним і віртуальним світом. Використано методи: бесіда, рухлива гра «Через місточок».

До *діяльнісно-комунікативного критерію* вибрано показники: дитина використовує цифрові засоби, цифровий освітній контент для власної діяльності (спостереження за відеоматеріалами), комунікує під час діяльності з дорослими у цифровому освітньому середовищі (бесіда з педагогами), діє відповідно змісту, який пропонують цифрові дидактичні матеріали (ситуація, яка передбачає виконання правил гри, які надає цифровий освітній контент).

У спілкуванні із дітьми існує відкрита можливість виявити потребу у цифровому освітньому контенті, його сприйманні, використанні під час гри-завдання «Знайди пару». Зміст такої гри подано у допоміжній картці (див. додаток А).

Гру «Тримай себе в руках» використано для виявлення проявів у дітей терпіння, зосередження уваги, дотримання часових меж під час перебування у цифровому освітньому середовищі. Пропонуємо дітям під час самостійної

ігрової діяльності зосередити увагу на діях у реальному світі: іграх з однолітками, самостійній художній діяльності, «опинитися у світі без гаджетів та цифрових засобів». Якщо дитину «штовхає» потреба та бажання мати при собі гаджет та користуватися ним, вона має «тримати себе в руках» – обійняти себе за плечі і триматися до того часу, про який вони домовилися із педагогом.

Бесіда з дітьми потребує підготовки питань до дітей, які є досить особливими. Особливість їх у тому, щоб діти підтримали її, розповіли про гаджети, якими вже користувалися або користуються зараз; для чого існують гаджети та інші цифрові засоби; показали, яким чином вони активізують гаджет та діють із ним; про що йде мова у грі, в яку грає дитина під час самостійної ігрової діяльності; чи відрізняють діти реальний світ та віртуальний, чи знають вони про них?

Залучення дітей до гри «Через місточок» потребує чіткого пояснення правил дітям, попереднього програвання у приміщенні або на свіжому повітрі, використання іграшкових гаджетів (яких багато в групах раннього та молодшого дошкільного віку). Уявний місточок або стаціонарний у залі, на майданчику, стає для дітей входом і виходом у віртуальний світ із реального і навпаки. Потреба активізувати гаджет для телефонного дзвінка батькам або однолітку може бути задоволена тільки тоді, коли діти перейдуть через місточок і опиняться у віртуальному світі за сигналом, який обирає і використовує педагог. Таких ситуацій може бути кілька (телефонний дзвінок, відправити фото для друга, відкрити знайомий всім мультфільм для всіх на гаджеті). Такі ситуації проявляють заявлені вище уявлення дитини, розуміння змісту цифрових дидактичних матеріалів.

Ситуації, які передбачають залучення дітей до гри, що надає цифрове середовище, існують в освітній практиці педагогів, представлені у відеоматеріалах. Вони залучають дітей до оцифрованої дидактичної гри або дидактичної ігри, вправи, що розроблена та представлена у цифрових додатках педагогами. Дитина має знаходитися у ситуації, коли вона комунікує з дорослим; грає в гру, дотримується її правил; виконує завдання граючи; отримує бажаний результат, про який веде мову після гри із дорослими або під час гри.

Перебуваючи у іншомовному цифровому освітньому середовищі діти дошкільного віку сприймають іншомовне мовлення на слух; зацікавлені аудіюванням і говорінням; мають інтерес до мови через малі форми дитячого фольклору та зразки мовлення подані вихователем та у цифрових засобах; мають уявлення про елементарні часто вживані у спілкуванні зразки мовлення, розрізняють їх; розуміють елементарну англomовну інформацію, мимовільно запам'ятовують елементарні зразки мовлення, надані вихователем та подані у цифрових засобах (іншомовний цифровий освітній контент); комунікують із дорослими та дітьми, використовують досвід використання монологічних висловлювань рідною мовою для перенесення на спілкування англійською мовою і навпаки, відповідно до тем спілкування; відтворюють слова, словосполучення, прості речення на англійській мові через дії.

Нами використано методи: спостереження, бесіди із керівниками гуртків англійської мови у базових ЗДО, дидактичні вправи «Овочі-фрукти», «Квіткове лото», діалоги «Вітання», «Давай грати», «Мої батьки».

Виявлено важливість існування дієвого підкріплення зразків мовлення, навіть елементарних, рухами дітей під час ігор, вправ, що мають супровід візуальним контентом, прийомами повторення. Актуалізація зорового та слухового сприймання предметів, слів, що їх позначають, дій із ними не отримує підкріплення цифровими засобами для індивідуального застосування від чого зорове сприймання контенту від педагога не стійке, особливо у дітей раннього та молодшого дошкільного віку. Поряд і з цим потреба у дітей 3-4 року життя в іншомовному спілкуванні стійка.

Діти 5-6 року життя віддають перевагу спілкуванню в парах із керівником гуртка, батьками. Часова витривалість відведена для заняття, навіть при застосуванні ігрової діяльності, коротка. Вони активізуються під час включення на екрані іншомовного цифрового освітнього контенту задля використання монологічних висловлювань рідною мовою для перенесення на спілкування англійською мовою і навпаки. Також відтворюють слова, словосполучення, прості речення на англійській мові через дії; відтворюють словосполучення, прості речення на англійській мові як повторення без їх осмислення, що проявляється у їх діях, рухах, міміці. За стійкої потреби у перебуванні у цифровому середовищі, діти, проявляючи себе в ігрових вправах, потребують іншомовного цифрового освітнього контенту, що розширить досвід спілкування іноземною мовою.

Ми спостерігаємо потреби дітей дошкільного віку, які варто назвати цифровими, що зумовлюються обставинами їх життя. Цифрова потреба – випробувана дитиною необхідність у використанні цифрових засобів та їх змісту, відображає стійкі вимоги зовнішніх умов життя. Як тільки процес задоволення цифрової потреби здійснився, така потреба отримала розвиток. Процес цифровізації, створений суспільством, визначив форму задоволення цифрових потреб та їх зміст (цифровий контент).

Ми ведемо мову про цифрові потреби дітей дошкільного віку як такі, що отримали розвиток:

- потреба у застосуванні гаджетів у різних життєвих ситуаціях;
- потреба у цифровому контенті;
- потреба у цифровому зв'язку із однолітками, батьками, рідними та близькими, знайомими людьми;
- потреба перебувати у віртуальному світі, несвідомо, свідомо, самостійно, разом із батьками.

Ураховуючи розвиток дітей в умовах ЗДО та родини можемо вести мову про розвиток у дітей дошкільного віку таких потреб як:

- потреба у безпечному цифровому середовищі, безпечному цифровому освітньому середовищі.
- потреба у чітких, розумних, і послідовних межах перебування у цифровому освітньому середовищі.

- потреба у цифровому зв'язку із однолітками, батьками, рідними та близькими, знайомими людьми;
- потреба у застосуванні цифрових засобів для пізнання.

Як основна рушійна сила до пізнавальної та практичної діяльності, цифрові потреби мають прояв в умовах родини як домінуючі, що суттєво впливає на розвиток у дітей психічних процесів, мислення, волі.

#### **1.4. Цифрове оснащення закладів дошкільної освіти.**

Кожен окремих ЗДО має певний ресурс для розгортання рекомендованого цифрового освітнього середовища [1].

До такого ресурсу входять цифрові засоби, якими володіє ЗДО та ті, що належать особисто педагогам. Цифрові засоби, як сучасне обладнання є джерелом інформації для пошуку цифрових інструментів. Їх використання спрямовано до наповнення меж існуючого цифрового освітнього середовища в ЗДО, що розгорнуто у кожній віковій групі та інших приміщеннях закладу, які можна використовувати для розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

Методичні кабінети ЗДО, як осередки, в яких акумулюється педагогічний досвід у цифровому форматі, наповнені дидактичними та іншими матеріалами. Педагоги можуть скористатися ними за потреби. Водночас, аналіз цифрових освітніх середовищ в базових ЗДО та можливостей їх застосування для розвитку дітей раннього та дошкільного віку в умовах ЗДО та родини виявив певний дисонанс між ними тому, що педагоги зупиняються на оцифрованих дидактичних матеріалах, вже використаних дидактичних матеріалах іншими педагогами у відеозаписах та знайдених у цифровому середовищі. Спроби педагогів створити цифровий освітній контент, застосувати його в освітньому процесі, говорить про їх зацікавленість та потребу у використанні цифрових інструментів і цифрових інструментів, як елементів гри, заняття, бесіди, завдання в різних видах дитячої діяльності.

Цифрові інструменти (ЦІ) наповнюють цифрове освітнє середовище ЗДО. Педагоги користуються ними під час освітнього процесу з дітьми раннього та дошкільного віку; під час партнерської взаємодії з батьками (в online та offline форматах). Цей факт виявлено у ході опитування (анкетування) педагогів та батьків.

Питання 2-х анкет зосередили увагу педагогів та батьків на розумінні поняття «цифрові інструменти» та дотичних до нього понять, які висвітлюють їх сутність; на забезпеченні можливості використання ЦІ в умовах ЗДО та родини; на проблемах з якими стикаються педагоги та батьки під час використання ЦІ задля розвитку дітей раннього та дошкільного віку; на визначенні ЦІ, що надають можливість працювати із цифровим освітнім контентом (ЦОК) з дидактичним потенціалом; ЦІ, як можливість для створення контенту (картинки предметні, сюжетні, ігри) самостійно дорослому та у взаємодії з дитиною, самостійно дитині; на потребах, які існують у педагогів та батьків щодо використання ЦІ; введення ЦІ до освітнього процесу в ЗДО; застосування під час партнерської взаємодії із батьками; на можливостях, які

розкривають умови застосування ЦІ педагогами та батьками, формах партнерської взаємодії, що уможлиблюють залучення дорослих до застосування ЦІ в освітньому процесі в ЗДО та в родині.

Результати опитування засвідчили: розуміють поняття «цифрові інструменти» та дотичних до нього поняття, які висвітлюють їх сутність 30% педагогів, 15 % батьків; забезпечено можливості використання ЦІ в умовах ЗДО у 5% педагогів та у 30% батьків; на проблемах з якими стикаються педагоги та батьки під час використання ЦІ задля розвитку дітей раннього та дошкільного віку (брак часу 50%, відсутність методичного супроводу 60%, свідоме ставлення до цифрових інструментів 40%, їх відповідності віковим вимогам дітей 65%, низький рівень цифрової компетентності у педагогів 45%; у батьків: прояви позитивного ставлення до цифрових інструментів 15%, їх відповідність віковим вимогам 30%, брак часу 60%, відсутність готових алгоритмів використання ЦІ 35%); на визначенні ЦІ, що надають можливість працювати із цифровим освітнім контентом (ЦОК) з дидактичним потенціалом – 40% педагогів; надають затребуваний ЦОК – 20% батьків; надають можливість створювати такий контент (картинки предметні, сюжетні, ігри) самостійно дорослому – 60%/30% та у взаємодії з дитиною – 40%/ 20%, самостійно дитині – 15%/40%; на потребах, які існують у педагогів та батьків щодо використання ЦІ – 50%/50%, уведення їх до освітнього процесу в ЗДО та під час партнерської взаємодії із батьками – 60%/ 70%; на можливостях, як умовах застосування ЦІ педагогами та батьками 10% педагогів визначили самі можливості/ 20% батьків зосередили увагу на освітньому процесі в ЗДО, формах партнерської взаємодії – 4 0%/40%, що уможлиблюють залучення дорослих до застосування ЦІ в освітньому процесі в ЗДО та в родині.

До того ж виявлено існування не сформованого уявлення батьків про цифрові інструменти, які мають бути наповнені цифровим освітнім контентом, що має дидактичний потенціал; існування потреби у батьків, яка не задоволена (мати посилання на цифровий інструмент, щоб швидко його знайти у цифровому середовищі з методичним супроводом до його використання); поряд із цим, потребують наголосу різні прояви ставлення батьків до ЦІ у ЦОС ЗДО.

Нами визначено критерії використання (оцінки та вживання) цифрових інструментів в освітньому процесі в ЗДО та батьками з метою забезпечення батьків дітей раннього і дошкільного віку дидактичними матеріалами.

До *змістового критерію* визначено показники: присутність у електронних освітніх ресурсах (ЕОР) цифрового освітнього контенту наповненого дидактичним потенціалом (аналіз, синтез); відповідність ЕОР вимогам ДСДО в Україні, чинній програмі розвитку дітей (аналіз); відповідність ЕОР віку дітей (аналіз, синтез); комбінаторність цифрового освітнього контенту (ЦОК) в ЕОР (аналіз, синтез).

До *методичного критерію* обрано показники: варіативність ЕОР; зручність використання (способи застосування ЕОР) – спостереження; рівний доступ у використанні батьками, педагогами (анкетування).

До *діяльнісного критерію* віднесено показники: ЕОР передбачає

взаємодію всіх учасників освітнього процесу (майстер-класи); комунікацію між учасниками освітнього процесу (діалогічне мовлення) – (спостереження); комунікацію, підкріплену діями (анкетування для педагогів).

Виявлено високий, середній та низький ступені відповідності використання (оцінки та вживання) цифрових інструментів в освітньому процесі в ЗДО та батьками задля забезпечення батьків дітей раннього та дошкільного віку дидактичними матеріалами.

Високий ступінь характеризується присутністю у ЕОР цифрового освітнього контенту наповненого дидактичним потенціалом, який є рушійною силою для розвитку дитини; відповідністю вимогам ДСДО в Україні, чинній програмі розвитку; ЕОР відповідає віку дітей; комбінаторність цифрового освітнього контенту (ЦОК) в ЕОР відповідно до дитячих видів діяльності збережено; варіативність дидактичного матеріалу в ЕОР представлено; зручність використання забезпечено способами застосування ЕОР (з візуальними прикладами використання для педагогів), доступність у використанні батьками, педагогами забезпечено (є посилання і воно реальне); ЦІ передбачають взаємодію всіх учасників освітнього процесу; комунікацію між учасниками освітнього процесу (діалогічне мовлення); комунікацію, підкріплену діями (ЦОК, що спонукає до проявів активності дитини). Переважають Google інструменти, You Tube канали.

Середній ступінь характеризується присутністю у ЕОР цифрового освітнього контенту для розвитку дитини; частковою відповідністю чинній програмі розвитку; ЕОР відповідає віку дітей; комбінаторність цифрового освітнього контенту (ЦОК) в ЕОР відповідно до дитячих видів діяльності збережено; варіативність дидактичного матеріалу в ЕОР представлено частково; зручність використання забезпечено способами застосування ЕОР (із візуальними прикладами використання), доступність у використанні батьками, педагогами забезпечено (є посилання і воно реальне); ЦІ передбачають взаємодію всіх учасників освітнього процесу; комунікацію між учасниками освітнього процесу (діалогічне мовлення); комунікацію, не підкріплену діями. Переважають платформи Zoom, НУМО.

Низький ступінь характеризується відсутністю у ЕОР цифрового освітнього контенту для розвитку дитини; не відповідністю чинній програмі розвитку; ЕОР не відповідає віку дітей; комбінаторність цифрового освітнього контенту (ЦОК) в ЕОР відповідно до дитячих видів діяльності відсутня; варіативність дидактичного матеріалу в ЕОР представлено частково; зручність використання забезпечено способами застосування ЕОР (з візуальними прикладами використання), доступність у використанні батьками, педагогами забезпечено (є посилання). Переважають Popplet, Moodle, Canvas, Blackboard Learn, Kahoot, Trello.

Цифрові інструменти, як електронні освітні ресурси, що забезпечують батьків дітей раннього та дошкільного віку дидактичними матеріалами розглянуто за критеріями: параметричний (системні параметри як особливі властивості ЦІ), показники: 1 – простота, 2 – складеність, 3 – надійність; інформативний, показники: 1 – (не) повнота, 2 – (не) визначеність, 3 – (не)

однозначність; принциповий, показники: 1 – цілісність, 2 – структуризація, 3 – множинність (методи: аналіз, синтез).

Із 27 цифрових інструментів, обраних педагогами та батьками, Zoom, Google інструменти, You Tube є затребуваними і відповідають параметричному, принциповому критеріям; інформативному, тільки за третім показником. Popplet, Moodle, Canvas, Google Classroom, Blackboard Learn, Kahoot, Trello, Learning Apps, Kahoot, Story Jumper, Live Journal, Word press, Blogger, Вікіпедія, Портал освітян України «Педрада», Український освітній онлайн-портал для педагогів «На Урок», електронний журнал «Вихователь-методист дошкільного закладу», Pinterest, Flickr, Slide Share, Google Meet, НУМО затребувані з огляду на специфіку застосування та на потреби батьків та педагогів, що відкриває можливості для налагодження партнерської взаємодії між ним, демонструє малу можливість залучення дітей дошкільного віку до застосування цифрових інструментів задля їх розвитку.

Застосування цифрових інструментів дорослими у рамках технології методичного супроводу вихователів та батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі для батьків та педагогів забезпечено дайджестом «Особливості розвитку дій у дітей раннього та дошкільного віку: психологічний аспект», укладач С. Васильєва, як інформаційним продуктом; критеріями розвитку дитини/дітей в умовах цифрового освітнього середовища, контентом для формування алгоритму та виявлення цифрових інструментів, що застосовуються у спів дії із дітьми раннього та дошкільного віку.

Батьки та педагоги (10%) застосовують цифрові інструменти для розвитку дітей раннього та дошкільного віку, які відповідають високому рівню за критеріями використання (оцінки та вживання) цифрових інструментів в освітньому процесі в ЗДО та батьками, що свідчить про існування потреби у методичному супроводі такого процесу для педагогів, батьків та дітей в умовах ЗДО та родини, відповідного наповнення цифрового освітнього середовища ЗДО цифровими інструментами.

\*\*\*

Нині дорослі та діти живуть і діють в історичному часі, коли цифрове середовище є штучно створеним викликом соціального середовища/суспільства. Батьки, педагоги, науковці мають надати відгук, знайти шляхи вирішення поставленої задачі, що свідчитиме про те, яким чином ми справляємося із такою проблемою. Розуміючи виклик, як зовнішній стимул розвитку українського суспільства, зокрема розвитку дітей раннього та дошкільного віку в умовах закладів дошкільної освіти та родини, постає питання про вибір умов, в яких наш відгук матиме сенс. Тоді цифрове середовище дійсно сприятиме розвитку дітей.

Поряд із таким стимулом, починаючи із 24 лютого 2022 року, в історичному часі постав виклик – воєнний стан в Україні. Інтеграція цифровізації дошкільної освіти та воєнного стану в Україні підтримує існування таких викликів як от: збереження життя та здоров'я дорослих та дітей, сформованість вміння використати існуючі можливості, що пов'язані із застосуванням цифрового середовища задля розвитку дітей раннього та дошкільного віку; існування цифрових потреб у дорослих і дітей та знаходження шляхів їх забезпечення в умовах ЗДО та родини. Ці виклики актуалізують збереження процесу розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

#### **Список використаних джерел.**

1. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Національна академія педагогічних наук України. Київ, 2022. 51 с.

## II. ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ЗАЛУЧЕННЯ БАТЬКІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

### 2.1. Організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища: історико-педагогічний аспект.

В історичному часі 2022-2024 років співіснують соціально-політичні, соціально-економічні, соціально-педагогічні умови, що безпосередньо впливають на процес розвитку дітей у цифровому середовищі. Кожна із цих умов, створює передумови для розгортання процесу залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища, в якому перебувають діти раннього та дошкільного віку.

Беручи до уваги характеристику категорій діалектики «причина», «наслідок», «умова», розглядаємо процес перебування дитини у цифровому середовищі з огляду на причини, що зумовлюють таке перебування. Враховуємо передумови – можливості, які дорослі можуть використати для розвитку власної дитини. Наслідки розуміємо як результат дії причин і передумов, що впливають процес перебування дитини у цифровому середовищі [1; 3].

Передумови розглядаємо як попередні умови – обставини, що зумовлюють, сприяють, впливають на наслідки. Враховуючи, що причина і наслідок взаємно зумовлюють одне одного: вони пов'язані генетично, асинхронні в часі (спершу причина, потім наслідок), виникнення наслідку впливає на причину, зумовлюючи її зміни, зокрема шляхом опосередкованих взаємозв'язків, які і є причиною, – визначаємо передумови перебування дитини у цифровому середовищі як можливості, які безпосередньо та опосередковано впливають на отримані дорослими наслідки [3].

Також розглядаємо факти, що зумовлюють, сприяють, впливають на означений процес перебування, з одного боку, та виокремлюємо факти, що присутні у соціально-політичних, соціально-економічних умовах в яких нині перебуває Україна у період воєнного стану.

Під фактами розуміємо дійсні події та явища (вияв змін, перетворень), що відбулися насправді та об'єктивно існували та існують в історичному часі 2022-2024 рр. [2; 3].

До того ж досліджуємо історичний час як час, наповнений змістом, подіями, характеристиками цих подій. Визнаємо змістову наповненість історичного часу, бо вона має важливе значення для виокремлення можливостей перебування дітей та дорослих у цифровому середовищі.

З огляду на вище зазначене, можливості розглядаємо як передумови за існування яких розвиток дітей у цифровому середовищі вбачається нами як наслідок, що має відображення в осмисленому виборі дорослого, виборі дитини між реальним та віртуальним світами за участі дорослих.

До *причин та передумов* відносимо:

- забезпечення Збройними силами України безпечного місцеперебування

дітей у містах, селищах, що створює можливості налагодити відносно мирне життя в якому діти і дорослі мають змогу спілкуватись, грати разом, перебуваючи в реальному та віртуальному світах, цифровому освітньому середовищі;

- вибір дорослих і дітей локацій як от: заклад дошкільної освіти, поза межами закладу дошкільної освіти, які насичені предметами, ігровим обладнанням (ігрові майданчики, спортивні майданчики, гуртки), що сприяє пізнавальному, художньо-естетичному, іншомовному розвитку дітей за безпосередньої взаємодії з дорослими та оточуючим середовищем до яких входять гаджети, комп'ютери;

- присутність, доступність гаджетів і комп'ютерів у житті дорослих та дітей створює можливості їх перебування у реальному та віртуальному світах разом, окремо один від одного, на відстані, у часі;

- бажання дітей раннього і дошкільного віку бути у цифровому середовищі уможливорює звернення дорослих до цифрового середовища в якому цифровий освітній контент забезпечить потребу дитини у пізнанні навколишнього світу, сприятиме її розвитку;

- осмислене сприймання батьками потреби та бажання дітей перебувати у цифровому середовищі відкриває можливості для розвитку дітей в якому батьки приймають активну участь, самостійно здійснюючи вибір цифрового освітнього контенту;

- раціональне використання гаджетів, комп'ютерів батьками та дітьми створює можливості, які призводять до безпечного перебування дітей у цифровому середовищі, що відображається на розвитку психічних процесів у дітей, їх руховому, мовленнєвому розвитку;

- осмислений вибір дитини між реальним та віртуальним світами, за участі дорослих, передбачає сформовані у неї уявлення про реальний та віртуальний світи, розуміння дитиною різниці між ними, яку вона може продемонструвати на прикладі використання комп'ютера у закладі дошкільної освіти чи гаджета в домашніх умовах за супроводу педагогів чи батьків (осіб, які їх замінюють). Такий вибір створить можливість для безпечного перебування дитини у цифровому середовищі;

- організація безпечного перебування дитини у цифровому середовищі;

- вибір дорослими цифрового освітнього контенту самостійно або із тематичних дидактичних кейсів. Для самостійного вибору єдиним вірним рішенням є усвідомлення процесу вибору (дорослий вибирає, а не цифрове середовище надає цифровий освітній контент). Різниця у можливостях, які пропонує цифрове середовище, бо осмислений вибір дорослими цифрового освітнього контенту задля розвитку власної дитини має переважати запропоновані цифровим середовищем сумнівні контенту (мультфільми, комп'ютерні ігри, цифрові інструменти);

- відсутність доцільного цифрового освітнього контенту відкриває можливість створення і апробації потрібних контентів, що забезпечать освітній процес дітей в домашніх умовах або в умовах ЗДО. Приклади використання таких можливостей існують у базових ЗДО (м. Київ, м. Житомир, м. Ірпінь);

- перебування дітей на деокупованих територіях та тих, хто перебуває на контрольованій Україною території, поблизу зон активних бойових дій (Харківщина, Сумщина), у відносно віддалених від активних бойових дій регіонах, за варіативного режиму функціонування закладів дошкільної освіти – у родині, у ЗДО існує можливість долучитися до освітнього процесу через проведення із дітьми у форматі online ігор, бесід, різних видів та типів занять до структури яких привнесено педагогами цифровий освітній контент; для батьків – встановлено можливість переглянути заняття, ігри та відтворити в домашніх умовах дії дитини;

- перебування дітей із батьками за кордоном та здобуття дошкільної освіти у двох закладах або дистанційно, визначає унікальну можливість ознайомлення із специфікою функціонування закладів для дітей дошкільного віку за кордоном, виявлення особливостей організації освітнього процесу, організації контингенту груп у закладах на основі вікового та здоров'язбережувального критеріїв, розширення дитячого досвіду перебування у безпечному цифровому освітньому середовищі, яке створено у таких закладах;

Таким чином, ураховуючи причини, можливості, які визначають перебування дітей раннього та дошкільного віку у цифровому середовищі, нами встановлено *загальні соціально-педагогічні умови* в історичному часі 2022-2024 років, які впливають на розвиток дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі:

- дотримання, розробку і упровадження законодавчого забезпечення щодо здійснення цифровізації дошкільної освіти в Україні на державному рівні;

- розробка і упровадження в освітній процес науковцями та педагогічними колективами базових ЗДО заходів та способів у змісті яких розкрито особливості здійснення освітнього процесу в умовах ЗДО та цифрового середовища, з огляду на соціально-політичні умови:

- загарбницький напад на територіальну цілісність України (24.02.2022 р.);

- прийняття політичних рішень, які знайшли відображення у законодавчих документах;

- забезпечення Збройними силами України безпечного місцеперебування дітей у містах, селищах.

Соціально-економічні умови:

- розширення доступу до цифрового середовища, цифрового контенту, можливість застосовувати гаджети різних типів в умовах ЗДО та родини.

Поданий вище погляд на існування в історичному часі 2022-2024 рр. причин та передумов, що породжують умови, або зумовлюють в них зміни, дозволяє звернутися до розгляду причин, як *об'єктивних обставин*, що виявлені у ході наукового дослідження та висвітлюють потребу батьків у методичному супроводі їх знаходження у цифровому освітньому середовищі:

- зміст, що існує в іграх, вправах, казках, завданнях, мультфільмах, піснях, інших дидактичних матеріалах, визначається батьками, а як даний, без загострення уваги на цифровому освітньому контенті, що засвідчило ставлення

батьків до суті гри, казки, їхнього пізнавального, художньо-естетичного наповнення, яке сприятиме розвитку дитини у хвилини, коли батьки і дитина спів діють у цифровому середовищі;

- обізнаність батьків про можливості цифрового освітнього контенту, які існують у реальному цифровому середовищі, залишається на початковому рівні, з огляду на використання потенціалу цифрового освітнього контенту, цифрового освітнього середовища та свідоме ставлення до перебування власної дитини у цифровому полі;

- потреба батьків мати посилання на цифровий освітній контент, щоб швидко його знайти у цифровому середовищі з методичним супроводом до його використання не задоволена;

- затребуваність у забезпеченні ЦОС в якому ЦОК буде сприяти розвитку дитини процес використання ЦОК без попереднього їх перегляду існує;

- контроль процесу входження та перебування дитини у цифровому середовищі відсутній;

- активне використання батьками ЦОС;

- сприймання ЦОК, як факту, існує;

- відсутні бажання, потреба, інтерес змінити ЦОК, обрати під потребу дитини, з огляду на її психофізичні особливості;

До того ж маємо звернутися до розгляду причин, як *об'єктивних обставин*, що супроводжують процес утворення організаційно-педагогічних умов залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища:

- наявність в закладах дошкільної освіти цифрового освітнього середовища та процесу його формування;

- здійснення оцінки педагогами, батьками дітей раннього та дошкільного віку обраного цифрового освітнього контенту з огляду на власний досвід його використання;

- здійснення оцінки вибраних педагогами електронних дидактичних матеріалів для їх застосування в освітньому процесі;

- наявність у цифровому середовищі дидактичних матеріалів;

- наявність у дидактичних матеріалах цифрового освітнього контенту з дидактичним потенціалом або його відсутність, невизначеність;

- готовність/ відсутність готовності педагогів до залучення батьків використовувати дидактичні можливості цифрового середовища в розвитку дітей.

У рамках нашого дослідження ми взяли до уваги *суб'єктивні обставини*, які на сьогодні присутні в кожній родині, бо зумовлені соціально-політичними та соціально-економічними умовами, висвітленими вище. В умовах воєнного стану в Україні до суб'єктивних обставин відносимо:

- пошук безпечного цифрового освітнього середовища, цифровий освітній контент якого убезпечено від ворожих контентів, що несуть деструктивні наративи, які порушують мирний розвиток дітей раннього та дошкільного віку;

- забезпечення, наповнення часу та простору перебування дітей у

бомбосховищі, іншому безпечному місці, ситуації із життя родини;

- відсутність сформованого об'єктивного ставлення батьків до цифрового контенту, що пов'язано зі змінами у ставленні батьків до проживання власного життя та значення дитини у їхньому житті в умовах війни;

- потреба у реальній підтримці процесу розвитку дітей раннього та дошкільного віку в родині;

- доступність та варіативність спів дії батьків та педагогів, що підтримуватимуть процес залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища.

Залучення батьків до використання дидактичних матеріалів в цифровому середовищі зумовлено не тільки вимогами історичного часу, а й цифровізацією суспільства, зокрема дошкільної освіти в Україні, яку широко розгорнуто у 2019-2022 роках, в умовах Covid 2019, що сприяло трансформації освітнього процесу в закладах дошкільної освіти, переходу на online спілкування, проведенню занять та ігор із дітьми та інших заходів, часткове закриття ЗДО, переведення освітнього процесу в рамки offline та родини. Такий процес відповідно передбачав звернення педагогів та батьків до цифрового середовища, пошук цифрового контенту, не завжди цифрового освітнього контенту, поряд із наповненим вже цифровим середовищем, яке відслідковує, пропонує, забезпечує потреби педагогів та батьків змістом для освітнього процесу.

Таке забезпечення цифровим освітнім контентом, що знаходимо у цифровому середовищі, передбачає сформованість у батьків осмисленого ставлення до розвитку власної дитини. Між забезпеченням, що існує, і процесом розвитку дитини є прогалина, яку важко помітити батькам, щоб зберегти розвиток дитини в таких умовах. А в прогалину ввійшли потреби батьків, потреби дітей, можливості для дітей та батьків, які сформувалися і забезпечені та як такі, що не є використаними, за врахування суб'єктивних та об'єктивних обставин.

Процес використання цифрового середовища, за розгортання різних життєвих ситуацій, обмежується існуванням єдиного механізму, яким користуються батьки, звертаючись до дитини: «Візьми смартфон або планшет, я для тебе відкрила/ив мультфільм (казку, гру), бо мені потрібно (зателефонувати, відпочити, спілкуватися з членами родини). Чи відбувається в цей час процес розвитку дитини відповідно її віку? Так, вона бачить, чує, розглядає, той самий контент багато раз! З якою метою? Що дитина пізнає? Які психічні процеси розвиває, яким чином діє?

Поряд і цим досліджені нами можливості цифрового середовища настільки потужні, що вірно обрані, потрібні контенту, способи їх використання, мають право жити і діяти задля розвитку дитини в умовах ЗДО та родин вихованців.

Нині освітній процес здійснюється в змішаному режимі. Перевага за offline режимом, тим освітнім процесом, який розвиває, виховує, навчає. А під час трансформації, зміст освітнього процесу заміщується цифровим освітнім контентом, бо нажаль, умови його здійснення залишаються на сьогодні

незмінними, батьки та педагоги вимушені його використовувати. Постає потреба у систематизації цифрового освітнього контенту з метою доцільного використання під час освітнього процесу, особливо в умовах родини; потреба в існуванні та виборі способів його застосування, які б здійснили ефективний вплив на розвиток дитини під час спів дії дітей та батьків за використання дидактичних можливостей цифрового освітнього середовища. До того ж сам процес використання дорослими та дітьми цифрового освітнього контенту, знаходячись у стані «це все для мене» має набути стану «Я обираю те, що мені потрібно та для чого це мені потрібно» з огляду на мету використання змісту, обрану дорослими та дитиною діяльність.

Процес застосування цифрового освітнього контенту передбачає єдині дії педагогів та батьків у процесі розвитку дітей раннього та дошкільного віку. Єдність та узгодженість мети, вибору засобів, способів взаємодії дітей та дорослих вимагає цілеспрямованої консолідації зусиль батьків та педагогів. Така консолідація має прояви у спілкуванні батьків та педагогів online через відомі месенджери.

З 24 лютого 2022 року освітній процес перейшов на шлях повної цифровізації за підтримки творчих педагогів, які наповнювали цифровий освітній контент відео заняттями, відеоіграми та іншим оцифрованим дидактичним матеріалом на рівні власного володіння методиками застосування змісту дидактичних матеріалів. Нині для розвитку дітей створені платформи та сайти, сторінки, наповнення яких потребує виваженого аналізу задля використання в освітньому процесі в родині та ЗДО.

Поряд із цим залишається відкритим питання взаємодії педагогів та батьків у процесі формування цифрового освітнього середовища закладу дошкільної освіти в якому будуть брати участь батьки. Процес формування передбачає існування зворотного зв'язку між педагогами та батьками, який може відбуватися в змішаному форматі. Він залучить батьків та педагогів до спільної діяльності на засадах партнерства. Участь у формуванні ЦОС ЗДО, спільних заходах, розгорнутих в умовах ЗДО, потребує методичного супроводу, бо всі ці процеси відбуваються в єдиному цифровому середовищі в якому перебувають дорослі. Діти ж мають отримати розвиток, що є головною метою такої взаємодії.

Питання реалізації освітнього процесу в умовах ЗДО із використанням потенціалу цифрового освітнього середовища, ефективного впровадження дидактичного матеріалу у цифровому форматі, що ефіктивізує розвиток дітей раннього та дошкільного віку, постає поряд із питанням сформованості цифрової компетентності педагогів. Досвід педагогів у застосуванні можливостей, які надає цифрове середовище, за останні роки зріс та розширився. Однак, питання готовності педагогів до залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища у розвитку дітей раннього та дошкільного віку потребує вирішення і забезпечення на науково-методичному рівні.

З огляду на вище зазначені причини, передумови, об'єктивні обставини, означені протиріччя та актуальність, затребуваність використання цифрового

середовища в освітньому процесі в умовах ЗДО та родини, обрано організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища: *розроблення тематичних дидактичних кейсів для дітей раннього та дошкільного віку; технологія методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього і дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі, реалізація партнерської взаємодії батьків і педагогів у єдиному цифровому середовищі, готовність педагогів до залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища у розвитку дітей раннього та дошкільного віку.* Дані організаційно-педагогічні умови ми які розглядаємо як організаційно-педагогічні обставини, що забезпечили ефективний розвиток дітей раннього та дошкільного віку в умовах цифрового освітнього середовища ЗДО та родини.

#### Список використаних джерел

1. Касьян В. Філософія. *Навч. посіб.* Київ. Знання, 2004. 406 с.
2. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Національна академія педагогічних наук України. Київ, 2022. 51 с.
3. Філософія. *Підручник.* За ред. Г. Заїченка та ін. Київ. Вища шк., 1995. 455 с., іл.

## **2.2. Тематичні дидактичні кейси для дітей раннього та дошкільного віку.**

Одним із важливих завдань сучасної освіти є пошук ефективних шляхів виховання і розвитку дітей у складних умовах сьогодення. Аналіз цифрового контенту, який знаходиться в мережі Інтернет у вільному доступі, дозволяє схарактеризувати його, як масив цифрової інформації, спрямованої з однієї сторони на самостійну взаємодію дитини з цифровим пристроєм у процесі перегляду анімації, коротких розважальних відео, прослуховування аудіо – файлів з казками, піснями тощо, а з іншої – на налагодження освітньої діяльності за допомогою відео різних активностей для дітей.

Практиками представлено власний досвід в організації елементів освітнього процесу у вигляді запису різних видів занять, елементів навчання певним видам діяльності – пізнавальної, художньо-естетичної, рухової, трудової, здоров'язбережувальної. Проте ці матеріали розрізнені, потребують ретельного відбору у відповідності із критеріями і освітніми цілями, систематизації за певною ознакою.

Одним із шляхів вирішення питання забезпечення систематичності, безперервності, інноваційності, доступності освіти дітей є створення цифрових дидактичних кейсів. Поняття «кейс» широко увійшло в усі сфери діяльності людини. В освітній галузі «кейси» використовуються і як інструмент, і як технологія особистісного розвитку дитини. Для поглиблення розуміння поняття «кейс» скористаємося трактуванням терміну «Case» у програмуванні. CASE (Computer-Aided Software Engineering) – набір інструментів і методів програмної інженерії для проєктування програмного забезпечення, що допомагає забезпечити високу якість програм, відсутність помилок і простоту в обслуговуванні програмних продуктів [6]. Це визначення дозволяє

сформулювати основні вимоги до створення цифрових кейсів: зорієнтованість на забезпечення якості освітнього процесу, убезпечення від методичних помилок, доступність та простота у використанні як у безпосередній взаємодії з дитиною, так і в її самостійній діяльності.

В педагогічній діяльності кейси орієнтовані на інформаційну та організаційно-методичну підтримку освітнього процесу з дітьми раннього та дошкільного віку. Вони містять добірку методичних матеріалів (методичних розробок) систематизованих за певною ознакою (тема, вид діяльності, вікова група) і збережених в одному місці: в хмарному середовищі, текстовому файлі з активними покликанням на представлені в добірці матеріали чи на будь-якому електронному носієві.

Узагальнюючи теоретичні дослідження та позивний досвід освітньої практики щодо впровадження цифрових технологій, окреслимо переваги цифрових кейсів:

- легкість використання та сприйняття обраної інформації;
- багаторазове використання матеріалів із збереженням його якості;
- методична доцільність презентованого цифрового матеріалу;
- варіативність та мобільність у представленні цифрового продукту;
- інтерактивність;
- індивідуалізація освітньої траєкторії;
- творчий характер у створенні та використанні цифрових матеріалів.

Оскільки в дошкільній практиці переважає тематичний принцип планування освітнього процесу, то найбільш зручним є створення тематичних дидактичних кейсів.

Тематичні дидактичні кейси – це набори (кейси) цифрових дидактичних матеріалів з певної теми, що передбачають їх використання у взаємодії батьків і вихователів в єдиному цифровому просторі з метою розвитку дитини. Варто розглядати їх не лише як педагогічно орієнтовану інформацію, а й як інструмент підвищення педагогічної культури та інформаційно-комунікаційної компетентності батьків і вихователів. Складовими елементами цифрових кейсів є дидактичні матеріали.

У наукових працях поняття «цифрові дидактичні матеріали» визначають як сукупність електронних ресурсів, спрямованих на досягнення дидактичних цілей в освітньому процесі, які створюються і відтворюються за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій і зберігаються на електронних носіях [2; 3].

Добираючи цифрові дидактичні матеріали слід урахувувати такі критерії використання ресурсів цифрового середовища як необхідність, можливість і доцільність.

Так, необхідність розглядається в контексті отримання найвищого прогнозованого результату у найкоротший термін.

Можливість виявляється у ситуації, коли інформація, яка подається, може бути достатньою мірою формалізована і адекватно відтворена за допомогою цифрових ресурсів.

Доцільність характеризує ефективність досягнення освітньо-розвивальних цілей у порівнянні із поширеними в освітній практиці методами та формами роботи.

У дослідженнях Н. Олефіренко, представлена видова характеристика цифрових дидактичних матеріалів. Авторка зауважує, що це можуть бути графічні засоби унаочнення (фотографії, зображення предметів, рисунки, ілюстрації тощо); аудіо матеріали (музичні твори, розповіді, записи казок, оповідань тощо); відео фрагменти та відео ефекти (відео-записи реальних подій, мультфільми, короткі відео тощо); анімовані зображення та анімаційні ефекти [3, с. 129-130].

Колеснікова І., Орлова О. визначають кілька дидактичних напрямків використання цифрових технологій у закладі дошкільної освіти. Це гра, творчість, дозвілля та навчання. Авторки переконані, що сьогодні існує декілька моделей використання цифрових технологій: візуальна (презентації, мультимедіа), ігрова (навчальні ігри та інтерактивні іграшки), методична (дидактичні матеріали), підготовча (матеріали для проведення занять, наприклад шаблони, що роздруковуються), діагностична, інформаційна та комунікаційна моделі [1, с. 190]. Погляди науковців дозволяють розглядати цифрові дидактичні матеріали як важливі елементи сучасного освітнього процесу.

До переліку видів цифрових дидактичних матеріалів, які можуть бути включені до тематичних кейсів, можна віднести: дитячу анімацію (мультиплікаційні фільми), аудіо-казки, казки-презентації, інші художні твори, інтерактивні вправи та ігри, пізнавальні презентації, сюжетні і тематичні дидактичні картини, репродукції художніх картин, фізкультурні хвилинки, «руханки», навчальні матеріали.

Включення до цифрового кейсу *навчальних матеріалів* посилює його дидактичність. Навчальний матеріал розуміють як складну систему, що має свою структуру зі специфічними елементами й зв'язками між ними. Науковці розглядають навчальний матеріал як сукупність двох інформацій: основної та допоміжної. Кінцева мета подання основної інформації є перетворення її в запрограмовану здатність, а допоміжна – має на меті гарант надійності у засвоєнні основної інформації. Дослідники зазначають, що навчальний матеріал залежно від виконуваних функцій може бути згрупований так:

- *інформаційний* (поданий звичайно як тексти, малюнки, креслення, схеми та інші форми графічного вираження інформації; музичні твори, ноти, твори скульптури й живопису; моделі, установки, реальні об'єкти навколишньої дійсності);

- *операційний* (задачі, вправи, завдання інтелектуального або практичного змісту, під час виконання яких виробляються уміння та навички);

- *контролюючий* (завдання, що забезпечують внутрішній і зовнішній зворотний зв'язок);

- *актуалізуючий* (тексти, завдання, які сприяють актуалізації опорних знань, умінь і навичок, необхідних для розуміння й засвоєння нового матеріалу);

- *стимулюючий* (тексти, завдання, що викликають потребу набути нові знання або нові способи дій);
- *діагностуючий* (завдання, які дозволяють виявити рівень засвоєння компетентностей) [4; 5].

Отже, схарактеризовані структурні компоненти тематичного цифрового кейсу дозволяють розглядати його як дієвий освітній інструмент сучасного вихователя. Ретельна робота з наповнення кейсу відповідним цифровим дидактичним матеріалами сприяла ефективному здійсненню освітньої діяльності на якісно новому рівні та заощадженню часу.

Інформаційна та методична підтримка батьків у використанні цифрових дидактичних матеріалів охоплювала такі напрями: збагачення знань батьків з питань використання цифрового освітнього контенту; підготовка тематичних дидактичних кейсів з урахуванням віку дітей; ознайомлення з алгоритмами співдії з дитиною в цифровому середовищі.

#### Список використаних джерел:

1. Колеснікова І.В, Орлова О. А. Цифровізація освітнього процесу в закладі дошкільної освіти. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 50. Т. 2. С. 188–191. DOI:<https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/50.2.37>.
2. Левінець Н. В. Особливості використання цифрових дидактичних матеріалів у роботі з дітьми дошкільного віку. *Досягнення науки та освіти в XXI столітті*. Матеріали Міжнародної науково-практичної конференціїє. Міжнародний гуманітарний дослідницький центр. Дніпро. 2024. С. 37–40.
3. Олефіренко Н. В. Дидактичні електронні ресурси у системі сучасних засобів навчання. *Науковий вісник Ужгородського національного університету. Серія «Педагогіка, соціальна робота»*. 2014. Вип. 33. С. 129–132.
4. Тіхонова Н., Литвиненко О. Цифровий кейс як сучасна технологія мультимедійної підтримки освітнього процесу закладу освіти. *Розвиток професійної компетентності педагогічних працівників в умовах неперервної освіти. Науково-методичний вісник*. 2023. № 59. С. 236–244. <https://drive.google.com/file/d/1g3gKvZfAhyVsFC23c8xaUZiKiPczlbrc/view> (дата звернення 23.03.2024 р.).
5. Чекан О. І. Використання сучасних комп'ютерних засобів у навчально-виховному процесі дошкільного закладу / О. І. Чекан // *Дошкільна і початкова освіта: досягнення, проблеми, перспективи*. Всеукраїнська науково-практична конференція. Мукачево. МДУ, 2012. С. 181–184.
6. CASE Tools: [index/ http: // web.archive.org/ https://researcheurope.org/wp-content/uploads/2024/02/re\\_08.02.2024.pdf](http://web.archive.org/https://researcheurope.org/wp-content/uploads/2024/02/re_08.02.2024.pdf) (дата звернення 08.02.2024 р.).

### 2.3. Технологія методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього і дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі.

Технологія методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього і дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі існує в межах філософії діалогу Г. Сковороди, яка є складовою філософії «науки як життя». Це практична філософія, що концепіюється у практичному як інструментально-практичному та діалогічно-практичному. Це практика життя і практика навчання, спілкування.

Філософія діалогу Г. Сковороди залишається актуальною і нині, в умовах

цифровізації дошкільного виховання. Заклик практикувати діалог, як внутрішній діалог особистості із самим собою, який вартий на увагу дорослих; діалог у вигляді бесіди, розмови, щоб розмова була «симфонією», згодою, який затребуваний дітьми, майже не застосовано сьогодні батьками вихованців. Концепт діалогу автора формувався у кілька етапів (монолог, спільний пошук відповіді на питання 3-5 осіб, діалог 2 x осіб з аргументацією, доведенням своєї позиції), які залишаються і нині доцільними у процесі розвитку дітей. Поряд із цим діалогічна педагогіка філософа, що проголошує про процес не нав'язування своєї думки, а допомоги дитині/людині мислити правильно (рефлексивно), знаходити вихід із суперечностей, які виникають на тлі потреб і можливостей, фактів сьогодення, уможливило вибір і звернення до наукового, філософського бачення діалогу, який має бути присутнім у спільній діяльності дорослого і дитини сьогодні [3].

Поряд і цим заявлена технологія існує в межах теорії особистісно-орієнтованого виховання, запропонованої І. Бехом. Розвиток особистості дитини розглядаємо як кількісні та якісні зміни у психічних процесах, які дозволяють фіксувати прояви власного ставлення дитини до навколишнього світу, до дій у предметному світі, підкріплених переконливою міжособистісною комунікацією – основним засобом впливу дорослого на дитину [1; 2].

До того ж ми будемо дану технологію на засадах теорії діяльності, звертаючись до основ структури людської діяльності та індивідуальної свідомості. Розглядаємо віртуальну діяльність дітей, її мету, як усвідомлений дитиною мотив, здійснювані дитиною дії, що відповідають меті у визначених умовах.

У ході технології дотримуємось принципів: доступності змісту (цифрового освітнього контенту), методів, прийомів, способів, які застосовуються з метою розвитку дітей, специфіки організації пізнавальної, художньо-естетичної, іншомовної діяльності дітей; рівності умов для розвитку пізнавальних процесів у дітей раннього та дошкільного віку в умовах цифрового освітнього середовища ЗДО; відповідності цифрового освітнього контенту особливостям розвитку та стану здоров'я дитини.

*Метою технології є формування у педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку осмисленого ставлення до розвитку дітей раннього та дошкільного віку/ власної дитини у цифровому освітньому середовищі.*

Вивчення потреб і запитів батьків дітей раннього та дошкільного віку, виявлення критеріїв або показників, якими користуються батьки, педагоги у виборі та оцінці цифрового освітнього контенту, дозволяє вести мову про загальну потребу батьків у науково-методичному супроводі процесу використання ЦОС, у якому присутні дидактичні матеріали, що сприяють пізнавальному, художньо-естетичному, іншомовному розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

Результати опитування педагогів виявили, що найбільш поширеним серед педагогів є самостійне використання цифрового освітнього контенту відповідно віку дітей, тематики спілкування без його оцінки, виявлення дидактичного потенціалу (80%); цифровий освітній контент використовується у

50 випадках із 100 у ході освітнього процесу (70%), самостійний відбір цифрового освітнього контенту займає масив часу (100%), потребу у існуванні тематичних дидактичних кейсів виявили (90%), самостійний вибір тематики для визначених кейсів обрали (100%), на використання готового цифрового освітнього контенту, взятого і з цифрового середовища вказали 80%, до розробки та упровадження цифрового освітнього контенту в умовах ЗДО виявили спроможність (2 вихователя); потребу у науково-методичному супроводі оцінки цифрового освітнього контенту виявили 70% педагогів, затребуваність заходів для батьків дітей раннього та дошкільного віку визнали 80% педагогів, готовність до залучення батьків використати дидактичні можливості цифрового середовища в розвитку дітей раннього та дошкільного віку самостійно визнали 30% педагогів. Саме тому під час формувального етапу дослідження ми акцентували увагу на розробці даної технології, яка забезпечила методичний супровід педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі.

*Ключові слова:* діти раннього та дошкільного віку, пізнавальний розвиток дітей, пізнавальні психічні процеси, методичний супровід.

*Понятійний апарат:* цифрове середовище, цифрове освітнє середовище, цифровий освітній контент, електронні дидактичні матеріали, цифрові засоби навчання дітей раннього і дошкільного віку, педагогічні умови функціонування цифрового освітнього середовища, пізнавальний розвиток дітей раннього та дошкільного віку, пізнавальна діяльність дошкільника, художньо-естетичний розвиток дітей раннього та дошкільного віку, іншомовний розвиток дітей раннього і дошкільного віку.

*Суб'єктами технології виступили:* адміністрація ЗДО, педагоги ЗДО, фахівці галузі дошкільної освіти, керівники гуртків іноземної мови, родини вихованців.

*Логіка впровадження даної технології* ґрунтується на: системному підході, який дозволив розгорнути процес розробки, упровадження технології за використання діяльнісного, компетентісного, особистісно-орієнтованого наукових підходів.

*Суть технології у вирішенні протиріччя:* існування необхідності сформулювати у педагогів та батьків осмислене ставлення до процесу розвитку дітей у цифровому освітньому середовищі і відсутністю методичного супроводу педагогів та батьків у цифровому освітньому середовищі.

Під час її проектування розподілено заявлений процес на етапи, визначено алгоритмічність та технологічну послідовність реалізації етапів, особливості управління процесом відповідно вище зазначених етапів.

Під час функціонування технології уточнено цифровий освітній контент, прийоми та способи, які формують ставлення батьків дітей раннього та дошкільного віку до процесу розвитку дітей; обрано дидактичні засоби (дидактичні ігри, вправи, пізнавальні завдання, пізнавальні ситуації), зміст яких розкриває специфіку розвитку пізнавальних процесів у дітей за дотримання offline та online організації освітнього процесу в умовах воєнного стану в Україні, упроваджено у цифровому форматі в умовах базових ЗДО та родин

вихованців.

Вибудовуючи дві паралелі – осмислені дії педагогів та осмислені дії батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі, що мають можливість перетину – зустрічі та руху у єдиному заданому напрямі. Рух до визначної мети, що визначає розвиток дітей у цифровому освітньому середовищі ЗДО та родини, ми вбачаємо у осмислених діях дорослих як рушійну силу творення дитини, що зберігає процес її розвитку в умовах цифровізації дошкільної освіти та воєнного стану в Україні.

Ми розглядаємо осмислене ставлення дорослих (педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку) до процесу розвитку дітей у цифровому освітньому середовищі, як:

- сформованість потреби у дорослих у пізнанні власної дитини/дітей, яка розвивається у цифровому середовищі; інтересу та усвідомлення власних мотивів, прагнень, переживань, суперечностей, які виникають і мають бути вирішені під час освітнього процесу в умова ЗДО та родини за використання цифрового освітнього контенту;

- сформованість уявлень та знань у дорослих про існування психічних процесів у дітей раннього та дошкільного віку, особливостей їх розвитку у цифровому середовищі, цифровому освітньому середовищі, за використання цифрового освітнього контенту у спів дії;

- сформованість позитивної налаштованості, емоційної визначеності до дії власної дитини/дітей у цифровому освітньому середовищі, яка відкриває можливості підтримки та розвитку пізнавальних процесів у дітей, прояву ставлення до власної дії, діяльності, навколишнього середовища; залучення досвіду пізнання світу дорослими у власну скарбничку дитячого досвіду;

- сформованість потреби діяти, спів діяти з дитиною у цифровому освітньому середовищі у діалозі, обираючи потрібний цифровий освітній контент, стан «Я обираю те, що мені потрібно та для чого це мені потрібно», мету застосування цифрового освітнього контенту, вид дитячої діяльності (пізнавальної, художньо-естетичної, іншомовної).

Ґрунтуючись на вище означених критеріях осмисленого ставлення педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку до розвитку дітей у цифровому освітньому середовищі, процес, заявлений у технології розподілено на етапи:

*Перший етап – знаннево-спрямовуючий*, що передбачав формування потреби (спрямування особистості), бажання, інтересу у батьків та педагогів до відкритих можливостей, які надає цифрове середовище для розвитку дитини/дітей; формування розуміння дорослими сутності понятійно-категоріального апарату технології, донесення до батьків смислового наповнення понять; забезпечення педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку ключами для вибору та застосування цифрового освітнього контенту, що відповідає процесу «діяти певним чином».

Таке рішення ґрунтується на основі результатів вивчення потреб батьків, виявлених показників готовності педагогів до залучення батьків використати дидактичні можливості цифрового середовища в розвитку дітей раннього та

дошкільного віку; показниках для оцінки цифрового освітнього контенту, обраного педагогами та батьками, з метою вибору змісту та його використання для розвитку дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі закладу дошкільної освіти; показниках для оцінки вибраних педагогами та батьками, наявних у цифровому освітньому середовищі електронних дидактичних матеріалів (ЕДМ) з пізнавального, художньо-естетичного розвитку дітей раннього і дошкільного віку; систематичному перебуванні батьків та педагогів у процесі розвитку дитини/дітей з метою актуалізації, зосередження уваги на особливостях розвитку пізнавальних процесів у дітей різного віку (3-й, 4-й, 5-й, 6-й роки життя дитини).

Ключі до кейсів та цифрового освітнього контенту, який обирають педагоги та батьки самостійно, відповідають процесу «діяти певним чином». Розкрито цей процес через комплекс дій, які пропонуємо як одну із складових алгоритму, що дозволив батькам, педагогам підкорити цифрове освітнє середовище на користь та забезпечення потреб, уточнити процес вибору цифрового освітнього контенту, потенціал якого сприятиме розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

*Ключі для батьків.* До комплексу дій ми віднесли загальні дії, дії за значенням оцінювати, дії на визначення і врахування специфіки використання дидактичних можливостей цифрового середовища для розвитку дітей. Тож такі дії як:

- визначити мету спільної діяльності з дитиною;
- уточнити часовий орієнтир для перебування в цифровому освітньому середовищі;
- обрати із знайомих або вибрати із нових цифрових освітніх контентів той, що відповідає меті спілкування;
- аналізувати, тримаючи на контролі власні критерії, які визначено для вибору ЦОК у ЦОС;
- зберегти посилання на ЦОС, яке вибрано для спілкування з дитиною та надалі для повторного використання;
- обрати зручний час упродовж дня для спільної діяльності із урахуванням санітарних норм перебування дитини в ЦОС відповідно її віку,

Ці загальні дії підготують ґрунт для наступних дій за значенням оцінювати:

- обміркувати, чи дійсно вибрані Вами ЦОС, ЦОК відповідають меті спільної діяльності і мають в собі пізнавальний чи то художньо-естетичний, іншомовний потенціал;
- створити власну думку про обраний ЦОК та визначити суть мети спілкування з дитиною (що є позитивного в ЦОС, яке я обираю, що є негативного);
- уявити майбутнє спілкування із дитиною, питання від/до дитини, варіанти пояснень за потреби;
- зробити попередній висновок про власну оцінку обраного ЦОС, ЦОК і перейти до визначення специфіки використання дидактичних можливостей цифрового середовища:

- що відрізняє ЦОС від інших, які вже розглянуті і опрацьовані;
- у чому оригінальність і своєрідність ЦОК, який Ви обрали за критеріями та їх показниками.

Запропонований комплекс дій побудовано на основі діяльнісного та системного підходів, із урахуванням потреб і можливостей батьків дітей раннього і дошкільного віку, є одним із кроків у формуванні свідомого ставлення батьків до вибору та використання ЦОС та ЦОК.

*Ключі для педагогів.* Звернення до комплексу дій, запропонованого педагогам закладів дошкільної освіти затребуване часом воєнних дій, в якому перебувають діти та педагоги, зумовлене потребою в оцінці цифрового освітнього контенту, його виваженому виборі – «діяти певним чином», потребою дітей старшого дошкільного віку в пізнанні, вдосконаленні вміння використовувати власний досвід, осмислених діях.

До комплексу дій ми віднесли загальні дії за значенням оцінювати, дії на визначення і врахування специфіки використання можливостей цифрового середовища. Тож такі дії педагога як от:

- підкорити зміст, виховний, розвивальний концепт, візуальне, слухове наповнення цифрового середовища для здійснення освітнього процесу з дітьми старшого дошкільного віку;
- потенціал цифрового середовища спрямувати на розвиток у дітей пізнавальної активності;
- визначити мету спільної діяльності з вихованцями;
- уточнити часовий орієнтир для перебування в цифровому освітньому середовищі;
- обрати із знайомих або із нових цифрових освітніх контентів той, що відповідає меті спілкування;
- аналізувати, тримаючи на контролі власні критерії, які визначено для вибору цифрового освітнього контенту;
- зберегти посилання, яке вибрано для спілкування з вихованцями та надалі для повторного використання;
- обрати зручний час упродовж дня для спільної діяльності із урахуванням санітарних норм перебування дитини в цифровому середовищі відповідно їх віку.

Ці загальні дії підготують ґрунт для наступних дій педагога за значенням оцінювати:

- обміркувати, чи дійсно вибране Вами цифровий освітнє середовище відповідає меті спільної діяльності і має в собі потенціал;
- визначити ступінь відповідності цифрового освітнього середовища: змісту і завданням Базового компонента дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти) нова редакція, чинній програмі розвитку дітей, за якою Ви працюєте, методиці проведення вибраних Вами форм роботи з вихованцями; ступінь занурення у цифрове освітнє середовище педагога для розгортання методів, прийомів, способів, які передбачено методиками, даною технологією, мініпроектами; часові межі перебування вихованців у цифровому освітньому середовищі, які педагог обирає для освітнього процесу;

- створити власну думку про обраний цифровий освітній контент та визначити суть мети спілкування з вихованцями (що є позитивного/ що є негативного);

- уявити майбутнє спілкування із дітьми, питання від/до них, варіанти пояснень за потреби;

- зробити попередній висновок про власну оцінку обраного цифрового освітнього контенту.

*Другий етап – мотиваційно-пізнавальний, передбачав:*

- формування у батьків та педагогів безпосереднього інтересу, як вибіркового ставлення до дитини, яка перебуває в цифровому освітньому середовищі; до спів дії з нею в цифровому середовищі; до керівництва спів діями, за врахування сприйняття дорослими цифрового середовища, що розкриває цілеспрямованість особистості, якість світосприйняття, його науковість, систематичність, цілісність та як систему поглядів і переконань про цифрове середовище, цифрове освітнє середовище, що формується;

- звернення до досвіду використання цифрового середовища, цифрового освітнього середовища, цифрового освітнього контенту батьками в родині та педагогами в умовах ЗДО, його дидактичного потенціалу з метою розвитку дітей та наповнення існуючого досвіду спів дії з дитиною новим змістом, пов'язаним із перебуванням дитини в реальному та віртуальному світах.

*Третій етап – діяльнісний, передбачав забезпечення батьків та педагогів картотекою способів пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину, (у цифровому форматі) – як систематизованого зібрання карток, що містять довідкові відомості для батьків про методи, прийоми, способи, які варто використовувати у спільній діяльності з дітьми дошкільного віку під час перебування у цифровому середовищі; технологічними картками (головною та допоміжними), як орієнтирами для вибору цифрового освітнього контенту із цифрового середовища, що сприяє розвитку дітей раннього та дошкільного віку, способами їх використання; способами застосування прийомів пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину, дидактичними іграми, завданнями, пізнавальними завданнями, ситуаціями, що сприяють розвитку пізнавальних процесів у дітей; залучення батьків, дітей та педагогів до сучасних форм спільної пізнавальної, художньо-естетичної діяльності у під спільних майстер-класів, квестів.*

*Прийоми пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину, розкрито у методичних рекомендаціях «Дидактичний супровід освіти дітей раннього та дошкільного віку: методичний поради́к для батьків» (2024).*

*Алгоритмічність (спосіб і послідовність одержання результату + технологічна послідовність реалізації етапів). Для кожного етапу заявленого процесу застосовано лінійний алгоритм, в якому описано послідовний порядок дій (слідування), щоб досягти результату за скінченну кількість дій. У алгоритмі є початок, вхідні данні, дії (що потрібно робити), вихідні данні, завершення.*

Технологічна послідовність реалізації етапів  
Перший етап – знаннєво-спрямовуючий

Батьки дітей раннього та дошкільного віку	Педагоги закладів дошкільної освіти
<p>Початок.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Виявлення, уточнення потреби.</li> <li>1а. Визначення загальної мети.</li> <li>2. Оцінка та організація цифрового освітнього середовища в родині (за потреби: технологічні картки – головна та допоміжна).</li> <li>3. Оцінка власної готовності до виділення часу для вибору та організації цифрового середовища, спів дії з дитиною в ньому.</li> </ol>	<p>Початок.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Виявлення, уточнення потреби.</li> <li>2. Оцінка та організація цифрового освітнього середовища в ЗДО та загальної мети освітнього процесу в цифровому освітньому середовищі (відповідно до чинної освітньої програми (технологічні картки – головна та допоміжна)).</li> </ol>
<p style="text-align: center;">Вхідні данні.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Предметом діяльності є мотив: перебувати у цифровому середовищі (грі, мультфільмі, казці, вправі), які знаходяться у віртуальному світі.</li> <li>2. Мотив перебувати у віртуальній грі існує в уяві дорослого/дитини, в думці, у сприйманні – чуттєвому відображенні оточуючого віртуального світу; за існування реальної потреби існує і мотив.</li> <li>3. Складовими віртуальної діяльності є дії дорослого/дитини у віртуальному світі.</li> <li>4. Дія підкорена усвідомленій меті.</li> <li>5. Мотив суголосний діяльності.</li> <li>6. Мета суголосна з дією.</li> <li>7. Визначення цілеспрямованих дій в якості складових віртуальної діяльності зумовлює до розгляду її внутрішніх відношень, які взаємопов'язані.</li> </ol>	
<p style="text-align: center;">Дії (що потрібно зробити).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Згадати, що віртуальна діяльність – це є ланцюжок віртуальних дій дорослого/дитини у цифровому освітньому середовищі.</li> <li>2. Це є внутрішній і зовнішній процеси, які розглядаємо з боку його відношення до мотиву.</li> <li>3. Якщо будемо вести мову про дії або ланцюжок дій то розглядаємо цей процес як такий, що підкорений загальній меті,</li> <li>4. Якщо цей процес підкорений приватним цілям, то вони можуть виділятися із загальної мети.</li> <li>5. Загальна мета – усвідомлений дорослим/дитиною мотив, який перетворюється, завдяки осмисленню, в мету.</li> <li>6. Суб'єктивне визначення дитиною мети – це усвідомлення найближчого результату досягнення якого здійснює її перебування у віртуальній діяльності, відкрита здатність задовольнити потребу, опредмечену в її мотиві.</li> <li>7. Суб'єктивне визначення дорослим мети - це усвідомлення найближчого та дальнього, інших результатів, досягнення яких здійснює його перебування у віртуальній діяльності, відкрита здатність задовольнити потребу, опредмечену в її мотиві.</li> <li>8. Ця мета дана дитині в об'єктивних умовах, які створені дорослими, цифровим освітнім середовищем.</li> <li>9. Виділення усвідомленої мети – процес апробації цілей діями, їх предметним наповненням.</li> <li>10. Конкретизація мети у визначенні умов її досягнення: що має бути досягнуто? Як, у який спосіб досягнуто?</li> <li>11. Операційний аспект визначається не метою, а об'єктивно-предметними умовами її досягнення.</li> <li>12. Здійснювані дитиною дії відповідають меті, даній у визначених умовах.</li> <li>13. За зміни умов, змінюються операційний склад дії.</li> </ol>	

<p>14. Діяльність без мотиву то є дія.</p> <p>15. Звернутися до ключів для батьків/ до ключів для педагогів.</p> <p>16. Звернутися до словничка термінів.</p>	
<p>Вихідні данні.</p>	
<p>1. Загальна мета – усвідомлений дорослим/дитиною мотив, який перетворюється, завдяки осмисленню, в мету.</p> <p>2. Суб'єктивне визначення дитиною мети – усвідомлення найближчого результату досягнення якого здійснює її перебування у віртуальній діяльності, відкрита здатність задовольнити потребу, опредмечену в її мотиві.</p> <p>3. Суб'єктивне визначення дорослим мети – усвідомлення найближчого та дальнього, інших результатів, досягнення яких здійснює його перебування у віртуальній діяльності, відкрита здатність задовольнити потребу, опредмечену в її мотиві.</p>	
<p>Завершення.</p> <p>1. Співдія з дитиною/дітьми у цифровому освітньому середовищі родини/ЗДО/родини.</p>	<p>Завершення.</p> <p>1. Співдія з дітьми у цифровому освітньому середовищі ЗДО</p>
<p>Батьки дітей раннього та дошкільного віку</p>	<p>Педагоги закладів дошкільної освіти</p>

У ході методичного супроводу батьків дітей раннього та дошкільного віку та педагогів ЗДО упроваджено ключі для батьків та педагогів, дайджест «Особливості розвитку дій у дітей раннього та дошкільного віку: психологічний аспект» (див. додаток Б).

*Другий етап – мотиваційно-пізнавальний*

<p>Батьки дітей раннього та дошкільного віку</p>	<p>Педагоги закладів дошкільної освіти</p>
<p>Початок.</p> <p>1. Визначення реальної потреби перебування дитини в цифровому середовищі/цифровому середовищі, цифровому освітньому контенті.</p>	<p>Початок.</p> <p>1. Визначення реальної потреби перебування дитини в цифровому середовищі/цифровому освітньому середовищі, цифровому освітньому контенті під час освітнього процесу в умовах ЗДО.</p>
<p>Вхідні данні.</p>	
<p>1. Орієнтація у діагностичному інструментарії.</p>	
<p>Дії (що потрібно зробити).</p> <p>1. Спостереження за дитиною, за розвитком її психічних пізнавальних процесів, коли вона перебуває у цифровому середовищі сама, без дорослого.</p> <p>2. Спостереження за процесом засвоєння дитиною чуттєвого досвіду, яке відбувається в процесі її дитячої діяльності (гострота зору, кольовідчужвання, світлотіні відношення, мовний слух, звуковисотні відношення, кінетичні, дотикові відчуття).</p> <p>3. Спостереження за дитиною, за розвитком її психічних пізнавальних процесів у спів дії з дитиною.</p> <p>4. Спостереження за діями дитини під час її діяльності у цифровому середовищі.</p> <p>5. За потреби здійснення записів та моніторингу розвитку пізнавальних</p>	<p>Дії (що потрібно зробити).</p> <p>1. Спостереження за дитиною, за розвитком її психічних пізнавальних процесів у спів дії з дитиною у цифровому освітньому середовищі.</p> <p>2. Спостереження за процесом засвоєння дитиною чуттєвого досвіду, яке відбувається в процесі її дитячої діяльності</p> <p>3. Спостереження за діями дитини під час її діяльності у цифровому середовищі.</p> <p>5. Залучення практичного психолога до моніторингу розвитку пізнавальних процесів у дитини.</p>

процесів у дитини.	
Вихідні данні.	
<p>1.Внесення змін до власного ставлення до цифрового середовища/цифрового освітнього середовища, цифрового освітнього контенту із врахуванням досвіду його застосування для розвитку дитини.</p> <p>2.Внесення змін до власного ставлення до розвитку дитини, її психічних процесів на основі проявів ставлення дитини до дійсності, що її оточує (реальної та віртуальної).</p> <p>3.Самоаналіз/рефлексія власної готовності до спів дії з дитиною в цифровому освітньому середовищі.</p>	
<p>Завершення.</p> <p>1.Прийняття рішення про реальну необхідність та створену особисто можливість спів діяти з дитиною у діалозі, в умовах цифрового освітнього контенту.</p>	<p>Завершення.</p> <p>1.Приймаю/ не приймаю реальну необхідність та створену особисто можливість спів діяти з дитиною в умовах цифрового освітнього контенту.</p> <p>2.Співдія з дитиною/дітьми в цифровому освітньому контенті будується на основі діалогу.</p>
Батьки дітей раннього та дошкільного віку	Педагоги закладів дошкільної освіти

У ході методичного супроводу батьків дітей раннього та дошкільного віку та педагогів ЗДО упроваджено діагностичний інструментарій, що дозволив окреслити процес розвитку дитини/дітей в умовах цифрового освітнього середовища за двома групами критеріїв (див. підрозділ І.3. Розвиток дітей раннього і дошкільного віку в умовах цифрового освітнього середовища).

#### Третій етап – діяльнісний

Батьки дітей раннього та дошкільного віку	Педагоги закладів дошкільної освіти
<p>Початок.</p> <p>1.Визначення реальної потреби у дитини діяти в цифровому середовищі/цифровому освітньому середовищі, за умови використання цифрового освітнього контенту.</p>	<p>Початок.</p> <p>1.Визначення реальної потреби у дітей діяти в цифровому середовищі/цифровому освітньому середовищі, за умови використання цифрового освітнього контенту в умовах ЗДО.</p>
Вхідні данні.	
<p>1.Звернення до методів, прийомів та способів (способи пізнання віртуального та реальних світів) їх застосування, вправ до них, пізнавальних завдань, що впливають на розвиток у дітей психічних процесів в умовах родини та ЗДО – картотеки способів пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину (цифровий формат).</p> <p>2.Звернення до технологічної картки – головної (цифровий формат).</p> <p>3.Звернення до технологічної картки – допоміжної (дидактична гра, пізнавальне завдання відповідно віку дитини) (цифровий формат).</p> <p>4.Звернення до способів використання цифрового освітнього контенту (цифровий формат).</p>	
<p>Дії (що потрібно робити).</p> <p>1.Відповідно до потреби дитини, визначити мету спів дії та спілкування (діалогу) з дитиною, що відповідає розвитку пізнавального процесу, як провідного під час запланованого діалогу, життєвої ситуації.</p> <p>2.Обрати із тематичних дидактичних кейсів відповідний цифровий освітній контент.</p>	<p>Дії (що потрібно робити).</p> <p>1.Відповідно до потреби дітей, визначити мету спів дії та спілкування (діалогу) з ними, що відповідає розвитку пізнавального процесу, як провідного під час запланованого діалогу, життєвої ситуації.</p> <p>2.Обрати із тематичних дидактичних кейсів відповідний цифровий освітній контент.</p> <p>3.Створити сприятливе розвивальне</p>

<p>3.Обрати час та місце, що створять сприятливе розвивальне середовище для позитивного спілкування.</p> <p>4.Обрати метод, прийом, пізнавальне завдання відповідно до мети діалогу.</p> <p>5.Розпочати спілкування у спів дії у цифровому освітньому середовищі за врахування способів використання цифрового освітнього контенту.</p> <p>6. Спостерігати за дитиною, за розвитком її психічних пізнавальних процесів у спів дії з Вами.</p> <p>7.Спостереження за діями дитини під час її діяльності у цифровому середовищі.</p> <p>8.Завершити процес спів дії у цифровому освітньому середовищі особистою рефлексією.</p>	<p>середовище для позитивного спілкування.</p> <p>4.Обрати метод, прийом, пізнавальне завдання відповідно до мети діалогу.</p> <p>5.Розпочати спілкування у спів дії у цифровому освітньому середовищі за врахування способів використання цифрового освітнього контенту.</p> <p>6. Спостерігати за дітьми або дитиною, за розвитком її психічних пізнавальних процесів у спів дії з Вами.</p> <p>7.Спостереження за діями дитини під час її діяльності у цифровому середовищі.</p> <p>8.Завершити процес спів дії у цифровому освітньому середовищі відповідно до мети освітнього процесу та особистою рефлексією.</p>
<p>Вихідні данні.</p> <p>1.Спостереження динаміки у розвитку психічних процесів власної дитини.</p> <p>2.Сформоване осмислене ставлення дорослих до процесу розвитку дитини у цифровому освітньому середовищі.</p>	<p>Вихідні данні.</p> <p>1.Спостереження динаміки у розвитку психічних процесів дитини або дітей за участі практичного психолога.</p> <p>2.Сформоване осмислене власне ставлення до процесу розвитку дитини/дітей у цифровому освітньому середовищі.</p>
<p>Завершення.</p> <p>1.Рефлексія власного ставлення до розвитку дитини у цифровому освітньому середовищі за кожної наступної дії у виборі та застосуванні цифрового освітнього контенту для розвитку дитини.</p>	
<p>Батьки дітей раннього та дошкільного віку</p>	<p>Педагоги закладів дошкільної освіти</p>

У ході методичного супроводу батьків дітей раннього та дошкільного віку та педагогів ЗДО впроваджено прийомами та способами їх застосування, дидактичні ігри, вправи до них, пізнавальні завдання, ситуації, що впливають на розвиток у дітей психічних процесів в умовах родини та ЗДО.

*Управління технологією* передбачало окреслення, розгляд проблеми, протиріччя, які виникли і існують у історичному часі цифровізації освітнього процесу в умовах воєнного стану в Україні.

*Установлено*, що: соціально-політичні умови, зокрема дія воєнного стану в Україні, зумовили та актуалізували необхідність вивчення дидактичних можливостей цифрового середовища для розвитку дітей раннього та дошкільного віку в ЗДО та родини. Залучення батьків до використання дидактичних матеріалів в цифровому середовищі зумовлено вимогами історичного часу, цифровізацією суспільства, можливостями цифрового освітнього середовища, потребою дітей, батьків, педагогів в оцінці та використанні цифрового освітнього контенту у ході здійснення освітнього процесу в offline та online режимах. До того ж сам процес використання дорослими та дітьми цифрового освітнього контенту, знаходячись у стані «це все для мене» набув стану «Я обираю те, що мені потрібно та для чого це мені

потрібно» з огляду на мету використання змісту, обрану дорослими та дитиною діяльність.

На рівні адміністративному побудовано тісний зворотній зв'язок із департаментом освіти Житомирської міської ради, шановними представниками методичного кабінету, шановними представниками методичного кабінету Ірпінської міської ради, директорами, методистами базових закладів дошкільної освіти України (учасники формувального етапу наукового дослідження).

На рівні методистів та педагогів ЗДО враховано та обрано дії за значенням: направляти, націлювати, надавати потрібного напрямку, орієнтувати. Разом із тим ми залишилися відкритими до порад, рекомендацій, творчих поглядів та дій педагогів-практиків, врахували педагогічний досвід спілкування з родинами вихованців, приймали поради та настанови у ході здійснення наукового дослідження.

На рівні батьків дітей раннього та дошкільного віку обрано оптимальні способи online спілкування: опитування у Google form та XL таблицях, проведення вебінарів для батьків, забезпечення картотекою способів пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину, технологічними картками, дайджестом, способами використання цифрового освітнього контенту у цифровому форматі.

На рівні педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку залучено дітей до спільних майстер-класів та квестів, пізнавальних завдань, ситуацій, дидактичних ігор, вправ, які розгорнуто у рамках освітнього процесу у 2023-2024 роках у базових ЗДО; залучено батьків до цифрового освітнього середовища (Viber, Telegram, YouTube) з метою розповсюдження матеріалів, що підтримують методичний супровід батьків у цифровому освітньому середовищі.

#### Список використаних джерел

1. Бех І.Д. Виховання особистості. *Вибрані наукові праці*. Том I. Чернівці. Букрек. 2015. с. 840.
2. Бех І.Д. Виховання особистості. *Вибрані наукові праці*. Том II. Чернівці. Букрек. 2015. 640 с.
3. Єрмоленко А. Практична філософія Григорія Сковороди у світлі нашого досвіду. URL: [https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/f6bc7c82-96e0-41b0-8b05-6d9ce8b4af7e/content#:~:text=](https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/f6bc7c82-96e0-41b0-8b05-6d9ce8b4af7e/content#:~:text= (дата звернення 12.03.2024).) (дата звернення 12.03.2024).

#### **2.4. Реалізація партнерської взаємодії батьків і педагогів у єдиному цифровому середовищі.**

Нині загальне і стале бачення розвитку партнерської взаємодії батьків та педагогів в умовах ЗДО переживає трансформацію під впливом цифровізації дошкільної освіти. В умовах воєнного стану вона затребувана батьками та педагогами задля здійснення освітнього процесу, підтримки розвитку дітей.

Досвід забезпечення партнерської взаємодії батьків і педагогів ЗДО, що ґрунтується на системному, діяльнісному, компетентнісному підходах, зібрано, нагромаджено і зосереджено педагогічними колективами з метою формування

рівності, взаєморозуміння і поваги між учасниками освітнього процесу. Поряд із цим узвичаєні форми партнерської взаємодії батьків та педагогів ЗДО залишаються провідними, що сприяє розбудові такого процесу у єдиному цифровому середовищі.

Підтримує здійснення партнерської взаємодії батьків дітей раннього та дошкільного віку і педагогів, як однієї із організаційно-педагогічних умов залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища у розвитку дітей раннього та дошкільного віку, доцільно вибране цифрове освітнє середовище.

Звернення до процесу партнерської взаємодії батьків та педагогів актуалізовано умовами функціонування ЗДО, важливістю родинного виховання у розвитку дітей раннього та дошкільного віку, процесом формування цифрової компетентності у дітей та дорослих.

Розбудова процесу партнерської взаємодії батьків і педагогів ЗДО, що відбувається у єдиному цифровому середовищі, її реальна реалізація, ґрунтуються на системному та діяльнісному підходах, які забезпечують основи для внесення змін у вже сформовані та упроваджені в освітній процес системи партнерської взаємодії батьків та педагогів ЗДО [2].

У таких системах відбуває об'єднання педагогічного досвіду здійснення партнерської взаємодії батьків та педагогів із новими знаннями, що здобуваються на практиці. І практика такого об'єднання спонукає до прийняття теперішніх умов взаємодії, яка відбуваються на рівні цифрового середовища.

Система партнерської взаємодії батьків та педагогів ЗДО має надати особливої уваги причинам та потребам занурення дітей раннього та дошкільного віку в цифрове середовище, низці переваг та ризиків занурення та шляхам безпечного занурення: розуміння захисту дітей як спільної відповідальності всіх учасників освітнього процесу, формування основ їхньої цифрової грамотності, збереження здоров'я дитини, яка перебуває у цифровому середовищі [1; 2; 3; 4; 6].

Побудова дієвого, мотивованого спілкування між батьками та педагогами ЗДО, що ґрунтується на єдності цілей, покладених в основу методологічного концепту розбудови партнерської взаємодії, спонукає до прийняття суттєвих змін, які вносить цифрове середовище в систему та освітній процес у ЗДО.

З одного боку цифрове середовище виступає передумовою, що підтримує здійснення партнерської взаємодії, з іншого – наповнює її новим змістом, цифровими засобами, цифровими інструментами, які за доцільного вибору педагогами та батьками, трансформують таку взаємодію, що зумовлює значні зміни у її формах.

Прийняття дорослими, у сталу систему партнерської взаємодії батьків і педагогів ЗДО цифрового середовища, активно відбувається упродовж останніх років. Сформовані мобільність, інформативність, доступність, варіативність форм партнерської взаємодії батьків та педагогів ЗДО, які надбудовуються на усталені форми взаємодії з батьками (колективні, індивідуальні, наочно-інформаційні) [5].

Так батьківські збори (загальні та групові) відбуваються в онлайн форматі (zoom, Google meet), до яких додаються окремі зустрічі з батьками, вебінари, консультативні, міні-вебінари; засідання круглих столів з дискусійних проблем відбуваються після опитування батьків у Google form та анкет, поданих у таблицях Microsoft Excel; заняття-тренінги, спільні свята і розваги демонструються у запису після розсилки у різних меседжерах; виставки спільних робіт батьків та дітей є віртуальними; дні відкритих дверей, батьківські конференції та інші форми партнерської взаємодії набувають відкритості, системності. Поряд із цим, погоджені між батьками та педагогами ЗДО дії за значенням діяти разом, мають наповнювати означені вище форми взаємодії, керуючись єдиною метою – здійснення розвитку дітей раннього і дошкільного віку.

Досвід спілкування з педагогами базових ЗДО дозволяє вести мову про перевагу конкретних, індивідуальних online форм взаємодії, які підтримали спілкування з батьківськими колективами на окупованих територіях. Це індивідуальні консультації, міні-вебінари, майстер-класи. Поступове відкриття базових ЗДО упродовж 2022-2023 років і повернення до них дітей розширило коло форм партнерської взаємодії до offline батьківських зборів, спільних майстер-класів, вебінарів, тематичних міні-вебінарів, опитування у Google form, консультативних семінарів. Ці форми партнерської взаємодії дозволили нам реалізувати низку організаційно-педагогічних умов залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища у розвитку дітей раннього та дошкільного віку. У даному випадку організаційно-педагогічні умови обрали на себе роль факторів впливу і залежали від спільної діяльності батьків і педагогів у цифровому середовищі.

У рамках наукового дослідження нам, у тісній співпраці з педагогами, за використання можливостей цифрового середовища, вдалося повернути партнерську взаємодію батьків та педагогів у базових ЗДО до рівня активного включення батьків в освітній процес дітей в умовах родини. Співпраця з педагогами, із залученням родин до діяльності дітей, залучення батьків до самостійних дій, коли члени родини одночасно з педагогом активно взаємодіють з дітьми, самостійно організують різні види дитячої діяльності, мала прояви у ході спільних майстер-класів, квестів.

Надамо уваги таким формам партнерської взаємодії батьків та педагогів, як от: спільні майстер-класи та квести, загальною метою яких є рух всіх учасників освітнього процесу в єдиному напрямі – до розвитку дитини, яка осмислено обирає, діє, отримує бажаний, намічений результат, перебуваючи у реальному та віртуальному світах.

Ураховуючи творче бачення педагогів-практиків базових ЗДО м. Житомир та м. Ірпінь, було реалізовано, на засадах партнерської взаємодії батьків і педагогів ЗДО, спільні майстер-класи «Користь гаджетів. Ми обираємо цифровий освітній контент», «Гаджети. Правила», що підкріплені дидактичними іграми для дітей старшого дошкільного віку «Гаджети. Правила. Сім ситуацій» (вдома, у дорозі, у супермаркеті, на родинному святі, на відпочинку, у безпечному місці, під час гри). Метою таких зустрічей було

зосередити увагу родин на перевагах використання гаджетів для спілкування дітей на відстані, підтримки дружніх взаємин, позитивного настрою; скористатися запропонованим алгоритмом проведення спільного майстер-класу: запросити батьків і дітей середнього та старшого віку на майстер-клас (мають при собі гаджети), забезпечити умови його проведення: тіньові навіси на майданчику, столики, лави (стільці) для учасників майстер-класу, папір, кольорові олівці, по-можливості фарби і поролонові губки. зручні для руки дитини.

Долучено родини у цифровому форматі, який є зручним для батьків, що не можуть доєднатися offline, розпочато спілкування зі звернення до родин, яке перейшло до спілкування у цифровому середовищі. Метою наступної зустрічі було розкрити значення правил для користування гаджетами у родині, звернувши увагу на досвід дітей та батьків. Використано такий алгоритм проведення: запрошено батьків і дітей середнього та старшого віку на майстер-клас (мають при собі гаджети), забезпечено умови його проведення: тіньові навіси на майданчику, столики, лави (стільці) для учасників майстер-класу, за потреби: папір, олівці кольорові, фломастери, папір для виготовлення маркерів А-5 або А-6 формату для кожної родини по кількості 7 шт.; маркери, які виготовили діти разом із педагогом демонстраційні, формат А-3 або А-4 – 7 шт. На маркерах обов'язково вказано дитячу діяльність; час, який має дитина для діяльності у цифровому середовищі – гаджети, колір та інші позиції. Долучено родини у цифровому форматі, який є зручним, що не можуть доєднатися off line. Проведено попередню роботу: бесіда з дітьми про правила, якими вони користуються вдома, в дорозі, у супермаркеті, на родинному святі, на відпочинку. Під час гри за використання гаджетів, встановлено правила разом із дітьми. Виготовлено 6 маркерів (для демонстрації) для користування гаджетами разом із дітьми на одному із занять з образотворчого мистецтва, проведено дидактичні ігри.

До того ж реалізовано, у рамках партнерської взаємодії, штурмовий квест, який розгорнуто у ході подорожі дітей та батьків. Метою квесту було сформулювати у дітей уявлення про існування реального і віртуального світів; розкрити способи, за допомогою яких діти зможуть самостійно, осмислено визначати для себе реальний світ та віртуальний світ, виходити до віртуального світу за власної потреби і виходити з нього за власним бажанням, таким чином контролюючи цей процес за керівництва дорослих.

Зазначимо, що особливості підготовки до такого квесту варто обговорити з батьками і дітьми, зокрема питання безпеки перебування дітей на локаціях, на шляху до них, безпеки у цифровому середовищі.

Для батьків дітей старшого дошкільного віку попередньо проведено online або offline зустрічі, у зручному для всіх учасників форматі, та ознайомлено зі змістом майбутнього квесту.

До квесту введено завдання, які спрямовано на пізнавальний, художньо-естетичний, іншомовний розвиток дітей із перебуванням їх у розвивальному або іншомовному середовищі.

Провідною лінією проведення квесту є визначення і визнання батьками відповідальності за організацію і участь у квесті, з огляду на його підготовку (підготовка реквізиту, оформлення локацій, підказок) та отримання кінцевого позитивного загального враження його учасників. Йде мова про те, що квест проводять батьки, а не педагоги. Педагоги є тільки учасниками процесів підготовки квесту, складання сценарію; вони поряд і завжди готові прийти на допомогу.

Заявлений штурмовий квест передбачає створення маршруту у ході самого квесту. Для цього один із батьків (або 2 особи) у ході квесту позначає відправну локацію та інші локації, на яких зупиняються гравці, на мапі (карті) на паперовому носії та в електронному вигляді, що сприяло виконанню одного із завдань про які йшла мова вище, а в результаті перегляду електронної версії мапи на екрані на завершення квесту. Наголошуємо на тому, що у квесті один із батьків є ведучим, інші батьки разом із дітьми виконавцями завдань, учасниками ігор. Помічниками для них є цифрові засоби: гаджети, якщо квест проводимо на свіжому повітрі у межах закладу дошкільної освіти, комп'ютери та гаджети, якщо квест розгортається в приміщенні ЗДО.

Варто відмітити, що розгортання квесту не обмежує використання можливостей, які створені в закладі дошкільної освіти, враховуючи особливості ландшафту території, розташування ігрових майданчиків, тіньових навісів.

Відправляючись із 1 локації (відправний пункт), діти та батьки мають бути забезпечені всім необхідним для дотримання питного режиму, безпечного перебування на сонці, врахування погодних умов, стану здоров'я дітей, настрою, налаштованості на кінцевий результат, виконання завдань.

Попередньо проведено бесіди про цифрові засоби, роз'яснення, із простими прикладами щодо існування реального та віртуального світів, перебування дітей в них.

Батькам, яких попередньо ознайомлено із сценарієм та маршрутом, варто визначитися із ролями, які вони виберуть (ведучий, 1-2 особи для створення мапи, батьки, які прийняли рішення здійснити спостереження, організувати гру, робити відеозаписи, що заплановані у ході квесту; забезпечити наявність гаджетів, зокрема із програмами для малювання у межах віку дітей.

Батьків, які мають залучити всіх учасників квесту до спостереження, ігор і не тільки, забезпечено картотекою способів пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину (у цифровому форматі) – систематизованим зібранням карток, що містять довідкові відомості для батьків про методи, прийоми, способи, які варто використати у спільній діяльності з дітьми дошкільного віку під час перебування у цифровому середовищі; олівцями, фарбами, папером та дитячими меблями (стілці, столики, пуфи), які стали в нагоді для виконання завдань, ілюстрованою книгою про квіти та ілюстрованою книгою про овочі (дитяча енциклопедія).

Подані вище приклади форм партнерської взаємодії демонструють погоджені між батьками та педагогами ЗДО дії та відповідно дії за значенням діяти разом.

Ми розуміємо партнерську взаємодію, як процес, який реалізують

педагогічні колективи. Вони є рушійною силою, яка здійснює дієве спілкування, робить реальними форми взаємодії, втілює в життя творчі задуми батьків та власні, запроваджує нові форми партнерської взаємодії. Вони є ефективними та доцільними саме в ЗДО, де створено і збережено потужний педагогічний колектив однодумців, діяльність яких спрямовано на сприймання нового, яким є цифрове середовище; створення нового, якими є форми партнерської взаємодії батьків і педагогів ЗДО.

Водночас залишається питання готовності педагогів-практиків до залучення батьків використати дидактичні можливості цифрового середовища задля розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

#### Список використаних джерел

1. Великий тлумачний словник сучасної української мови / уклад. і гол. ред. В. Бусел. Київ ; Ірпінь: Перун, 2004. 1440 с.
2. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Національна академія педагогічних наук України. Київ, 2022. 51 с.
3. Концепція цифрової трансформації освіти і науки на період до 2026 року (проект). URL: <https://mon.gov.ua/ua/news/konceptsiya-cifrovoyi-transformaciyi-osviti-i-nauki-mon-zaprosnyue-do-gromadskogo-obgovorennya> (дата звернення 02.11.2022).
4. Крупський Я., Михайлович В. Тлумачний словник з інформаційно-педагогічних технологій : словник. Вінниця: ВНТУ, 2010. 72. с. URL: [https://shron1.chtyvo.org.ua/Krupskiy\\_Yaroslav/Tlumachnyi\\_slovyk\\_z\\_informatsiino-pedahohichnykh\\_tekhnolohii.pdf?PHPSESSID=j1pr8qtcqva3jjirh0p5jffsb1](https://shron1.chtyvo.org.ua/Krupskiy_Yaroslav/Tlumachnyi_slovyk_z_informatsiino-pedahohichnykh_tekhnolohii.pdf?PHPSESSID=j1pr8qtcqva3jjirh0p5jffsb1) (дата звернення 18.11.2023).
5. Поніманська Т. Дошкільна педагогіка. *Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів*. Київ. Академвидав, 2004. С.424–426.
6. Тлумачний словник української мови. URL: <http://sum.in.ua/s/bezpeka> (дата звернення 02.11.2023).

### **2.5. Готовність педагогів до залучення батьків використати дидактичні можливості цифрового середовища для розвитку дітей раннього та дошкільного віку.**

Питання готовності педагогів до залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в розвитку дітей раннього та дошкільного віку затребуване тривалим перебуванням дітей в домашніх умовах, що спричинено воєнним станом в Україні, низьким показником готовності (30%) вихователів базових ЗДО.

З метою дослідження стану готовності педагогів до залучення батьків використання дидактичних можливостей цифрового середовища задля розвитку дітей раннього та дошкільного віку обрано критерії та показники, методики, методи дослідження.

*Емоційно-вольовий* критерій наповнено такими показниками: інтерес до спів дії із батьками у спільному цифровому середовищі (спостереження – пряме сприймання та пряма реєстрація фактів); комунікація з родинами вихованців (спостереження); сприймання процесу адаптації родин до вибору та використання дидактичних можливостей цифрового освітнього контенту (ЦОК) у домашніх умовах (етюд «Батьки та педагоги – два берега однієї ріки»).

Етюд відкриває можливість спостерігати за проявами у педагогів ставлення до такого вибору родини. Педагоги, розподілившись на дві підгрупи (батьки та педагоги), обирають на себе ролі батьків, які (розуміють, що цифровий освітній контент є можливістю для розвитку дитини (1); застосовують ЦОК для власних потреб за участі дитини (2); не знають про можливості ЦОК для розвитку дитини (3); не знають про ЦОК (4)). Також обирають ролі педагогів. Під час «сліпого» вибору карток на яких позначено цифри від 1 до 4, вихователі мають обрати стратегію спілкування з такими батьками і запевнити їх у важливості розумного застосування цифрового освітнього контенту задля розвитку власної дитини.

Ставлення до рівня володіння батьками цифровими засобами виявлені під час вправи «Моє ставлення» (малювання). Вправу пропонуємо провести після вище розглянутого етюду. Під час малювання педагоги, за допомогою кольорів (червоний, жовтий, зелений, білий), проявляють власне ставлення до рівня володіння батьками цифровими засобами. На аркуші паперу пропонуємо намалювати чотири кола, позначити їх цифрами від 1 до 4. Озвучуємо варіанти рівнів володіння батьками цифровими засобами з паузами у 30 секунд: батьки володіють і можуть розповісти, яким чином потрібно застосовувати цифрові засоби для спілкування у цифровому середовищі; володіють на рівні користувача, за потреби можуть дізнатися про застосування цифрових засобів із додатків та консультування; володіють на рівні застосування смартфона, месенджерів для спілкування у групах; володіють на рівні користувача телефоном. Під час паузи педагоги мають обрати колір прояву власного ставлення і позначити його на аркуші у колі.

До *пізнавального критерію* нами віднесено такі показники, як от: орієнтація педагогів ЗДО у документах, наукових поняттях, що стосуються цифрової трансформації дошкільної освіти (анкетування); уявлення про цифрове освітнє середовище в ЗДО (аналіз відеоматеріалів); аналіз джерел даних, інформації та цифрового освітнього контенту (аналіз, синтез, метод дедукції). Аналіз – метод дослідження використано задля розчленування на складові елементи джерел даних, цифрового освітнього контенту, кожен з яких потім досліджується окремо, як частина цілого (розчленування та диференціація змісту, послідовне виділення характеристик і їх вивчення, інтеграція з результатами анкетування, відеоматеріалами). Синтез – об'єднання частин, розчленованих під час аналізу, задля встановлення взаємодії та зв'язків між частинами і пізнання предмета як єдиного цілого. [3]. Метод дедукції використано як спосіб виведення висновку, що гарантовано слідує, якщо вихідні припущення істинні, тоді висновок на їх підставі є чинним. Висновок базується винятково на основі попередньо отриманих доказів та не містить нової інформації про предмет, що досліджується [1]. Оцінка власного володіння цифровою компетентністю (діагностична методика «Сонце», автор Васильєва С.А.).

До *процесуального критерію* віднесено показники: участь педагогів у побудові цифрового освітнього середовища (ЦОС) у ЗДО (бесіда); використання цифрового освітнього контенту разом із батьками

(спостереження); використання інформації для поширення цифрових знань серед батьків (вправа «Я дію»).

Ця вправа виявляє форми та способи, які застосовують педагоги для цифрової просвіти батьків. У вправі пропонуємо розподілити аркуш паперу на дві половини. До першої половини вихователі відносять форми та способи, які дійсно використовують; у другій половині аркуша педагоги вказують на можливості, які не використані ними. Це дозволяє виявити потенціал їх готовності до залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в розвитку дітей раннього та дошкільного віку. Педагоги можуть працювати у групі, підгрупах. Взаємодія з батьками (бесіда з педагогами); супровід упровадження ЦОК в освітній процес дітей раннього та дошкільного віку в домашніх умовах (бесіда з педагогами) [2; 3].

Виявлено високий, середній, низький ступені готовності педагогів до залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

Високий ступінь характеризується тим, що педагоги проявляють інтерес до спів дії із батьками у спільному цифровому середовищі; позитивно сприймають комунікацію з родинами вихованців; осмислено сприймають процес адаптації родин до вибору та використання дидактичних можливостей ЦОК у домашніх умовах; проявляють ставлення до рівня володіння батьками цифровими засобами. Орієнтуються у змісті документів, наукових поняттях, що стосуються цифрової трансформації дошкільної освіти; мають уявлення про цифрове освітнє середовище в ЗДО та в домашніх умовах; критично оцінюють джерела даних, інформацію та цифровий освітній контент; адекватно оцінюють власне володіння цифровою компетентністю. Беруть активну участь у побудові ЦОС у ЗДО, де визначна роль відводиться створенню, поширенню і збереженню цифрового освітнього контенту на різних мовах та форматах із належним визнанням прав авторів; використовують цифровий освітній контент, насамперед українською мовою, відповідно до національних потреб разом із батьками; беруть участь у моніторингу інформації для накопичення й поширення цифрових знань серед батьків; здійснюють обмін досвідом, реалізують спільні заходи, поширюють цифрові освітні практики у спів дії з батьками; супроводжують упровадження ЦОК в освітній процес дітей раннього та дошкільного віку в домашніх умовах у форматі online.

Середній ступінь характеризується тим, що педагоги проявляють інтерес до спів дії із батьками у спільному цифровому середовищі; по-різному сприймають комунікацію з родинами вихованців та процес адаптації родин до вибору та використання дидактичних можливостей ЦОК у домашніх умовах; проявляють ставлення до рівня володіння батьками цифровими засобами, підкріплене емоціями. За виняткової потреби, орієнтуються у змісті документів, що стосуються цифрової трансформації дошкільної освіти; мають нечіткі уявлення про цифрове освітнє середовище в ЗДО та в домашніх умовах; потребують методичного супроводу для оцінки джерела даних, інформації та цифрового освітнього контенту; адекватно оцінюють власне володіння цифровою компетентністю. Беруть посильну участь у побудові ЦОС у ЗДО,

використовують цифровий освітній контент разом із батьками; здійснюють обмін досвідом за потреби, реалізують спільні заходи у спів дії з батьками; супроводжують упровадження ЦОК в освітній процес дітей раннього та дошкільного віку в домашніх умовах у форматі online.

Низький ступінь характеризується тим, що педагоги проявляють інтерес до спів дії із батьками у спільному цифровому середовищі тільки з огляду на умови здійснення освітнього процесу (online); по-різному сприймають комунікацію з родинами вихованців та процес адаптації родин до вибору та використання дидактичних можливостей ЦОК у домашніх умовах; проявляють стримане ставлення до рівня володіння батьками цифровими засобами. За виняткової потреби орієнтуються у змісті документів, що стосуються цифрової трансформації дошкільної освіти; мають нечіткі уявлення про цифрове освітнє середовище в ЗДО та в домашніх умовах; потребують методичного супроводу для оцінки джерела даних, інформації та цифрового освітнього контенту; адекватно/неадекватно оцінюють власне володіння цифровою компетентністю. Беруть посильну участь у побудові ЦОС у ЗДО, використовують цифровий освітній контент, насамперед українською мовою, часто-густо перевершуючи відведений санітарними умовами час; супроводжують упровадження ЦОК в освітній процес дітей раннього та дошкільного віку в домашніх умовах у форматі online.

Для виявлення готовності вихователів ЗДО до спільного перебування в іншомовному цифровому середовищі ЗДО визначено емоційно-вольовий, пізнавальний, процесуальний критерій, які є доцільними у ситуації, коли вихователі не володіють іноземною мовою або мають базовий рівень.

*Емоційно-вольовий критерій* виявляє інтерес вихователів до спів дії із батьками у спільному іншомовному цифровому освітньому середовищі; позитивну налаштованість до комунікації з родинами вихованців та з керівником гуртка іноземної мови; осмислене сприймання спільного процесу вибору тематик занять, вправ, ігор з метою використання дидактичних можливостей ЦОК в умовах ЗДО та родини (аналіз, синтез).

До *пізнавального критерію* обрано такі показники: педагоги мають уявлення про іншомовне цифрове освітнє середовище в ЗДО та в домашніх умовах; аналізують, порівнюють та критично оцінюють достовірність та надійність джерел даних, інформації та іншомовного цифрового освітнього контенту в тому числі за перекладом на рідну мову (анкетування); оцінюють іншомовний цифровий освітній контент, поданий українською мовою (анкетування).

До *процесуального критерію* віднесено такі показники: педагоги беруть активну участь у побудові ЦОС у ЗДО, де визначна роль відводиться створенню, поширенню і збереженню іншомовного цифрового освітнього контенту у різних форматах із належним визнанням авторського права (бесіда); здійснюють обмін досвідом, реалізують спільні заходи, поширюють кращі іншомовні цифрові освітні практики у спів дії з керівником гуртка іноземної мови та батьками (анкетування); беруть участь у супроводі упровадження ЦОК в освітній процес дітей дошкільного віку в домашніх умовах (анкетування).

Виявлено високий, середній та початковий ступені готовності педагогів ЗДО до спільного перебування в іншомовному цифровому середовищі ЗДО.

Високий ступінь характеризується тим, що педагоги мають виражений інтерес до спів дії із батьками у спільному іншомовному цифровому освітньому середовищі. Позитивно налаштовані до комунікації з родинами вихованців та з керівником гуртка іноземної мови. Осмислено сприймають спільний процес вибір тематик занять, вправ, ігор з метою використання дидактичних можливостей ЦОК в умова ЗДО та родини. Мають уявлення про іншомовне цифрове освітнє середовище в ЗДО та родині, здійснення оцінки джерел даних, іншомовного цифрового контенту, в тому числі з перекладом на українську мову. Оцінюють іншомовний цифровий освітній контент, поданий українською мовою. Беруть активну участь у побудові ІЦС у ЗДО, здійснюють обмін досвідом, реалізують спільні заходи, поширюють кращі іншомовні цифрові освітні практики у спів дії з керівником гуртка іноземної мови та батьками; беруть участь у супроводі упровадження ЦОК в освітній процес дітей дошкільного віку в домашніх умовах.

Середній ступінь характеризується інтересом педагогів до спів дії із батьками у спільному іншомовному цифровому освітньому середовищі, що знаходиться на початковому етапі. Вони позитивно налаштовані до комунікації з родинами вихованців та з керівником гуртка іноземної мови. Осмислено сприймають спільний процес вибору тематик занять, вправ, ігор з метою використання дидактичних можливостей ЦОК в умова ЗДО та родини за умови володіння англійської мови (базовий рівень). Мають уявлення про іншомовне цифрове освітнє середовище в ЗДО та родині, здійснення оцінки джерел даних, іншомовного цифрового контенту тільки з перекладом на українську мову. Оцінюють іншомовний цифровий освітній контент, поданий українською мовою. Беруть участь у побудові ІЦС у ЗДО за потреби, здійснюють обмін досвідом, реалізують спільні заходи, поширюють кращі іншомовні цифрові освітні практики у спів дії з керівником гуртка іноземної мови та батьками за потреби; беруть участь у супроводі упровадження ЦОК в освітній процес дітей дошкільного віку в домашніх умовах.

Початковий ступінь характеризується формуванням інтересу до спів дії із батьками у спільному іншомовному цифровому освітньому середовищі; комунікацією з родинами вихованців та з керівником гуртка іноземної мови; участю у супроводі упровадження ЦОК в освітній процес дітей дошкільного віку в домашніх умовах; наявністю уявлень у педагогів про іншомовне цифрове освітнє середовище в ЗДО та родині, здійсненням оцінки джерел даних, іншомовного цифрового контенту тільки з перекладом на українську мову, оцінки іншомовного цифрового освітнього контенту, поданого українською мовою.

Ми розглядаємо готовність педагогів до залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в розвитку дітей раннього та дошкільного віку як чинник, що зумовлює позитивні якісні зміни у сприйманні батьками цифрового освітнього середовища. У такій ситуації педагоги обирають на себе роль фасилітатора, який спроможний бути

посередником між цифровим освітнім середовищем та батьками, розкривати його дидактичний потенціал, враховуючи можливості батьків під час воєнного стану в Україні, бути готовими до різних проявів сприймання у батьків «цифрових» ситуацій, пов'язаних із уявленнями про цифрове середовище, власним ставленням до нього.

Посередництво, як дієвий процес, передбачає врахування ставлення батьків до Закону «Про застосування англійської мови в Україні» (2024), що актуалізує дану організаційно-педагогічну умову, звертає увагу педагогів до розгляду цифрового освітнього середовища, іншомовного цифрового освітнього середовища як систем, що співіснують у ЗДО та родині [2].

Нині педагоги закладів дошкільної освіти (ЗДО) розбудовують цифрове освітнє середовище (ЦОС) як систему, у якій задіяні на інформаційному рівні дорослий і дитина в ролі учасників освітньої-виховної взаємодії з метою розвитку особистості, врахування її вікових, психофізіологічних особливостей.

Створення в ЗДО іншомовного цифрового середовища (ЩС) як підсистеми, яка забезпечує іншомовний розвиток дітей дошкільного віку – здатності до іншомовного аудіювання, діалогічного й монологічного мовлення, передбачає оволодіння педагогами цілісною системою критеріїв та показників для комплексної оцінки цифрового освітнього контенту з метою здійснення вибору змісту та його використання для розвитку дітей раннього віку у цифровому освітньому середовищі закладу дошкільної освіти та родині, що у своїй сукупності забезпечують педагогічну підтримку батьків з іншомовного розвитку дітей. Поряд із цим створення в ЗДО іншомовного цифрового середовища визначає вміння педагогів розпоряджатися часом, який потрібен для наповнення тематичних дидактичних кейсів, що сприятиме іншомовному розвитку дітей.

Особливість функціонування іншомовного цифрового середовища в ЗДО полягає саме в готовності педагогів до спільного перебування в іншомовному цифровому середовищі ЗДО, що передбачає суголосність цілей, намірів, можливостей, дій, які створюють цілісність освітнього процесу між усіма педагогами.

Мова йде про спільні цілі, що підтримані однаковою тематикою занять, ігор, загальним застосуванням демонстраційного, цифрового дидактичного матеріалу, іншомовного цифрового дидактичного матеріалу. Це уможливує створення асоціативних зв'язків між контентами, які сприймає дитина рідною та іноземною мовами. Також організує перебування дітей дошкільного віку в розвивальному середовищі групової кімнати під час занять гуртка іноземної мови, вихід зі знайомого середовища до іншомовного соціального середовища під час природних і штучно створених ситуацій педагогами, що наповнює дитячий досвід використання іноземних слів відповідно до ситуацій (до прикладу: привітання, прощання, дій з предметами в навколишньому середовищі). Варіативність, доступність змісту, що використовується педагогами рідною та іноземною мовами, розширює сприймання дітей. Це впливає на процеси аудіювання, опанування діалогічним і монологічним мовленням.

### Список використаних джерел

1. Дедукція. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D0%B5%D0%B4%D1%83%D0%BA%D1%86%D1%96%D1%8F> (дата звернення 10.11.2023).
2. Закон «Про застосування англійської мови в Україні». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3760-20#Text> (дата звернення 10.06.2024).
3. Сурмін Ю.П. Майстерня вченого. Підручник для науковця. К., 2006. 302 с.

\*\*\*

Об'єктивні вимоги суспільства у цифровій трансформації дошкільної освіти, у відповідності до світових тенденцій цифрового розвитку, існують в соціально-політичних умовах здійснення освіти дітей раннього та дошкільного віку в базових ЗДО та родинях.

Для організаційно-педагогічних умов залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в освіті дітей раннього і дошкільного віку характерні специфічні риси, що стосуються процесу їх упровадження, ефективного впливу на розвиток дітей раннього та дошкільного віку у цифровому середовищі.

Упровадження даних умов відбулося в час воєнного стану в Україні. Змішаний формат відкрив можливість спілкуватися з педагогами та батьками, зрозуміти важливість існування цифрового середовища, цифрових засобів для побудови та збереження зворотного зв'язку із адміністрацією, педагогами ЗДО.

Така можливість здійснила вплив на активне залучення педагогів та батьків до партнерської взаємодії, впровадження технології методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього і дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі у цифровому форматі. Це сприяло доступності та мобільності введення цифрового освітнього контенту у цифрове поле батьків, позначилося на формуванні у них свідомого ставлення до розвитку власної дитини у цифровому середовищі. Зазначені вище чинники вплинули на розвиток дітей раннього та дошкільного віку.

Практико-орієнтована технологія методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього і дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі змінила бачення батьків щодо розвитку власної дитини у віртуальному світі, залучила їх до пошуку та формування цифрового освітнього середовища в родині, знайшла відображення у якісних показниках рівнів розвитку у дітей 3-4 та дітей 5-6 років життя.

Виявлена об'єктивна потреба педагогів-практиків у ґрунтовному науково-методичному забезпеченні процесу розвитку особистості в ранньому та дошкільному віці, з використанням дидактичного потенціалу цифрового освітнього середовища, задоволена в ході партнерської взаємодії у цифровому форматі між батьками, дітьми, педагогами.

Науковцями та педагогами, у процесі систематизації цифрового освітнього контенту в цифрові дидактичні кейси, розробці та впровадженні ключів до них, зорієнтовано батьків у специфіці цифрового середовища. Батьки обирають цифровий освітній контент для пізнавального, художньо-естетичного, іншомовного розвитку дітей, організують спів дію із власною дитиною у цифровому освітньому середовищі, що знайшло відображення у задоволенні цифрових потреб дітей, розвитку їхніх психічних процесів, проявах взаємодії у реальному та віртуальному світах.

Цілеспрямована консолідація зусиль педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку у єдиному цифровому просторі забезпечена педагогічним супроводом. Педагогів та батьків залучено до формування єдиного цифрового

освітнього середовища ЗДО та родини, яке відбулося у процесі спільних майстер-класів, квестів, вебінарів, круглих столів. Такі спільні заходи змішаного формату дозволили впровадити у цифровому форматі прийоми пізнання віртуального та реального світів та способи їх застосування, способи використання цифрового освітнього контенту, технологію методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі. Також ознайомити батьків та педагогів із діагностичними методами для оцінки цифрового освітнього середовища задля використання дидактичних матеріалів, забезпечити практичними матеріалами в електронному вигляді.

Виявлені потреби батьків у цифровому освітньому контенті, його систематизації та оприлюдненні, отримали науково-методичний супровід під час спільних заходів. Це сприяло розширенню досвіду застосування цифрового середовища задля розвитку власних дітей, залученню всіх учасників освітнього процесу до різних життєвих ситуацій, які відбуваються за використання цифрового освітнього контенту, цифрових засобів.

Виявлено потребу сучасних педагогів-практиків в опануванні інформаційно-комунікативною компетентністю, здатністю до реалізації освітнього процесу в ЗДО із використанням потенціалу цифрового освітнього середовища. Її забезпечено у ході формування цифрового освітнього середовища в умовах ЗДО за врахування їхньої готовності до залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в розвитку дітей раннього та дошкільного віку. Такий процес передбачав обмін досвідом застосування прийомів та способів розвитку дітей у віртуальному світі, які підкріплені класичними методами.

Готовність вихователів до спільного перебування в іншомовному цифровому середовищі ЗДО, що визначає змістову суголосність здійснення освітнього процесу (тематика, мета, завдання) між педагогом та керівником гуртка, підтримано цифровим освітнім контентом відповідно віку дітей та їх рівнів розвитку у цифровому освітньому середовищі.

Ефективний вплив на розвиток дітей раннього та дошкільного віку здійснює дидактичний потенціал, що існує у цифровому освітньому контенті, обраному із цифрового освітнього середовища. Такий потенціал здійснює рух, активізує потребу дитини у пізнанні, що має прояви у пізнавальній, художньо-естетичній та іншомовній діяльності дітей. Їх зафіксовано під час майстер-класів, квестів, дидактичних ігор, вправ, пізнавальних завдань та пізнавальних ситуацій.

Дидактичний потенціал стає засобом освітньої діяльності педагогів та батьків, бо міцно пов'язаний із ціллю освітнього процесу. Засобом освітньої діяльності педагогів і батьків є цифровий освітній контент, адже діти дошкільного віку використовують його для пізнання оточуючого реального світу та віртуального світу, для пошуку нового знання під прямим керівництвом педагога або батьків.

Діти, діючи в реальному або віртуальному світах, отримують результат, що співпадає із ціллю їхньої діяльності, тобто співпадає із потребою дитини. Вони використовують зміст власної діяльності у цифровому середовищі, реалізують його у власному досвіді, у віртуальному світі (відправляє повідомлення із фото) за умови існування і застосування цифрових засобів.

У такому процесі, коли дорослий враховує потреби дитини, її цілі, скеровує свою діяльність, за включення цифрового освітнього контенту, дитина

осмислює дії педагога/батьків. Вона переймає та приймає у свій досвід способи застосування цифрового освітнього контенту, що стимулює її її розвиток. Також дитина демонструє ці способи в рухливих іграх, відповідях на питання.

Також забезпечено, під час такої діяльності, цілеспрямовану взаємодію дитини і дорослих, оскільки цифровий освітній контент, як об'єкт вивчення, знаходиться у взаємодії із дитиною і дорослим під час освітнього процесу (квесту, спільного майстер-класу).

Об'єкт взаємодії сам спонукає учасників освітнього процесу взаємодіяти, що впливає на активність пізнавальної, художньо-естетичної, іншомовної діяльності дітей, ефективізує їх розвиток в умовах ЗДО та родини.

Відповідно цифрове середовище, в якому існує цифровий освітній контент, яке обрано для дошкільної освіти дітей раннього та дошкільного віку є ефективним за дії організаційно-педагогічних умов залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в освіті дітей раннього і дошкільного віку. Ефективність забезпечується врахуванням закономірних зв'язків, що існують у процесі використання цифрового освітнього контенту, здійснення освітнього процесу, в якому взаємодіють діти, батьки, педагоги.

## Додатки

Додаток А

### Технологічна картка (допоміжна)

<b>Гра (дидактична)</b> <b>«Склади зображення»</b> <b>( 3-й рік життя дітей )</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Дидактичне завдання:</b> вправляти дітей у складанні цілого зображення (предмета, сюжетної картинки) із її частин; розвивати увагу, зорове сприймання, мислення, уяву.</p> <p><b>Ігрові правила:</b> виграє той, хто складе зображення, схоже на зображення яке він/вона бачить на екрані планшета або смартфона або іншого цифрового засобу.</p> <p><b>Ігрові дії:</b> пошук частин, складання цілого зображення. Порівняння його із зображенням на цифровому засобі.</p> <p><b>Хід гри:</b> дорослий пропонує дітям скласти зображення із частин; скласти зображення із частин, дивлячись на це зображення на смартфоні; скласти зображення із частин, попередньо розглянувши його на смартфоні (черговість пропозицій не змінюємо; змінюємо тільки зображення).</p> <p><b>Результат гри:</b> сформованість уявлення дітей про частини предмета, з яким вона діє (спираючись на ЦОК, який діти застосовують на власний вибір).</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● зображення, роздруковане із ЦОС і розрізане на частини, відповідно віку дітей (предмет або простий сюжет із предметом);</li> <li>● посилання [1];</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів (картка № та назва прийому – прийоми «Я мислю», «поєднання»; «схожості обставин», картки № 20; № 21, № 24);</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як основа для формування потреби у пізнавальному, художньо-естетичному розвитку</b>).</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Мета</b></p> <p><b>1. Загальна мета дидактичної гри, яку ставить педагог перед собою:</b> вправляти дітей у діях із частинами предмета; розвивати у дітей зорове сприймання, довільне запам'ятовування, спостережливість, мову. Формувати потребу у спілкуванні, створюючи умови для дії;</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до пізнавальної діяльності за допомогою ЦОК.</p> <p><b>2. Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї гри): обрано ЦОК для розширення досвіду дітей про предмети, дії з їхніми частинами, процес їх сприймання і наповнення предмета змістом, що суголосний ЦОК.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1. Взаємодія у ході самої дидактичної гри:</b> у діалозі: підготовка до гри, звернення до досвіду дітей, підтримка спілкування дітей упродовж всієї гри, вибір ЦОК, дія з ним; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у грі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (гра, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на смартфоні, планшеті).</p>

## Технологічна картка (допоміжна)

<b>Гра (дидактична)</b> <b>«Що змінилося?»</b> <b>( 4-й рік життя дітей)</b>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Дидактичне завдання:</b> вправляти дітей у вірній назві предметів та дій з ними, помічати та називати різницю в кольорі та розмірі предметів; розвивати у дітей зорову пам'ять, довільне запам'ятовування, спостережливість, мову.</p> <p><b>Ігрові правила:</b> розповідає із дітей той, у кого в руках предмет, який він/вона побачить на екрані планшета або смартфона або іншого цифрового засобу.</p> <p><b>Ігрові дії:</b> сказати, що змінилося у предметах, які побували в будиночку.</p> <p><b>Хід гри:</b> дорослий пропонує дітям (5 дітей) знайти у будиночку 5 предметів. Розглянути їх колір, розмір. Помітити, що предмети різні за кольором та розміром. Сфотографувати ці предмети та розглянути їх на гаджеті. Далі дорослий пропонує дітям повернути предмети у будиночок і закрити на мить очі (інші 5 дітей в цей час беруть по одному із 5 предметів, що є у будиночку, і наклеюють на предмет наліпку (на кубик дівчинка наклеїть квіточку і т.д.)). Змінені предмети діти залишають у будиночку. Діти відкривають очі. Пропонуємо їм знайти предмети у будиночку, кожен свій, і розглянути їх, вказати на те, що змінилося. Сфотографувати, порівняти із фото на гаджеті, або 2 фото разом розглянути і порівняти. Залучити до такого порівняння дітей. що діяти в межах будиночку. У наступній грі змінити ролі дітей.</p> <p><b>Результат гри:</b> сформованість уявлення дітей про предмети, з якими вона діє у будиночку та у ЦОС (спираючись на ЦОК, який діти разом із дорослими створили самі – фото предметів).</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● у грі присутні 2 дорослих;</li> <li>-будиночок для театру з плоскими предметами; предмети, які можна змінити у розмірі та за кольором;</li> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилення, яке взято із цифрового дидактичного кейсу (за потреби (зміни в предметах).</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів (картка № та назва прийому – прийом «Я мислю», картка № 20; прийом «поєднання», «випадкового поєднання», картка № 21, № 22),</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як основа для спів дії дитини і дорослого</b>).</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Мета</b></p> <p><b>1. Загальна мета дидактичної гри, яку ставить педагог перед собою:</b> вправляти дітей у вірній назві предметів та дій з ними, помічати та називати різницю в кольорі та розмірі предметів; розвивати у дітей зорову пам'ять, довільне запам'ятовування, спостережливість, мову. Формувати потребу створювати цифровий освітній</p>	<p style="text-align: center;"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1. Співдії у ході самої дидактичної гри:</b> у діалозі: підготовка до гри, звернення до досвіду дітей, підтримка спілкування дітей упродовж всієї гри, створення ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p>

<p>контент для здійснення порівняння предметів.</p> <p><b>Перед дітьми:</b> залучити дітей до спільної діяльності, розподіливши між собою дії.</p> <p><b>2.Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї гри): створено ЦОК для розширення досвіду дітей про предмети, дії з ними, процес їх сприймання і наповнення предмета новим змістом.</p>	<p><b>2.Співдії під час перебування дитини та дорослого у грі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (гра, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на сматфоні, планшеті, іншому гаджеті).</p>
--	---

### Технологічна картка (допоміжна)

<p><b>Гра (дидактична)</b>  <b>«Одягни дівчинку та хлопчика в національний одяг»</b>  <b>(5-й рік життя дітей)</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Дидактичне завдання:</b> закріпити уявлення дитини про дії, які вона здійснює під час одягання ляльок в національний одяг, діючи з однолітками разом.</p> <p><b>Ігрові правила:</b> дотримання послідовності одягання одягу, діючи з однолітками разом.</p> <p><b>Ігрові дії:</b> вибір національного одягу із шафи за врахування послідовності його одягання.</p> <p><b>Хід гри:</b> вихователь пояснює, що є дві шафи в них знаходиться різний одяг для ляльок: хлопчика та дівчинки. Ви маєте їх одягнути в національний одяг. Хлопчика-ляльку одягають Вітя, Мишко та Саша – разом, дівчинку одягають Марійка, Таня, Наталочка – разом. Ви обирає одяг із шаф (2) і одягаєте ляльок. Діти обирають потрібний одяг, одягають ляльок в національний одяг, демонструючи спільні дії. Обов'язкове звернення вихователя до досвіду дітей, цифрового освітнього контенту, який демонструє послідовність одягання національного одягу однією дитиною/дорослими, як підкріплення інтересу дитини до дії. Діти між собою мають домовитись про розподіл дій та діяти разом, по черзі, дотримуючись послідовності одягання.</p> <p><b>Результат гри:</b> сформованість уявлення дитини про дії, які вона здійснює під час одягання ляльок в національний одяг, діючи з однолітками разом (спираючись на ЦОК).</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● смарт-дошка, або інші цифрові засоби;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [2];</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів (картка № та назва прийому – прийом «Я мислю», картка № 20; прийом «Звернення до пам'яті дитини», картка № 18),</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (як основа для підкріплення інтересу дитини до пізнання, прагнення до участі в ігровій діяльності).</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Мета</b></p> <p><b>1.Загальна мета дидактичної гри, яку</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1.Співдії у ході самої дидактичної гри:</b></p>

<p><b>ставить педагог перед собою:</b> закріпити уявлення дитини про дії, які вона здійснює під час одягання ляльок в національній одяг, діючи з однолітками разом. Розвивати зорове, слухове відчуття, сприймання, пам'ять, увагу. Формувати потребу діяти, спираючись на цифровий освітній контент;</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до спільної діяльності, розподіливши між собою дії.</p> <p><b>2.Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї гри): обрано ЦОК для доповнення або розширення досвіду дітей про існування національного українського одягу, його елементів. Також з метою надання регіонального контексту (в якому регіоні проживають діти).</p>	<p>у діалозі: підготовка до гри, звернення до досвіду дітей, підтримка спілкування дітей упродовж всієї гри, звернення до ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2.Співдії під час перебування дитини та дорослого у грі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (гра, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на сматфоні, планшеті).</p>
--	---

### Технологічна картка (допоміжна)

<p><b>Гра (дидактична)</b>  <b>«Що зникло?»</b>  <b>(6-й рік життя дітей)</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Дидактичне завдання:</b> розвивати пам'ять та увагу, зорове та слухове сприймання; закріпити уявлення дитини про пошукові дії з предметами у середовищі, що оточує дитину.</p> <p><b>Ігрові правила:</b> дотримання послідовності дій, запропонованої дорослим, під час перебування у грі «Що зникло?» із ЦОС.</p> <p><b>Ігрові дії:</b> перебувати у грі «Що зникло» із ЦОС, час від часу виходити із неї, щоб знайти предмети, які зникають на екрані у реальному світі (морквинка, гудзик, ведмежатко, колобок, свинка, машинка).</p> <p><b>Хід гри:</b> пропонуємо дітям гру «Що зникло?» не як знайому, а як нову гру, яка пропонує діяти дитині в реальному та віртуальному світах. Починаємо цифрову дидактичну гру і діти називають, що зникла морквинка, пропонуємо її знайти серед іграшок, або на городі ЗДО, повернутися до ЦОК; у такий спосіб кожного разу діти називають предмет, що зникає і відшуковують його у середовищі, що їх оточує. Гру на цифровому засобі зупиняємо після слів: тепер скажіть, що зникло? І пропонуємо дітям знайти той предмет; всі знайдені предмети складати у кошик або скриньку</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● предмети (морквинка, гудзик, ведмежатко, колобок, свинка, машинка, схожі на картинки у грі «Що зникло?»);</li> <li>● цифрові засоби;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [3];</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів (картка № та назва прийому – прийом «Я мислю», картка № 20; прийом «Схожості обставин», картка № 24; «звернення до пам'яті дитини, картка № 18»);</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як рушійна сила до дії з предметами та до спільних дій, що передбачають перебування дитини і дорослого у цифровому освітньому середовищі</b>).</li> </ul>

<p>відповідного розміру. <b>Результат гри:</b> сформованість уявлення у дитини про дії, які вона може здійснювати у ЦОС та у реальному світі, граючи із одними і тими ж предметами, пізнаючи світ.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Мета</b></p> <p><b>1. Загальна мета дидактичної гри, яку ставить педагог перед собою:</b> розвивати пам'ять та увагу, зореве та слухове сприймання; закріпити уявлення дитини про пошукові дії з предметами у середовищі, що оточує дитину; <b>перед дітьми:</b> залучити дітей до спільної діяльності, розподіливши дії у віртуальному і реальному світах.</p> <p><b>2. Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї гри): обрано ЦОК для однієї гри, у ході якої діти здійснюють вибір грати у реальному світі та у віртуальному, можуть порівнювати, обирати предмети, розвивати сприймання, відчуття, пам'ять, увагу, вільно сприймати вхід і вихід у різні світи (віртуальний та реальний).</p>	<p style="text-align: center;"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1. Співдії у ході самої дидактичної гри:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всієї гри, звернення до ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у грі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (гра, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на смартфоні, планшеті, іншому гаджеті): організація контенту гри у такий спосіб, що залучає дитину до власного досвіду пізнавальної діяльності в оточуючому її середовищі (віртуальному та реальному).</p>

### Технологічна картка (допоміжна)

<p><b>Вправа (дидактична)</b> <b>«Збери квіточку»</b> <b>(3-й рік життя дітей)</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> формувати у дітей уявлення про квіти, їх кольори, розвивати мілку моторику пальчиків, сприймання світу природи та її проявів у квітах. <b>Словник:</b> квітка, квіти, колір, знайди, коло, пелюстка, серединка. <b>Хід:</b> вихователь запрошує дітей до спілкування відео контентом, який пропонує гра «Квіточка». Пропонує дітям поглянути на квіти на галявині, вони різного кольору: червона, синя, рожева, голуба, біла, жовтогаряча, зробити фото. Подув вітерець, пелюсточки розлетілися. Як же тепер бути квіточкам без пелюсточок. Слухаємо пропозиції дітей. Пропонуємо зібрати пелюсточки та повернути їх до серединок. Діти повертають пелюсточки. Вихователь пропонує переглянути фото і порівняти квіти на фото із квітами, що утворили діти.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● галявина із тканини зеленого кольору, кольорові пелюстки з тканини, жовті серединки з міцної тканини (стебло і листя намальовані, ростуть із травички (за потреби розгорніть простий сюжет));</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [4]; -методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів (картка № 2, № 3, № 7, № 17, № 18);</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (як елемент для ознайомлення дітей зі світом природи).</li> </ul>

<p>Відповідно під час спілкування діти і дорослий вносять корективи у формування квітки відповідно фото. Однак, за бажання дитини, пелюстки можуть залишитися такими, якими вона їх бачить.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Мета</b></p> <p><b>1. Загальна мета дидактичної вправи, яку ставить педагог перед собою:</b> вправляти дітей у діях із частинами предмета; розвивати у дітей зорове сприймання, довільне запам'ятовування, спостережливість, мову. Формувати потребу у спілкуванні, створюючи умови для дії;</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до предметно-пізнавальної діяльності за допомогою ЦОК.</p> <p><b>2. Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї вправи): обрано ЦОК для згуртування та зосередження дітей до дії з частинами предмету, до процесу сприймання і відтворення предмету.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1. Співдії у ході самої дидактичної вправи:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всієї вправи, залучення ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (вправа, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на сматфоні, планшеті).</p>

### Технологічна картка (допоміжна)

<p><b>Вправа (дидактична)</b> <b>«Нова фігура»</b> <b>(5-6-й рік життя дітей)</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> формувати уявлення про об'ємні геометричні фігури; розвивати зорове та слухове сприймання, увагу, пам'ять.</p> <p><b>Словник:</b> об'ємні геометричні фігури, куля, куб, конус, циліндр, піраміда, паралелепіпед.</p> <p><b>Хід:</b> педагог пропонує дітям згадати об'ємні геометричні фігури. Діти знають, що такі фігури знаходяться у шафі, тому дістають їх і називають. Водночас бачать нові і на питання, що як вони називаються не знають відповіді. Вихователь тримає в руках планшет і чекає рішення дітей. Так як вони неодноразово вже застосовували інтернет для пошуку потрібної інформації, то вони самостійно пропонують знову його використати для отримання відповіді. І отримують відповідь, знову називають ці фігури.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● об'ємні геометричні фігури, куля, куб, конус, циліндр, піраміда, паралелепіпед;</li> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилення, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [5];</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів (прийом «випадкового поєднання» - картка № 22, «звернення до пам'яті дитини» - картка № 18);</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як свідомий вибір дитини ЦОК під час пізнавальної діяльності</b>).</li> </ul>
<b>Мета</b>	<b>Співдії дитини та дорослих</b>

<p><b>1. Загальна мета дидактичної вправи, яку ставить педагог перед собою:</b> вправляти дітей у діях з предметами; розвивати у дітей зорове сприймання, довільне запам'ятовування, спостережливість, мову. Формувати потребу у спілкуванні, створюючи умови для застосування ЦОК;</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до пізнавальної діяльності за допомогою ЦОК.</p> <p><b>2. Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї вправи): обрано ЦОК для пізнання нової назви об'ємної геометричної фігури, відповідно її пізнання.</p>	<p><b>1. Співдії у ході самої дидактичної вправи:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всієї вправи, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (вправа, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на сматфоні, планшеті).</p>
---	---

### Технологічна картка (допоміжна)

<p><b>Вправа (дидактична)</b>  <b>«Кімнатні квіти»</b>  <b>(4-й рік життя дітей)</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> формувати уявлення про послідовність виконання дій по догляду за кімнатними рослинами; розвивати зорове та слухове сприймання, увагу, пам'ять.</p> <p><b>Словник:</b> кімнатні рослини, догляд, вода, сонечко, повітря.</p> <p><b>Хід:</b> педагог пропонує дітям допомогти кімнатним рослинам жити в умовах сухого повітря у приміщенні групи або кімнати вдома. Кожна дитина обирає квіточку для догляду і постає перед питанням: яким чином за нею доглядати, щоб рослинка відчувала дитячу допомогу і піклування про неї. Пропонуємо дітям переглянути відео сюжет та обрати матеріали для догляду, здійснити дії по догляду, милуватися власною доброю справою.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● кімнатні рослини, які можна протирати, часто поливати, люблять сонце та вологе повітря.</li> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [6]; беремо контент з 2 хвилини 47 секунд по 3 хвилину 32 секунди - (дата звернення 23.05.2024 р.); у посиланні є ще два варіанти відео для інших вправ, мета яких може бути суголосною до нашої мети.</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів (прийом «збігу обставин» - картка № 23, «Я мислю» - картка № 20);</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як засіб формування ставлення дитини до об'єкту пізнання – кімнатної рослини та догляду за нею</b>).</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Мета</b></p> <p><b>1. Загальна мета дидактичної вправи, яку ставить педагог перед собою:</b> вправляти дітей у діях, які формують позитивне ставлення до об'єктів природи; розвивати у дітей зорове сприймання, довільне запам'ятовування, спостережливість,</p>	<p style="text-align: center;"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1. Співдії у ході самої дидактичної вправи:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всієї вправи, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p>

<p>мову. Формувати потребу діяти в реальних умовах за використання ЦОК; <b>перед дітьми:</b> залучити дітей до пізнавальної діяльності за допомогою ЦОК.</p> <p><b>2.Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї вправи): обрано ЦОК для пізнання нових дій творення.</p>	<p><b>2.Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (вправа, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на сматфоні, планшеті).</p>
---	---

### Технологічна картка (допоміжна)

<p align="center"><b>Завдання (дидактичне)</b>  <b>«Впізнай дії, зображені на екрані»</b>  <b>(3-й рік життя дітей)</b></p>	
<p align="center"><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> виявити вміння інтерпретувати зображення, розуміння мови; спостерігати здібність сприймати зображення на екрані та картинці із простим сюжетом.</p> <p><b>Хід:</b> педагог пропонує дітям впізнати та назвати дії, які зображені на екрані та на картинці з простим сюжетом.</p>	<p align="center"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● сюжетна картинка із котиками, взята і з відеосюжету;</li> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [7];</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів (прийом «випадкового поєднання» - картка № 22)</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як пізнавальне завдання</b>).</li> </ul>
<p align="center"><b>Мета</b></p> <p><b>1.Загальна мета завдання, яку ставить педагог перед собою:</b> залучити дітей до сприймання зображення на екрані та на картинці з простим сюжетом; відтворювати дії котика/кішки; розвивати у дітей зорове сприймання, довільне запам'ятовування, спостережливість, мову.</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до відтворення дії за сюжетом за допомогою ЦОК.</p> <p><b>2.Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цього завдання): обрано ЦОК для пізнання нових дій, що передбачають зорове сприймання, спостережливість.</p>	<p align="center"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1.Співдії у ході самої дидактичного завдання:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всього завдання, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2.Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (завдання, яке обрали із цифрового середовища та його програвання на сматфоні, планшеті).</p>

### Технологічна картка (допоміжна)

Завдання (дидактичне) «Чутливі пальчики» (4-й рік життя дітей)	
<p><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> виявити здатність сприймати речі на дотик, впізнавати предмети обмацуванням їх форми і матеріалу, не дивлячись на них; спостерігати здатність діяти із предметами, здібність сприймати свою тактильну чутливість.</p> <p><b>Хід:</b> педагог пропонує дітям впізнати та назвати предмети, які зображені на фото (на екрані гаджета). Повідомляє, що ці предмети раптом опинилися у маленьких мішечках; пропонує дітям взяти по мішечку, мішечок не розв'язується. Пропонує дітям розпізнати, що за предмет у мішечку, назвати його та розповісти про його місце на розвивальній дошці із якого матеріалу виготовлений.</p>	<p><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [1];</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів (прийом «звернення до пам'яті дитини» - картка № 18)</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як пізнавальне завдання</b>).</li> </ul>
<p><b>Мета</b></p> <p><b>1. Загальна мета завдання, яку ставить педагог перед собою:</b> залучити дітей до сприймання власної тактильної чутливості, пошуку шляхів пізнання предмета.</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до дій з предметом за допомогою зображення, що пропонує ЦОК.</p> <p><b>2. Мета (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цього завдання):</b> обрано ЦОК для звернення до досвіду дітей, які не раз гралися із розвивальною дошкою і мають тактильний досвід.</p>	<p><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1. Співдії у ході самої дидактичного завдання:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всього завдання, застосування власного ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі (завдання, яке обрали із цифрового середовища та його програвання на сматфоні, планшеті).</b></p>

### Технологічна картка (допоміжна)

Завдання (дидактичне) «Підбери пару» (5-й рік життя дітей)	
<p><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> виявити здатність дитини сприймати перебування у грі, як можливість діяти у віртуальному та реальному світах; спостерігати здатність діяти із предметами.</p>	<p><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● предмети для пари у кошику;</li> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [9];</li> </ul>

<p><b>Хід:</b> педагог пропонує дітям переглянути відео (першу половину гри) в якій просять дітей запам'ятати пари предметів, з 8 хв. 16 сек. до 9 хв. 03 сек. На 9.хв. 03 сек. з'являється прохання пригадати пару. Педагог зупиняє відео і пропонує дитині пригадати пару та знайти до неї потрібний предмет у кошику. У такий спосіб підібрати всі інші пари із реального світу для предметів, що знаходяться у віртуальному світі.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів: прийом «Я мислю», картка № 20; прийом «Схожості обставин», картка № 24; «звернення до пам'яті дитини, картка № 18»);</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як основа для спів дії дитини і дорослого; як рушійна сила до дії з предметами та до спільних дій, що передбачають перебування дитини та дорослого у ЦОС; як пізнавальне завдання).</b></li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>Мета</b></p> <p><b>1. Загальна мета завдання, яку ставить педагог перед собою:</b> залучити дітей до сприймання власних дій, які пропонує гра у ЦОС. <b>перед дітьми:</b> залучити дітей до дій з предметом за допомогою зображення, що пропонує ЦОК.</p> <p><b>2. Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цього завдання): обрано ЦОК для звернення до досвіду дітей, прояву пошукових дій у реальному світі на основі гри у ЦОС.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1. Співдії у ході самої дидактичної вправи:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всього завдання, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (завдання, яке обрали із цифрового середовища та його програвання на смартфоні, планшеті): організація і підкорення контенту гри у такий спосіб, що залучає дитину до вибору та звернення до пам'яті (зорової) в оточуючому її середовищі (віртуальному та реальному).</p>

### Технологічна картка (допоміжна)

<p><b>Пізнавальне завдання</b> <b>«Білий колір»</b> <b>(6-й рік життя дітей)</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> виявити здатність дитини сприймати відтінки кольорів на основі їх змішування та додавання білої фарби; здатність розрізняти відтінки кольору, спостерігати розуміння мови; здатність сприймати текст розповіді та інформативне відео, перевіряти цю інформацію у дії.</p> <p><b>Хід:</b> педагог пропонує дітям переглянути відео, яке нагадує дітям про можливості поєднання кольорів та отримання інших кольорів. Обрати фарби, які є улюбленими і додати до них по черзі білу фарбу, щоб утворилися їх відтінки. Провести пензликом зліва на право (кожну фарбу окремо), щоб побачити яскравість та</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● фарби, пензлі, вода у кількох стаканчиках, палітра та інші матеріали для малювання; папір.</li> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [10; 11];</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів: прийом «Я мислю», картка № 20; прийом «Схожості обставин», картка № 24; «звернення до пам'яті дитини, картка № 18»);</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як пізнавальне завдання).</b></li> </ul>

насиченість кольорів, що утворилися, малювати далі на теми, запропоновані дорослими або власні.	
<p style="text-align: center;"><b>Мета</b></p> <p><b>1. Загальна мета завдання, яку ставить педагог перед собою:</b> залучити дітей до сприймання кольорів, які дитина утворює самостійно.</p> <p><b>Перед дітьми:</b> залучити дітей до дій з кольорами за допомогою ЦОК.</p> <p><b>2. Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цього завдання): обрано ЦОК для звернення до досвіду дітей, прояву пошукових дій у реальному світі.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1. Співдії у ході самого завдання:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всього завдання, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (завдання, яке обрали із цифрового середовища та його програвання на сматфоні, планшеті): підкорення контенту у такий спосіб, що залучає дитину до вибору та звернення до пам'яті в оточуючому її середовищі.</p>

### Технологічна картка (допоміжна)

<p><b>Пізнавальна ситуація</b>  <b>«Кожному кролику по морквинці»</b>  <b>(3-й рік життя дітей)</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> впізнання знайомих предметів (іграшок), що поєднано із пошуковими діями та дією піклування..</p> <p><b>Проблема:</b> до дітей прийшли кролики, у кожного із них по морквинці у лапках. На екрані з'являються фото про кроликів та продукти, якими їх можна годувати. Кролики захоплюються, стрибають до екрану і гублять свої морквинки. Демонстрація фото скінчилася, кролики захотіли їсти, а морквинок немає. Що робити? – питає дітей вихователь.</p> <p><b>Гіпотеза:</b> діти мають запропонувати рішення.</p> <p><b>Засоби для рішення:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-шукаємо морквинки, знаходимо їх і повертаємо кроликам; де шукати?</li> <li>-йдемо до магазину і купуємо разом із мамою, але мама прийде тільки ввечері, а кроликів треба нагодувати зараз;</li> <li>-ліпимо морквинки із глини і пригощаємо кроликів;</li> <li>-інші варіанти.</li> </ul> <p><b>Перевірка гіпотези:</b> залучаємо дітей до пошуків / купівлі / виготовлення.</p> <p><b>Результат:</b> кролики ситі, діти</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● фото із кроликами, яких годують діти у зоопарку та фото із продуктами для них, яке взято із життя дітей цієї групи або із досвіду їх перебування у бабусі поза межами міста;</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів: прийом «Я мислю», картка № 20;</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як частина пізнавальної ситуації</b>, який розширює уявлення дітей про їжу кроликів та процес піклування про них).</li> </ul>

<p>вирішили проблему (діти залучені до вирішення ситуації, рішення якої побачили на екрані).</p>	
<p style="text-align: center;"><b>Мета</b></p> <p><b>1. Загальна мета пізнавальної ситуації, яку ставить педагог перед собою:</b> залучити дітей до вирішення ситуації, сприймання навколишнього життя, за використання власного цифрового освітнього контенту.</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до пошукових дій та дії піклування за допомогою ЦОК.</p> <p><b>2. Мета (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для ситуації):</b> обрано ЦОК для звернення до дітей, з метою прояву пошукових дій у реальному світі.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Співдії дитини та дорослих</b></p> <p><b>1. Співдії у ході самої пізнавальної ситуації:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всієї ситуації, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі (ситуація, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на сматфоні, планшеті):</b> підкорення контенту у такий спосіб, що залучає дитину до дії в оточуючому її середовищі.</p>

### Технологічна картка (допоміжна)

<p><b>Пізнавальна ситуація</b>  <b>«Ціле із частин»</b>  <b>(4-й рік життя дітей)</b></p>	
<p style="text-align: center;"><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> розуміння складу цілого із 2-х частин. Встановити орієнтацію в оточенні, здібність відтворити цілісну ситуацію напам'ять, на основі частин, здібність підібрати необхідні частини на основі вибору з поміж інших; спостерігати розуміння мовлення, увагу до деталей.</p> <p><b>Проблема:</b> яким чином ми можемо перевірити, що саме ця частинка та інша частинка фруктів або ягід складають цілий фрукт або ягідку.</p> <p><b>Гіпотеза:</b> діти пропонують варіанти перевірок.</p> <p><b>Засоби для рішення:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-підійти до столу і притулити частинки одну до одної, які підготовлені вихователем;</li> <li>-згадати, як вчора ми їли на полуденок фрукти і розділяли їх на дві половинки, щоб дістати кісточку; поділитися із другом;</li> <li>-інші варіанти.</li> </ul> <p><b>Перевірка гіпотези:</b> залучаємо дітей до пошукових дій.</p> <p><b>Результат:</b> діти вирішили проблему</p>	<p style="text-align: center;"><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [12];</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів: прийом «Я мислю», картка № 20; прийом «звернення до пам'яті дитини», картка № 18;</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як основа для спів дії дитини і дорослого</b>).</li> </ul>

(діти залучені до вирішення ситуації).	
<b>Мета</b>	<b>Співдії дитини та дорослих</b>
<p><b>1. Загальна мета пізнавальної ситуації, яку ставить педагог перед собою:</b> залучити дітей до вирішення ситуації, сприймання навколишнього життя на основі цифрового освітнього контенту.</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до пошукових дій на основі ЦОК.</p> <p><b>2. Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї ситуації): обрано ЦОК для звернення до досвіду дітей, з метою прояву пошукових дій у реальному світі, розвитку спостережливості.</p>	<p><b>1. Співдії у ході самої пізнавальної ситуації:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всієї ситуації, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (ситуація, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на сматфоні, планшеті): вибір контенту у такий спосіб, що стає основою для розгортання пізнавальної ситуації, залучає дитину до вибору та звернення до пам'яті в оточуючому її середовищі.</p>

### Технологічна картка (допоміжна)

<b>Пізнавальна ситуація</b> <b>«Про що говорять киця та мишка?»</b> <b>(5-й рік життя дітей)</b>	
<b>Структура</b>	<b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b>
<p><b>Мета:</b> розвивати відчуття та сприймання (слухові та зорові), мову; спостерігати розуміння мовлення, увагу до прояву ставлення.</p> <p><b>Проблема:</b> мишка та киця зустрілися і про щось говорять одна одній на вушко. Якою мовою вони говорять? Та про що вони говорять?</p> <p><b>Гіпотеза:</b> діти пропонують варіанти розмов та їх перевірки.</p> <p><b>Засоби для рішення:</b>  -демонстрація дітьми мови мишки та киці;  -звернення дітей до ЦОК (а давайте подивимося в інтернеті, бо у вихователя в руках є смартфон або включено екран планшета);  - розігрування зустрічі з дітьми у парах із іграшками киці та мишки, які спілкуються. А діти розповідають про що йде мова;</p> <p><b>Перевірка гіпотези:</b> залучаємо дітей до пошукових дій і виходу із ситуації.</p> <p><b>Результат:</b> діти вирішили проблему (діти залучені до вирішення ситуації, розповіли про що говорять киця та мишка).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● іграшки (киці та мишки по парній кількості дітей);</li> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [13]; (з 1 хв.10 сек. по 1 хв. 30 сек. (киця) та з 5 хв. 00 сек. по 5 хв. 20 сек. (мишка)); (дата звернення 25.05.2024 р.);</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів: прийом «Я мислю», картка № 20; прийом «звернення до пам'яті дитини», картка № 18;</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як свідомий вибір дитини під час пізнавальної діяльності</b>).</li> </ul>

Мета	Співдії дитини та дорослих
<p><b>1. Загальна мета пізнавальної ситуації, яку ставить педагог перед собою:</b> залучити дітей до вирішення ситуації, сприймання навколишнього життя на основі власного вибору цифрового освітнього контенту.</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до пошукових дій за сприяння ЦОК, створення уявних діалогів.</p> <p><b>2. Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї ситуації): обрано ЦОК для звернення до досвіду дітей, з метою прояву пошукових дій у реальному світі, розвитку діалогічного мовлення.</p>	<p><b>1. Співдії у ході самої пізнавальної ситуації:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всієї ситуації, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (ситуація, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на смартфоні, планшеті): вибір контенту у такий спосіб, що стає супроводом для розгортання пізнавальної ситуації, залучає дитину до діалогу.</p>

### Технологічна картка (допоміжна)

<b>Пізнавальна ситуація «Про їжачка» (6-й рік життя дітей)</b>	
<p><b>Структура</b></p> <p><b>Мета:</b> розвивати відчуття та сприймання (слухові та зорові), мову; спостерігати розуміння мовлення, мислення.</p> <p><b>Проблема:</b> їжачок одягнув на голочки грибочки та ягідки – сунічки. А що ще може вдягнути на голочки їжачок, якщо він прийде на нас. Для чого їжачку гриби, фрукти на голочках?</p> <p><b>Гіпотеза:</b> діти пропонують варіанти та способи їх перевірки.</p> <p><b>Засоби для рішення:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- демонстрація дітьми процесу «вдягання» їжачка;</li> <li>- звернення дітей до власного досвіду спостереження за їжачком у зоопарку;</li> <li>- розігрування зустрічі дітей та їжачка, заготівля грибів т ягід для голочок;</li> </ul> <p><b>Перевірка гіпотези:</b> залучаємо дітей до роздумів та пошукових дій, виходу із ситуації.</p> <p><b>Результат:</b> діти вирішили проблему (діти залучені до вирішення ситуації, одягли на голочки їжачка грибочки та фрукти. Вони йому потрібні, щоб отримати вітаміни та корисні речовини через голочки).</p>	<p><b>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● планшет або смартфон;</li> <li>● посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу [14];</li> <li>● методи та прийоми пізнання віртуального та реального світів: прийом «Я мислю», картка № 20; прийом «звернення до пам'яті дитини», картка № 18;</li> <li>● спосіб використання цифрового освітнього контенту (<b>як основа для спів дії дитини та дорослого</b>).</li> </ul>

Мета	Співдії дитини та дорослих
<p><b>1. Загальна мета пізнавальної ситуації, яку ставить педагог перед собою:</b> залучити дітей до вирішення ситуації, сприймання навколишнього життя за демонстрації цифрового освітнього контенту.</p> <p><b>перед дітьми:</b> залучити дітей до роздумів та пошукових дій за сприяння ЦОК.</p> <p><b>2. Мета</b> (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї ситуації): обрано ЦОК для звернення до досвіду дітей, з метою прояву пошукових дій у реальному світі, розвитку діалогічного мовлення.</p>	<p><b>1. Співдії у ході самої пізнавальної ситуації:</b> у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всієї ситуації, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату.</p> <p><b>2. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі</b> (ситуація, яку обрали із цифрового середовища та її програвання на смартфоні, планшеті): вибір контенту у такий спосіб, що стає супроводом для розгортання пізнавальної ситуації, залучає дитину до діалогу.</p>

**Список посилань, які взято із цифрового дидактичного кейсу  
(Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища)**

1. Marianchuk. Картинки. URL: <https://www.pinterest.com/marjashka890011> (дата звернення 23.05.2024 р.).
2. Національний одяг українців. Канал «Play & Learn with Sun». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=7BzbbMZJeqs> (дата звернення 23.05.2024).
3. Дидактична гра «Що зникло?» Розвиваємо пам'ять та увагу. Канал «Vira Savchenko». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=XthmfKmzE7s> (дата звернення 24.05.2024).
4. Гра «Квіточки». Канал «Ольга Беляева». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UVXvrXJNKs0> (дата звернення 23.05.2024 р.).
5. Вчимо об'ємні геометричні фігури. Розвиваючі мультики для дітей. Канал «СашКо». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=WC3k7ZOmj8I> (дата звернення 23.05.2024 р.).
6. Кімнатні рослини та догляд за ними. Дитина в природному докільлі. Канал «Група №8 НеВгамовні». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1g1F6X6WXos> (дата звернення 23.05.2024).
7. Котики граються. Сонячний зимовий день. Україна @Cats are playing. Sunny winter day. Ukraine. Канал «Євгенія «Воля до життя». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=y0QOcWXT81U> (дата звернення 24.05.2024 р.).
8. Бізіборд розвивальної дошки для дітей. URL: <https://prom.ua/ua/p1886567589-bizibord-razvivayuschuyu-dosku.html> (дата звернення 25.05.2024).
9. Дидактична гра «Пригадай пару». Дидактичні ігри на розвиток пам'яті для дошкільників. Канал «Анастасія Саприкіна». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4wv1I9QdPms> (дата звернення 24.05.2024 р.).
10. Казка про кольори. Канал «Казкова академія». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=8HCPeQacTz8>. (дата звернення 25.05.2024).
11. Змішування Кольорів. Розвиваючі відео та загадки для дітей. Канал «Розумники». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=UXnqKwg4ank> (дата звернення 24.05.2024 р.).
12. Дидактична гра «Ціле та частина». Канал «Розумняшки» URL: <https://www.youtube.com/watch?v=9G0Hbdw0IDI> (дата звернення 25.05.2024).

13. Як говорять тварини. Розвиваючі мультики українською мовою. Канал «Ладоньки-Ладоньки». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PgbyqiB2oE8> (дата звернення 25.05.2024)
14. Лісові тварини для дітей. Розвиваючі мультики українською мовою. Канал «Ладоньки-Ладоньки». URL: <https://www.youtube.com/watch?v=1-4QEFKpuqM> (дата звернення 25.05.2024).

**ДАЙДЖЕСТ**

***Особливості розвитку дій  
у дітей раннього та дошкільного віку:  
психологічний аспект***

**укладач Васильєва С.А.**

*Дії дитини  
від народження до 1 року і надалі.*

Дійове ставлення до дійсності дитини проявляється через рот, ручки, зціплені у кулачок, стискання та роз тискання ручок, із захопленням предмету.

Поява слухового і зорового зосередження – нові форми активності дитини, не пов'язані із тілесними потребами.

На третьому тижні життя у дитини виникає елементарна пізнавальна активність, пов'язана із потребою у нових враженнях від мами та інших об'єктів.

Орієнтувальні ручні дії з предметами (протягування, чіпляння).

Співвідносність дії із двома предметами, що вкладаються, виймаються, нанижуються (7 місяців).

Спільні дії із дорослими (з іграшками, предметами).

10-12 місяців – функціональні дії, що відтворюють людські способи дії з предметами (ложкою, гребінцем).

*Під впливом дорослого, який стимулює й спрямовує активність дитини, відбувається наслідування його дій, включення у «двосторонні» ігри з ним, які приносять задоволення і радість дитині. Виникає пошук заданого предмета, знаходження його на новому місці, що свідчить про початок віднесення слова саме до цього предмета. Відбувається зародження елементарної довільності дії.*

*Спілкування перетворюється у двосторонній активний процес. Лише за наявності потреби у дитини у спілкуванні, створюється зв'язок між предметом і словом, предметом і дією.*

Після 6-ти місяців слово виділяється як назва певного предмета, дії.

Дитина реагує на відоме слово звичною дією. Засвоює слова, що стосуються дії, які виконуються дитиною і дорослим.

*Всі дії дитини (сідання, повзання, хода, «стрибки») утворюються під впливом дорослих, що їх голос вона чує, дії бачить і наслідує.*

Рука дитини є органом практичної діяльності і комплексним органом пізнання (хапання, обмацування, дотику). Активне обстеження, маніпулювання предметами прямо націлене на даний об'єкт наближеної руки до предмета.

Відбувається розділення функцій між правою і лівою руками.

З'являються початки предметних дій.

*Дії дитини на 2-3 році життя і надалі.*

Дитина виконує освоєні дії вже без участі чи прямої допомоги дорослого.

Дитина, спонукувана прагненням до всього нового (бере, оглядає, обмацує, порізнено маніпулює).

У дитини є досягнення, закономірні якісні надбання.

Може бути невідповідність нових прагнень і можливостей дитини старим формам взаємодії з дорослими.

Існує прагнення до самостійності у діях.

Потреба у співробітництві з дорослими набирає нового змісту.

Існує жадоба невпинного діяння дитини. Найістотнішим стає оволодіння способами дії з речами, якими користуються дорослі.

Дитина здатна довільно наслідувати дії дорослих за показу та їх пояснення та при оволодінні мовленням.

Відбувається застосування вже освоєних дій на тому самому предметі за словесних вказівок дорослого.

Повторює дії спочатку тільки на тому самому предметі за словесних вказівок дорослого.

*Спілкування з дорослими є необхідною умовою забезпечення життя дитини і розвитку її діяльності.*

*Переважає показ дій з предметами і якостей предметів дорослими за їх постійної оцінки впливів на дитину та спільна діяльність з дорослими і під їх керівництвом предметними діями.*

Наслідуює дії, що бачить навколишньому житті.

Усвідомлює слово як узагальнений сигнал.

Відбувається перенесення засвоєваних дій із справжніх предметів на іграшкові предмети, а також в іншу ситуацію.

Розвиваючись, предметні дії відокремлюються від предметів з якими були пов'язані.

Засвоєвані способи виконання дій переносяться на інші предмети, не тотожні з тими на яких виробилася дія.

Відбувається перше узагальнення дій (предмети з якими всі діють однаково, об'єднуються в одну групу).

Маніпулювання предметами, наслідування дій дорослих, виконання функціональних предметних дій по пам'яті, самостійно.

Мовлення починає виконувати деякі функції планування дій, інструктування самої себе, саморегуляції поведінки, певної її самостійності.

Мовлення формується як засіб усвідомлення власних можливостей, самореалізації.

Дитина продовжує самостійно створювати умови для відтворення дій дорослого у «іграх в дії».

Дитина діє, не маючи попереднього свідомого наміру, не уявляючи послідовності майбутніх дій чи їх результату (ігрові та інші предметні дії).

Дитина формує довільність своїх дій. Виконує щоразу більше ускладнювальні дії з предметами, контролює дії.

Наслідуює дії оточуючих людей, повторює їх за зразком. У навмисному наслідуванні є довільні дії, що скеровуються певною метою і підпорядковані їй.

Використовує поряд з дією слово, що сприяє узагальненню цієї дії. Визначає мету своїх дій відповідним словом – «піду». «сяду» і т.д. така дія стає усвідомленою.

*Слово дорослих набуває регулюючої ролі в діях дитини (наслідування дій дорослих і його словесна інтерпретація). Дорослі застосовують прийоми заохочення дитини до активності, до дії, показ, демонстрацію дії, пряме заохочення до активного наслідування і відтворення дії.*

У 2,6 міс.-3 роки відбувається зародження свідомої довільності дій дитини (дії оформлені у слова).

Дитина відокремлює дії від предметів і узагальнює їх, порівнюючи свої дії з діями інших людей – дитина починає усвідомлювати їх як власні дії, ними самими спричинені (говорить «Я» замість «він/вона», Сашко йде на прогулянку, Марійка буде спати).

Виникає особиста дія, пов'язана із самостійністю – «Я сам/сама». Це новоутворення виникає у ході предметної діяльності.

Переносить відомі дії в нову ігрову ситуацію. Ці дії становлять зміст гри. Здійснює кроки до справжньої ігрової дії. Зовнішня дія є опорою для виникнення і підтримки гри, її задуму.

Дитина наприкінці 3-го року життя спроможна визначити мету власних дій, свої наміри. Слово є акопонементам дій, потім випереджає і стає засобом саморегуляції.

Водночас дитині важко утримуватися від дії, ніж здійснити їх.

Прагнення дитини до самостійності, до значно ширшої участі в діяльності дорослих вступає в суперечність з її реальними силами. Ця суперечність проявляється в сюжетній грі.

*Словами дорослі привертають увагу до предмета, ставлять завдання, визначають спосіб і програму дій (принеси, спочатку розкрий, потім постав і т.п.).*

*Дорослі формують способи користування найпростішими суспільно виробленими предметами.*

*Дорослий виступає як організатор, керівник нових видів предметних дій дитини під час ділового співробітництва, спрямованого на освоєння дитиною найближчого світу людських предметів, опосередкованого мовним спілкуванням.*

#### *Дії дитини на 4-му році життя і надалі.*

Збільшується арсенал довільних дій дитини.

Дитина навмисне, мимохідь наслідують, переймає дії дорослого (навмисне наслідування).

Локомоторні дії (оволодіння рухами власного тіла).

Гра виходить з безпосередніх спонукань, потреб і інтересів дитини. Своєрідність гри в тому, що виконувани в ній дії самі по собі цікаві дитині. Для дитини важливий сам процес ігрової діяльності. Мотив гри знаходиться у змісті самої гри. Гра є сукупність осмислених дій, яка дає свої результати. Результат гри визначається пізнавальними, емоційними надбаннями, що складаються у дитини в ході ігрової діяльності.

У грі завжди є співвідношення між уявним і реальним. Носієм і виявом цього співвідношення є сама ігрова дія. Зміст ігрової дії відповідає практичним цілям, що їх виконують люди для досягнення певної мети.

Ігрова дія вільна від обов'язкових операцій – тих способів діяння, які існують в реальній діяльності. Ігрова дія завжди узагальнена. Для дитини важливим є здійснення самої дії, характерної для певної особи; така дія є скороченою, порівняно із предметною дією. Узагальненість і скороченість дій зростає із віком дитини. Залишаються незмінними/змінними зміст і порядок дій.

Ігрова дія – цілком реальна дія. Мотив ігрової дії у здійсненні самої дії. Зміст гри у відтворенні дій, виконуваних з даним предметом, тому ігрові дії є максимально розгорнутими.

Дитина погоджує свої дії з діями іншої дитини/дітей.

#### *Дії дитини на 5-6-му році життя і надалі.*

Дії дитини стають більш осмисленими, мають прояви у дитячих видах діяльності.

*Дорослі спостерігають цілі та мотиви у дитини, які проявляються в її діях. Пропонують їй засоби для здійснення дій: мова, іноземна мова, зафіксовані в ній уявлення, знання, що стають засобами для досягнення нових цілей, матеріальні засоби (олівці, фарби, маркери та ін.), цифрові засоби та цифрові інструменти.*

Дитина володіє знаннями про здійснення тієї чи іншої дії. Ці знання стають керівництвом до швидкого і успішного її виконання, відповідно до умов в яких дії дитина.

*Готовність дорослих до процесу керівництва діями дитини потребує володіння способами (прийомами) перенесення дій дитини із реального світу до віртуального світу (цифрового освітнього середовища).*

Дії дитини вдосконалюються. Вона виконує їх легко, свідомо, вільно.

Дитина усвідомлює мету дії, шлях досягнення цієї мети та засоби для її досягнення.

Дитина свідомо починає, регулює і закінчує дію.

Дії можуть бути автоматизованими в залежності від особливостей індивідуального розвитку кожної дитини.

Дитина продовжує оволодівати виробленими іншими людьми способами дій.

Дитина може вдосконалювати власні дії, регулюючи їх.

*Дорослі створюють умови для успішного оволодіння та здійснення дій дітьми дошкільного віку: пояснюють зміст гри, завдання, вправи, доцільний спосіб їх виконання, показують зразки, які дитина може наслідувати, власні у тому числі. Обираючи ефективний шлях для спів дії із дитиною, дорослі дотримуються єдності образу, слова, дії у різних для них співвідношеннях.*

*Дорослі обирають сприятливі зовнішні умови для вправлення у виконанні дій.*

*Дорослі спостерігають за власною дитиною, виявляючи успішну динаміку у розвитку її свідомих дій.*

#### **Використані джерела:**

1. Бех І.Д. Виховання особистості. *Вибрані наукові праці*. Том I. Чернівці. Букрек. 2015. с. 840.
2. Бех І.Д. Виховання особистості. *Вибрані наукові праці*. Том II. Чернівці. Букрек. 2015. 640 с.
3. Васильєва С.А. Організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в освіті дітей раннього та дошкільного віку. *Методичний посібник*. К., 2024. 101 с.
4. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка. *Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів*. К., 2004. 456 с.

#### **УМОВНІ СКОРОЧЕННЯ**

ЦС – цифрове середовище

ЦОС – цифрове освітнє середовище

ЦОК – цифровий освітній контент

ІЦС – іншомовне цифрове середовище

ІЦОС – іншомовне цифрове освітнє середовище

ІЦОК – іншомовний цифровий освітній контент

ЗДО – заклад дошкільної освіти

ЦІ – цифрові інструменти

ЕОР – електронні освітні ресурси

## **ВИРОБНИЧО-ПРАКТИЧНА ПРОДУКЦІЯ**

Світлана Андріївна Васильєва,  
Наталія Валентинівна Левінець,  
Вікторія Олександрівна Луценко,  
Ганна Георгіївна Цветкова,  
Софія Олегівна Довбня

### **ОРГАНІЗАЦІЙНО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ЗАЛУЧЕННЯ БАТЬКІВ ДО ВИКОРИСТАННЯ ДИДАКТИЧНИХ МОЖЛИВОСТЕЙ ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА В ОСВІТІ ДІТЕЙ РАНЬОГО ТА ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

#### **МЕТОДИЧНИЙ ПОСІБНИК**

Комп'ютерна верстка – Васильєва С.А.  
Обкладинка – Васильєва С.А.

**ISBN 978-617-8011-97-0**

**DOI <https://doi.org/10.32405/978-617-8011-97-0-2024-88>**

#### **В авторській редакції**

Формат 60x84 1/16. Папір офсетний.  
Друк цифровий.  
Гарнітура Times New Roman  
Умови, друк. арк. 6,16,  
Обл. вид. арк. 6,0  
Наклад 100 прим.  
Зам. № 014/12/24

#### **ВИДАВНИЦТВО**

**«НАІР»**

Івано-Франківськ, вул. Височана, 18,  
Тел. (050)433-67-93  
e-mail: fedorynrr@ukr.net

Свідоцтво суб'єкта видавничої справи  
№ 4191 від 12.11.2011 р.