

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

ДИДАКТИЧНИЙ
СУПРОВІД ОСВІТИ
ДІТЕЙ РАНЬОГО І
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ:
МЕТОДИЧНИЙ ПОРАДНИК
ДЛЯ БАТЬКІВ

методичні рекомендації

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

**Дидактичний супровід освіти
дітей раннього і дошкільного віку:
методичний poradник для батьків**

методичні рекомендації

**Івано-Франківськ
«НАІР»
2024**

УДК 373.2.02 (072)

Д 44

DOI <https://doi.org/10.32405/978-617-8011-99-4-2024-88>

*Рекомендовано до друку вченою радою
Інституту проблем виховання НАПН України
(протокол № 12 від 28.11.2024 р.)*

Рецензенти:

Литовченко О.В., завідувачка лабораторії позашкільної освіти Інституту проблем виховання НАПН України, доктор педагогічних наук, старший науковий співробітник;

Чередніченко С.В., завідувач сектору відділу наукового та навчально-методичного забезпечення дошкільної та початкової освіти в НУШ, ДНУ «Інститут модернізації освіти», кандидат педагогічних наук,

Авторський колектив:

Васильєва С.А. (передмова, 1.1; 2.1.; 2.2; 3.1; 3.2.); Довбня С.О. (3.2); Левінець Н.В. (1.2); Луценко В.О. (4.1; 4.2); Цветкова Г.Г. (1.3).

Д 44 Дидактичний супровід освіти дітей раннього і дошкільного віку: методичний порадник для батьків. Методичні рекомендації. За наук. ред. С. А. Васильєвої. Івано-Франківськ: НАІР, 2024. 88 с.

ISBN 978-617-8011-99-4

Методичні рекомендації присвячено результатам проведеного впродовж 2022-2024 років прикладного дослідження проблеми забезпечення батьків дітей раннього та дошкільного віку дидактичними матеріалами, що існують у цифровому середовищі. Розділи методичних рекомендацій репрезентують практичний аспект дидактичного супроводу освіти дітей раннього та дошкільного віку у цифровому середовищі. Інноваційність і оригінальність науково-методичного доробку авторського колективу полягає в розробці, систематизації змісту, прийомів та способів, форм взаємодії батьків та дітей із використанням цифрового освітнього контенту, можливостей застосунків, штучного інтелекту у цифровому освітньому середовищі родини та ЗДО.

Методичні рекомендації можуть бути корисними для батьків, педагогів дошкільної освіти, науковців, студентів.

УДК 374.2.02 (072)

ISBN 978-617-8011-99-4

© Інститут проблем виховання, 2024

© Авторський колектив, 2024

ЗМІСТ

Передмова	4
I. Цифрове освітнє середовище у родині: особливості побудови та застосування для розвитку дітей раннього та дошкільного віку	6
1.1. Цифровий освітній контент для розвитку дітей раннього та дошкільного віку	6
1.2. Розвиток дітей дошкільного віку під час використання цифрових дидактичних матеріалів	19
1.3. Цифрові інструменти для батьків дітей дошкільного віку	31
II. Способи пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину	36
2.1. Прийоми віртуального пізнання	36
2.2. Способи використання цифрового освітнього контенту в різних життєвих ситуаціях	43
III. Досвід дітей та його застосування у цифровому освітньому середовищі	51
3.1. Прийоми, що забезпечують зв'язок між реальним та віртуальним світами під час художньо-естетичної діяльності дітей	51
3.2. Мініпроекти для художньо-естетичного розвитку дітей раннього та дошкільного віку	57
IV. Роль батьків та педагогів в іншомовному розвитку дітей дошкільного віку	62
4.1. Специфіка використання цифрового іншомовного освітнього середовища в родині	67
4.2. Особливості здійснення вибору дидактичного матеріалу для іншомовного розвитку дітей дошкільного віку	
Додатки	72
Посилання	84
Глосарій	86
Умовні скорочення	87

Передмова

Освітній процес в умовах закладу дошкільної освіти та родини передбачає суголосність наукових підходів, принципів, методів та прийомів у його здійсненні та виборі цифрового освітнього середовища.

Саме цифрове освітнє середовище, в умовах воєнного стану та цифровізації дошкільної освіти, є феноменом, який потребує вивчення, побудови та використання, особливо в умовах родини.

Зміна пріоритету у здійсненні освітнього процесу в умовах закладу дошкільної освіти на умови родини, зумовлює розробку та впровадження методичного супроводу для якого провідною є дидактична складова. Це стосується цифрового освітнього середовища та цифрового освітнього контенту, дидактичних матеріалів, що використовуються батьками та педагогами у взаємодії з дітьми.

Родина обирає на себе відповідальність за розвиток дитини, створюючи умови для здійснення освітнього процесу в змішаному форматі, формуючи цифрове освітнє середовище в родині, як осередок для взаємодії з дитиною у різних видах дитячої діяльності.

Процес формування заявленого середовища перш за все передбачає збереження процесу розвитку дитини в умовах, які супроводжують, впливають та зумовлюють такий процес. Це відображається в діях дитини в цифровому освітньому середовищі, розумінні власних можливостей, потреб, бажань, інтересів, звернень до досвіду пізнання нового, незвіданого світу, що її оточує.

Саме ця мета – презентація процесу збереження розвитку дітей раннього та дошкільного віку, дидактичний супровід освіти дітей у цифровому освітньому середовищі, розкрита у методичних рекомендаціях, що укладені колективом наукових співробітників лабораторії дошкільної освіти Центру раннього розвитку дитини та дошкільної освіти Інституту проблем виховання НАПН України.

У 4-х розділах висвітлено значення цифрового освітнього середовища, цифрового освітнього контенту для розвитку дітей раннього та дошкільного віку в умовах родини; розглянуто цифрові інструменти для батьків дітей дошкільного віку; подано прийоми віртуального пізнання; способи використання цифрового освітнього контенту в різних життєвих ситуаціях; прийоми, що забезпечують зв'язок між реальним та віртуальним світами під час художньо-естетичної діяльності дітей; мініпроекти для художньо-естетичного розвитку дітей раннього та дошкільного віку; визначено роль батьків та педагогів в іншомовному розвитку дітей дошкільного віку, що забезпечують дидактичний супровід освіти дітей раннього та дошкільного віку.

У змісті методичного посібника зосереджено увагу на особливостях побудови та використання цифрового освітнього середовища в умовах родини за використання принципів його формування та якісних характеристик; принципів, що визначають зміст навчання.

У розділах подано посилання на методичний посібник «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.».

У додатках викладено практичний матеріал (дидактичні ігри, тематичні дидактичні кейси) для батьків та педагогів, посилення, глосарій.

Ми висловлюємо щиру 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 «Малютко» 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 освітнє середовище у родині: особливості побудови та застосування для розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

1.1. Цифровий освітній контент для розвитку дітей раннього віку.

У час воєнного стану в Україні та загальної цифровізації дошкільної освіти, родина, в якій народилися, живуть і розвиваються діти, є цінністю для України.

Родина піклується, виховує, зберігає дітей – генофонд нашого майбутнього, створює умови для розвитку дітей у цифровому середовищі.

Сьогодні родина є цілісним утворенням, якому притаманні специфіка функціонування та розвитку, своєрідність формування цифрового освітнього середовища (ЦОС) як засобу та умови для розвитку особистості дитини.

У загальних процесах глобалізації українського суспільства, родина, як феномен, залишає за собою низку можливостей, використовує їх, формуючи досвід безпечного розвитку дітей у цифровому освітньому середовищі.

Воєнний стан в Україні, міграційні процеси серед населення зумовили вибір дистанційної форми організації дітей задля здійснення освітнього процесу в закладах дошкільної освіти із залученням батьків.

Перебування більшості дітей у родинах, за кордоном, мотивує до вибору засобів для забезпечення освітнього процесу для дітей раннього і дошкільного віку в родині.

Збереження здоров'я дитини – стану організму при якому функціонують всі його органи; загального фізичного та психічного станів, що перебувають у ідеальному поєднанні – є прямим обов'язком батьків, осіб, які їх замінюють, педагогів.

Свідоме ставлення дорослих до потреб дитини, її психічних процесів, розвитку аналізаторів, позитивного сприймання дійсності та віртуального світу, участь у розвитку дитини є чинниками комфортного знаходження її у цифровому освітньому середовищі, що убезпечено від руйнування.

Процес упровадження у практику ЗДО та родин цифрового освітнього середовища, доступного і сучасного, для забезпечення здобуття дітьми дошкільної освіти, дозволив визначити одним із головних чинників відбору цифрових освітніх контентів для розгортання освітнього процесу в родині, активної взаємодії, спілкування батьків із дитиною – чинник збереження здоров'я дітей раннього і дошкільного віку.

Збереження здоров'я дітей раннього і дошкільного віку пов'язано із такими проявами, як от: мозаїчність, кліповість мислення дітей, розсіяність уваги, встановлення і підтримки різниці між реальним та віртуальним світом («плаваюча картинка світу»), зниження сенсорного розвитку, творчої уяви, зосередження уваги, культивуванні терпіння, власної дії, існування і потреби у комунікації; проявами емпатії, рольових моделей соціальної поведінки, рефлексії, що є результатом неконтрольованого використання дітьми та батьками гаджетів, наповнення цифрових освітніх контентів, які часто-густо не відповідають потребам та віку дітей.

Поряд із цим у Санітарному регламенті для дошкільних навчальних закладів (2016) визначено вимоги до розпорядку дня і навчання, організації життєдіяльності, рухової активності дітей, зокрема:

- заняття з використанням комп'ютерів дозволяється проводити для дітей старшого дошкільного віку два рази на тиждень (не більше одного разу протягом дня). Безперервна тривалість роботи з комп'ютером не повинна перевищувати 10 хвилин. Заняття проводяться у формі спеціальних вправ, ігор дидактичного характеру. Після занять з дітьми проводять зорову гімнастику. Для дітей з хронічними захворюваннями, дітей, що часто хворіють, після перенесених захворювань (протягом 2 тижнів). дітей з порушеннями зору тривалість занять з комп'ютером зменшується до 5-7 хвилин;

- для роботи з комп'ютером необхідно забезпечити раціональну організацію робочого місця: меблі повинні відповідати зросту дитини, верхня горизонталь екрана монітора повинна знаходитися на рівні очей, відстань від очей до екрана – не менше 50 см;

- у ЗДО заборонено використання дітьми нетбуків, ноутбуків та подібної комп'ютерної техніки, де клавіатура конструктивно не може бути відокремлена від монітора;

- заняття з використанням електронних технічних засобів навчання (далі – ТЗН) з дітьми молодшого та середнього дошкільного віку проводяться у разі згоди батьків, не більше 10 хвилин. Для дітей старшого дошкільного віку безперервна тривалість занять з використанням ТЗН (інтерактивні дошки, відео проектори тощо) не повинна перевищувати 15 хвили;

- при встановленні у дошкільному навчальному закладі комп'ютерних мереж електромагнітне випромінювання в усіх приміщеннях не повинно перевищувати граничнодопустимі рівні відповідно до Державних санітарних норм і правил захисту населення від впливу електромагнітних випромінювань, затверджених наказом Міністерства охорони здоров'я України від 01 серпня 1996 року № 239, зареєстрованих у Міністерстві юстиції України 29 серпня 1996 року за № 488/1513 які, на нашу думку, мають знати батьки [1; 2; 3; 8; 12; 13].

При організації роботи з комп'ютером необхідно дотримуватися гігієнічних вимог до відео моніторів, приміщення, розміщення дитини за столом, тривалості занять для профілактики загального і зорового стомлення.

Спостережуване зображення має бути стабільним, без мерехтінь символів і фону. Переважно розташування кольорових знаків на екрані відео монітора на світлому фоні. При розробці інтер'єру використовують матеріали, що не виділяють шкідливих сполук і речовин в повітря, поверхня підлоги повинна бути рівною, не слизькою, з антистатичними властивостями.

Заняття з використанням комп'ютерів проводити в дні з найбільш високою працездатністю (вівторок, середа, четвер) один раз в день і не частіше 3 раз в тиждень. Тривалість роботи з комп'ютером, на розвиваючих ігрових заняттях для дітей 5 років не перевищує 10 хв., а для дітей 6-7 років – 15 хв.

Комп'ютерна техніка, яка використовується в ЗДО, обов'язково повинна мати гігієнічний висновок (сертифікат), який підтверджує її безпеку для дітей.

Заняття на ПК повинні проводитися в присутності педагога або викладача, що пройшов інструктаж з техніки безпеки при роботі на комп'ютері. [1; 2; 3; 8; 12; 13].

Ризиками раннього занурення дітей в цифрове середовище є: зняття заборон, табу насилля, руйнування, відсутність норм і правил поведінки, що діють у реальному світі; переважання впливу штучного інтелекту (розрахованого на нестійкі, несформовані пізнавальні можливості дитини), цифрові інструменти, що деформують зорове, дотикове, слухове сприйняття реального світу, негативно впливає на розвиток дитини; «недостатня розвиненість само регулятивних механізмів, характерна для дітей дошкільного віку, слабкий вольовий та емоційний контроль, імпульсивність поведінки роблять дітей найбільш вразливими для інформаційних і програмно-технічних загроз» [4].

Досвід батьків у використанні цифрового середовища, цифрового контенту, безпосередньо для здійснення освітнього процесу в умовах родини, розширюється у процес формування цифрового освітнього середовища, що займає доцільне місце серед дитячих осередків у родині. Поряд із цим, уявлення батьків про безпеку перебування дітей в цифровому середовищі, правила в родині щодо використання гаджетів, критерії вибору цифрового освітнього контенту, формування цифрового освітнього середовища в родині зумовлюють звернення до *принципів формування такого середовища в родині для дітей раннього та дошкільного віку*: принцип безпеки, що полягає в збереженні і захисті персональних даних, захисті інформації від втручання чи викривлення, а також можливості її контролю з боку батьків; принцип індивідуалізації передбачає врахування особливостей розвитку дитини, її умінь перебувати у цифровому середовищі та отримувати необхідну інформацію, вибудовувати індивідуальну картину розвитку, освіти дитини; принцип доступності згідно з яким цифрове освітнє середовище є відкритим, простим у доступі і використанні за керівництва та присутності батьків; принцип доцільності – використання лише цифрового освітнього контенту для розвитку дитини; принцип гнучкості дозволяє використати цифровий освітній контент відповідно до індивідуальних, вікових потреб, інтересів дитини з урахуванням зручного часу для всіх; принцип інноваційності дає можливість використати новітні технології та цифрові інструменти, способи та прийоми; принцип інтегрованості забезпечує єднання дидактичних можливостей осередків, які розгорнуті в домашніх умовах та поза ними із цифровими можливостями визначеного вище середовища [4].

Практика спілкування із родинами, дослідження результатів партнерської взаємодії педагогів та родин вихованців базових закладів дошкільної освіти (ЗДО) дозволили визначити *якісні характеристики цифрового освітнього середовища в родині* (в домашніх умовах), застосування та дотримання яких зумовлює ефективний вплив на розвиток дітей раннього та дошкільного віку:

- екологічність є характерною ознакою узгодженості психологічних потреб, їх сформованості у перебуванні дитини в цифровому освітньому

середовищі; вибору способів застосування цифрового освітнього контенту батьками та його реалізації у взаємодії з дитиною;

- сталість є сформованою, постійною, незмінною присутністю цифрового освітнього середовища в родині, де існують різні види діяльності дитини. Вона демонструє часовий вимір перебування дитини у ЦОС;

- інформативність визначає потребу, бажання, інтерес, активність, дієвість, емоційність дитини, що отримують розвиток у цифровому освітньому середовищі наповненому цифровим освітнім контентом;

- дидактичний потенціал, яким наповнено цифровий освітній контент. Такий потенціал є рушійною силою до процесу пізнання навколишньої дійсності у дітей раннього та дошкільного віку;

- реалістичність цифрового освітнього середовища відображається у взаємодії дитини і батьків, яка передбачає вплив на розвиток психічних процесів у дітей, формування їхнього досвіду перебування в реальному та віртуальному світах; у предметно-просторовому існуванні осередку для дитини, цифровому засобі, правилах, маркерах та інших орієнтирах перебування у ЦОС;

- комунікативність передбачає комунікацію учасників взаємодії: дитина-батьки, де умовою та засобом є цифрове освітнє середовище;

- мотиваційність є характерною ознакою процесу формування у дитини мотиву осмисленого використання цифрового освітнього середовища для власної потреби; відображає сформованість бажання пізнати нове, порівняти, аналізувати, мати можливість звернутися до цифрового освітнього контенту для уточнення знання, вміння.

- рефлексивність є ознакою того, що цифрове освітнє середовище, цифровий освітній контент уможливають здійснення дитиною осмисленої дії, попередньо обдумані, за врахування особистої потреби, засобів її забезпечення, правил використання гаджетів у моїй родині, потреб та бажань дорослих;

- комфортність відзначається атмосферою емоційного і психологічного комфорту, прийняттям цифрового освітнього контенту, дії з ним; відчуттям безпеки, захищеності дитини; довірою дитини до вибору цифрового освітнього контенту батьками із цифрового середовища; свободою участі у створенні осередку, що демонструє дитині цифрове освітнє середовище в родині як віртуальне так і предметне (реальне);

- організованість передбачає місце цифрового освітнього середовища у режимі дня дитини (у робочі та вихідні дні, перебування дитини із батьками поза межами домівки, у різних життєвих ситуаціях); дотримання Санітарного регламенту для дошкільних навчальних закладів (2016) та методичних рекомендацій МОН України;

- індивідуальність має прояв у врахуванні та дотриманні вікових, індивідуальних властивостей, певних характерних ознак і рис особистості дитини, що відрізняють її від ровесників (відомі тільки батькам);

- захищеність демонструє вільне цифрове освітнє середовище та його контент від небезпечних наративів, висловлювань, емоційних стресів,

травмуючих переживань, які впливають на розвиток дитини; від психологічного маніпулятивного впливу, який можуть здійснювати члени родини;

- інтегративність як ознака здатності і вміння батьків інтегрувати цифрове освітнє середовище в родинне виховання, в освітній процес, який здійснюється в родині в умовах online формату; можливості застосувати способи використання цифрового освітнього контенту;

- ресурсність, як ознака збагачення процесу проживання дитиною власногорозвитку у цифровому освітньому середовищі, яке підкорено батьками для потреб дитини та людини в цілому;

- варіативність передбачає розуміння специфіки функціонування та розвитку, своєрідності формування цифрового освітнього середовища як простору для взаємовпливів, умов для розвитку особистості дитини [6; 9; 10; 11; 13].

Далі розглянемо цифрове освітнє середовище родини поза межами домівки.

Оберемо ситуації, що виникають і супроводжують процес віртуальної діяльності дітей та батьків у цифровому освітньому середовищі: ситуація перебування дитини і дорослого вдома перед прогулянкою, ситуація по дорозі до ігрового майданчика, ситуація на ігровому майданчику, ситуація по дорозі додому за використання гаджетів; визначимо умови, що супроводжують кожен із чотирьох ситуацій.

Для ситуації, яка розгортається вдома перед прогулянкою є такі умови:

- діти і батьки мають взаємну усну домовленість про вибір ігрового майданчика (який знаходиться поблизу від бомбосховища або домівки), іграшок (які можна швидко зібрати на початку звукового сигналу або залишити у разі «тривоги»), якими дитина і батьки будуть грати разом, гаджета, вибору цифрового освітнього контенту, тривалості прогулянки, що варто зазначити на годиннику (для дітей від 4 до 6 років);

- вимога дитини або вимога батьків (правила), що стосується не використання гаджета по дорозі на ігровий майданчик, місця, де дитина зможе відпочити, спілкування із батьками за використання цифрового освітнього контенту;

- пропозиції, які висуваються однією з сторін, що домовляються про використання гаджета на майданчику;

- взаємні зобов'язання сторін (про які була домовленість раніше), що домовляються про варіанти (дотримання правил безпеки, віртуальних дій);

- обставина, яка робить неможливим використання гаджета (дитина весь час перебуває у цифровому середовищі);

- правила, виконання яких забезпечує осмислене сприймання батьками важливості інших видів діяльності дитини на ігровому майданчику перед віртуальною діяльністю поряд із дотриманням правил безпеки з незнайомими людьми та іграшками.

У такій ситуації зберігається сталість, організованість, захищеність, ресурсність цифрового освітнього середовища, сформованого та дієвого в домашніх умовах.

Для ситуації по дорозі до ігрового майданчика розглянемо такі умови:

- діти і батьки мають взаємну усну домовленість про вибір безпечного шляху до ігрового майданчика, хто несе іграшки, уточнення дій, які сприятимуть розгортанню взаємодії у цифровому освітньому середовищі поза межами домівки;

- основна вимога для всіх – безпечна дорога; по дорозі наявність безпечного місця (стіни без вікон, укриття, підземного переходу, уникати відкритої місцевості);

- взаємні зобов'язання сторін (про які була домовленість раніше – по дорозі до ігрового майданчика дитина гаджет не використовує), основними залишаються домовленості про безпеку, знаходження дитини у разі сигналу сирени біля батьків, контролю за незнайомими предметами, дотримання батьками раніше визначених домовленостей!);

- обставина, яка робить можливим здійснення подальшої взаємодії, комунікації за використання гаджета (вибір безпечного шляху до майданчика; батьки перед тим, як дитина зайде на ігровий майданчик оглядають його та територію навколо нього, що є проявом контролю і свідомим вибором безпечного середовища в якому ЦОС знайде місце для існування;

- правила, виконання яких забезпечує факт не використання гаджета дитиною під час спілкування із батьками або особисте використання за участі батьків.

Продовжують існувати обставини (зміна погоди, сигнал тривоги – всі повертаються додому або в укриття, у разі небезпеки (вибуху) – зайняти положення лежачи на землі).

У даній ситуації цифрове освітнє середовище залишається сталим, мотиваційним, комфортним, організованим, захищеним.

Для ситуації на ігровому майданчику є такі умови:

- взаємна усна домовленість перебувати у цифровому освітньому середовищі разом, самостійно обирати час для віртуальної діяльності; надавати час для відпочинку дітям та батькам відповідно, не залишати дитину у стані «належить сама собі»;

- взаємні зобов'язання сторін (про які була домовленість раніше), що домовляються про дотримання правил безпеки, про активну участь батьків у віртуальній діяльності дитини; відсутність стану «належимо самі собі», бо «ми у гаджеті і звукове попередження скоро закінчиться»;

- обставина, яка робить можливим здійснення віртуальної діяльності у цифровому освітньому середовищі поза домівкою – осмислене сприймання батьками розвитку дитини у такому середовищі як невід'ємної складової її всебічного розвитку;

- обставини, що впливають на віртуальну діяльність дітей та батьків, які рекомендуємо врахувати (взаємне рішення відвідати інший ігровий майданчик, де спокійніше, бо дитина втомлена, перевага на виборі відпочинку, перегляді

мультфільму, що сприятимуть вільному та спокійному переходу дитини до наступної ситуації і убезпечать її від негативного настрою.

У розглянутій ситуації зберігаються всі якісні характеристики цифрового освітнього середовища в родині (в домашніх умовах).

Ситуацію по дорозі додому супроводжують такі умови:

- взаємна усна домовленість перебувати у русі (дитина без гаджета), про яку було домовлено вдома; обирати шлях повернення додому знайомий для дитини, безпечний в залежності від погодних умов та вимог воєнного стану;

- вимога дитини та вимога батьків, що стосується процесу повернення додому підкріплені правилами та взаємними усними домовленостями, прийнятими під час перших трьох ситуацій; правила не змінюються; прийом нагадування про те, що залишилася певна кількість часу знаходитися у віртуальному світі вдома допоможе опанувати стан збудження дитини у процесі індивідуального спілкування;

- обставина, що робить можливим повернення додому (інтеграція всіх умов, що мають місце в чотирьох ситуаціях, їх вибір, які задовольняють психічний стан дитини).

У цій ситуації зберігаються такі якісні характеристики цифрового освітнього середовища в родині (в домашніх умовах), як от: екологічність, рефлексивність, комфортність, організованість, інтегративність, ресурсність.

Тож цифрове освітнє середовище зберігає своє існування поза межами домівки. Віртуальна діяльність дітей розгортається у ситуаціях, які притаманні кожній родині. Вибір віртуальних дій батьками, які забезпечать потребу дитини у ЦОК, розширює віртуальний досвід дитини, чому сприяють означені ситуації.

Проблема осмисленого ставлення батьків до цифрового освітнього середовища та розвитку дитини поза межами домівки залишається актуальною з огляду на існування воєнного стану в нашій країні. Поряд із цим факти свідомого ставлення батьків до вибору цифрового освітнього контенту, розгортання цифрового освітнього середовища поза домівкою присутні, що дозволяє вести мову про збереження активної батьківської позиції щодо розвитку дітей, налагодження взаємодії, комунікації.

Варто відмітити потужний вплив цифрового освітнього середовища закладу дошкільної освіти на формування ЦОС в родинах вихованців, що сприяло формуванню власного бачення батьків про місце такого середовища в родині, його значення для розвитку власної дитини.

Під час здійснених форм реалізації партнерської взаємодії, педагоги базових ЗДО ознайомили батьків із науковими підходами, принципами, змістом, завданнями, методами, формами дошкільної освіти дітей раннього та дошкільного віку, які забезпечує цифровий освітній контент; звернули увагу батьків на сучасність, актуальність, різноманітність такого контенту; його інформативність, тематичну орієнтованість, наповнюваність, доцільність; 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. Зазначили про види, форми, засоби контролю за діяльністю дітей у реальному та віртуальному світах. З'ясували у батьків про формулювання близьких та далеких цілей, вибір інформаційної основи для діяльності дітей, ухвалення рішень, засоби, способи спілкування між учасниками освітнього процесу; здійснили педагогічний супровід батьків у створенні цифрового освітнього середовища в домашніх умовах, залучивши батьків до заходів, що об'єднують учасників освітнього процесу у цифровому освітньому середовищі ЗДО; реалізували інформаційне забезпечення педагогів та батьків, упровадження цифрових освітніх контентів в освітній процес в умовах родини. Також звернулися до досвіду використання цифрових освітніх контентів, дотримання авторського права на оригінальну розробку (цифровий освітній контент, літературний твір) [6].

Цифровий освітній контент (ЦОК) – зміст, наповнений дидактичним потенціалом, підпорядкований єдиній меті, структурований відповідно віку дітей, тематичного або середовищного спрямування, можливостей інформаційного ресурсу. 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, складає цифрове освітнє середовище, яке наповнюється дорослими (педагогами, батьками) із цифрового середовища [6].

Дидактичний потенціал цифрового освітнього контенту визначено як рушійну силу у розвитку дітей раннього та дошкільного віку. 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 впливає на дитячу діяльність, активність, її дії та розвиток [6].

Батьки та педагоги, перебуваючи у цифровому середовищі, мають можливість застосувати ЦОК для 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, обрати той контент, що наповнить цифрове освітнє середовище [6].

Тоді цифровий освітній контент ознайомлюватиме дітей із навколишнім середовищем, 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

пізнавальної можливості дітей, зв'язків з набутими дитиною знаннями, особистим досвідом [6].

У межах наукового дослідження розглянуто *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 [6].

ЦОК формує свідоме, позитивне ставлення до навколишньої дійсності (предметів і явищ), до реального і віртуального світів; задовольняє потребу дітей у пізнавальній, художньо-естетичній, іншомовній 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.

Обираючи цифровий освітній контент, ми розуміємо, що його дидактичний потенціал має впливати на потребу дитини у пізнанні. Щоб дитина задовольнила таку потребу, ми пропонуємо дитині діяти в умовах, які попередньо створені природою або людиною, кожного разу наповнюючи новим контентом її процеси відчуття та сприймання, уяви, в залежності від вікових особливостей [6].

Процес пізнання нового, невідомого будуємо за допомогою старого, вже відомого, обираючи потрібний цифровий освітній контент. Дитина, спираючись на зміст, який надає уявлення про предмет, діє із ним, залишаючись відкритою до подальшого процесу оволодіння ще не пізнаним.

З часом актуалізуємо попередній досвід чуттєвого пізнання, сприймання, уяви у дитини, наповнюючи її діяльність іншим контентом, від чого досвід пізнання у дитини збільшується, розширюється, стає багатшим для сприймання, осмислення нового.

Поєднуючи зміст дії дитини із умовами в яких вона діє, відчуває, сприймає, спостерігає, виявляє відмінності, поєднує їх і визначає загальні характеристики, ми пропонуємо нове джерело для дій, новий зміст, що зумовлює до осмисленого сприймання дитиною реального та віртуального світів.

Мова для дитини є засобом пізнання, осмислення предметів або явищ. За допомогою мови осмислюються мета, пізнавальне завдання, зміст яких ми пропонуємо дитині. Таке осмислення підтримуємо наочним сприйманням реального предмета, ситуації в якій він знаходиться або зображеної ситуації. Слова викликають образ предмета, про який ми думаємо, говоримо. Сформоване знання про предмет наповнюємо змістом, звертаючись до досвіду дитини, спільної комунікації.

Перші прояви уяви у дитини тісно пов'язані із її сприйманням. Сприймаючи предмет, дитина приєднує до нього певні ознаки образу предмета, сприйнятого раніше і схожого на нього. В результаті утворюється новий образ. Дитина наповнює цей образ новим змістом, утворюючи нові образи, тільки на основі її добре знайомих предметів з її безпосереднього досвіду [5].

Засобом для створення образів, відповідно, розширення уяви дитини 3-го-5-го років життя, є зміст, який дитина «зчитує» у процесі спілкування із батьками. У дітей 5-6 року життя образи уяви дітей стають стійкішими, яскравішими. На створення образу впливають попередньо створений образ, враження дитини, особливості процесу її сприймання, переживання змісту, який обирають дорослі, уявлювані образи, за мисленнєвого перетворення реальних умов в яких відбуваються дії [5].

Розвиток мови, який розширює зовнішню діяльність дитини мовними описами викликаних образів уяви, дозволяє дитині здійснювати мовні акти, які доповнюють дії; уявні дії виконувати лише на мовному плані, створювати різноманітні нові образи, спрямовувати роботу уяви на пізнавальне завдання. Зміни, які відбуваються в уяві дітей, створенні нових образів відображаються у змісті дитячих видів діяльності; у такому процесі відображаються предмети і події; розвивається більша стійкість уявлень із критичним ставленням «буває чи не буває насправді» [5].

Пропонуємо увазі батьків короткий дискурс щодо розвитку дітей раннього та дошкільного віку в умовах цифрового освітнього середовища родини [5; 7].

Основою розвитку всіх психічних процесів у дитини є її власна активність, що виявляється у спілкуванні з дорослими, предметному маніпулюванні, самостійних рухах. Дії дитини зумовлюють її успіхи у чуттєвому пізнанні предметного середовища і самі ними обумовлюються. Пізнання нового виступає як сильне їх підкріплення, як внутрішній стимул до нових дій. Особливо розвивається у дітей зорова чутливість, дотикова і кінетична чутливість рук, що маніпулюють предметами, швидко розвивається й слух дитини. Розширюється можливість сенсорного виховання дітей цього віку, що забезпечує їх перцептивну, моторну й мовну активність, зумовлює розвиток фонематичного слуху. Сприймання предметів набуває більш цілісного характеру, дитина з часом виконує зорові орієнтувальні дії, які відокремлюються від практичних, випереджають їх і стають власне актами сприймання. Поєднання образу предмета з відповідним словом полегшує запам'ятовування і впізнання. Розвиток сприймання предметів залежить від сенсорного виховання.

У дошкільному віці відбувається помітне підвищення чутливості аналізаторів, їх здатність диференціювати оптичні, акустичні й інші властивості предметів та явищ об'єктивної дійсності. Воно є наслідком не простого визрівання аналізаторів, засвоєння дітьми людського чуттєвого досвіду, який відбувається в процесі їх діяльності. Сприймання розвивається у різних видах діяльності і спочатку є побічним її продуктом. Поступово сприймання виділяється у відносно самостійні дії, спрямовані на пізнання предметів

навколишнього світу, на виконання перших перцептивних завдань. У сприйманні старших дошкільників зростає роль мислительних процесів. Можливість оволодіння новими діями значною мірою залежить від досягнутого кожною дитиною рівня перцептивного розвитку.

З розвитком активності дитини розширюється коло об'єктів, які привертають її увагу. Предметом її уваги стають живі та неживі об'єкти, дорослі і діти, музика і пісні, малюнки, відображення в люстерку. Найбільш привертає увагу все, що рухається, змінюється, розкриває якість своєї нової сторони. Дії з об'єктами привертають увагу дітей. Слово може викликати увагу і спрямовувати її, що створює умови для організованого спілкування з дітьми. У дошкільників починає складатися довільна увага. Проте це не означає, що мимовільна увага зникає, поступаючись місцем довільній. Вона також розвивається, набираючи більшої стійкості, більшого обсягу. Важливу роль у розвитку уваги дошкільника відіграють його досягнення у мовній регуляції діяльності. Формування у дітей здатності довільно зосереджуватись значною мірою залежить від правильної організації дорослими діяльності дитини, зокрема від чіткої постановки завдання, визначення способів його виконання, певних правил поведінки. Поступово збільшується роль мовної само сигналізації.

Пам'ять дитини фіксує набутий дитиною сенсорний, моторний, емоційний досвід. Забезпечує цілісний психічний її розвиток. Відбуваються перші якісні зміни основних процесів пам'яті: запам'ятовування, зберігання і відтворення. Про досягнення в розвитку пам'яті дитини судять по тому, що вона впізнає на кожному етапі свого життя і як розширюється коло об'єктів. Реакції впізнавання стають диференційованими. Розуміння дитиною слова і особливо оволодіння активним мовленням робить можливим й перші прояви довільності в роботі пам'яті.

Елементи уяви вплітаються у зовнішню дію дитини. І тільки поступово образ починає пересуватися на її початок у вигляді мети, поданої дорослим і прийнятої дитиною. Образи, задуми дуже не стійкі, змінюються у спробах їх реалізувати, випереджають початок практичних дій.

У дошкільному віці розпочинається формування власне мнемічних дій, які мають свої специфічні цілі і способи їх досягнення (здатності керувати цим процесом, володіти своєю пам'яттю). Довільне згадування передуює довільному запам'ятовуванню, розвиток довільної пам'яті розпочинається з розвитку довільного відтворення. Чим активнішою і змістовнішою є діяльність дітей з матеріалом, тим продуктивнішим виявляється мимовільне запам'ятовування. Виникає певне співвідношення між мимовільним і довільним формами процесів у дітей. Загалом пам'ять дошкільників розвивається в осмисленій діяльності, в якій розуміння є основою як мимовільного так і довільного процесів запам'ятовування.

Розширення дійових зв'язків дошкільника з його суспільним середовищем, виникнення нових їх видів і форм закономірно проявляється в розвитку його уяви. Збагачується репродуктивна уява дитини. Вона не тільки виявляється в спільній діяльності дитини з дорослим, а й робить можливою

діяльність і в ній розвивається. Вона є важливим засобом засвоєння дітьми суспільного досвіду.

У предметних практичних діях дитини розвивається її мислення. Мислення її здійснюється у наочній ситуації практичними діями, називається практично-дійове. Дитина вчиться мислити, відкривати для себе властивості об'єктів не просто на власному досвіді, а й в процесі практичного і мовленнєвого спілкування з дорослими. У зв'язку із збагаченням досвіду, діти починають вживати слова в узагальненому їх значенні, мислено об'єднуючи означувані предмети за їх більш істотними ознаками, виконувати завдання в наочно-мовному і уявно-мовному плані.

У дошкільному віці далі розвивається наочно-дійове мислення дитини. Виникають нові його форми. Мислення стає образно-мовним, тобто таким, що спирається на образи уявлення і здійснюється за допомогою слів. Поява нових форм мислення свідчить про те, що воно набуває певної самостійності: поступово відділяється від практичних дій, стає розумовою дією, спрямованою на розв'язання пізнавальної задачі. Тому зростає роль мовлення у його функціонуванні. За його допомогою діти починають мислено «в умі» оперувати об'єктами, зіставляти їх, розкривати їх властивості й відношення, виражати цей процес і регулювати його в судженнях і міркуваннях. В мисленні дітей відбуваються зміна співвідношення між практичною дією, образом і мовленням. Внаслідок чого зростає роль мовлення. Чутливі до протиріч у своїх судженнях, діти поступово навчаються узгоджувати їх, міркувати логічно.

Важливу роль у формуванні довільних дій відіграє наслідування дій оточуючих людей, повторення їх за зразком. Використання поряд із дією слова сприяє узагальненню цієї дії, створює умови для переносу її в іншу ситуацію, в якій треба виконувати аналогічну дію. Оволодіння активним мовленням дозволяє дитині визначити мету своїх дій відповідним словом, так дія стає усвідомленою. Найбільшу спонукальну силу для довільних дій має демонстрація дій, опосередкована прямим заохоченням до активного наслідування і відтворення. Слова виступають для дітей як акомпанемент дій, пізніше починають випереджати їх, стаючи засобом саморегуляції.

Зростають фізичні можливості дитини, збагачуються її потреби, розширюються форми діяльності, спілкування, складаються початкові інтелектуальні та емоційно-вольові властивості, перші форми її свідомості та самосвідомості, взаємовідносини з дорослими та дітьми. Досягнення дитини в її становленні як свідомої людської істоти настільки значні, що вони дають підставу оцінювати їх як вирішальні в індивідуальному становленні особистості.

Поряд із цим є емоції, як вияв і важлива внутрішня умова нормального психічного розвитку дитини, що формуються, мають прояви під час спілкування та спів дії з дорослими.

Спілкування за батьками для дітей 3 року життя 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. Слово батьків набуває регулюючої ролі в діях дитини (наслідування дій дорослих і його словесна інтерпретація). Батьки застосовують прийоми заохочення дитини до активності, до дії, показ, демонстрацію дії, пряме заохочення до активного наслідування і відтворення дії. Словами вони привертають увагу до предмета, ставлять завдання, визначають спосіб і програму дій (принеси, спочатку розкрий, потім постав і т.п.); формують способи користування найпростішими суспільно виробленими предметами; вони виступають як організатори, керівники нових видів предметних дій дитини під час ділового співробітництва, спрямованого на освоєння дитиною найближчого світу людських предметів, опосередкованого мовним спілкуванням.

Батьки спостерігають цілі та мотиви у дитини 4-5-6 року життя, 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. Готовність батьків до процесу керівництва діями дитини потребує володіння способами (прийомами) перенесення дій дитини із реального світу до віртуального світу (цифрового середовища). Батьки 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. Також обирають сприятливі зовнішні умови для вправління у виконанні дій; спостерігають за власною дитиною, виявляючи успішну динаміку у розвитку її свідомих дій [5; 6; 7].

Список використаних джерел

1. Безпека дітей у цифровому просторі. URL: <https://mon.gov.ua/news/bezpeka-ditey-u-tsifrovomu-prostori-mon-nadae-rekomendatsii-dlya-pedagogichnikh-pratsivnikiv-ta-batkiv> (дата звернення 04.11.2024 р.).
2. Безпека дітей в інтернеті. URL: <https://mon.gov.ua/osvita-2/pozashkilna-osvita/vikhovna-robotata-zakhist-prav-ditini/bezpeka-ditey-v-interneti> (дата звернення 04.11.2024 р.).
3. Безпечне освітнє середовище та формування поведінки дітей в інтернеті. URL: <https://mon.gov.ua/news/bezpechne-osvitne-seredovishche-ta-formuvannya-povedinki-ditey-v-interneti-vazhlive-zavdannya-dlya-ministerstva> (дата звернення 04.11.2024 р.).
4. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Національна академія педагогічних наук України. Київ, 2022. 51 с.
5. Костюк Г.С. Психологія. К, 1968. 571 с.
6. 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. Київ: Інститут проблем виховання НАПН України, 2024. 88 с.
7. Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка. *Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів*. К., 2004. 456 с.

8.Поради з безпеки онлайн для батьків та опікунів. URL: https://osvita-omr.gov.ua/wp-content/uploads/2021/02/covid-19.-porady-z-bezpeky-onlajn-dlia-batkiv-ta-opikuniv_.pdf (дата звернення 04.11.2024 р.).

9.Порадник для батьків щодо забезпечення безперервності освітнього процесу у змішаному форматі зі старшими дошкільниками. *Навч.-метод. посіб.* За заг. наук. ред. Т. Піроженко. Київ. ЮНІСЕФ, ВГО «АПДО», 2023. 57 с.

10.Порадник для вихователів щодо забезпечення безперервності освітнього процесу у змішаному форматі зі старшими дошкільниками. *Навч.-метод. посіб.* За заг. наук. ред. Т. Піроженко. Київ. ЮНІСЕФ, ВГО «АПДО», 2023. 87 с.

11.Путівник по забезпеченню безперервності освітнього процесу у змішаному форматі зі старшими дошкільниками. *Навч. посіб.* За заг. наук. ред. Т. Піроженко. Київ. ЮНІСЕФ, ВГО «АПДО», 2023. 40 с.

12.Рекомендації для проведення додаткових профілактичних заходів закладами освіти серед дітей та інформування батьків щодо компетентностей безпечної поведінки у цифровому середовищі. URL: <https://mon.gov.ua/npa/shodo-neobhidnosti-provedennya-dodatkovih-profilaktichnih-zahodiv-v-seredovishi-ditej-ta-pidvishennya-obiznanosti-batkiv> (дата звернення 04.11.2024 р.).

13.Санітарний регламент для дошкільних навчальних закладів. Наказ МОЗ України, 24.03.2016, № 234. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0563-16#Text> (дата звернення 02.11.2022).

I.2. Розвиток дітей дошкільного віку під час використання цифрових дидактичних матеріалів.

Цифрові трансформації суспільства невпинно впливають і на освітню галузь. Це стосується не лише змісту освіти, який збагачується поняттями "цифрова компетентність", "цифрова грамотність", "цифрові технології", "цифрове середовище" тощо, а й формату, методів, прийомів, засобів організації освітньої діяльності дітей. Сучасні діти демонструють швидкі темпи в опануванні ресурсами цифрового простору, набуття навичок цифрової взаємодії, орієнтованість на технологізацію усіх сфер розвитку.

Все це спонукає до пошуку дієвих механізмів цифровізації освіти, які забезпечують гнучкість та персоналізованість освітнього процесу, підвищують його ефективність. За рахунок трансформації аналогових ресурсів у цифрові відбувається розширення технологічних можливостей засобів дидактики. Науковці зазначають, що з погляду організації педагогічного спілкування діджиталізація освіти сприяє розвитку нової освітньої комунікації, що в свою чергу впливає і на процес, і на результат освіти. Це впливає на психічний розвиток дитини, адже стрімкі зміни нашого буття вимагають значної швидкості у прийнятті рішень, обробки та засвоєння інформації, швидкості реакцій [4; 5; 8; 10; 14; 17].

Розумне застосування можливостей цифрового середовища у роботі з дітьми дошкільного віку сприяє підвищенню зацікавленості дидактичним матеріалом, урізноманітнює способи представлення пізнавальної інформації, надає емоційності заняттям, збагачує ігрових та соціальний досвід.

Найбільш доступними і ефективними елементами цифрового освітнього середовища для дітей дошкільного віку є цифрові дидактичні матеріали. Вони

представляють собою освітньо-орієнтований контент, спрямований на задоволення потреб дитини у пізнавальній та соціо-культурній сферах.

Цифрові дидактичні матеріали розуміємо як сукупність електронних ресурсів, спрямованих на досягнення дидактичних цілей в освітньому процесі, які створюються і відтворюються за допомогою інформаційно-комунікативних технологій і зберігаються на цифрових носіях [7].

Аналіз теоретичних положень та накопичений досвід використання цифрових технологій в практиці дошкільної освіти дозволяє виокремити переваги цифрових дидактичних матеріалів. Зокрема,

- легкість застосування у взаємодії з дитиною та сприйняття нею обраної інформації;

- багаторазове використання цифрових матеріалів із збереженням їхньої якості та можливість інтегрувати їх у різні види дитячих активностей;

- методична та психолого-педагогічна доцільність презентованого цифрового матеріалу;

- варіативність, гнучкість та мобільність у представленні цифрового продукту;

- орієнтація на інтерактивну взаємодію;

- індивідуалізація освітньої траєкторії (вибір цифрових дидактичних матеріалів, спрямованих на індивідуальний розвиток дитину, розкриття її особистісного потенціалу);

- творчий характер у виборі, створенні та використанні цифрових матеріалів.

Зазначимо, що відчуті окреслені переваги можливо за умови урахування вікових особливостей дітей дошкільного віку щодо обсягу та змісту пізнавальної інформації, способів її застосування, які дозволяють мінімізувати ризики для здоров'я під час взаємодії дитини із цифровим середовищем.

Схарактеризуємо ці особливості.

Потреба в допомозі дорослого. У дитини дошкільного віку закладаються основи цифрової поведінки, тому вони потребують допомоги дорослого у використанні цифрового дидактичного матеріалу. Як у виборі змісту цифрового освітнього контенту, так і виробленні навичок взаємодії з цифровими ресурсами. Дитина спочатку має оволодіти технічними навичками (увімкнути-вимкнути пристрій, оформити запит, відкрити вкладку або покликання, запустити гру чи відео тощо), а також способами вибору освітнього контенту, який міститься у відкритому доступі в Інтернет-мережі або у збереженій на цифровому пристрої теці. Слід урахувати те, що привабливість інформації в цифровому середовищі стимулюватиме дитину до швидкого засвоєння таких навичок, але, вразливість дитячої психіки, не сформованість механізмів її захисту, має орієнтувати дорослого на допомогу дитині у виробленні навичок безпечної поведінки. Усвідомлення цього має застерегти від виникнення явища "знецінення" ролі дорослого у пізнанні дитиною світу як реального, так і віртуального. Навіть у ситуації, коли дитина засвоїла навички взаємодії із цифровим середовищем, дорослий має залишатися своєрідним «провідником», який відкриває для неї захопливий цифровий,

оберігає від ризиків і шкоди для здоров'я, спрямовує розвиток потенційних можливостей, підтримує ціннісні для дитячої особистості види діяльності.

Обмеженість можливостей оцінити доступність цифрового дидактичного матеріалу, його користь і шкоду. Спостереження за поведінкою дітей в мережі Інтернеті, у цифровому просторі вказують на значний рівень зацікавленості розважальним контентом. Вони надто емоційно реагують на анімаційні ефекти, рух, музичний супровід, швидкість зміни зображення, яскравість кольорів, гучність тощо, проте тривале перебування перед екраном телефону, планшету чи монітором комп'ютера, використання однотипного контенту, який не ураховує віковим потреби дитини щодо пізнавального розвитку може у найближчій перспективі призвести до збіднення дитячих інтересів, зниження мотивації та рівня пізнавальної активності. Тому роль дорослого в даного контексті полягає у ретельному виборі цифрового дидактичного матеріалу, який паритетно представляє освітній і розвивальний аспекти цифрового контенту.

Співдія дорослого дитини у цифровому середовищі. Використання цифрових дидактичних матеріалів має забезпечувати різні формати взаємодії дитини з цифровим середовищем. Так найбільш бажаним є дотримання тріади: цифровий пристрій - дорослий - дитина. Коли взаємодія з цифровим середовищем відбувається під контролем дорослого, який знаходиться поруч, це дозволяє мінімізувати ризики, пов'язані із станом здоров'ям, порушення сну, самопочуття та сприяє формуванню життєво важливих навичок запобіганню зорового перенапруження, порушення постави, викривленого сприйняття дійсності, асоціальної поведінки, емоційного виснаження.

Також можливий варіант взаємодії із цифровим середовищем, коли дорослий у дистанційному форматі допомагає дитині пізнавати цифрові дидактичні матеріали. Такий спосіб сприяє виробленню у дітей навичок самостійності і дозволяє розширювати цифрові навички. Проте цей варіант вимагає сформованості у дітей на достатньому рівні технічних навичок.

Окрім цього для закріплення навичок впевненого користування гаджетом та для сприяння виробленню довірливих взаємин між дитиною і дорослим варто використовувати форми самостійної взаємодії дитини з цифровим середовищем. Це буде доцільним, коли дитини грає в гру, або з переглядає рекомендовані відео, розважальний контент. Проте дорослий ні у другому, ні у третьому варіантах не повинен самоусуватися, адже самостійний перегляд цифрових дидактичних матеріалів потребує обговорення, з'ясування незрозумілих елементів, оцінювання впливу на розвиток дитини. І що найголовніше, не заміщувати важливих життєвих подій як обмін враженнями, думками, озвучення запитань та міркувань. Дорослий має пам'ятати, що заборона використовувати цифрове середовище дитиною не матиме потрібного ефекту, більш дієвим і результативним буде варіант контрольованого з боку дорослого перебування дитиною у рекомендованому цифровому середовищі із дотримання певних правил поведінки.

Забезпечення продуктивності цифрових дидактичних матеріалів. Оскільки цифровий простір містить достатньо великий обсяг

найрізноманітнішої пізнавально-розважальної інформації, тому надзвичайно важливо орієнтуватися на освітні потреби та індивідуальні інтереси дитини. Разом з тим, слід зважати на те, що взаємодія дитини із цифровим пристроєм має бути короткочасною, тому необхідно сприяти високій продуктивності цифрового матеріалу. Вона досягається за рахунок відповідного змістового наповнення, дотримання комплексності вирішення освітніх завдань, охоплення більшої кількості сфер розвитку та належного методичного супроводу. Ці положення ураховують важливу вимогу дошкільної дидактики: обсяг освітньої інформації має бути мінімальним, а виховний вплив – максимальним.

Дорослий обирає зміст (орієнтуючись на вікові фізіологічні та психологічні особливості дитини, її мотиви та інтереси), тривалість взаємодії та спосіб використання цифрового матеріалу (перегляд для накопичення вражень, досвіду, обговорення сюжету, поведінки героїв, подальша художньо-творча діяльність тощо). Зауважимо, що цифрові дидактичні матеріали не можуть замінити живе спілкування, накопичення чуттєвого досвіду, взаємодію з природнім та соціальним світом, сформувати навички самообслуговування, оволодіння руховими вміннями і навичками, проявами усєї палітри емоцій, соціальної взаємодії з однолітками. На сьогодні дієвим є гармонійне поєднання можливостей цифрового середовища у підвищенні пізнавальної активності як допоміжного засобу із взаємодією з дитиною в умовах реального світу, накопиченні недоступної у безпосередньому форматі інформації про різні країни, їхні культурні, географічні та природні особливості, про погодні явища, які складно спостерігати у зв'язку із дотриманням умов безпеки.

Контроль за дотриманням санітарно-гігієнічних вимог. Дитина дошкільного віку в силу обмеженості власного життєвого досвіду не здатна оцінити ступінь небезпеки тієї чи іншої ситуації для себе, тому дорослий має створювати безпечні умови, контролювати їхнє дотримання і гарантувати безпеку як в частині змісту цифрового контенту, так і в способах його засвоєння.

Перебування дитини перед екраном комп'ютера (ноутбука, планшета, телефону) має бути обмежене в часі. Для запобігання виникненню втоми, обираючи цифровий дидактичний матеріал, слід віддавати перевагу тим, що не вимагають тривалого статичного перебування дітей перед екраном. Він має слугувати допоміжним (а не основним) засобом вирішення освітніх завдань, стимулювати пізнавальну активність, розширювати можливості для сприймання.

Взаємодія педагогів і батьків. Важливою особливістю використання цифрових матеріалів, яка впливає на результат залучення дитини до цифрового середовища є взаємодія педагогів і батьків. Адже дотримання спільних позицій щодо змісту, виду, способу та тривалості використання цифрового контенту допоможе сформувати у дітей стійкі навички безпечної поведінки у цифровому просторі. У цьому контексті батьки потребують педагогічно орієнтованої інформації про зміст цифрових дидактичних матеріалів та методів і прийомів їхнього використання. І роль педагогів полягає у спрямуванні батьків на застосування цифрових дидактичних матеріалів як допоміжних засобів у

розвитку особистості дитини дошкільного віку, а не самоосвіти. Цифровий пристрій і освітні можливості, які він має для розвитку особистісного потенціалу дитини, не повинні сприйматися батьками як варіант самоусунутих від виховання власної дитини. В першу чергу, батьками має бути реалізована функція спонукання до активного пізнання дитиною довкілля як у віртуальному, так і в реальному світах.

Науковці і практики суголосні у визначенні напрямків, у яких використання цифрових дидактичних матеріалів має позитивний ефект і сприяє урізноманітненню впливів на: розвиток дрібної моторики; підвищення рівня координації та швидкості реакцій; покращення соціального та емоційного розвитку; активізацію комунікативно-мовленнєвого розвитку; формування навичок співпраці та налагодження взаємин; розширення уявлень про культурне різноманіття; опанування різними способами обробки інформації.

Визначимо рекомендації з використання цифрових дидактичних матеріалів у роботі з дітьми дошкільного віку [1; 3; 5; 6; 8; 10; 13; 14].

Насамперед, ці матеріали допомагають познайомити дітей з різноманітними зображеннями людей, тварин, предметів, природним довкіллям.

Спільне використання цифрових дидактичних матеріалів створює нові можливості для взаємодії, налагодження довірливих стосунків, обговорення щоденних потреб дітей, збагачення словника.

Організація взаємодії із цифровим середовищем сприяє формуванню основ цифрової грамотності дітей, елементарним навичкам поведінки із цифровими пристроями.

Використання цифрових матеріалів розширює можливості для відслідковування прогресу у розвитку дитини, створення аудіо та відео файлів (цифрове портфоліо), які відображають етапи набуття певних життєвих та цифрових компетентностей. Також збереження продуктів дитячої творчості (оцифровані малюнки, аплікації, вироби із різних матеріалів, іграшки, орігами тощо) дозволяє створювати цифрові книги на основі дитячих малюнків.

Цінним надбанням процесу взаємодії дітей із цифровими ресурсами є можливість познайомити їх з такими поняттями, як наука, технології, інженерія, мистецтво та математика (STEAM).

Разом з тим існує низка застережень щодо перебування дітей дошкільного віку у цифровому середовищі. Американська академія психіатрії для дітей та молоді рекомендує, щоб діти віком до двох років не перебували перед екраном (лише у випадках спілкування з рідними), а діти віком від двох до п'яти років проводили з пристроями не більше години на день [15; 16]. Проте в умовах родини цих норм тривалості важко дотримуватися, особливо коли дитина має можливість отримувати освіту у дистанційному форматі.

Основні застереження пов'язані із розумінням негативного впливу на ранній розвиток дітей. Тривале перебування дітей за пристроями призводить до багатьох негативних наслідків, які впливають на їхнє сьогодення, і матимуть вплив в подальшому на їхнє майбутнє. У короткостроковій перспективі це може призвести до порушення сну та зниження працездатності, втрат

можливостей набуття реального досвіду. У довгостроковій перспективі – підвищення рівня тривожності, що пов'язана із розвитком різних депресивних станів, не сформованістю навичок соціальної взаємодії, зниженням академічних досягнень.

Експерти Ради Європи наголосили на необхідності розвивати цифрові компетентності у людей, що є основою цифрового громадянства [9; 11; 12]. Це поняття включає грамотне та позитивне залучення до цифрових технологій та баз даних (створення, публікування, опрацювання, обмін, пошук, гра, спілкування та навчання); активну та відповідальну участь (цінності, навички, ставлення, знання та критичне розуміння) у громадах (місцевому, національному, глобальному) на всіх рівнях (політичному, економічному, соціальному, культурному та міжкультурному); залучення до процесу навчання протягом життя (у формальних, неофіційних, неформальних умовах) та постійному відстоюванні людської гідності та прав людини.

Зважаючи на це, вибір цифрового освітнього контенту, на нашу думку, має бути орієнтованим на розвиток у дітей:

-крупної та дрібної моторики, оскільки дошкільний вік є періодом накопичення рухового досвіду. Тому серед цифрових матеріалів мають бути добірки вправ та ігор, які стимулюють руховий розвиток, координацію рухів, фізичні якості. Таким прикладом можуть бути квести, музично-ритмічні ігри і завдання. Також будуть корисними ігри-симулятори, у яких діти старшого дошкільного віку зможуть відпрацьовувати техніко-тактичні прийоми спортивної гри, засвоювати елементи ігрової тактики відповідно до правил гри. Зауважимо, що цифрові освітні матеріали мають спонукати дітей до рухової активності у реальному світі, а не залучати їх у віртуальний світ через сенсорний дотик до екрану. Якісні зміни у руховій сфері відбуватимуться лише в процесі гармонійного поєднання цифрових ресурсів, основне спрямування яких виробити стійку мотивацію та потребу до щоденних занять фізичними вправами, із інфраструктурними можливостями реального світу для безпосереднього вправляння у різних видах рухової активності;

-психічних процесів: сприйняття, уваги, уяви, пам'яті, мислення. Для реалізації цього на пряму доцільними будуть розв'язування головоломок, ребусів, проходження лабіринтів, вирішення завдань на розвиток логічного мислення та кмітливості, проблемно-пошукових завдань, перегляд пізнавальних відео (1-3 хв), розвивальні ігри;

-комунікативно-мовленнєвої діяльності. Цифрові матеріали мають бути орієнтованими на розвиток уміння сприймати мову, розуміти слова, будувати прості речення, розширювати свій словниковий запас та будувати прості діалоги з тими, хто знаходиться поруч. Рекомендуємо використовувати такий цифровий освітній контент як віртуальні екскурсії, ілюстровані електронні книжки, репродукції картин та сюжетні й тематичні картини, піктограми віршів, коректурні таблиці, відеоматеріали, співанки і чистомовки, скоромовки тощо. Надзвичайно важливо широко використовувати цифровий освітній контент державною мовою. Обираючи сайти, слід надавати перевагу україномовним каналам, орієнтуватися на сторінки закладів дошкільної освіти,

вихователів, українських видавництв. З одного боку це буде підтримка та популяризація українського контенту, а з іншого – орієнтування на найкращі зразки української літератури і гармонійне поєднання традицій і сучасності у розвитку дітей. Аналіз україномовного Youtube показує, що найбільш широко представлені українські народні казки, авторські казки та казки народів світу (в перекладі українською мовою), також значну частину презентують колискові, пісні та віршики для дітей. Значний інтерес для дітей становлять записи мовленнєвих занять, у яких реалізовано інтегрований підхід до представлення завдань комунікативно-мовленнєвого розвитку. Менш презентовані українські мультиплікаційні фільми, проте вихователями розробляються власні ігрові анімовані завдання, у яких задіяні популярні серед дітей персонажі літературних творів та мультфільмів;

-соціальних навичок. Їх дитина набуває у процесі спілкування, сумісній діяльності, пізнанні та засвоєнні правил та норм поведінки у суспільстві. Розуміння дітьми соціальних стосунків є достатньо складним, тому цифрові дидактичні матеріали можуть допомогти візуалізувати ситуації морально-етичного характеру, роз'яснити складні для розуміння абстрактних понять щодо соціальної взаємодії, спонукати наслідувати соціально схвалювані норми поведінки. У пригоді стануть сюжетні відео морально-етичного спрямування, художні твори створені на основі дитячих малюнків чи озвучених дітьми, змодельовані ігрові ситуації, інтерактивні завдання, орієнтовані на багатоваріантність їхнього вирішення, сюжетні та тематичні картини, зміст яких сприятиме накопиченню та засвоєнню моральних норм, навчальні презентації, які розкривають послідовність дій під час знайомства, гри, прогулянки та інших громадських місцях.

-творчості та уяви. Цифрові дидактичні матеріали з одного боку є носіями мистецького досвіду, а з іншого – спонукають дітей до творчого переосмислення спостережуваних об'єктів чи ситуацій. Тому серед вибору цифрових матеріалів мають бути широко представлені як репродукції картин, фото скульптур, декоративно-прикладного мистецтва, зображення природного довкілля чи предметного світу оскільки вони сприяють накопиченню мистецтвознавчого досвіду, так і ті, що слугуватимуть основною для створення власноруч малюнків, зображень, анімацій, відео, ігор тощо.

Таким чином, цифрові дидактичні матеріали реалізують два освітніх аспекти: як засіб обміну інформацією і як засіб створення нового. Освіта також має два аспекти: перший – інформаційний або інструктивний, орієнтований на засвоєння інформації та набуття компетентностей, а інший – конструктивний, що забезпечує створення, відкриття, набуття нових знань [4]. Цифрові ресурси допомагають врівноважити роль цих аспектів як однаково важливих для розвитку особистості дитини, оскільки конструктивний часто-густо недооцінюють.

У додатку Б подано цифрові дидактичні кейси відповідно до загальної тематики, визначеної вихователями, які наповнено цифровими дидактичними матеріалами відповідно віку дітей (упорядник Н.В. Левінець).

Тож перелік цифрових дидактичних матеріалів може включати: 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 хвилини, «руханки».

Дитяча анімація (мультиплікаційні фільми) як вид цифрових дидактичних матеріалів, забезпечує освітню та розважальну спрямованість. Їх перегляд допомагає дітям засвоювати соціально схвалювані норми і правила взаємодії та запобігання конфліктів, накопичувати життєвий досвід поведінки в різних ситуаціях. Важливо, щоб після перегляду відбулося обговорення сюжету, вчинків головних героїв, оцінки їхніх дій, визначення моральної норми чи ідеї має мінімальний вплив на розвиток дитини. Лікарі рекомендують перегляд мультфільмів краще розпочинати після двох років, коли з'являється зацікавленість зображенням. І тут слід розрізняти зацікавленість і реакцію на мерехтливі яскраві зображення чи картинки. Рекомендована тривалість перегляду не повинна перевищувати:

- 15-20 хвилин на день для дітей 2-3 років життя;
- 15-20 хвилин двічі на день для дітей 4 року життя;
- 30-40 хвилин на день для дітей 5-6 років життя.

Прикладами таких цифрових матеріалів можуть бути мультиплікаційні фільми для дітей середнього віку “Мультик для дітей. Вантажівочка Льова українською”, канал “Вантажівочка Льова” або ж для дітей старшого дошкільного віку “Мультики українською – Збірник мультів про машинки з любов'ю до дітей”, канал “Майстерня БіБі”.

Аудіо записи художніх творів мають бути значною частиною добірки цифрових дидактичних матеріалів, зважаючи на те, що твори художньої літератури є потужним виховним засобом, за допомогою якого вона вчиться

У процесі вибору аудіо-записів потрібно ураховувати: різновид казки (казки про тварин, соціально-побутові та чарівні); вікові особливості сприймання дитиною художнього твору; доступність для дитячого розуміння подій та вчинків героїв казки; можливість комплексного вирішення освітніх завдань; синергію різних видів діяльності за змістом казки; жанрову різноманітність; артикуляційну виразність, якість мовлення «оповідача»; зручність відтворення на різних пристроях.

Найбільший інтерес для практиків склали ресурси, на яких розташовані повнотекстові казки та літературні твори, наприклад, “Казки для дітей українською мовою на ніч читати”, “Дитячі книги з малюнками українською мовою онлайн”, аудіо записи, наприклад, казка “Рукавичка” для дітей молодшого дошкільного віку, “Чому дощик повертається”, канал “Чарівна хатинка”.

Інтерактивні вправи та ігри в сучасній дидактиці ґрунтуються на набутому дитиною життєвому досвіді, сформованих навичок та способах взаємодії із соціальним та природнім довкіллям. Діти дошкільного віку краще засвоюють матеріал в ігровій формі. Можна використовувати для дітей розроблені ігри та інтерактивні вправи або використовувати широкі можливості веб-платформ та застосунків для розробки та створення ігор. В цих матеріалах

взаємодіють освітня (пізнавальна) та ігрова (емоційно-насичена) діяльності. Пізнавальний зміст реалізується за рахунок досягнення дидактичного завдання, який є складовим елементом інтерактивних вправ та ігор та інтегрований з ігровими завданнями та ігровою дією (приховування і знаходження, пошуку ігрових винагород, узагальнення та об'єднання (групування зображень на екрані за певною ознакою, відгадування і загадування, елементи змагання у досягненні ігрового результату).

В освітній практиці широко апробовані такі інтерактивні вправи: з використанням інтерактивних дощок та технологій, онлайн-платформ та розроблених квестів. Це добірка інтерактивних цифрових інструментів, які дозволяють дітям накопичувати та поглиблювати життєвий досвід. Прикладом можуть слугувати “Інтерактивні ігри для дошкільнят”, канал “ЗДО №100 Гармонія”, ”Завдання з математики для малюків”, “Пазл “Кумедні звірята””.

Рольові ігри та симуляції представлені різними ігровими жанрами, найпоширенішими серед яких є дидактичні, пригодницькі, квести, пазли, браузерні ігри, мережеві текстові і мережеві рольові. Ураховуючи вікові та психологічні особливості дітей дошкільного віку та специфічність освітніх завдань й шляхів їх вирішення в освітній практиці підтвердили свою ефективність:

- дидактичні (навчальні) ігри, спрямовані для опанування дітьми елементарними математичними уявленнями, абеткою, накопичення словникового запасу тощо;

- елементи рольових ігор з відкритим світом, яка поєднують пригодницькі ігри з квестам, і орієнтовані на вивчення світу та способів взаємодії у віртуальному форматі для вирішення різноманітних життєвих ситуацій;

- спортивні ігри (або спортивний симулятор). Вони поділяються по видам спорту. Учасник перебуває в певних рамках або території (футбольне поле, баскетбольний майданчик, тенісний стіл тощо) і повинен дотримуватися правил;

Ігри-симулятори мають два напрями: ігри на управління будь-яким технічним засобом та ігри-симулятори життя або біологічні симулятори (моделювання екосистеми або наслідування дій тварин).

Затребуваними були ресурси, у яких практики ділилися власним досвідом застосування ігор-квестів. Наприклад, “Квест-гра “Весело ми в ігри граємо - пташок зустрічаємо” для дітей старшого дошкільного віку, канал “Горобинка”, ігри-симулятори “Кішка сім’я”.

Цікавими для розвитку дитини є віртуальні лабораторії визначають як інтерактивні, цифрові імітації діяльності, які зазвичай відбуваються у фізичних лабораторних умовах. Значний розвивально-виховний потенціал міститься у найпростіших дослідах з природними матеріалами, імітацією фізичним явищами. Зважаючи на обмеженість життєвого досвіду дітей дошкільного віку ці цифрові матеріали варто використовувати з належним супроводом, роз'ясненням і для задоволення пізнавальних інтересів. Дітей старшого дошкільного віку цікавить експериментальна діяльність, тому можна рекомендувати ресурси, інформацію яких можна частково використовувати як

на заняттях в закладі дошкільної освіти, так і в індивідуальній роботі в домашніх умовах. Особливе захоплення викликає поєднання віртуальної (VR) та доповненої реальності (AR), які стають ключовими інструментами для покращення освітнього процесу. Вихователі можуть використовувати елементи безкоштовних онлайн-лабораторій, які зможуть поживити інтерес старших дошкільників до пізнання довкілля.

Пізнавальні презентації як елементи цифрових дидактичних матеріалів орієнтовані на мультимедійне представлення навчальної інформації. Що сприяє розвитку мислення, пам'яті, уваги, пізнавальної активності, збагачує життєвий досвід дітей. Особливістю сприймання інформації, представленої в пізнавальних презентаціях дітьми дошкільного віку є обов'язкова присутність дорослого або безпосередньо в управлінні процесом сприймання та переробки інформації, або дистанційно з використанням технологій орієнтованих на сприйняття цифрового контенту дітьми.

Перевагами пізнавальних презентацій як цифрових дидактичних матеріалів є:

- можливість надавати інформаційну підтримку;
- підвищення якості візуалізації дидактично спрямованої інформації;
- використання різноманітних вправ;
- економія часових та матеріальних ресурсів;
- розширення освітнього простору заняття.

Під час застосування пізнавальних презентацій у дітей відмічається:

- підвищення концентрація уваги;
- включення всіх видів пам'яті: зорової, слухової, моторної;
- більше швидке й глибоке сприйняття матеріалу;
- підвищення інтересу до предмета вивчення;
- зростання мотивації до пізнання нового.

Наприклад, “Цікаві ігри з сім'єю для дітей і батьків”, “Навчальні презентації для дітей”.

Цифрові сюжетні і тематичні дидактичні картини дозволяють поєднати безпосередньо реалізм сприймання предметного, природного та соціального світів, оскільки розширюються можливості спостерігати все це на фото, відео матеріалах з віртуальним характером їх представлення. А саме, використання віртуальних мандрівок до лісу, парку, пустелі, на стадіони з «ефектом присутності».

Можна використати “ThingLink “– сервіс, що дозволяє створювати мультимедійні плакати, на які наносяться маркери. При наведенні на них може з'являтися будь-який мультимедійний контент; “Genial.ly “– платформу для всіх видів інтерактивного контенту та “Glogster” – інструмента для створення інтерактивних плакатів із текстами, відео, гіперпосиланнями та зображеннями.

Важливим елементом цифрових дидактичних матеріалів є відео-записи фізкультурних хвилинок, ”руханок”. Це відео записи виконання або дорослим, або дитиною, або анімованим персонажем короткотривалих комплексів фізичних вправ. До них входять 3-4 вправи, кожна з яких повторюється 4-6 разів. Їх тривалість 1-3 (до 5) хвилин. Добираючи вправи для фізкультурної

хвилинки, слід керуватися такими вимогами за Е. Вільчковським [2].

У цифровому середовищі широко представлені записи малих форм активного відпочинку. Наприклад, “Я і ти». Руханка для дітей, “Нова руханка для дітей середнього та старшого ”дошкільного віку”, “Руханка з яблучками”,

Схарактеризовані цифрові дидактичні матеріали дозволяють реалізувати основні напрямки освітньої роботи в закладі дошкільної освіти. Важливим є визначення принципів, на яких ґрунтується створення добірок цих матеріалів (цифрових кейсів), та їх використання в роботі з дітьми дошкільного віку.

Під час проведення наукового дослідження в базових закладах дошкільної освіти нами, за участі вихователів, були обрані, теоретично обґрунтовані та експериментально підтвердженні такі принципи укладання цифрових дидактичних кейсів:

-тематичний принцип. Сутність якого полягає у виборі матеріалів, які відповідають загальній темі. Наприклад, “Одяг”, “Пори року”, “Безпека”. Вихователі відзначали, що такий узагальнений підхід є універсальним щодо використання кейсів і відповідних цифрових дидактичних матеріалів у роботі не лише тих, хто безпосередньо створював ці добірки, а тих, хто отримували ці матеріали для введення в освітній процес. Практики ствердили можливість доповнювати кейси своїми матеріалами і залучати до цього батьків допомагає налагодженню партнерської взаємодії;

-принцип відкритості полягає з одного боку у використанні цифрових дидактичних матеріалів, які знаходяться у відкритому доступі в цифровому середовищі, з іншого - забезпечує можливість урізноманітнювати перелік освітнього контенту, що в свою чергу, оптимізує час на підготовку дидактичного матеріалу, економить ресурси (час, технічні та організаційні, фінансові тощо). Відкритість у взаємодії з цифровими матеріалами підвищує рівень цифрової культури вихователів, батьків, вчить дотримуватися принципів академічної доброчесності;

-принцип відповідності зосереджує увагу на виборі цифрових матеріалів, які відповідають віковим вимогам щодо змісту та форми представлення. Тому важливо обирати матеріали, які тематично пов'язані із досвідом дітей (пов'язаний з повсякденним життям, літературними творами, мультиплікаційними фільмами, іграми, в цілому з дитячою субкультурою тощо). А також ураховувати інтерактивний спосіб сприймання цих матеріалів. Вони мають підтримувати ціннісні для дітей дошкільного віку види діяльності;

-соціокультурний принцип орієнтує на вибір матеріалів, які несуть в собі приклади найкращих зразків надбань людства в усіх сферах: мистецької, соціальної, культурно-дозвілєвої, цифрової. Варто розпочинати знайомити дітей з надбаннями української культури, а далі розширювати уявлення про культури інших країн. Цифрові дидактичні матеріали мають значні переваги у прилученні дітей до світових цінностей, адже дозволяють “мандрувати” музеями, ландшафтними заповідниками, спілкувати з дітьми з різних країн, слухати пісні різних народів не полишаючи групової кімнати.

-принцип пріоритетності безпеки дитини в цифровому просторі зосереджує увагу на виборі матеріалів, які є безпечними з огляду на тематику,

сюжети, зображення, висловлювання тощо, а також відповідають умовам безпеки щодо тривалості перегляду, спонуканню до дій, що не шкодять здоров'ю, використанню захисту екранів тощо. Також в цьому контексті важливими є питання вироблення звичок безпечної поведінки як у використанні цифрових пристроїв, так і самостійному пошуку інформації. Бажано використовувати захищені додатки, встановлювати програми батьківського контролю, які допоможуть регулювати не лише час та ресурси, якими може користуватися дитина, а й убезпечить від агресивної реклами сумнівних ресурсів.

Список використаних джерел

1. Виховання дітей та молоді у цифровому просторі: *посібник*. Київ, 2022. 124 с.
2. Вільчковський Е.С., Курок О.І. Теорія і методика фізичного виховання дітей дошкільного віку : навч. посіб. Суми : Університетська книга, 2019. 428 с.
3. Гладун М. А. Сучасні онлайн інструменти інтерактивного навчання як технологія співробітництва / Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету, 2018. Вип.4. С.33-43. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/oeemu_2018_4_6. (дата звернення 04.09.2024 р.).
4. Коваленко С. В. Основні етапи інформатизації суспільства та освіти URL:https://ir.stu.cn.ua/bitstream/handle/123456789/13437/VchdpuP_2016_135_47.pdf
5. 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> (дата звернення 04.09.2024 р.).
6. Кремень В. Г., Сисоєва С. О., Бех І. Д. та ін. Концепція виховання дітей тамолоді в цифровому просторі. *Вісник НАПН України*. 2022. № 4 (2). С. 3-30. DOI <https://doi.org/10.37472/v.naes.2022.4206> (дата звернення 04.08.2024 р.).
7. Левінець Н. В. Особливості використання цифрових дидактичних матеріалів у роботі з дітьми дошкільного віку /Досягнення науки та освіти в ХХІ столітті : матеріали Міжнародної науково-практичної конференції / Міжнародний гуманітарний дослідницький центр (Дніпро, 8 лютого 2024 р). *Research Europe*, 2024. С. 37-40.
8. Літченко О., Проценко Т. (2023). Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку. *Grail of Science*, 2023, №(33). С.358–364. URL: <https://doi.org/10.36074/grail-of-science.10.11.2023.57> (дата звернення 04.09.2024 р.).
9. Овчарук О. Сучасні підходи до розвитку цифрової компетентності людини та цифрового громадянства в Європейських країнах. *Information Technologies and Learning Tools*, 2020. №76(2):1-13. DOI:10.33407/itlt.v76i2.3526
10. Олєфіренко 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.
11. Посібник з освіти у сфері цифрового громадянства. URL: <https://theewc.org/content/uploads/2022/01/UKR-CoE-digital-citizenship-handbook.pdf>(дата звернення 04.09.2024 р.).
12. Рада Європи (2016). Компетентності для культури демократії. Живемо разом як рівноправні громадяни в культурно багатоманітному демократичному суспільстві. [Електронний ресурс]. URL: [UKR-CoE-digital-citizenship-handbook.pdf](https://theewc.org/content/uploads/2022/01/UKR-CoE-digital-citizenship-handbook.pdf) (дата звернення 04.09.2024 р.).
13. Танько Т. П. Цифровізація дошкільної освіти: реалії та перспективи / Цифрова трансформація освіти та науки : матеріали І Всеукр. наук.-практ. конф., 2–3 берез. 2023 р. / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди [та ін.] ; [редкол.: Ю. Д. Бойчук (голов. ред.) та ін.]. Харків, 2023. С. 74–77.
14. Чекан О. І. Використання сучасних комп'ютерних засобів у навчально-виховному процесі дошкільного закладу / О. І. Чекан // *Дошкільна і початкова освіта: досягнення*,

проблеми, перспективи : Тези Всеукраїнської науково-практичної конференції (22-23 листопада 2012 року). Мукачево : МДУ, 2012. С.181-184.

15. Finegan C., Austin N. Information Technology in Childhood Education Annual, v2002 n1 p87-102 2002. URL <https://eric.ed.gov/?id=EJ823466>

16. News and Children URL: <https://languagesofcare.org/documents-old/aacap-news-and-children/> (дата звернення 04.09.2024 р.).

17. Tolmach M. Digital Technologies in Education: Possibilities and Trends of Application (2021)/ Digital Platform Information Technologies in Sociocultural Sphere 4(2):159-171. DOI:10.31866/2617-796X.4.2.2021.247474 (дата звернення 04.09.2024 р.).

І.3. Цифрові інструменти для батьків дітей дошкільного віку.

Цифрові засоби – сучасне обладнання, джерела інформації, інструменти, використання яких спрямовано на розвиток особистості дитини та дорослих (педагогів, батьків).

Для застосування цифрове середовище пропонує:

соціальні пошукові системи – це ресурси для здійснення індивідуального або колективного пошуку в мережі):

- пошукова система «Google», яка є найбільшою пошуковою системою у світі [15];

- українська пошукова система – масштабована система збору інформації зі сторінок українських сайтів, під доменів зони UA та UKR та показу його результатів [25];

- Google Академія – вільна доступна пошукова система, яка індексує повний текст наукових публікацій [4].

Системи для створення цифрових практичних завдань:

- Google Classroom – безкоштовний веб-сервіс, створений Google для закладів освіти з метою спрощення створення, поширення і класифікації завдань безпаперовим шляхом задля прискорення процесу поширення файлів між педагогами та здобувачами освіти [3];

- Learning Apps – інструмент, який дозволяє створювати інтерактивні вправи [6];

- Kahoot – надає багато інструментів для створення дидактичних вправ [5].

-Story Jumper (<https://www.storyjumper.com>) – інструмент для створення онлайн-книг [8].

Системи створення веб-журналів – це сайти, основний зміст яких постійно оновлюються новими записами. Можуть містити інформаційні ресурси різних форматів (текстові, графічні, звукові та відео ресурси), що відображається у хронологічному порядку:

- Live Journal – блог-платформа для розміщення щоденників, або ж інших блогів (щоденників, журналів) [7];

- Word press – сервіс, що дозволяє вести блог з використанням популярної системи керування вмістом Word press [9];

- Blogger – сервіс для ведення блогів, за допомогою якого будь-який користувач може легко завести собі власний блог [1].

Вікі-енциклопедія – сайти довідкового характеру, наповнення якого здійснюється спільними зусиллями великої кількості учасників:

- Вікіпедія – загальнодоступна вільна багатомовна онлайн-енциклопедія [10];

- Портал освітян України «Педрада» – сайт, де змістовно описується про діяльність закладів дошкільної та загальної середньої освіти [14];

- Український освітній онлайн-портал для педагогів «На Урок» – ресурс, де надано доступ до написання інформативних статей, які стосуються освітнього життя, проведення тематичних вебінарів, запровадження різноманітних освітніх конкурсів, залучення кращих розробок від педагогів з усієї України [27];

- електронний журнал «Вихователь-методист дошкільного закладу» – це фахове видання з потужним функціоналом, покликане спростити роботу фахівця закладу дошкільної освіти [27].

Системи збереження мультимедійних веб-ресурсів – це ресурси для збереження, класифікації, обміну цифровими фотографіями, звуковими та відеоресурсами, текстовими документами, презентаціями:

- Pinterest – соціальний фото-сервіс, який дозволяє прикріпити практично будь-яке зображення, яке Ви вважаєте цікавим і важливим для розміщення. педагоги використовують його як сховище розгорнутих планів занять, проектів і різних надихаючих матеріалів [25];

- Flickr – сервіс для зберігання та подальшого використання цифрових фотографій [18];

- Youtube – соціальний сервіс, призначений для зберігання, перегляду та обговорення цифрових відеозаписів [24];

- SlideShare – соціальний сервіс, призначено для зберігання і особистого або спільного використання, який дозволяє конвертувати презентації PowerPoint у формат Flash [23].

Платформи для взаємодії онлайн:

- Google Meet – сервіс відеотелефонного зв'язку [19];

- Skype – програма для відео та аудіодзвінків з функцією розмов, чатів і можливістю взаємодії [16];

- Zoom – сервіс для проведення відеоконференцій та онлайн-зустрічей [22];

- Moodle – сервіс, який дозволяє подавати навчальний матеріал у різних форматах (текст, презентація, відеоматеріал, веб-сторінка; заняття як сукупність веб-сторінок із можливим проміжним виконанням тестових завдань), здійснювати тестування та опитування, інструмент моніторингу результатів навчання [22].

Платформи розвитку дітей дошкільного віку онлайн:

- НУМО [12];

- Mr. Liader [11].

Цифрові інструменти як засіб, знаряддя для взаємодії з дитиною пропонуємо обирати за критеріями 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; відповідність ЕОР вимогам ДСДО в Україні, чинній програмі розвитку дітей; відповідність ЕОР віку дітей; комбінаторність цифрового освітнього контенту (ЦОК) в ЕОР.

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

До *діяльнісного критерію* віднесено показники: ЕОР передбачає взаємодію всіх учасників освітнього процесу; комунікацію між учасниками освітнього процесу; комунікацію, підкріплену діями.

Для визначення доцільності застосування цифрового інструменту, за врахування вище зазначених критеріїв та показників, пропонуємо для дорослих застосувати алгоритм для його розгляду, визначення доцільності до використання у розвитку дітей раннього та дошкільного віку в рамках технології методичного супроводу вихователів та батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі на основі системного та діяльнісного підходів.

Метою технології методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього і дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі 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. Розуміння дорослими важливості процесу розвитку дітей та визнання критеріїв осмисленого ставлення педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку до розвитку дітей у цифровому освітньому середовищі є підґрунтям для певного алгоритму дій, що визначаються системністю.

До алгоритму ввійшли 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. Ці загальні дії підготують ґрунт для наступних дій за значенням оцінювати. 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. Ці загальні дії підготують ґрунт для наступних дій педагога, батьків за значенням оцінювати. Також до алгоритму ввійшли критерії за якими обираємо цифрові інструменти: 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.

Тож у алгоритмі *A* є початок (ключі для батьків, ключі для педагогів), вхідні данні (існування потреби у застосуванні цифрових інструментів саме в цій ситуації або запланованій раніше), дії (що потрібно робити), вихідні данні (результат такої діяльності у цифровому середовищі), завершення (аналіз, рефлексія дорослих) відповідно до мети та завдань поставлених перед собою батьками, вихователями (їх зміни та підкореності чи не підкореності цифровому освітньому контенту).

Підтримуючи алгоритмічність (спосіб і послідовність одержання результату + технологічна послідовність реалізації кроків) до кожного кроку, як окремого, але цілісного процесу, визначаємо лінійний алгоритм *a*, в якому описано послідовний порядок дій (слідування), щоб досягти результату за скінченну кількість дій.

Таким чином, отримуємо алгоритм у алгоритмі, які є цілісним процесом, діють системно, підтримують один одного та йдуть/ведуть до єдиної мети – розвиток дітей раннього та дошкільного віку за існування сформованого осмисленого ставлення дорослих до процесу розвитку дітей у цифровому освітньому середовищі. Такий алгоритм у алгоритмі, назвемо його малою літерою *a* у великій літері *A*, відзначається індивідуальністю дій кожного дорослого, рівнем його уявлень про цифрове середовище, цифрові інструменти, цифровий освітній контент, їх існування; знання про застосування цифрових інструментів для розвитку дитини; рівнем сприймання цифрового освітнього контенту, як рушійної сили, яка має потенціал, який забезпечує потребу дитини у пізнанні, розвитку у дитячих видах діяльності; існуванням власної потреби у застосуванні цифрових інструментів поряд із досвідом використання вже знайомих платформ, сервісів та інших цифрових інструментів; власне діяльністю у цифровому середовищі, яка підтримується цифровими інструментами, можливостями їх застосування в тій чи іншій ситуації (у спів дії з дитиною у ЦС), особливо в умовах воєнного стану.

Ознайомившись із алгоритмом *A*, пропонуємо дорослим здійснили самостійний вибір потрібних кроків до осмисленого ставлення розвитку власної дитини, обрати цифрові інструменти для складання власних алгоритмів.

Для здійснення такого вибору існують цифрові інструменти для створення алгоритмів. До прикладу:

Miro: сервіс має вебдошку з блок-схемами за 6 напрямками: для воркшопів, стратегій, мозкових штурмів, побудови діаграм, Agile-інструментів. Його можна використовувати не лише для схем, а і для презентацій та комунікації з командою; є аудіо- та відео дзвінки, а також режим демонстрації екрана. Крім того, в *Miro* доступні канбан-дошки та інтеграція із сервісами *Jira* та *Asana*, *Dropbox*, *Google Suite*, *Slack* і *Sketch* [20].

Gliffy : платформа пропонує в онлайн-режимі створювати діаграми UML (Unified Modeling Language), діаграми Венна та прості блок-схеми. Зручний інтерфейс. У безкоштовній версії всі діаграми залишаються у відкритому доступі. Додаток інтегрується з іншими програмами, включно з

Confluence, Jira Software та Jira Service Desk [13].

Cасoo: дає можливість створювати діаграми бази даних ER, однак із меншею кількістю шаблонів. Їх використовують, щоб розкрити взаємозв'язок об'єктів у програмному забезпеченні. Проєкти зберігаються всередині сервісу. Користувачі отримують повідомлення про зміни в них. *Cасoo* інтегрується з Google Диск та Google Docs, AWS, Adobe Creative Cloud, Slack, Dropbox, Visio [17].

Список використаних джерел

1. Blogger. URL: <https://www.blogger.com/> (дата звернення 04.03.2024 р.).
2. Edraw Max. URL: <https://www.edrawsoft.com/ru/edraw-max/> (дата звернення 04.01.2024 р.).
3. Google Classroom. URL: <https://classroom.google.com/h> (дата звернення 04.03.2024 р.).
4. Google Академія. URL: <https://scholar.google.com> (дата звернення 04.03.2024 р.).
5. Kahoot. URL: <https://kahoot.com/> (дата звернення 04.01.2024 р.).
6. Learning Apps. URL: <https://learningapps.org/> (дата звернення 04.01.2024 р.).
7. Live Journal. URL: <http://livejournal.com> (дата звернення 04.03.2024 р.).
8. Story Jumper. URL: <https://www.storyjumper.com> (дата звернення 04.02.2024 р.).
9. Word press. URL: <https://wordpress.com/> (дата звернення 04.03.2024 р.).
10. Вікіпедія. URL: <http://uk.wikipedia.org> (дата звернення 04.03.2024 р.).
11. Mr. Liader. URL: <https://mr-leader.com/ua/sistema-mrleader> (дата звернення 04.03.2024 р.).
12. НУМО. URL: numo.mon.gov.ua (дата звернення 04.03.2024 р.).
13. Платформа Gliffy. URL: <https://www.gliffy.com/> (дата звернення 04.01.2024 р.).
14. Портал освітян України «Педрада». URL: <https://www.pedrada.com.ua> (дата звернення 04.03.2024 р.).
15. Пошукова система «Google». URL: <https://www.google.com/> (дата звернення 04.03.2024 р.).
16. Програма Skype. URL: <https://www.skype.com/uk/> (дата звернення 04.03.2024 р.).
17. Сервіс *Cасoo*. URL: <https://apix-drive.com/ua/cacoo> (дата звернення 04.01.2024 р.).
18. Сервіс Flickr. URL: <https://Flickr.com> (дата звернення 04.01.2024 р.).
19. Сервіс Google Meet. URL: <https://meet.google.com/> (дата звернення 04.03.2024 р.).
20. Сервіс Miro. URL: <https://robotdreams.cc/uk/blog/198-udobnyh-servisov-dlya-sozdaniya-blok-shem> (дата звернення 04.02.2024 р.).
21. Сервіс Moodle. URL: <https://moodle.org/> (дата звернення 04.03.2024 р.).
22. Сервіс Zoom. URL: <https://zoom.us> (дата звернення 04.03.2024 р.).
23. Соціальний сервіс Slide Share. URL: <http://www.slideshare.net> (дата звернення 04.03.2024 р.).
24. Соціальний сервіс Youtube. URL: <https://youtube.com> (дата звернення 04.03.2024 р.).
25. Соціальний фото-сервіс Pinterest. URL: <https://www.pinterest.com/> (дата звернення 04.03.2024 р.).
26. Українська пошукова система. URL: <https://search.com.ua/> (дата звернення 01.03.2024 р.).
27. Український освітній онлайн-портал для педагогів «На Урок». URL: <https://naurok.com.ua> (дата звернення 04.02.2024 р.).
28. Фахове видання. Електронний журнал «Вихователь-методист дошкільного закладу» URL: (<https://emetodyst.mcfr.ua>) (дата звернення 04.03.2024 р.).
29. Цифровий інструмент. URL: <https://creately.com/ru/lp/> (дата звернення 04.03.2024 р.).

II. Способи пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину.

2.1. Прийоми віртуального пізнання.

Прийоми віртуального пізнання розроблено з метою формування здатності дитини свідомо сприймати віртуальну інформацію (цифровий контент або цифровий освітній контент), що дозволяє відобразити стани, властивості, характеристики предметів, людей, ситуацій та взаємозв'язки, закономірності їхнього розвитку та існування, які варто використовувати у спільній діяльності з дітьми дошкільного віку під час перебування у цифровому середовищі. Ці прийоми ми розглядаємо, як способи підтримки взаємозв'язку між діями дитини та дорослого у цифровому освітньому середовищі, що стосуються їх діяльності у віртуальному та реальному світах на засадах психологічного аналізу діяльності, взаємозв'язків між компонентами діяльності.

Існує пізнавальний мотив (А), загальна мета (В) – (Що має бути досягнуто?), визначено способи (С) – (У який спосіб має бути досягнуто?), які визначаються не метою, а об'єктивно-предметними умовами її досягнення. Дитина та дорослий мають здійснити дії (Х), що відповідають меті, даній у визначених умовах (Д). Дії (Х) відповідають меті і маючи в основі мотив, утворюють власне пізнавальну діяльність, що підкорена загальній меті (В). До умов (Д) відносимо існування цифрового освітнього контенту, цифрових засобів та інших матеріалів, потрібних для розгортання пізнавальної діяльності дитини під час гри або завдання, ситуації. Тож між цих компонентів, прийоми пізнання віртуального та реального світів відносимо до способів (С), як об'єктивно-предметних умов досягнення загальної мети, що розроблені для підтримки взаємозв'язку між діями (Х) дитини та дорослого у цифровому освітньому середовищі. Взаємозв'язок між діями дитини та дорослого перебуває в межах пізнавального мотиву, який маємо підтримувати та розширювати під час пізнавальної діяльності; приймає на себе дію умов (Д), перебуває під впливом загальної мети (В), яка опосередковано утримує дорослого в своїх межах. Взаємозв'язок між діями дитини та дорослого утворює відношення між мотивом і дією, діями і пізнавальною діяльністю, діями і загальною метою; підтримує послідовність розвитку пізнавальної діяльності, що підкорена загальній меті. В такій пізнавальній діяльності дії дітей та дорослих відповідають загальній меті і мають скеровуватися дорослими, бо змінюючи умови, змінюються відповідно дії.

Підтримку взаємозв'язку між діями дитини і дорослого забезпечено прийомами пізнання віртуального та реального світів, з огляду на процес спів дії дорослого і дитини у цифровому освітньому середовищі.

Розглянемо на прикладі використання технологічної картки (допоміжної) пізнавальну ситуацію «Про їжачка» (для дітей 6-й року життя), взаємозв'язок між діями дитини та дорослого, які потрібно підтримувати упродовж всього спілкування та процесу залучення дитини до пізнавальної діяльності за використання прийому «звернення до пам'яті дитини», розгортання діалогу. Мають бути дії дорослого:

- 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;

- обрати із тематичних дидактичних кейсів відповідний цифровий освітній контент;

- обрати час та місце, що створять сприятливе розвивальне середовище для позитивного спілкування;

- обираємо прийом «звернення до пам'яті дитини» відповідно до мети діалогу. «Пам'ятаєш, як ми знайшли їжачка в парку. Він поспішав. Дивись, як цей їжачок схожий на нашого, якого бачили в парку. Чому не схожий? Давай розглянемо разом» – звертається дорослий до дитини;

- розпочато спілкування у спів дії у цифровому освітньому середовищі за врахування способів використання цифрового освітнього контенту (обрано спосіб використання ЦОК, як основу для спів дії дитини та дорослого) / розглядаючи ЦОК (їжачок одягнув на голочки грибочки та ягідки – сунички), спитати у дитини, що ще може вдягнути на голочки їжачок, якщо він прийде на нас? Знайти ягоди, фрукти для їжачка. Для чого їжачку гриби, фрукти на голочках?, чекаючи варіантів та способів їх перевірки;

- спостерігати за дитиною, за розвитком її психічних пізнавальних процесів у спів дії з Вами;

- спостереження за діями дитини під час її діяльності у цифровому середовищі або в реальному житті у ході залучення дитини до роздумів та пошукових дій, виходу із ситуації; демонстрації дитиною процесу «вдягання» їжачка; звернення дитини до власного досвіду спостереження за їжачком у парку; розігрування зустрічі дітей та їжачка, заготівля ягід, фруктів для голочок;

- завершити процес спів дії у цифровому освітньому середовищі особистою рефлексією. Дитина вирішила проблему (її залучено до вирішення ситуації, запропоновано їжачку ягоди та фрукти. Вони йому потрібні, щоб отримати вітаміни та корисні речовини через гілочки).

Розглянемо дії дитини:

- знаходиться в пошуках діяльності. Зацікавилась зверненням дорослого до її власного досвіду відвідування парку, спостереження за діями їжачка; також їй цікавими стали дії дорослого, бо він шукає щось у гаджеті. Підходить, питає, розглядає, спостерігає за ситуацією, бачить готовність дорослого до спілкування з нею;

- на звернення дорослого, сідає поряд і виявляє або не виявляє готовність до спілкування/готова до спілкування;

- дитина вся у ЦОК, коли тримає в руках гаджет, розглядає їжачка, слухає, має бажання ще раз переглянути, вона задовольняє потребу у спілкуванні з важливою людиною у її житті, потребу перебувати у віртуальному світі, яка обмежена правилами дорослих;

- підтримує діалог за звернення до дорослого до її власного досвіду відвідування парку, спостереження за діями їжачка, за діями їжачка на відео у смартфоні, порівнює їжаків, звертається до власного досвіду сформованого

уявлення про життя їжаків у природі та використовує його;

- активізується пошуками ягід, фруктів для їжачка, збирає їх у кошик, щоб віднести у парк; у такий спосіб забезпечує потребу діяти, вибирати, готувати, яка підтримана відвідуванням парку, спостереженням за їжачком;

- замислюється над питанням: для чого потрібні їжачку ягоди та фрукти на голочках? Шукає відповіді. Знаходиться на виході із спілкування, однак потреба перебувати у віртуальному світі підтримується дорослим – треба знайти відповідь на питання;

- знаходить відповідь (у дитячій енциклопедії, цифровому освітньому середовищі, звертається до дорослого). Перебуває на виході із спілкування, однак потреба діяти не задоволена повністю, бо загальна мета дитини здійсниться тільки у парку, коли вона принесе фрукти та ягоди для їжачка, зніме відео або зробить фото про свої дії, щоб ще раз побувати у віртуальному світі.

Цей приклад доводить, що діяти разом із дитиною та одночасно перебувати у цифровому освітньому середовищі є процес, який потребує від дорослих уявлень про методи навчання за джерелами знань та практичні методи навчання, методи навчання за типом пізнавальної діяльності, які ми подали у «Картотеці способів пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину (до технології методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього і дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі)».

Картотека складається на сьогодні із 30 карток, що відмічені номером. Цей номер потрібен для подальшої дії з картками та їх змістом під час вибору ситуації використання ЦОК та спілкування з дітьми. Картки наповнені змістом, який розкриває методи пізнання реального світу – світу, в якому живуть і розвиваються діти раннього та дошкільного віку в умовах закладів дошкільної освіти та родини. Це перша частина карток. Це картки за номером від 2-гої по 16-ту.

Друга частина карток, за номером від 17 по 24, розкриває прийоми пізнання віртуального світу, які за певної життєвої ситуації, у поєднанні із методами і прийоми пізнання реального світу, дозволяють дорослим (педагогам та батькам) залучити дитину до віртуального світу, зберігаючи її розвиток.

Прийоми, які подано на картках під № 17-20 частково розкриємо нижче.

До прикладу. Ви обрали ситуацію: екскурсію до весняного парку. Така ситуація передбачає, як для педагогів так і для батьків, спільний процес підготовки (вибір мети, об'єкта спостереження, засобів для спостереження і фіксації самого спостереження, умов в яких знаходиться об'єкт, визначення маршруту, вибір гаджетів та інші кроки, які у своїй сукупності є суголосними із прийомом пізнання віртуального світу «*підготовка*» (*preparation*), про який йде мова у картці за номером № 17.). Відповідно Ви обираєте *метод спостереження* – картка № 2. До того ж можемо обрати картку за № 18 в якій подано прийом «*звернення до пам'яті дитини*» – відображення минулого досвіду дитини або запам'ятовування, збереження, відтворення досвіду. Таким чином Ви вибудовуєте процес спостереження, підкріплений перебуванням дитини, діями дитини у реальному та віртуальному світах.

Перебування дитини у реальному світі – це її реальне знаходження у парку, запропонований або самостійний вибір об'єкта спостереження, вибір засобів для спостереження, які є в арсеналі дорослого (рамок для картин, окулярів без скла, музичного супроводу, операцій із гаджетом (фото, відео, їх збереження, відтворення; знаходження і відтворення фото, відео з минулого часу, обмін фото і відео з родиною, друзями).

Реальні дії дитини – це огляд об'єкта спостереження, визначення його властивостей, кольору, структури, складу, уточнення взаємозв'язків, які зумовлюють його існування у реальному світі.

Віртуальні дії дитини – перетворення фото з об'єктом природи у вітальну листівку, зміна пори року на фото та інші дії, які доступні за використання програм, додатків (застосунків), що пропонує нам цифрове середовище.

У такій ситуації (екскурсія до весняного парку) варто використати прийом *«віртуального відчуття»* – як спосіб формувати здатність дитини відобразити окремі властивості предметів, що безпосередньо діють на органи чуттів (зорове, слухове). Це картка за № 19. До прикладу: спостерігаючи за бузком, який зображено на фото, що знаходиться в гаджеті, діти мають діяти і розповісти про свої дії та результати власної діяльності. Розповісти про бузок, про його бруньки, молоді гілочки, тверді та міцні гілки, можливо виміряти їх висоту, відчути аромат свіжості на бруньках, які можна ніжно тримати пальчиками. Ситуація передбачає вибір дитини і осмислення процесу спостереження, щоб виконати завдання дорослого. Чи може дитина діяти з бузком, який зображено на фото у гаджеті? Чи може застосувати програму, яка допоможе виміряти довжину бузкової гілочки, відчути ніжність бруньок. Далі звернення до живого об'єкту у реальному світі стане в нагоді, коли дитина замислиться над тим, що гаджет не може надати тієї інформації, яку дитина може отримати від об'єкта, коли діє з ним. А дитина має діяти! Підійти, оглянути, погладити молоді гілочки та міцні гілки, розповісти про бузок словами, які підкріплені емоціями захоплення, радості. Згадати аромат бузку. Сформоване позитивне відчуття, сприймання об'єкта природи, в даному випадку – куща бузку, ми переносимо на об'єкт (фото того ж куща), яке відкриваємо саме зараз у гаджеті, і надалі під час кожного наступного спостереження, яке наповнено новим змістом. Такий спосіб сприяє розвитку у дитини пізнавальних процесів та формуванню позитивного ставлення до перебування у реальному та віртуальному світах, вибору дитини – в якому світі я хочу перебувати саме зараз, з часом рішення: *«Я обираю те, що мені потрібно та для чого це мені потрібно»*.

Прийом «Я мислю» – спосіб формувати здатність дитини осмислювати сутність предметів та явищ, поданих у віртуальному світі. Це картка за № 20. Для осмислення дитиною сутності предметів та явищ, про які вона можемо знайти масив інформації у цифровому середовищі, їй потрібно використати власний досвід пізнання сутності предметів та явищ, про які вона отримує інформацію у реальному світі.

Відчуття та сприймання дитини перебувають у розвитку, коли наповнюються новим змістом, вони формують такий досвід. Маючи

відповідний досвід у своєму арсеналі, дитина вчиться порівнювати, аналізувати предмети, знаходити спільне і різне, визначати якісні характеристики, класифікувати, групувати предмети, звертаючись до власних надбань (знань, умінь, навичок), до власних дій з предметами, визначаючи мету, засоби її досягнення, спогади про позитивний результат своєї діяльності.

Досвід здійснення дії, досвід «перебувати у пізнавальній діяльності», дитина використовує для сприймання предметів, які знаходить у віртуальному світі. І у випадку, коли при порівнянні предметів у реальному та віртуальному світах, дитина отримує чіткий збіг, помічає мінімальну похибку у зображенні предметів, такий досвід сприяє осмисленню предметів, їх аналізу. Якщо збігу немає, дитина може прикласти предмет на зображення предмета на гаджеті, щоб порівняти, виділити частини зображення, які різняться за кольором, формою. Таким чином дитина вчиться діяти вже у віртуальному світі, скориставшись власним досвідом здійснювати дії у реальному житті.

З часом, їй простіше здійснювати дії у віртуальному світі, бо та діяльність не отримує динаміки розвитку. Дії повторюються, зацікавленість зникає, зміст вже не є захопливим. Дитина 3-4 років повертається до дій у реальному житті, щоб отримати новий досвід і перенести його потім у віртуальний світ, у власну віртуальну діяльність. Дитина вчиться обирати, діяти осмислено і ми маємо їй допомогти здійснити такий вибір між реальним і віртуальним світами.

Повертаючись до ситуації: екскурсія до весняного парку, ми використовуємо *прийом «Я мислю»* як спосіб формувати здатність дитини осмислювати сутність явищ, поданих у віртуальному світі. Явище появи дощу на куці або іншому дереві пояснити дітям через розгляд контенту, який у художній формі розповідає про дію крапельок всередині хмари, що постійно рухаються. Вони стикаються одна з одною, зливаються у великі крапельки. Якщо повітря більше не може їх утримувати, вони падають на гілочки у вигляді дощу. У такому випадку цифровий освітній контент, за доцільних коментарів педагога або батьків, наповнює досвід дитини про явища у природі, які маємо підкріпити розглядом енциклопедії, на сторінках якої подано реалістично зображені малюнки даного явища. Також варто обрати контент, що сформує у дитини науково виважене розуміння такого явища, яке у реальному житті діти можуть пояснити самі: водичка летить з хмарки і потрапляє на гілку (дитина піднімає в руці лісечку у формі хмаринки і виливає на гілочку бузку водичку, як дощик).

Прийом «поєднання» – як спосіб створення одного цілого простору (в приміщенні чи на свіжому повітрі), що утворить обставини, за яких дитина має вибрати та здійснити дії самостійно у реальному світі або віртуальному світі. Взаємний зв'язок між діями дитини (вибір – надання переваги) залишусь у реальному світі – буду працювати із книгою, піду у віртуальний світ – буду шукати інформацію у гаджеті.

Для приладу оберемо гру «Через місточок до віртуального та реального світів», яку проведено в рамках штурмового квесту для дітей та батьків. Метою гри є сформувати у дітей бажання самостійно обирати власне перебування у реальному чи віртуальному світах, розвивати пізнавальні процеси (сприймання,

мислення, увагу). У зверненні до дітей згадуємо про те, що зараз вони із батьками знаходяться у реальному світі (у дитячому садочку, на галявині, у груповій кімнаті) без гаджетів, а перейшовши через місточок до гаджетів, вже можуть потрапити у віртуальний світ тому, що їм потрібно знайти інформацію про квітку (про яку? Вони обирають самі). Запрошуємо їх визначитися, хто хоче бути у реальному світі і знайти інформацію про квітку в книзі, а хто хоче бути у віртуальному світі і знайти інформацію про квітку у сматфорні або планшеті. Саме тут батьки мають дослухатися до бажання дитини. Коли рішення прийнято і гравці визначилися, хтось залишився із книгою, а хтось пішов за гаджетом і відшукав інформацію про квітку. Далі пропонуємо повернутися в реальний світ (перейти через місточок тим, хто був у віртуальному світі, залишивши гаджети на столиках біля віртуального намету). Коротко повідомити інформацію про квітку для однолітків та батьків.

Гру продовжуємо. Тепер діти без батьків приймають самостійне рішення – залишаються або переходять через місточок для того, щоб ... вони думають і вирішують самі. Через деякий час запрошуємо їх повернутися в реальний світ (перейти через місточок тим, хто був у віртуальному світі, залишивши гаджети на столиках) і просимо їх пояснити для чого вони ходили у віртуальний світ і для чого брали до рук смартфони, що їм було потрібно у віртуальному світі?.

У такому процесі батьки є помічниками, вихователі є спостерігачами і слухачами. У кінці гри констатуємо можливість батьків і дітей самостійно приймати рішення про їх перебування у віртуальному світі із гаджетами за певної потреби. Тобто використовувати гаджети за потреби, відповідно і перебувати за потреби у віртуальному світі.

Приєм «випадкового поєднання» – спосіб створеного «випадково» (несподівано, непередбачено) простору (за умови застосування цифрових засобів), що залучає дитину до ситуації в якій вона має знаходитися у віртуальному світі. Варто поділити дії між дитиною та дорослим. Під час спілкування у дитини виникло питання: як пташечки (ластівки) звили гніздечко під дахом? Там є маленький отвір, як пташечки залітають в гніздечко? Дорослий пропонує переглянути ілюстрацію ще раз, дитина переглядає і не отримує відповіді; дорослий запитує дитину, яким чином або у який спосіб ми можемо ще побачити цей отвір у гніздечку? Пропонує скористатися планшетом або смартфоном, зняти панорамне фото або відео із гніздом ластівки і розглянути його ближче, побачити, яким чином ластівки потрапляють у гніздечко. Забезпечуємо взаємний зв'язок між діями дитини (надання переваги віртуальному світові – буду діяти, щоб задовольнити потребу і дізнатися відповідь на своє питання тільки після розгляду відео з пташкою).

Приєм «збігу обставин» – спосіб, який занурює до випадкового збігу обставин, які «виготовлені» батьками/педагогом, коли дитина самостійно обирає дії. Ці дії можливо здійснити без використання цифрових засобів або тільки із використанням гаджетів під час перебування у цифровому середовищі. Взаємний зв'язок між діями дитини (осмислені дії, що визначають вихід дитини із віртуального світу у реальний світ з метою здійснення нових пізнавальних

дій, наповнення власного досвіду пізнання у реальному світі та надалі його перенесення у віртуальний світ).

До прикладу: у ході штурмового квесту діти і дорослі – всі переходимо через місточок і потрапляємо у віртуальний намет на дитячому майданчику (музичній залі, груповій кімнаті) в якому є комфортні місця для дітей та батьків, педагогів для того, щоб переглянути мапу у цифровому форматі, фрагменти відео записів ігор дітей із батьками, продуктивної діяльності, процес здійснення власного вибору дітей.

Зазначимо, що віртуальний намет має функціонувати. Він може переміститися в приміщення, змінити зовнішній вигляд, проте його функція як осередку, що імітує місце – віртуальний світ, в який діти можуть самостійно зайти за певної потреби та вийти із нього, перебувати у віртуальному світі деякий час (діяти на планшеті), має залишатися незмінною. Такі віртуальні намети батьки можуть створити в домашніх умовах та спів діяти, спілкуватися в них з дітьми за допомогою гаджетів, де буде комфортно всім. Спілкування з дитиною (діалогічне), яке формує потребу отримувати новий досвід пізнання, сприяє виходу дітей із віртуального світу у реальний, за умови залучення їх до пізнавальної діяльності, наповнення її новим змістом, що сприяє розвитку пізнавальних психічних процесів.

Прийом «схожості обставин» – спосіб, що дозволяє створити простір в якому будуть обставини, що сприятимуть діям дітей у підгрупах або в парах у реальному світі та у віртуальному світі (завдання, що об'єднує дії двох і більше дітей за використання гаджетів). Цей прийом використано у ході пізнавального завдання «Білий колір» (таблиця А).

Таблиця А

Технологічна картка (допоміжна)

Пізнавальне завдання «Білий колір» (6-й рік життя)	
<p>Структура</p> <p>Мета: 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>Хід: 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 насиченість кольорів, що утворилися, малювати далі на теми, запропоновані дорослими або власні.</p>	<p>Умови проведення за використання цифрового освітнього середовища</p> <p>- фарби, пензлі, вода у кількох стаканчиках, палітра та інші матеріали для малювання; папір.</p> <p>- планшет або смартфон;</p> <p>- посилання, яке взято із цифрового дидактичноокейсу: казка про кольори</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=8HCPeQacTz8; https://www.youtube.com/watch?v=UXnqKwg4ank (дата звернення 24.05.2024 р.);</p> <p>-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»);</p> <p>-спосіб використання цифрового освітнього контенту (як пізнавальне завдання).</p>
<p>Мета</p> <p>1. Загальна мета завдання, яку ставить</p>	<p>Співдії дитини та дорослих</p> <p>1. Співдії у ході самого завдання: підтримка</p>

<p>педагог перед собою: залучити дітей до сприймання кольорів, які дитина утворює самостійно. Перед дітьми: залучити дітей до дій із кольорами за допомогою ЦОК. 2. Мета (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>спілкування дітей упродовж всього завдання, застосування ЦОК; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату. 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 смартфоні, планшеті): підкорення контенту у такий спосіб, що залучає дитину до вибору та звернення до пам'яті в оточуючому її середовищі.</p>
--	---

Прийоми віртуального пізнання, дидактичні ігри та вправи, пізнавальні завдання та ситуації подано у технологічних картках (допоміжних) (див. Додаток А. Організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в освіті дітей раннього і дошкільного віку: *методичний посібник*. За наук. ред. С. А. Васильєвої. Івано-Франківськ: НАІР, 2024. 88 с.).

Варто відмітити досвід педагогів базових закладів дошкільної освіти у розробці та впровадженні пізнавальних завдань для розвитку психічних процесів у дітей раннього та дошкільного віку з використанням цифрового освітнього контенту: ЗДО № 1 «Лісова пісня» м. Ірпінь (Верба О.П., Жеревчук М.В., Лазаренко А.М., Левчук О.М., Миронюк О.М., Ніктіна З.Є., Яковенко Є.О.) і Житомирських закладів дошкільної освіти: № 25 (Анкудевич Т.В., Данилюк Л.В., Дубовська О.О., Годлевська А.С., Корнійчук Н.С., Лавренчук С.Є.); № 39 (Кравченко В.О., Малівська Н.М., Орихівська Л.М., Савченко Є.В.; Церпіцька Р.П., Шумкова Т.С.); № 43 (Михайлова В.С., Нечипорук А.Ю., Остапенко В.Д., Печенюк Я.О.); № 65 (Аврамчук О.П., Валєєва Н.О., Василівська Т.С., Генвальдт О.М., Гришко М.Ф., Курилюк І.В., Масалютіна О.В., Нікуліна А.О., Огороднічук М.Г., Савчук О.Л.); ЦРД № 68 (Лонська Л.М., Мацюк Л.М.); № 70 (Бичева Т.В., Гріб О.Л.); № 73 (Воїнова О.Л., Волинець В.В., Грицанюк С.В., Лаговська О.В., Мошківська А.О., Романовська О.О., Чувасова Ю.А., Чуєва О.С.).

2.2. Способи використання цифрового освітнього контенту в різних життєвих ситуаціях.

Створюючи систему цифрових освітніх контентів, батьки та педагоги передбачають існування у цифровому освітньому середовищі дидактичного потенціалу, який є рушійною силою для розвитку дітей раннього та дошкільного віку; враховують власне осмислене ставлення до розвитку дітей раннього та дошкільного віку/ власної дитини; системність у виборі та застосуванні цифрових освітніх контентів.

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) [1].

Розглядаючи існування цифрових освітніх контентів, що наповнені дидактичним потенціалом і є рушійною силою для розвитку дітей раннього та дошкільного віку, пропонуємо способи їхнього використання в різних життєвих ситуаціях.

Цифровий освітній контент використовуємо:

- як основу для спів дії дитини і дорослого;
- як елемент для ознайомлення дітей зі світом природи, суспільним життям, соціальним оточенням, моральними нормами;
- як пізнавальне або художньо-естетичне завдання;
- як пізнавальну ситуацію, яку вирішуємо разом засобами образотворчого мистецтва або іншими засобами;
- як свідомий вибір дитини під час пізнавальної, самостійної художньої або іншомовної діяльності;
- як основу для підкріплення інтересу дитини до пізнання, прагнення до художньо-естетичної, іншомовної діяльності;
- як основу для формування потреби у пізнавальному, художньо-естетичному, іншомовному розвитку;
- як засіб формування ставлення дитини до сюжету, образу героїв казки, мультфільму, пісні, танцю, ілюстрації, картини, іноземної мови;
- як рушійну силу до дії з предметами у різних життєвих ситуаціях, вибору ролі у грі, соціальній ситуації; до спільних дій, що передбачають перебування дитини і дорослого у цифровому освітньому середовищі.

Розкриємо способи використання цифрового освітнього контенту на прикладі дидактичних ігор, дидактичних вправ, пізнавальних завдань та пізнавальних ситуацій для дітей раннього та дошкільного віку, які подано (див. Додаток А. Організаційно-педагогічні умови залучення батьків до використання дидактичних можливостей цифрового середовища в освіті дітей раннього і дошкільного віку. Методичний посібник. За наук. ред. С.А. Васильєвої. Івано-Франківськ. НАІР, 2024. 88 с.).

У дидактичній грі «Що змінилося» маємо загальну мету, що ставить педагог або батьки перед собою: 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 контент для здійснення порівняння предметів. Дітям/дитині повідомляємо, що будемо спільно діяти,

розподіливши між собою дії. Мета (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї гри): створити ЦОК для розширення досвіду дітей про предмети, дії з ними, процес їх сприймання і наповнення предмета новим змістом.

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, 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 діяли в межах будиночку. У наступній грі змінити ролі дітей. *У даному прикладі використовуємо цифровий освітній контент як основу для спів дії дитини і дорослого.* Результатом гри стає сформованість уявлення дітей/дитини про предмети, з якими вона діє у будиночку та у ЦОС (спираючись на ЦОК, який діти разом із дорослими створили самі – фото предметів).

У дидактичній вправі «Збери квіточку» загальна мета, яку ставить педагог перед собою: 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. Дітям повідомляємо, що будемо пізнавати та діяти за допомогою ЦОК. Мета (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї вправи): обрати ЦОК для згуртування та зосередження дітей до дії з частинами предмета, до процесу сприймання і відтворення предмета.

Запрошуємо дітей до цифрового освітнього контенту, який пропонує гра «Квіточки». Далі пропонуємо 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. Відповідно під час спілкування діти і дорослий вносять корективи у формування квітки як на фото. Однак, за бажання дитини, пелюстки можуть залишитися або бути такими, якими вона їх бачить. *У такому прикладі використовуємо цифровий освітній контент як елемент для ознайомлення дітей зі світом природи.*

У пізнавальному завданні «Чутливі пальчики» загальна мета, яку ставить перед собою педагог або батьки: залучити дітей/дитину до сприймання власної тактильної чутливості, пошуку шляхів пізнання предмета. Дітям повідомляємо, що будемо діяти із предметами за допомогою зображення, що пропонує ЦОК. Мета (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір

цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цього завдання): обрати ЦОК для звернення до досвіду дітей, які не раз гралися із розвивальною дошкою і мають тактильний досвід.

Пропонуємо дітям впізнати та назвати предмети, які зображені на фото (на екрані гаджета). Повідомляємо, що ці предмети раптом опинилися у маленьких мішечках; пропонуємо дітям взяти по мішечку, мішечок не розв'язувати; розпізнати, що за предмет у мішечку, назвати його та розповісти про його місце на розвивальній дошці, із якого матеріалу виготовлений, показати його та цій дошці. *У такому прикладі використовуємо цифровий освітній контент як пізнавальне завдання.*

У пізнавальній ситуації «Кожному кролику по морквинці» загальна мета, яку ставить педагог перед собою: залучити дітей до вирішення ситуації, сприймання навколишнього життя, за використання власного цифрового освітнього контенту. Дітям повідомляємо, що будемо здійснювати пошукові дії та дії піклування за використання та допомоги ЦОК. Мета (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для ситуації): обрати ЦОК для звернення до дітей, з метою прояву пошукових дій у реальному світі.

До дітей прийшли кролики (іграшки), у кожного із них по морквинці у лапках. На екрані гаджета 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. Діти мають запропонувати рішення. Пропонуємо засоби для рішення, витримавши деякий час: шукаємо морквинки, знаходимо їх і повертаємо кроликам; де шукати? Йдемо до магазину і купуємо разом із мамою, але мама прийде тільки ввечері, а кроликів треба нагодувати зараз; ліпимо морквинки із глини і пригощаємо кроликів; інші варіанти. Залучаємо дітей до пошуків / купівлі / виготовлення. У результаті отримуємо: кролики ситі, діти вирішили проблему (діти залучені до вирішення ситуації, рішення якої побачили на екрані гаджета). *У даному прикладі використовуємо цифровий освітній контент як пізнавальну ситуацію, яку розв'язуємо разом засобами цифрового середовища (або як частину пізнавальної ситуації, контент якої розширює уявлення дітей про їжу кроликів та процес піклування про них).*

У дидактичній вправі «Нова фігура» загальна мета, яку ставить педагог перед собою: 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. Запрошуємо дітей взяти участь у пізнавальній діяльності за допомогою ЦОК. Мета (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї вправи): обрати ЦОК для пізнання нової назви об'ємної геометричної фігури, відповідно її пізнання.

Пропонуємо 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, яка їх назва, не знають відповіді. Вихователь тримає в руках

планшет і чекає рішення дітей. Так як вони неодноразово вже застосовували цифрове середовище для пошуку потрібної інформації, то можуть самостійно запропонувати знову його використати для отримання відповіді. І отримують відповідь, називають ці фігури, розглядають їх у 3D форматі, порівнюють із реальними. *У цьому прикладі цифровий освітній контент використано як свідомий вибір дитини під час пізнавальної діяльності.*

У пізнавальному завданні «Підбери пару» загальна мета, яку ставить педагог перед собою: залучити дітей до сприймання власних дій, які пропонує гра у ЦОС. Пропонуємо дітям дії з предметом за допомогою зображення, що пропонує ЦОК. Мета (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.

Запрошуємо дітей переглянути відео (перша половина 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. *У такому прикладі цифровий освітній контент використовуємо як основу для спів дії дитини і дорослого; як рушійну силу до дії з предметами та до спільних дій, що передбачають перебування дитини та дорослого у ЦОС; як пізнавальне завдання).*

У дидактичній грі «Склади зображення» загальна мета, яку ставить педагог перед собою: 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. Залучаємо дітей до пізнавальної діяльності за допомогою ЦОК. Мета (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї гри): обрати ЦОК для розширення досвіду дітей про предмети, дії з їхніми частинами, процес їх сприймання і наповнення предмета змістом, що суголосний ЦОК.

Пропонуємо 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). Результатом гри є сформованість уявлення дітей про частини предмета, з яким вона діє (спираючись на ЦОК, який діти застосовують на власний вибір). *Даний приклад демонструє використання цифрового освітнього контенту як основи для формування потреби у пізнавальному розвитку.*

У дидактичній вправі «Кімнатні квіти» загальна мета, яку ставить педагог перед собою: вправляти дітей у діях, які формують позитивне ставлення до об'єктів природи; розвивати у дітей зорове сприймання, довільне запам'ятовування, спостережливість, мову. Формувати потребу діяти в реальних умовах за використання ЦОК. Залучаємо дітей до пізнавальної діяльності за допомогою ЦОК. Мета (у змісті якої існує звернення до

цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту (ЦОК) саме для цієї справи): обрати ЦОК для пізнання нових дій творення.

Запрошуємо дітей 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 рослина відчула дитячу допомогу і піклування про неї. Пропонуємо дітям переглянути відео сюжет та обрати матеріали для догляду, здійснити дії по догляду, милуватися власною доброю справою. *Цей приклад показує використання цифрового освітнього контенту як засобу формування ставлення дитини до об'єкту природи.*

Для використання цифрового освітнього контенту в різних життєвих ситуаціях (вдома, у дорозі, у супермаркеті, на родинному святі, на відпочинку, у безпечному місці, під час гри) пропонуємо батькам дотримуватися:

- державних санітарних правил та норм, методичних рекомендацій;
- контролювати дії дитини, в руках якої знаходиться гаджет, планшет;
- наповнити цифровий пристрій цифровим освітнім контентом та методичним супроводом до нього з метою застосування у різних життєвих ситуаціях;

- обирати безпечний цифровий освітній контент для розвитку психічних процесів дітей;

- в умовах активної підтримки рідними та близькими дій дитини у цифровому середовищі, обрати шлях активного застосування гаджетів (довірити дитині фото, відео репортаж святкування дня народження; створити пейзажний калейдоскоп, перебуваючи на відпочинку; обрати коротку, але цікаву гру, перебуваючи у супермаркеті; слухання казки, перегляд мультфільму удорозі із активним спілкуванням за змістом казки, мультфільму; у безпечному місці (під час тривоги) налагодити спілкування, залучивши дитину до цифрового освітнього контенту, який є новим, бути поряд; під час гри використати ЦОК (пісні, мінусовки, музичні твори, класичні музичні твори, зображення картин));

- дотримуватися вікових та психофізіологічних особливостей дитини, пам'ятаючи про її розвиток кожної хвилини, які б життєві ситуації зустрічалися.

Практика застосування цифрового освітнього контенту батьками та педагогами, дітьми дошкільного віку стверджує, що спільно підготовлені та проведені майстер-класи впливають на розвиток дітей у цифровому освітньому середовищі.

До прикладу: пропонуємо спільний майстер-клас «Користь гаджетів. Ми обираємо цифровий освітній контент».

Мета зустрічі: зосередити увагу родин на перевагах використання гаджетів для спілкування дітей на відстані, підтримки дружніх взаємин, позитивного настрою.

Для проведення спільного майстер-класу для дітей, батьків і педагогів варто:

1. Запросити батьків із дітьми середнього та старшого віку на майстер-клас (мають при собі гаджети).

2. Забезпечити умови його проведення: групова кімната, музична зала або тіньові навіси на майданчику, столики, лави (стільці) для учасників майстер-класу, папір, кольорові олівці, по-можливості фарби і поролонові губки зручні для руки дитини. Долучити родини у цифровому форматі, який є зручним для батьків, що не можуть приєднатися offline.

3. Розпочати спілкування зі звернення до родин, яке перейде до спілкування у цифровому середовищі.

Вихователь:

-До нас завітали батьки і діти. Просимо батьків бути уважними, а дітей допомагати батькам. Ми вирішили скористатися цифровим середовищем та обрати цифровий освітній контент для спілкування у ході майстер-класу. Тож я скористаюся тематичним дидактичним кейсом і оберу для спілкування цифровий освітній контент (зміст), (вихователь обирає на гаджеті мультфільм або казку у змісті якого розповідається про дружні стосунки дітей). Я надсилаю посилання у Viber-групу і Ви отримуєте посилання. Знаходите мультфільм (казку) тривалість 3-5 хвилин. Давайте переглянемо разом, використовуючи гаджети. Перегляд.

Вихователь:

-Як добре мати друга. Він допоможе, підтримає, поділиться, буде грати, спілкуватися. А ви (звернення до батьків) знаєте, хто є другом Вашої дитини? Діти, а Ваші мами знають Ваших друзів? Пропоную Вам, діти, розказати про свого друга або друзів. Також:

-надішліть для друга привітання, яке оберете на гаджеті. А мами Вам допоможуть, коли є потреба;

-розкажіть про друга фарбами (папір, фарби, губки, вода, пензлі) або намалюйте його (папір, олівці кольорові та інші матеріали);

-придивіться, якого кольору у Вашого друга очі?

-сфотографуйте свого друга на гаджет;

-сфотографуйте себе та Ваш малюнок та надішліть своє фото другу з посмішкою та сонечком;

-якщо Ваш друг поряд, подаруйте йому свій малюнок, або обміняйтесь малюнками.

Ось Ви розповіли про свого друга або друзів, привітали їх. Думаю Ви зрозуміли, що на відстані, скориставшись гаджетами, можна підтримувати дружні стосунки.

Розглянемо нижче приклад реалізації цифрового освітнього контенту у ході спільного майстер-класу «Гаджети. Правила».

Мета зустрічі: розкрити значення правил для користування гаджетами у родині, звернувши увагу на досвід дітей та батьків.

Для проведення спільного майстер-класу для дітей, батьків і педагогів варто:

1. Запросити батьків і дітей середнього та старшого віку на майстер-клас (мають при собі гаджети).

2. Забезпечити умови проведення: групова кімната або музична зала, тіньові навіси на майданчику, столики, лави (стілці) для учасників майстер-класу, за потреби: папір, олівці кольорові, фломастери, папір для виготовлення маркерів А-5 або А-6 формату (розмір, форма на Ваш розсуд) для кожної родини по 7 шт.; маркери, які виготовили діти разом із педагогом демонстраційні, формат А-3 або А-4 – 7 шт. На маркерах обов'язково вказати дитячу діяльність; час, який має дитина для діяльності у цифровому середовищі – гаджеті, колір та інші правила.

3. Долучити родини в online форматі, який є зручним для батьків, що не можуть приєднатися offline.

4. Попередня робота: бесіда з дітьми про правила, якими вони користуються вдома, в дорозі, у супермаркеті, на родинному святі, на відпочинку, під час гри – при використанні гаджетів. Встановлення правил разом із дітьми; виготовлення маркерів (для демонстрації) та для користування гаджетами на одному із занять із образотворчого мистецтва. Проведення дидактичних ігор (див. Додаток А).

Вихователь:

-До нас завітали батьки і діти. Просимо батьків бути уважними, а дітей допомагати батькам. Сьогодні маємо можливість поділитися досвідом, який мають діти та батьки у дотриманні правил під час користування гаджетами: вдома, у дорозі, у супермаркеті, на родинному святі (дитина може фотографувати свято), на відпочинку (запис звуків співу пташок, фото квітів і т. д.), у безпечному місці, під час гри. Батьки обирають ситуацію, розповідають варіант користування гаджетом.

Вихователь:

-Діти, давайте познайомимо батьків із правилами, які ми встановили у ході спілкування та із маркерами, які їх позначають (7 маркерів – 7 дітей розповідають (2-3 речення про правило)).

Вам, шановні батьки пропонуємо поділитися власним досвідом встановлення і дотримання правил використання гаджетів у 7 ситуаціях. Розповіді батьків.

Далі пропонуємо батькам і дітям сфотографувати виготовлені маркери на гаджети для застосування в родині та домовитися про дотримання і використання даних правил.

Список використаних джерел

1. 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.

III. Досвід дітей та його застосування у цифровому освітньому середовищі.

3.1. Прийоми, що забезпечують зв'язок між реальним та віртуальним світами під час художньо-естетичної діяльності дітей.

Сьогодні діти дошкільного віку мають потреби, які можемо назвати цифровими, бо пов'язані вони із цифровим середовищем, віртуальним світом, в якому діти перебувають більшу частину свого дошкільного життя. Отже, це: потреба перебувати у реальному світі та віртуальному світі самостійно та разом із дорослими; 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 віртуальній діяльності – створенні віртуального продукту, яким можна поділитися, використовуючи цифрові засоби.

Застосуванню художньо-естетичного контенту в освітньому процесі сприяють сайти, платформи та додатки: learning, Розумники. Педагогічні ігри – захоплюючі навчальні програми, «Весела абетка»; авторські блоги, які ведуть педагоги-практики практики ЗДО України; «Левко», «Соняшник»; сайти Maluk.in.ua; «Казкар», «Дерево казок», «Нашим діткам»; дитячий портал «Пустунчик»; сайт «Baby-sos» «Аудіо книжки українською», канал «Освіта дитини XXI століття», сайти «Мамине сонечко», «Розвиток дитини» та презентації для дошкільників; дидактичний мультимедійний контент, «Країна мрій», «Дошкілля» (МОН України).

До питання інтеграції цифрових технологій та образотворчого мистецтва зверталися у наукових працях О. Воропаєва, М. Давидова, Д. Ігнатченко, П. Капустін, І. Колеснікова, Г. Крюкова, І. Кузьма, Л. Міщенко, О. Орлова, О. Попінова, К. Суятинова, І. Удовиченко, Л. Фамілярська, О. Чекан, О. Ясенев, педагоги-практики ЗДО України [1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9; 10].

Водночас питання забезпечення методичного супроводу процесу застосування цифрових інструментів, створення єдності між процесом малювання у реальному світі та віртуальному світі за використання прийомів, не розглядалося, не вивчалося. Цей факт дозволив звернутися, у ході наукового дослідження, до розробки та впровадження таких прийомів в освітній процес, реалізувати їх під час мініпроектів з дітьми, педагогами та батьками (див. 3.2.).

Дитина у віртуальному світі діє, використовуючи цифрові інструменти, які запропоновано цифровим середовищем. Діє разом із педагогами та батьками, бо дорослі грамотно залучають дитину до такого процесу, навчають, у який спосіб користуватися такими інструментами, визначають за якої потреби вони є доцільними, а коли можна обійтися і без них.

Для дорослих, які користуються ключами до кейсів та цифрового освітнього контенту, який обирають педагоги та батьки самостійно, що відповідають процесу «діяти певним чином», цей процес є легким і зрозумілим.

Діючи у віртуальному світі, дитина пізнає світ, реальну та віртуальну дійсність. У такому процесі відбувається не тільки її пізнавальний розвиток, а й

художньо-естетичний, що свідчить про якісні зміни у її відчутті і сприйманні, пов'язані зі активними, емоційними переживаннями явищ дійсності і мистецтва, які оточують дитину і залучають її до художньої діяльності у цифровому освітньому середовищі.

Художня діяльність передбачає перебування дитини у реальному та віртуальному світах, що об'єднують для неї можливості та здатність володіти прийомами малювання відповідно її віку, застосовувати їх у реальному та віртуальному світах. І якщо у реальному світі, в умовах ЗДО та родини, ми даємо дитині аркуш паперу, розмальовку, олівці, маркери, фарби та інші засоби, то у віртуальному світі – ми застосовуємо цифрові інструменти, додатки, якими наповнено цифрове середовище. Маючи смартфон чи планшет, графічний планшет та встановлений Google play, відкриваються можливості у малюванні пальчиком, стилусом із різними рівнями тиску та ін.

Однак, аналізуючи такі додатки, ми розуміємо, що мають існувати способи (прийоми), які об'єднують процес малювання у реальному житті із віртуальним малюванням.

Доступним для дорослих є можливість відкрити додаток «Просте малювання» для дитини і показати як пальчиком можна малювати на екрані планшета чи смартфона. Процес досить простий. За умови існування у Вашому смартфоні чи планшеті Google play, потрібно встановити додаток «Просте малювання». Натискаємо на «встановити», встановлюємо. Далі з'являється позиція «відкрити», відповідно ми відкриваємо встановлений додаток. Перед Вами та дитиною екран – фон для малювання, колір якого ми можемо змінити. Отже є екран, на ньому аркуш паперу, на якому ми бачимо внизу крапку. Якщо притулити до неї пальчик дитини і провести вгору або зробити круг, побачимо лінію або лінії, які з часом утворять малюнок із будь-яких елементів, ліній, крапок. До того ж у верхньому правому кутку ми знаходимо позначки, які означають заливку – коли ми «заливаємо» весь аркуш кольором, а лінії, з яких складається малюнок, можемо залишити білими, або обрати інший колір для ліній. Є позначка – гумка, ми можемо витерти все або тільки те, що нам потрібно, не подобається, варто змінити. Стрілочка існує для повернення аркуша у вихідний стан, на початок малювання або якоїсь частини малюнка. Три крапки відкривають варіанти роботи із малюнком: можна змінити колір фону, перед Вами з'явиться палітра. Дитина може обрати колір із палітри, який подано у кружечках або на вертикалі, яка є поряд. Нажавши пальчиком на ОК дитина отримує новий фон аркуша для малюнка. Також є позначка, яка дозволяє відправити готовий малюнок на Viber або створити галерею малюнків, поповнювати її. Є корзина, вона прибере зображення із аркуша; є білий квадрат, його активація дозволить дитині обрати колір ліній у малюнку, змінити його за бажанням.

Діти легко працюють у такому додатку, якщо у їхньому практичному досвіді є уявлення і знання про прийоми малювання в реальному житті, отримані на заняттях із малювання в ЗДО, під час самостійної художньої діяльності. Творча дитина здатна до задуму і його реалізації, вміє поєднувати свої знання, уявлення, передавати думки, переживання. У процесі образного

вираження своїх задумів у малюнку, що підкріплений словом під час художньої діяльності, зокрема малювання, дитина використовує прийоми малювання, які намагається перенести у віртуальну діяльність, до прикладу: у процес малювання у додатку «Просте малювання».

Уміння та навички малювання, отримані дитиною під час спеціального навчання (занять) стають в нагоді. Однак потреба малювати у такому додатку задовольняється тільки тоді, коли дитина володіє такими прийомами. Дитині третього року життя легко діяти у даному додатку. Бо лінії, кола, та інші форми, які вона малює пальчиком на аркуші паперу, легко відображаються на екрані планшета. Швидко опанування додатком та позиціями, які він пропонує, заохочує дитину до подальшого малювання. До того ж дорослі, які знаходяться поряд, розширюють тематику малюнків дітей у реальному світі, що підкріплює досвід дитини і дозволяє їй перенести його у віртуальний світ, у віртуальну діяльність. Такі моменти утворюють суперечність між потребою дитини перебувати у віртуальному світі, малюючи у додатку і сформованим вмінням переносити образ у віртуальний світ.

Додаток «Малюємо олівцем» встановлюємо на гаджет, відкриваємо у такий самий спосіб, як і «Просте малювання». Після його відкриття, ми бачимо кілька пропозицій, із яких обираємо «Креслення». Отримуємо полотно із різними активними позначками у його нижній частині. Є заливка, що пропонує на вибір фон для полотна/аркуша (15 кольорів), є палітра з пензлем, яка теж надає 15 кольорів для кольору ліній. А зображений олівець із лінією пропонує різну ширину лінії; стрілки вліво, вправо існують для корекції ліній. Якщо ми обираємо із палітри колір лінії чорний та білу заливку для фону, отримаємо контур малюнку, який можемо заливати, змінюючи колір ліній, кожного разу, як забажає дитина. Так само є позначка для відправки у Viber поділитися із рідними та друзями, зберегти у галерею.

Коло дій дитини у додатку розширюється, однак процес перенесення образу та процес формування нового образу у дитини та на полотні залишаються у суперечності. Дитині 4-го, 5-го року життя у цей час потрібне підкріплення у вигляді розмальовки із чіткими контурами предметів та образів, які пропонують сучасні реалістичні розмальовки, з якими діти вже працювали та отримали кінцевий продукт – малюнок, власний малюнок олівцями, простими або кольоровими, ілюстрації із книжок або додатки із розмальовками, які відповідають віку дітей та тематиці малюнків. Такі малюнки та чисті розмальовки мають бути поряд із дитиною, коли вона переносить образ, наприклад квітки або лисенята на полотно, діючи у додатку «Малюнок олівцем», «Креслення».

Додаток «In color» теж потрібно встановити та відкрити. Потім обрати ілюстрації, які дитина любить більш за все, із переліку поданих у додатку. До прикладу є прості, аніме, діти, тварини. Ми обираємо прості. Натискаємо ОК. Є квіти і птахи. Обираємо пташку. Це готовий контурний малюнок пташки, яка живе у природі і дитині насправді легко буде її впізнати і працювати із її образом. Угорі, справа, є позначка у вигляді руки та пальчика, натискаючи на яку, ми обираємо колір із тих кольорів, що подані під аркушем із пташкою. У

верхньому правому кутку є теж позначки, обравши їх, ми керуємо «залівкою» пташки, коли дитина притуляє пальчик на її хвостик чи крило, обираючи різні за бажанням кольори. Стрілочками ми змінюємо колір, повертаємося до початку дії; фон малюнка обираємо із запропонованих кольорів; натиснувши на пташку-позначку ми отримуємо повний малюнок пташки у рамі. Якщо ми натискаємо на позначки «текстура», «лінія», ми обираємо якість паперу, його тип або вид. До того ж кольори змінюються, утворюючи палітри відтінків кольорів: синій, зелений, жовтий, червоний, помаранчевий, пурпуровий, весна, розслаблюючий, рай, хмарки, монохронний. Також можемо поділитися готовим малюнком із друзями або рідними або створити галерею малюнків.

Можливості застосування досвіду малювання у дітей розширюються за рахунок вибору готових образів, їх контурного зображення, що виступає для дитини у ролі підтримки при перенесенні образів у віртуальний світ. Однак змістове наповнення готових образів не повністю відповідає пізнавальним потребам дітей, які час від часу мають повертатися у реальний світ і знаходити в ньому образи, щоб відтворити їх у додатках, зокрема таких як «Просте малювання» та «Малюнок олівцем. Креслення».

У всіх трьох простих додатках, які є доступними для користування дорослими разом із дітьми дошкільного віку, позитивні характеристики переважають, однак наповнення додатків не вирішує питання підтримки процесу поєднання або перенесення художньої діяльності дитини, як такої, у віртуальний світ із реального та прийомів зображення предметів, образів, їх контурів та наповнення кольорами. Процес поєднання, як ми його попередньо називаємо, потребує підтримки з боку дорослих.

Володіючи прийомами «available options for assistance» (відкритої можливості допомогти), зокрема *прийомом «маленьких кроків»*, педагоги та батьки отримують можливість допомогти дитині діяти і отримувати результат у віртуальному світі, забезпечуючи потребу дитини у малюванні на планшеті чи то смартфоні.

Означені прийоми відкритої можливості допомогти («маленьких кроків», «зміни кроків», «дотримання кроків») призначені для застосування педагогами, батьками, дітьми. Їх назва пов'язана із «кроками» дорослого та дитини, що вони здійснюють разом; доступністю сприймання дитиною змісту таких кроків, які демонструє і використовує дорослий; прийняттям таких кроків у власний досвід малювання дитиною.

Тож, батьки та педагоги, переглядаючи разом із дитиною або дітьми цифровий інструмент – застосунок, розподіляють зміст дій у такому додатку на частини – маленькі кроки, власне дії дитини. Це:

- попередній перегляд додатку та показ процесу малювання, тобто яким чином можна малювати від початку до кінцевого продукту – малюнку;
- далі повторний перегляд із зупинками відео, на яких, на думку дорослого, варто зупинитися, бо сам дорослий при першому перегляді та показі спостерігав за дитиною і зафіксував собі моменти, які були незрозумілими дитині, на яких варто зупинитися і проговорити (зазвичай це позначки для кольорів або для відправки друзям малюнка);

- далі повернення до початку цифрового додатку та обговорення із дитиною кожного маленького кроку – дії, яке може перейти у діалог, що складається із частинок відео та їх обговорення;

- далі дитина отримує планшет і сама починає діяти у додатку, малювати та ділитися малюнком із рідними та друзями під керівництвом дорослого. А дорослі спостерігають за її осмисленими діями, маленькими кроками до мети – створення малюнку.

Однак, ще є час до того моменту, коли дитина самостійно буде застосовувати ці додатки. Ми маємо скористатися тим часом, визнавши, що кожна дитина сприймає нове індивідуально. Одній дитині варто пройти всі кроки, про які йшла мова вище. Інша, з першої хвилини розуміє та вже малює, натискаючи пальчиком на кольори і лінії.

Тому педагоги та батьки користуються *прийомом «зміни кроків»*. Знайомлячи дитину із новим додатком (до прикладу «Малюнок олівцем»), у якому теж можна малювати і діяти з кольорами, виокремлюємо нові для дитини дії (те, нове, що надає цифровий додаток) і обговорюємо нові дії, звертаючись до досвіду дитини діяти у додатку «Просте малювання». Дитина має виокремити для себе нове, аналізуючи та порівнюючи власні дії та ті дії, що пропонує цифровий додаток. Таким чином вона змінює маленькі кроки, йдучи до своєї мети. Такі зміни вже позначені у цифровому додатку символами або знаками. Ми можемо їх перенести на папір, виготовити із картону і обирати їх як нові або вже ті, що знайомі для дитини під час пізнавальних завдань, які підкріплюються застосуванням прийомів «available options for assistance» (відкритої можливості допомогти).

Аналізуючи та обираючи нове у цифрових додатках, дитина спирається на власний досвід художньої діяльності (малювання) у реальному житті, а ми застосовуємо для цього процесу *прийом «дотримання кроків»*. Таких кроків виокремлюємо чотири:

-1-й крок: дитина має відповісти на питання: Що ти хочеш намалювати? Кого ти хочеш намалювати?

-2-й крок: дитина має обрати засоби для малювання (ті, що надає додаток та ті, якими вже володіє (прийоми зображення предметів, тварин, людей або ін.);

-3-й крок: дитина малює, її дії осмислені, вона думає і творить сама, іноді звертаючись до дорослого за допомогою у пошуку кольору або розгляду ілюстрації, яка знаходиться поряд;

-4-й крок: дитина сприймає і приймає власний результат (порівнює із бажаним образом, визначає різне, визнає зміни).

Застосування цифрових додатків є важливим кроком для дитини у пізнанні прийомів та методів малювання на планшеті, смартфоні. Поряд із цим використання прийомів «available options for assistance» (відкритої можливості допомогти) відкриває для дітей шлях поєднання (перенесення) уявлень та знань про прийоми малювання із реального світу у віртуальний світ, зображення знайомого образу у цифровому форматі, дії з ним.

Поряд із цим цей шлях отримує зворотний напрям, який спрямовано до дії у реальному світі. Дитина, отримавши досвід творення образу у віртуальному світі (від крапок, ліній до малювання, створення образу), отримує можливість перенести цей образ до реального, застосувати у реальному зображенні образів прийоми, які сприйняла та засвоїла, із віртуального світу.

До прикладу. Додаток «Krita» пропонує методи: змішування на полотні, глазурування, змішування розмазуванням, лісирування, змішування поза полотном, змішування кольорів у засобі вибору кольору (піпетка кольорів), змішування цифрових кольорів.

Пропонуємо дитині метод глазурування перенести на аркуш паперу, застосувавши разом прийом «запозичення». Виокремлюємо нові для дитини дії (новий метод малювання, що надає цифровий застосунок), обговорюємо нові дії. Маючи досвід нанесення мазків (до прикладу: у малюванні трипелюсткової квітки), запозичуючи метод, дитина має виокремити для себе нове, аналізуючи та порівнюючи власні дії та ті дії, що пропонує цифровий застосунок. Таку пропозицію супроводжуємо показом, демонструючи техніку глазурування. Кожен мазок дитина повторює за дорослим, самостійно наносить мазки, розглядаючи зміни у відтінках, прозорість шарів фарби, змішаної із водою. Підсилити прийом «запозичення» варто прийомом «маленьких кроків» та прийомом «дотримання кроків» тільки після тривалого його застосування.

У малюванні *глазурування* – накладання багатьох різних напівпрозорих шарів для створення суміші кольорів на полотні. Спочатку наносимо напівпрозорий шар на шар іншого кольору, з яким ми маємо намір змішати наш колір. Коли ми глазуруємо один колір іншим, ми отримуємо колір, який є певним чином проміжним між двома кольорами, отримуючи чудове зображення. Для глазурування обираємо спеціальний папір для акрилових фарб та акрилові фарби. Обираючи один або два кольори для змішування, дитина отримує деяку кількість відтінків, прозорість кольорів.

Тож зворотний напрям, який націлено до дії у реальному світі, з часом отримає динаміку, від якої залежить досвід дитини застосувати методи та прийоми малювання у реальному та віртуальному світах. Досвід творення образу набиратиме глибини та міцності, бо дотримується зв'язок між віртуальним та реальними світами з одного боку, а з іншого – дитина отримує досвід контрольованого розмежування власних дій у цих світах, в яких вона розвивається і живе.

Список використаних джерел

1. 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.

2. Ігнатченко Д. Візуалізація художніх образів у цифровій графіці. Кривий Ріг, 2023. 53 с. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/bitstream/123456789/7158/1C-19.pdf> (Дата звернення 12.10.2024.).

3. Капустін, П. Цифрове мистецтво та його вплив на традиційне мистецтво початку ххі століття. *Український мистецтвознавчий дискурс*, (2), 2022. С. 61–65. URL:

<https://doi.org/10.32782/uad.2024.2.7> (Дата звернення 02.10.2024.).

4. Колеснікова І., Орлова О., Цифровізація освітнього процесу у закладі дошкільної освіти. URL: http://www.innovpedagogy.od.ua/archives/2022/50/part_2/37.pdf (Дата звернення 04.07.2023 р.).

5. Кузьма І. Формування медіа грамотності дітей старшого дошкільного віку: теорія і технологія. Монографія. Тернопіль. Осадца Ю.В., 2019. 188 с.

6. Попінова О., Крюкова Г. Інтеграція технологій і образотворчого мистецтва.: від комп'ютера до цифрових медіа. *Вісник національної академії керіваних кадрів культури і мистецтва: науковий журнал. № 1. 2024. С. 260–265.*

7. Суятинова К. Формування цифрової компетентності дітей дошкільного віку. *Інноваційна педагогіка. № 44. Т.2. 2022. С. 148–151.*

8. Фамілярська Л. Інтеграція цифрових технологій в освітнє середовище закладу дошкільної освіти. Електронне наукове фахове видання «Відкрите освітнє е-середовище сучасного університету», (11), 174–183.

9. 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.*

10. Ясенев О. Вплив сучасних цифрових технологій на образотворче мистецтво. URL: https://elib.nakkkim.edu.ua/bitstream/handle/123456789/5034/Visnyk_2023_2-106-110.pdf?sequence=1&isAllowed=y (Дата звернення 02.10.2024.)

3.2. Мініпроекти для художньо-естетичного розвитку дітей раннього та дошкільного віку.

Розглянемо мініпроект «Галерея кольорів природи» в якому взаємодіють діти, батьки та педагоги. Основними структурними елементами реалізації мініпроекту є визначення мети: взаємодіяти з дитиною у цифровому освітньому середовищі задля її художнього-естетичного розвитку за використання прийомів «available options for assistance» (відкритої можливості допомогти); план реалізації мініпроекту, який обговорюється із батьками; терміни; коло учасників; форми презентації; організація груп і розподіл завдань між групами або в самій групі; визначення джерел інформації, цифрових інструментів, їх опанування у ході майстер-класів для батьків; підбиття підсумків; оформлення результатів у формі «Галереї кольорів природи» (галереї на смартфоні, плашеті, відео презентації – на вибір батьків).

Пізнавальні завдання, уведені до спільних мініпроектів з батьками та педагогами з метою застосування прийомів «зміни кроків» та «дотримання кроків», мають класичну структуру, введені до технологічних карток (допоміжних) в рамках технології методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі (С.А. Васильєва).

Обрані та залучені до мініпроекту учасники (батьки, педагоги), попередньо обговорюють вибір цифрового інструменту (застосунку), який є реальним та об'єктивно доцільним для застосування. Таким додатком було обрано Krita. Його опанування варто здійснити під час offline зустрічі батьків та педагогів у ході спільного майстер-класу. До того ж батьки отримали завдання обрати із запропонованих методів: змішування на полотні, глазурування, змішування розмазуванням, лісірування, змішування поза полотном,

змішування кольорів у засобі вибору кольору (піпетка кольорів), змішування цифрових кольорів – один, з метою опанування його з дитиною в умовах родини, застосувавши прийом «маленьких кроків», прийом «дотримання кроків».

У ході мініпроєкту введено пізнавальне завдання «Білий колір», для дітей 5-6 року життя, метою якого є 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. Педагог пропонує дітям переглянути відео, яке нагадує про можливості поєднання кольорів, 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 насиченість кольорів; щоб утворилися образи, що пропонує дитячий досвід, педагога, батьки.

Загальна мета завдання, яку ставить педагог перед собою: залучити дітей до сприймання кольорів, які дитина утворює самостійно; мета, яку ставить педагог перед дітьми: залучити дітей до дій із кольорами за допомогою цифрового освітнього контенту. Мета (у змісті якої існує звернення до цифрового освітнього середовища, вибір цифрового освітнього контенту саме для цього завдання): обираємо ЦОК для звернення до досвіду дітей, прояву пошукових дій у реальному світі.

Умови проведення, за використання цифрового освітнього середовища: фарби, пензлі, вода у кількох стаканчиках, палітра та інші матеріали для малювання; папір; планшет або смартфон; посилання, яке взято із цифрового дидактичного кейсу, застосування методів та прийомів пізнання віртуального та реального світів: прийом «Я мислю», картка № 20; прийом «Схожості обставин», картка № 24; «звернення до пам'яті дитини», картка № 18). Спосіб використання цифрового освітнього контенту – як пізнавальне завдання.

Співдії дитини та дорослих: у ході самого завдання, у діалозі: підтримка спілкування дітей упродовж всього завдання, застосування цифрового освітнього контенту; дотримання єдиної мети, вибору засобів та досягнення кінцевого результату. Співдії під час перебування дитини та дорослого у вправі, яка знаходиться у цифровому освітньому середовищі (на планшеті, смартфоні): підкорення контенту у такий спосіб, що залучає дитину до вибору та звернення до пам'яті в оточуючому її середовищі.

Після вирішення пізнавального завдання запропоновано дітям та батькам звернутися до цифрового інструменту, додатку Krita, змішати кольори, обираючи білу фарбу провідною, застосувавши *прийом «зміни кроків»*. Результати зберегти у цифровій галереї, презентувати, демонструючи один одному у цифровому форматі власні творчі здобутки – кольори природи, утворені у цифровому середовищі.

Розкриті на прикладі мініпроєкту та пізнавального завдання прийоми застосування цифрового інструменту (додатку Krita), підтримують процес перенесення художньої діяльності (малювання) дитини, як такої, у віртуальний

світ із реального з прийомами зображення предметів, образів, їх контурів та наповнення кольорами, сприяють художнього розвитку дитини в умовах ЗДО.

Мініпроект «Склади казку» передбачав звернення до досвіду дітей у складанні казок, головними героями яких можуть бути відомі для дитини герої або герої на вибір дитини, за підтримки дорослого.

Основними структурними елементами реалізації даного мініпроекту є визначення мети: взаємодіяти з дитиною у цифровому освітньому середовищі задля розвитку у неї художньої творчості – складання казок за використання можливостей штучного інтелекту; план реалізації міні проекту, який обговорюється із батьками; терміни; коло учасників (члени родини); форми презентації казки; визначення джерел інформації, ШІ як цифрового інструменту, його опанування в родинному колі (саме сервісу Kazka.fun); підбиття підсумків; оформлення результатів у сервісі Kazka.fun (на смартфоні, планшеті – на вибір батьків).

Розпочато мініпроект із ознайомлення батьків зі штучним інтелектом, як сервісом, у процесі бесіди, що передбачає створення казки для дітей 5-6 року життя. Така бесіда має підкріплення у формі короткого інформації, що розкриває психологічні засади формування у дитини здатності створити казку.

Здатність дитини створити казку ґрунтується на емоційному пізнанні при якому дитина відображає дійсність у формі емоційних образів. Народження образу відбувається в процесі сприймання художнього твору. Дитина співчуває герою і в неї складається емоційний образ взаємовідносин та подій, який вона сприймає. Зовнішня картина проблемної ситуації, яка відображена у казці поєднується із інтероцептивною картиною тих переживань, які викликає у дитини ця ситуація або інші ситуації, які були раніше. Співпереживання герою спочатку складаються як зовнішня, розгорнута діяльність співучасті в безпосередньо сприйраних подіях, які переживаються. Тільки потім вона переходить на внутрішній план – план емоційної уяви. У процесі співпереживання формується механізм емоційного попередження, який допомагає уявити та пережити події та відчуття героїв казки [1].

Визнаємо, що дитина, яка здатна видозмінювати, перетворювати, комбінувати власні уявлення, створювати на їх основі нові образи та ситуації; здатна уявляти події та послідовність їх розвитку (від початку до кінця дії), а також встановлювати залежність між окремими подіями, розповідати про них; яка вміє «входити» в уявні обставини – спів діяти з героями, використовувати відповідні виразні засоби мови для втілення цих образів – вона має продуктивну, змістовну, цілеспрямовану уяву, що свідчить про реальну здатність створювати казки.

Тільки за такої розвиненої уяви відкривається можливість залучити дитину до можливостей, які пропонує цифрове середовище, зокрема штучний інтелект (Kazka.fun).

Попередньо, до використання сервісів, які пропонує штучний інтелект, батькам важливо:

- опанувати такі сервіси без участі дитини;
- сервіс має відповідати віку дітей та її потребам, інтересам;

- знайти безпечні сервіси для дитини;
- створити самотійно казку у сервісі, обравши героя та сюжет, які потім, під час спілкування з дитиною, запропонувати їй, запевнившись у позитивному результаті;
- сервіс має бути перевіреном кілька раз, щоб не виникло непорозумінь у змісті та збоїв у алгоритмі роботи сервісу;
- мінімізувати залучення дітей до сервісів ШІ з метою збереження розвитку психічних процесів, особистості дитини;
- залучати дітей до сервісів ШІ у ході ситуацій, які передбачають взаємодію та спілкування (дитина-дорослий-дитина), де дитина є ініціатором спілкування під час застосування сервісів ШІ.

До прикладу, у змісті бесіди ми підводимо дітей до того, що створену казку без ШІ, ми намалюємо, запишемо на смартфон, надішлемо близьким людям або друзям. У такий спосіб ми забезпечуємо стійкість вибору дитиною головного героя, його друзів або помічників, подій, які з ними відбулися.

Далі ми пропонуємо дитині, за участі штучного інтелекту, *в домашніх умовах*, створити казку у сервісі Kazka.fun. Знайти відмінності у змісті, героях казок.

Для генерації казки варто зайти до сервісу Kazka.fun. Зареєструватися. Створити пароль. Створити свою казку. Обрати категорію (до прикладу «Космічні кораблі»). Відповісти на питання: хто твій головний герой? Які події трапляються у казці? Коротко описати сюжет. Натиснути на «Створити». Казку буде створено за лічені хвилини. Можна зайти до «бібліотеки зображень», «відредагувати свою казку», «посилання на казку». Скористатися позначками: «головна», «моя сторінка», «нові казки», «створити казку», «вийти». За наступної зустрічі поділитися казками у цифровому форматі, проговорити проблеми створення казки та прояви у дитини після порівняння змісту та героїв казок.

Мініпроєкт «Колекція» залучає батьків та дітей до спілкування під час розгляду і порівняння творів живопису. Досвід дітей у розгляді творів живопису, які передають зорові образи за допомогою нанесення фарб на поверхню (олійні фарби, гуаш, тампера та інших засобів техніки живопису) стає в нагоді, коли ми пропонуємо дітям та батькам порівняти (до прикладу) пейзажі українських художників Костянтина Крижицького «Захід сонця» або Сергія Васильківського «Український пейзаж» або Енріке Сімоне «Стежка в саду» або Джованні Сегантіні «Альпійський пейзаж» із пейзажами, створеними за використання можливостей штучного інтелекту, зокрема DALL-E 2.

DALL-E 2 – це одна з систем штучного інтелекту, розроблена OpenAI. Ця нейромережа може генерувати оригінальні зображення з текстових описів, які нагадують справжні картини. Щоб використати DALL-E 2, відкрийте нейромережу за посиланням; впишіть свій запит (якнайточніше) у полі; зачекайте, доки запит згенерується. Ви можете ввести текстовий опис зображення, яке хочете створити, і система її згенерує зображення на основі цього опису. Вхідний опис може складатися з кількох слів або докладного абзацу. Система штучного інтелекту використовує методи обробки природної

мови та комп'ютерного зору, щоб зрозуміти текстовий опис та створити відповідне зображення.

Тож після розгляду та опису одного із запропонованих творів живопису (пейзаж), вибору слів для його опису, які будуть використані у запиті, можемо звернутися до DALL-E 2.

Попередньо, до використання сервісу, який пропонує штучний інтелект, батькам важливо:

-сформувані емоційно-цілісне прийняття картини, детальне споглядання у зміст картини, осмислення на рівні узагальнення та творче цілісне сприйняття твору. Сприйняття у дитини спочатку є цілісним, потім відбувається осмислений аналіз та наступне цілісне сприймання твору на рівні синтезу;

-запропонувати дитині обрати картину;

-повідомити назву картини та прізвище, ім'я художника;

-розповісти про що написана картина (тема);

-що зображено на картині (зміст);

-які використано засоби виразності?

-що є самим головним в картині, яким чином воно виконано (колір, побудова, розміщення);

-що зображено навколо головного у творі та яким чином поєднані деталі;

-що прекрасного показав своїм твором художник?

-про що ви думаєте, дивлячись на картину?

-що згадуєте, дивлячись на картину?

З часом питання змінюються, стають більш загальними: про що картина? Чому думаєш, що так? Розкажи. Як би ти назвав картину? Чому саме так? Порівняй з авторською назвою. Який настрій викликає картина? Що особливого виділив художник, щоб ти це помітив і розглянув? Чи можеш створити власну картину за назвою, яку надав художник цій картині? Які в тебе є питання? Що тобі не зрозуміло?

Продовжуємо міні проєкт, створюючи колекцію картин за допомогою DALL-E 2. «Моя колекція» в DALL-E 2 – це місце, де можемо зберігати, керувати та переглядати зображення, створені системою штучного інтелекту. За допомогою «Колекції» можна відстежувати згенеровані зображення та впорядковувати їх відповідно до своїх уподобань.

У «Моїй колекції» можна зберігати зображення, створені за допомогою DALL-E 2, переглядати їх, класифікувати, розподілити зображення у потрібному порядку та редагувати їх, коли вам прийдуть нові ідеї. Ділимося колекціями у цифровому середовищі або під час зустрічей на спільних майстер-класах, враховуючи вікові особливості дітей та їх потребу використати ШІ.

Список використаних джерел

1.Борисова З., Н., Кузьменко В.У. Хрестоматія з історії дошкільної педагогіки. *Навчальний посібник*. Київ. Вища школа, 2004. 511 с.: іл.

IV. Роль батьків та педагогів у іншомовному розвитку дітей дошкільного віку.

4.1. Специфіка використання цифрового іншомовного освітнього середовища в родині.

У 2024 році прийнято Закон «Про застосування англійської мови в Україні» [4]. У статті 8. Англійська мова у сфері освіти, закону України «Про застосування англійської мови в Україні» зазначено, що:

держава сприяє громадянам України у вивченні, підвищенні рівня володіння англійською мовою шляхом:

-забезпечення застосування англійської мови в освітньому процесі для дітей раннього, молодшого дошкільного та середнього дошкільного віку в закладах дошкільної освіти;

- забезпечення обов'язкового вивчення англійської мови дітьми старшого дошкільного віку в закладах дошкільної освіти;

- створення умов для провадження діяльності з надання послуг з вивчення англійської мови суб'єктами освітньої діяльності;

-удосконалення стандартів відповідних рівнів освіти на основі шкали рекомендацій Ради Європи з мовної освіти (CEFR) [4].

Підтримка на державному рівні функціонування іншомовного середовища в ЗДО окреслює потребу формування ЦІОС в родині. В освітньому процесі для дітей дошкільного віку, що здійснюється в умовах родини, визначене середовище має бути осередком підтримки іншомовного розвитку дітей.

Іншомовне цифрове освітнє середовище в ЗДО, як підсистема 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 застосування та передбачає його поширення [11].

Водночас маємо факти розроблення іншомовних цифрових освітніх контентів (ЦОК) вчителями англійської мови-керівниками гуртків, що привнесені до авторських методик. Вони є цінними для освітньої діяльності, висвітлюючи суб'єктивне бачення процесу перебування дітей дошкільного віку в іншомовному цифровому середовищі.

Досвід батьків у формуванні цифрового іншомовного освітнього середовища (ЦІОС) в родині збагачується у процесі спілкування із вихователями, керівниками гуртків іноземної мови, педагогами, які викладають іноземну мову.

Процес такого спілкування зумовлює до розгортання ЦІОС у родині, коли дитина має відтворити отримані уявлення та знання, розуміння іноземної мови.

До того ж наукові розвідки та 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 з одного боку та зазначили про можливість створення цифрового іншомовного освітнього середовища в родині за методичного супроводу педагогів ЗДО, викладачів іноземної мови – з іншого [1; 3; 6; 7; 8; 9; 11; 12; 13; 14;].

Потреба батьків у підтримці та продовженні освітнього процесу, який передбачає іншомовний розвиток дітей удома, сформована. Це зумовлює залучення дітей і батьків у іншомовне цифрове освітнє середовище в родині.

З огляду на функції (комунікаційна, інформаційна, розвивальна, творча, координувальна, контрольна-аналітична) цифрового освітньо-виховного середовища закладу освіти, про які зазначено в Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі, цифрове іншомовне освітнє середовище в ЗДО має діяти та потребує динамічного розвитку у зв'язку з розширенням тематики занять, типів ігор, вправ, існуванням моніторингового дослідження, що вивчається вихователем упродовж навчального року (контрольно-аналітична функція) [5]. Водночас заявлене середовище має розширити власний вплив на формування цифрового іншомовного освітнього середовища в родині, шляхом ознайомлення батьків із тематикою занять, типами ігор, вправ, використанням методик, які застосовують педагоги на заняттях у гуртках англійської мови, з 2026 року будуть вихователі використовувати в освітньому процесі ЗДО.

Комунікаційна функція іншомовного цифрового середовища в ЗДО підкріплена єдиною метою здійснення освітнього процесу, освітньо-виховною взаємодією, увагою до пізнавальної, мовленнєвої активностей, формуванням потреби в дітей до спілкування іноземною мовою, розвитком психічних процесів, які беруть активну участь у слуханні, діалогічному й монологічному мовленні. Поряд із цим комунікативну функцію цифрового іншомовного освітнього середовища в родині мають підтримати батьки під час взаємодії з дитиною за існування комунікації з керівниками гуртків, вихователями у ході індивідуального консультування, забезпечення методичного супроводу.

Злагоджена підтримка педагогів ЗДО, дії керівника гуртка, активна участь батьків у створенні тематичних дидактичних кейсів для іншомовного розвитку дітей дошкільного віку сприяють наповненню кейсів іншомовним цифровим освітнім контентом відповідно до віку дітей, що є змістовим забезпеченням цифрового іншомовного освітнього середовища ЗДО та родини, до створення якого мають бути залучені і батьки.

Його відкритість і доступність для використання, розширює тематику освітнього процесу в домашніх умовах, забезпечує педагогічну підтримку батьків, що виявляється в можливості співдіяти з дитиною – увійти до іншомовного цифрового контенту за відповідним посиланням, обрати вид діяльності, слухати та промовляти, маючи правильний приклад для аудіювання й мовлення (інформаційна, розвивальна функції).

Авторські напрацювання вчителів англійської мови-керівників гуртків іноземної мови, в основі яких лежить особистий вибір методик, прийомів, цифрових дидактичних матеріалів, презентацій, відео занять, відео ігор, консультацій для батьків, вимагає координування з тематичними дидактичними кейсами, які можуть бути відкритими або закритими для користування вихователями, батьками.

Відкритість спонукає до оформлення авторського свідоцтва про право на твір, авторську розробку, які є оригінальними, що має бути визнаним передусім автором. Поєднання авторських розробок з обраними в цифровому середовищі іншомовними цифровими освітніми контентами, значною мірою має бути підтримано авторським правом на твір, у якому сам автор указує на розробку чи то змісту дидактичних матеріалів, чи візуально-зображувальної наочності, іншої оригінальної розробки та використаний новий цифровий освітній контент (творча, координувальна функції).

Відкритість полягає в передачі досвіду здійснення іншомовного розвитку дітей дошкільного віку керівниками гуртків – вихователям; у передачі досвіду організації та здійснення освітнього процесу педагогами-випускниками ЗВО за спеціальністю дошкільна освіта з правом викладання іноземної мови – вихователям ЗДО, які з 2024 року мають можливість опанувати іноземну мову (англійську) на курсах (початковий рівень), що розширює можливості методичного супроводу батьків у формуванні ЦІОС в родині (творча, координувальна функції).

З огляду на вище зазначені функції, процес використання ЦІОС в родині має специфіку, яка визначається:

- умовами воєнного стану в Україні;
- умовами перебування дитини та батьків поза межами нашої країни;
- рівнем володіння іноземною мовою у батьків;
- створенням осередку для ЦІОС в родині;
- можливостями батьків у застосуванні цифрових засобів для іншомовного розвитку дитини;
- сформованою потребою батьків в іншомовному розвитку дитини у дошкільному віці;
- інтересом батьків до процесу взаємодії з дитиною у ЦІОС в домашніх умовах;
- виявленою потребою дитини в іншомовному розвитку;
- існуванням цифрового іншомовного освітнього контенту;
- існуванням методичного супроводу ЦІОС в родині, що здійснюють вихователі.

Для формування цифрового іншомовного освітнього середовища в родині варто дотриматися змістового, організаційного, технологічного компонентів, які суголосні компонентам ЦІОС в ЗДО.

Змістовий компонент має:

- інформативно-цільовий критерій, що розкриває обізнаність батьків про завдання, методи, форми іншомовної діяльності дитини; сучасність, актуальність, різноманітність іншомовного освітнього контенту, його

інформативність, тематичну орієнтованість, лексичну наповнюваність;

-процесуальний критерій орієнтує батьків у мовленнєвих вміннях дитини, її здатності до аудіювання, діалогічного та монологічного мовлення; у визначенні стану комунікації та дії в іншомовному середовищі; існуванні вміння розуміти завдання, умову гри, планувати власну діяльність, діяти на рідній та відповідно іноземній мові; існуванні прояву взаємодії з дитиною під час спілкування рідною та іноземною мовою;

-контрольно-оцінний критерій орієнтує батьків у засобах контролю результатів іншомовної діяльності дитини.

Організаційний компонент цифрового іншомовного освітнього середовища у родині має:

-прогностичний критерій, який з'ясовує формулювання близьких та далеких цілей у батьків, вибір інформаційної основи для іншомовної діяльності дітей, ухвалення рішень;

-комунікаційний критерій орієнтує батьків у засобах, способах спілкування з дитиною за методичного супроводу педагогами у створенні цифрового іншомовного освітнього середовища в домашніх умовах;

-діяльнісний критерій орієнтує батьків щодо форм взаємодії, що об'єднують з дитиною у спільному процесі іншомовного розвитку в умовах родини.

Технологічний компонент цифрового іншомовного освітнього середовища в родині має:

-модульний критерій, що орієнтує батьків у технологіях аудіювання, діалогічного та монологічного мовлення для дітей дошкільного віку; досвіді використання іншомовних контентів;

-зовнішній критерій підтримує впевненість батьків в методичному супроводі, індивідуальному консультуванні вихователів, керівника гуртка англійської мови;

-внутрішній критерій вимірює якісні характеристики функціонування цифрового іншомовного освітнього середовища в родині відповідно до потреби батьків.

Варто зазначити, що батьки дітей дошкільного віку ознайомлені з ДСДО в Україні (варіативна складова, освітній напрям «Мовлення дитини. Іноземна мова»), статутами ЗДО (базових), у яких уточнені умови функціонування гуртків іноземної мови з огляду на накази й розпорядження директора ЗДО; мають уявлення про цифрове середовище, іншомовний цифровий контент, його використання у вигляді готової продукції (відео заняття, відеогра, відвідування сайтів, які пропонують вивчення англійської мови відповідно до рівнів володіння нею).

Потреба в оцінці іншомовного контенту в батьків сформована на початковому рівні, що зумовлено браком часу, довірою до педагога, незнанням англійської мови. Критеріями вибору іншомовного цифрового контенту для батьків є вік дітей, яскравість зображення, відомі герої казки або гри, використання готових для виконання ігрових завдань, дистанційне аудіювання, візуально-зображувальна наочність, дидактичні матеріали, які демонструються

під час відеогри, іншомовні цифрові дидактичні матеріали, які обрано фрагментарно [11].

Водночас батьки зацікавлені в отриманні консультативного спілкування, зміст якого має розкрити критерії й показники для оцінки іншомовного цифрового освітнього контенту з метою здійснення його доцільного вибору, розуміння та використання для іншомовного розвитку дітей в іншомовному цифровому середовищі родини.

Педагогічну підтримку батьки уявляють як систематичне, послідовне (участь, захист інтересів, прийняття поглядів батьків) урахування індивідуальних можливостей дитини до іншомовного слухання й говоріння педагогом, що сприятиме іншомовному розвитку дітей в умовах ЗДО та вдома.

Прояви бажання батьків до спільного створення іншомовного цифрового середовища в умовах ЗДО залишаються на початковому рівні, що спричинено відсутністю, на наш погляд, зворотного зв'язку з родинами дітей дошкільного віку з цього питання, пасивною участю всіх педагогів ЗДО в такому процесі, зосередженням відповідальності за створення цифрового іншомовного середовища в ЗДО на керівнику гуртка іноземної мови та вихователю-методисту.

Загальна потреба батьків в іншомовному розвитку дітей дошкільного віку визначає доцільним використання цифрового іншомовного освітнього середовища в родині за існування методичного супроводу педагогами ЗДО.

Нині для батьків та педагогів упроваджено методичний порадишник «Англійська мова в закладах дошкільної освіти: методичний порадишник для вихователів закладів дошкільної освіти», який надає практичні рекомендації щодо освітньої діяльності з англійської мови як вихователям, що мають досвід, так і тими, хто лише починає професійний шлях. Має додаткові матеріали за покликанням. У методичному порадишнику розкрито: особливості організації освітнього процесу, метод повної фізичної реакції, застосування органів чуття, урахування вікових особливостей, організація освітньої діяльності з вивчення англійської мови, організація освітнього простору, інструкції та вказівки як основа для розвитку самостійності дитини; особливості формування мотивації до вивчення іноземної мови в ранньому віці, використання рідної мови під час організації освітнього процесу з іноземної мови. Надано уваги моніторингу та оцінюванню успіхів дітей дошкільного віку; є практичні інструменти для організації освітнього процесу із іноземної мови, пісні, сторітелінг-розповідання історій, ігри, корисні вирази, приклади оформлення планів занять. Є підрозділи: «Професійний розвиток вихователя», «Поради для батьків» [10].

Список використаних джерел.

1. 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. URL:[https://doi.org/10.31865/2077-1827.2\(102\)2022.274886](https://doi.org/10.31865/2077-1827.2(102)2022.274886) (дата звернення 24.08.2023).

2. 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%20doshkilnoyi%20osvity.pdf (дата звернення 24.08.2023).

3. 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.

4. Закон України Про застосування англійської мови в Україні (від 04. 06. 2024 р. № 3760-IX). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/3760-20#Text> (дата звернення 24.08.2024).
5. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі. Національна академія педагогічних наук України. Київ, 2022. 51 с.
6. 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.
7. Матюха Г.В. Методика формування у старших дошкільників умінь усного спілкування англійською мовою : дис. ... канд. пед. наук :13.00.02. Мелітополь, 2008. 240 с.
8. 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.
9. 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.
10. Мочикіна М.В., Головань Д.О. Англійська мова в закладах дошкільної освіти: методичний поради́ник для вихователів закладів дошкільної освіти. Київ. Лінгвіст. 2024. 32 с.: іл.
11. 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. Київ: Інститут проблем виховання НАПН України, 2024. 88 с.
12. 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.
13. 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.
14. Шкваріна Т. М. Англійська мова для дітей дошкільного віку. Програма. Методичні рекомендації. Київ : Шкільний світ, 2008. 112 с.

4.2. Особливості здійснення вибору дидактичного матеріалу для іншомовного розвитку дітей дошкільного віку.

Шлях вибору дидактичного матеріалу для іншомовного розвитку дітей, за яким вихователь навчатиме дітей дошкільного віку розуміти англійську мову ґрунтується на принципах, що стосуються змісту навчання: зв'язку знань і вмінь із життям, науковості знань, системності (систематизації) знань, розвивальної спрямованості знань, доступності знань [8].

У самому дидактичному матеріалі є зміст (контент), що має активізувати дитину до пізнання, отримання знання із можливістю його використання. Контент має формувати у дитини пізнавальні вміння, необхідні для засвоєння і розуміння іноземної мови.

Розглянемо на прикладі дидактичного матеріалу ігрової вправи для дітей 4-5 років життя. Вихователь має можливість залучити дітей до пошуку серед такого матеріалу предметних картинок із зображенням сонечка, хмаринок, вітру, дощу, промовляючи їх назви іноземною мовою. Серед пошукових дій відбувається повторення та чітка вимова слів, звернення до уявлень та досвіду дітей про явища природи, які вони спостерігають кожного дня. Після знаходження предметних картинок, вихователь запрошує дітей здійснити із ними дії, що імітують дію сонечка – світить, хмарки – плывуть, вітерець – віє, дощик – іде, капає, ллє.

Поєднання дієслів із іменниками відбувається в дії і продовжується цей процес під час повторного вибору дітьми предметних картинок із нового

кошика. Обрати потрібно саме ті, що наразі підходять до настрою та здійснення дії дитини. Запропонувати дітям відобразити погодні умови: за яких вони відпочивають (сонечко світить); віє вітер, хмаринки плывуть, а діти спостерігають за ними, імітуючи рухи хмаринок, які змінюються; дощик іде (ховаються або перескакують через калюжі). Тобто сам зміст предметної картинки, її зображення активізує дитину до дії під час якої дитина розуміє значення нових або знайомих слів іноземною мовою.

Достовірність та реальність зображень, що несуть в собі зміст (контент) має висвітлювати дійсність такою, якою вона є. Дидактичні матеріали для різних типів ігор та ігрових вправ, прості сюжетні зображення, предметні картинки забезпечують змістом дію дитини, активізуючи зорове відчуття та сприймання, що підкріплені іноземною мовою педагога, повторенням слів, поєднанням слів у словосполучення.

Дитина має отримати знання, яким чином їй навчитися розуміти іноземну мову. Структура знань, яку мають опанувати діти, перебуває у певній системі. Системність надає знанням дієвості, придатності до використання у пізнавальній діяльності й у вирішенні практичних завдань до яких запрошують дитину ігрові вправи, дидактичні ігри [8].

Поряд із цим дидактична гра, ігрова вправа потребує якісного наповнення – контенту з дидактичним потенціалом та кількісного наповнення. Кількісне наповнення забезпечується відповідно до кількості дітей, які зможуть об'єднати, групувати предмети за характерними, суттєвими ознаками, виділяти їх із загальної кількості, користуючись перевагою називати овочі, фрукти, їх кольори, розмір, смакові якості; «збирати» їх, «мити», «сушити», «готувати» із них страви – перебуваючи у дії, яка активізує дітей до пізнання нових іноземних слів, способів їх застосування під час власної дії.

Ми розуміємо, що керівники гуртків іноземної мови часто-густо застосовують методи і прийоми, в основі яких лежить дія, діяльність дитини. При цьому важливим залишається процес розуміння іноземної мови, що має в собі прояв ставлення дитини до всього процесу, який відбувається на занятті чи то під час дидактичної гри, ігрової вправи. Осмислене ставлення до власної дії, її назва та назва зображення предмету або самого предмету здійснюють вплив на формування процесу розуміння іноземної мови. Інтерес до процесу вимови, вміння його здійснювати, артикулювати звуки, чути та правильно повторювати вірно продемонстровані вихователем звуки, слова, прості словосполучення, заохочують дитину пізнати нові можливості іноземної мови, що підкріплені демонстрацією успіху дитини.

Попередній моніторинг розуміння дитиною іноземної мови вихователями забезпечує подальшу динаміку в рівнях опанування англійської мови дітьми дошкільного віку. Водночас виявляє ступінь розриву між підготовленістю дитини до засвоєння знання (яким чином я маю розуміти іноземну мову) і вимогами нового знання, можливостями його засвоєння. Це створює для вихователя основу для вибору доступних для використання в освітньому процесі дидактичних матеріалів, що несуть в собі доступний контент для дітей раннього та дошкільного віку.

Аналіз наукових праць та розробок педагогів-практиків дозволив виділити принципи, якими користуються керівники гуртків, педагоги у здійсненні освітнього процесу та виборі дидактичного матеріалу для іншомовного розвитку дітей: принцип частотності, що пропонує систематизацію матеріалу для здійснення навчання дітей іноземної мови в середовищі, яка здійснюється у двох напрямках: вертикально (для вікових груп від 2 до 7 років) і горизонтально (для кожної вікової дошкільної групи). Систематизація мовного, мовленнєвого та лінгвокраїнознавчого матеріалу відбувається за принципом тематичної спрямованості. Осмислене засвоєння мовного матеріалу дитиною здійсниться, якщо застосувати принцип парадигматичної та синтагматичної обумовленості. З урахуванням цього принципу, вивчений матеріал вибирається на категорійній основі. До принципів раннього навчання іноземної мови віднесено принцип зрозумілості, під час застосування якого варто врахувати знання рідної мови, пізнавальну активність дитини, комунікативну спрямованість, прояви взаємодії, а також вікові особливості розвитку дітей. Провідним принципом при навчанні дітей дошкільнят іноземній мові слід назвати принцип комунікативної спрямованості, що скеровує до вибору тематики, сфери спілкування, ситуації спілкування, вибору можливостей у цих умовах. Цей принцип визначає засоби навчання, які допомагають оволодіти комунікативною функцією мови, що вивчається. У ранньому навчанні іноземної мови основою є розвивальна мета, практичні цілі, рівні володіння монологічним мовленням. Поділяючи принципи на загальні і приватні, до першої категорії науковцями віднесено: комунікативну (мовленнєву) спрямованість навчання, домінуючу роль вправ на всіх рівнях і в усіх сферах оволодіння іноземною мовою. Друга категорія – навчання іноземної мови на основі мовленнєвих моделей (зразків), мовленнєвої практики, взаємодія всіх видів мовленнєвої діяльності, усне випередження при навчанні читання та письма [1; 2; 3; 4; 5; 6; 9; 10; 11; 12; 13].

У ході НД вивчено оцінку вибраних батьками та наявних у цифровому освітньому середовищі електронних дидактичних матеріалів (ЕДМ) для іншомовного розвитку дітей 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 іншомовного розвитку дітей раннього та дошкільного віку [7].

До *змістового критерію* визначено показники: присутність у електронному дидактичному матеріалі цифрового іншомовного освітнього контенту; ЦЮК, наповненого дидактичним потенціалом.

До *методичного критерію* обрано показники: варіативність електронних дидактичних матеріалів (відповідно до дитячих видів діяльності); присутність у змісті ЕДМ суб'єкт-суб'єктної взаємодії.

До *комунікативно-діяльнісного критерію* віднесено показники: ЕДМ передбачають взаємодію всіх учасників освітнього процесу (дидактичні ігри, ігрові вправи, заняття, сюжетні ігри); комунікацію між учасниками освітнього

процесу (діалогічне мовлення); комунікацію, підкріплену діями (ЦЮК, що спонукає до проявів пізнавальної та іншомовної активності дитини).

Виявлено високий, середній та низький ступені відповідності, обраних батьками, електронних дидактичних матеріалів (ЕДМ) для іншомовного розвитку дітей дошкільного віку. Характерним для високого ступеню відповідності обраних батьками, електронних дидактичних матеріалів (ЕДМ) для іншомовного розвитку дітей раннього і дошкільного віку є присутність у електронному дидактичному матеріалі цифрового іншомовного освітнього контенту, наповненого дидактичним потенціалом, який є рушійною силою для пізнавального та іншомовного розвитку дитини; ЦЮК у ЕДМ відповідає віку дітей; варіативність електронних дидактичних матеріалів відповідно до ігрової діяльності збережено; присутність у змісті ЕДМ суб'єкт-суб'єктної взаємодії дотримано; доступність, мобільність, автономність у використанні батьками забезпечено (є реальне посилання); ЕДМ передбачають взаємодію всіх учасників освітнього процесу; комунікацію між учасниками освітнього процесу (діалогічне мовлення); комунікацію, підкріплену діями (ЦЮК, що спонукає до проявів пізнавальної, іншомовної діяльності дитини) [7].

Досвід застосування ключів для вибору цифрового освітнього контенту, що відповідає процесу «діяти певним чином» стане в нагоді при виборі дидактичних матеріалів із цифрового середовища для іншомовного розвитку дітей.

Розкрито цей процес через комплекс дій, що дозволили батькам, педагогам підкорити цифрове освітнє середовище на користь та забезпечення потреб, уточнити процес вибору цифрового іншомовного освітнього контенту, потенціал якого сприятиме іншомовному 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 іншомовного 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 ЦЮК у ЦЮС;
- зберегти посилання на ЦЮС, 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 ЦЮС відповідно її віку,

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

- обміркувати, чи дійсно вибрані Вами ЦЮС, ЦЮК відповідають меті спільної діяльності і мають в собі пізнавальний, іншомовний потенціал;

- створити власну думку про обраний ЦЮК та визначити суть мети спілкування з дитиною (що є позитивного в ЦЮС, 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 ЦЮС, ЦЮК і перейти до визначення специфіки використання дидактичних можливостей цифрового середовища:

- що відрізняє ЦЮС від інших, які вже розглянуті і опрацьовані;

-у чому оригінальність і своєрідність ЦЮК, 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 ЦЮС та ЦЮК.

Список використаних джерел.

1.Бойко О.В. Використання наочності як засіб формування мовленнєвої активності у процесі навчання іноземної (англійської) мови дітей старшого дошкільного віку *Зб. наук. праць Бердянського державного педагогічного університету. № 3. Серія : Педагогічні науки. БДПУ, Бердянськ, 2006. С. 23–28.*

2.Гулько С.В., Гусак Л.Є., Єфіменко О.І., Стадник Н.Р. Англійська мова для дітей молодшого шкільного віку загальноосвітніх навчальних закладів за методикою асоціативних символів. Луцьк: ДП «Волинські старожитності», 2011. 104 с.

3.Казачінер О. С. Усі заняття з англійської мови в ДНЗ (за базовим компонентом дошкільної освіти). Х., Вид. група «Основа», 2014. 285 [3] с.

4.Мараховська Н. В., Трифонова Г.В. Навчальна програма з іноземної мови (англійської, італійської) для дітей дошкільного віку засобами арт-сінтезтерапії “Creative Language Laboratory for Preschool Children”/ “Laboratorio Creativo per Piccini”. Маріуполь. МДУ, 2016. 26 с.

5.Низьковська О. Англійська з дошкільного віку: Мода чи вимога часу. *Палітра Педагога. 2017. № 2. С. 3-4.*

6.Низовська О. Іноземна мова в дошкільному закладі. *Дошкільне виховання. № 14. 2007. С. 3 – 7*

7.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. Київ: Інститут проблем виховання НАПН України, 2024. 88 с.

8.Поніманська Т.І. Дошкільна педагогіка. *Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів.* К., 2004. 456 с.

9.Рейпольська О.Д. Педагогічні умови мовленнєвого розвитку дітей у різновіковій групі дитячого садка (на матеріалі англійської мови): Автореф.дис...канд.пед.наук. Маріуполь, 2004. 22с.

10.Соколовська С.В. Використання комп'ютера на заняттях англійської мови з дошкільниками. *Національна освіта: традиції і новації у контексті ідей Івана Огієнка.* Зб. наук. Праць. Київ–Житомир: ЖДПУ, 2002. С. 208–211.

11.Шкваріна Т.М. Англійська мова для дітей дошкільного віку (програма, методичні рекомендації). *Навчальний посібник для вчителів раннього навчання англійської мови, студентів вищих педагогічних навчальних закладів.* Умань: Видавничо-поліграф. підприємство, 2003. 120 с.

12. Шкваріна Т.М. Методика навчання іноземної мови дошкільників: *навчальний посібник.* Київ. Освіта України, 2007. 300 с.

13.Шкваріна Т.М. Англійська мова для наймолодших: програма, методичні рекомендації, розробки занять. Х., Видавнича група «Основа», 2005. 176 с.

**Дидактичні ігри для дітей старшого дошкільного віку
«Гаджети. Правила. Сім ситуацій»**

Назва дидактичної гри	Структура та зміст дидактичної гри
«Правила в ситуаціях»	<p>Дидактичне завдання: закріпити уявлення про правила використання гаджетів у різних життєвих ситуаціях; вміння використовувати маркери; закріпити уявлення про власну дію – прийняти правило і дотримуватися його.</p> <p>Ігрові правила: розповіді дітей про прийняте рішення, причину та результат власної дії.</p> <p>Ігрові дії: вибір ситуації (1 із 7 запропонованих), маркера.</p> <p>Хід гри: пропонуємо дітям 7 відомих ситуацій в яких вони перебували. Дитина має згадати ситуацію, розповісти з якої причини вона прийняла рішення про дію – дотриматися правила, або не дотриматися правила; чи став їй в нагоді маркер? Про причини, які вона знає, і розуміє (дотримання правил допомагають їй зберігати зір, фізичне здоров'я, стосунки із друзями та рідними). Обов'язкове звернення вихователя до власного досвіду дітей.</p>
«Маркер – підтримка моєї дії»	<p>Дидактичне завдання: закріпити уявлення дітей про дії в 7 ситуаціях; розширити знання про маркери, якими можна скористатися для виконання дії; зосередити увагу дітей на здійсненні дії разом із однолітком.</p> <p>Ігрові правила: вибір маркерів для кожної ситуації та здійснення дій ровесниками із іграшковими гаджетами;</p> <p>Ігрові дії: вибір ситуації (1 із 7 запропонованих), маркера; комунікація із ровесниками.</p> <p>Хід гри: діти мають вибрати маркери для здійснення дії з гаджетами, в тій чи іншій ситуації, яку виберуть самі. Діти між собою мають домовитись та дотримуватися шанобливого ставлення до однолітків.</p>
«Для чого я дію з гаджетом?»	<p>Дидактичне завдання: закріпити уявлення про дії, причину дії з гаджетом та результат дії; закріпити вміння уявляти майбутній результат власної дії.</p> <p>Ігрові правила: розповідь дітей з власного досвіду здійснення дії з гаджетом разом із ровесниками, батьками, вихователями.</p> <p>Ігрові дії: уявити майбутній результат дії з гаджетом, розповісти про нього.</p> <p>Хід гри: вихователь спрямовує коротку вступну бесіду на виявлення власного досвіду дітей – діяти з гаджетом, вміння уявити кінцевий результат власної дії, дії з гаджетом, дорослими. Зосереджуємо увагу дітей на меті (що потрібно зробити?), виявляємо умови її досягнення (підібрати час, гаджет, домовитись із дорослими, однолітками), наголошуємо на способах здійснення дії – операціях (покрокових діях з гаджетом).</p>
«Мій вибір»	<p>Дидактичне завдання: закріпити уявлення про ставлення дитини до дії з однолітками, до дії з гаджетами; зосередити</p>

Назва дидактичної гри	Структура та зміст дидактичної гри
	<p>увагу на ставленні старших дошкільників до однолітків.</p> <p>Ігрові правила: розповідь дітей з власного досвіду здійснення дії разом із ровесниками, разом із гаджетом.</p> <p>Виграє той, хто назве більше власних правдивих позитивних ставлень до однолітка під час дій з ними.</p> <p>Ігрові дії: пошук власних ставлень, опис дій, елементи змагання.</p> <p>Хід гри: вихователь спрямовує коротку вступну бесіду на виявлення власного досвіду дітей діяти з ровесниками, вміння уявити кінцевий результат дії з однолітком.</p> <p>Зосереджуємо увагу дітей на першочерговій меті (що потрібно зробити? Налагодити стосунки із ровесником), виявляємо умови її досягнення (за яких умов це відбудеться? За участі дитини і ровесника у спільній діяльності), наголошуємо на способах здійснення дії – операціях (підбір інструментів, покрокові дії з ними).</p> <p>Конкретизуємо мету: вихователь звертається до дітей (що ми маємо досягти?, у який спосіб це може бути досягнуто?), зважаючи, що першочерговою метою є ставлення до однолітка, яке проявилось за спільної діяльності з однолітка. У такий же спосіб проводимо коротку бесіду на виявлення власного досвіду дітей діяти з гаджетом, вміння уявити кінцевий результат дії з гаджетом; порівняти задоволення від діяльності з однолітком, від дій із гаджетом.</p>

Цифрові дидактичні кейси.
Упорядник Наталія Левінець

Тематичні дидактичні кейси для дітей третього року життя

№	Тематика	Назва цифрового матеріалу (збережена авторська редакція)	Посилання на цифровий освітній контент
1.	Безпека дитини (Я вдома. Безпека природі. Небезпечні предмети. Обережно! Незнайомець).	Особиста безпека дитини	https://youtu.be/xVwuWqTO5BA?si=CM1z3L9FaZkBVJ7I
		Тиждень безпеки Дитина і природа	https://youtu.be/OaWAEigHhx8?si=JkIkgQYPn63rI4BU
		Мультики для дітей. Правила безпеки	https://youtu.be/k46yxx_-6N4?si=rs7ZStWEngEuJZiT
		Незнайомі люди. Правила безпеки для дітей.	https://youtu.be/wmnUAR8MoF4?si=G1V4zw9sQvalWPH3
2.	Україна – моя Батьківщина (Символи України. Лялька Українка. Український віночок. Народна іграшка).	Аплікація Прапор	https://youtu.be/aX43WCtFin8?si=8TtzEw7xvTjVpWIG
		Народна іграшка Гра "Якої іграшки не стало?" для дітей раннього віку	https://youtu.be/eVtVQhKKGK-0?si=a3gHnrrItIm1A1gI
		Дидактична гра "Вгадай колір стрічки у віночку" (ранній вік)	https://youtu.be/J9hH8VliJLQ?si=jlB1-8ngnDg8V1r8
		Малятам про народні іграшки	https://youtu.be/E7xPRbKDFNw?si=_VcJf1veMMTII9Qj
3.	Рідна природа (У бабусі на городі. У саду і на городі. Явища природи. Кущі, дерева.)	Що росте на городі. Хвилинка в природі. Ючинська Марія	https://youtu.be/mR0_3x1kmQ?si=B1rSkETZVHCHbo4d
		Розвиваючі мультики для дітей українською – Явища природи	https://youtu.be/0fxyl8blrN0?si=zW4ppNM_apl0CqAA
		Ранній вік. Ознайомлення з доквіллям "Дивовижні дерева"	https://youtu.be/FMMcfk74sYM?si=K9Rrr4yzMAqXIQWM
4.	Я в дитячому садку (Моя групова кімната. Іграшки, ігри. Наш майданчик. Мої ровесники.)	Наша групова кімната, ознайомлення з соціумом ранній вік	https://youtu.be/ds8bmuB0xcM?si=kvijKr683XrMoKrY
		Заняття для дітей раннього віку Тема: "Наші улюблені іграшки"	https://youtu.be/pUft9GG97DM?si=F2ZD-2sgfYIARQF8
		Заняття з розвитку мовлення. Тема: На дитячому майданчику. Ранній вік.	https://youtu.be/ghXak3DbPME?si=rGR4MiOZVVxOimfX
		Танок - руханка "Ми чудові"	https://youtu.be/X7gncpsF9wM?si=1nAjx1J0feWAKuft
5.	Світ великий і малий (Бережи природу. Допоможи тваринам. Птахи. Комахи.)	Бережи природу.	https://youtu.be/H06Qu8ECWp0?si=OE5gaBml5cA6UUJZ
		Заняття про домашніх тварин до дня доброти	https://youtu.be/Sih6CMQ9pnM?si=meeHjlcW_3-pD4_f
		"Птахи" (ознайомлення з природним доквіллям, ранній вік)	https://youtu.be/SDaFI-Pgc7s?si=n_b5Og7WrsCJnjCc
		Ранній вік. Ознайомлення з доквіллям "У світі комах".	https://youtu.be/6uSsNeIQ7-8?si=ABpDIneEx5kPbq1c
6.	Професії (Хто лікує дітей. Смачненькі наші страви. Будемо будинок. Пожежники.)	Розвиток мовлення" Малятам про лікаря"	https://youtu.be/zBkvnwb3Zo0?si=W4VIQH4tyMUaX_v1
		Ознайомлення з соціумом "Праця кухаря"	https://youtu.be/1Lnt3aRQyzk?si=W6mMvjOltiJODfuB
		Розвиток мовлення+ соціум: Складання розповіді за картиною "На будівництві". Професія будівельник	https://youtu.be/2LhAygw4abE?si=b68z7s0UKA-6StTz
		Професія пожежник- вчимо професії для дітей українською мовою	https://youtu.be/HaB-P_BYgE4?si=n0O18hE72W2kaABm
7.	Все починається з добра (Мої друзі. Я добрий. Я люблю дідуся, бабусю. Я серед людей.)	Інтегроване заняття "Я та мої друзі".	https://youtu.be/0dVFbXkPNNQ?si=4VS028IpNEsA30CT
		День доброти. Добро починається з тебе.	https://youtu.be/QBarA7n6jss?si=UuKYrsgIuSELSJYn
		Пісня про дідуся і бабусю	https://youtu.be/8UDuM-Fyi4?si=GCF5FY-dLv_hPjOh
		Ти серед людей Дитина Повага Шана	https://youtu.be/_kd-xTfZWlQ?si=HvLGMIT_FeRmmwkC
8.	Моя родина (Маму я люблю.	Мовленнева гра "Мама яка?". Ранній вік.	https://youtu.be/jyGvck2mur8?si=AYJuENFvDKiMKSFM

№	Тематика	Назва цифрового матеріалу (збережена авторська редакція)	Посилання на цифровий освітній контент
	Мої рідні. Дім, в якому живу. Мамина пісня.)	Мовленнєвий розвиток. "Моя родина", ранній вік	https://youtu.be/CX0r7iCGeEc?si=z3vfOs9K9CqWrowK
Аплікація «Будинок»		https://youtu.be/N1Qy5X5 - MA?si=7ST_HeD3gFTKGfe9	
"Мамина колискова пісня" (ранній вік)		https://youtu.be/t-QPLgLTDRA?si=A7qCIyj1M0cv48Kk	
9.	Кольоровий тиждень (Сонечко, вийди на віконечко. Весняне небо синє. Зелена травичка, зелений листочок. Червоні квіточки).	НАВКА - Вийди, вийди, Сонечко (мультфільм, українська народна пісня)	https://youtu.be/3pS3WhruCMU?si=hbbGMURZK4wScXv6
Спостереження за весняним небом		https://youtu.be/ArGaWD_O_T4?si=nxYj3GSJgCEikRMB	
Спостереження за травною. Вихователь І молодшої групи № 2, Коваленко Ю.М.		https://youtu.be/WZXN-Jk_sII?si=1P5c6uRtJia0Eajs	
Ранній вік. Малювання "Червоні маки"		https://youtu.be/LvyFf04XEHU?si=8MTG5cr0F-em8pAW	
10.	Предмети навколо нас (Я дію з предметами. Простір навколо мене. Великий і малий. Один, багато.)	Музична вправа з брязкальцем, 3-й рік життя, 7 жовтня.	https://youtu.be/0Q5y94paCB0?si=rZI2cVB Ff1wLcH_g
Предметний світ. "Наша група" (ранній вік)		https://youtu.be/Nkgoyol0mbg?si=34-OBcQiyfnwcfGj	
Заняття з сенсорно пізнавального розвитку для дітей раннього віку На гостини до Ведмедика		https://youtu.be/dSukn7uCAAn0?si=xa-O24w-IMwt1cfX	
Дидактична гра «Один – багато» (Меблі)		https://youtu.be/gDW8M4TOpcl?si=Xu0nXIRVBki4_fDT	
11.	Пори року (Жовта осінь тут ходила. Бабуся у білому кожусі. Прийшла весна-красна. Літо, літечко.)	Спостереження за змінами у природі восени	https://youtu.be/15zKo7IU_Og?si=h8Ev0i7aRRUT7HmY
Заняття для дітей раннього віку - ознайомлення із природним довкіллям "Зимонька-зима" (ознаки зими)		https://youtu.be/UocnCRvIa00?si=xZfqGrZjNqKFo01y	
І молодша група, заняття "Хто як весну зустрічає?" Ознайомлення з природою. Театр на фартуху!		https://youtu.be/XUICvuxWWE0?si=z7rnl11BOGo2B3jS	
Ознайомлення з природним довкіллям на тему "Літо - літечко"		https://youtu.be/ju6Lc_xp20c?si=6IMA8jhetYjG5r6N	
12.	Тварини, птахи (У бабусі на подвір'ї. Хто у лісі живе? Дикі птахи. Домашні (свійські) птахи.)	"У бабусі на подвір'ї"	https://youtu.be/C67FBVkw-P0?si=r15zehv14KOUZVil
"Дикі тварини" (ранній вік)		https://youtu.be/FyjHXVVRV51c?si=22kUhm1mFqkF-rUA	
Ознайомлення з природним довкіллям "Дикі птахи"		https://youtu.be/p48krAhfMnU?si=LkDK5xiyA32DJc8p	
Інтегроване заняття для дітей раннього віку "Свійські птахи"		https://youtu.be/NBOiSPOpt90?si=GORqjm49wSSIEGbx	

Тематичні дидактичні кейси для дітей четвертого року життя

№	Тематика	Назва цифрового матеріалу (збережена авторська редакція)	Посилання на цифровий освітній контент
1.	Безпека дитини (Сам вдома. Дитина і вулиця. Безпека в природі. Пожежна безпека.)	Моя безпека	https://youtu.be/l3qkSvuqgyQ?si=XBc_fgyTJKA-kYJF
		Обережно дорога! Правила безпечної поведінки	https://youtu.be/yntFPdh5zt8?si=yjnvMloKKnwRMRSq
		"Правила безпеки на природі" Автор Інна Карауш	https://youtu.be/lrsILY7MoLM?si=qsq-jLrFqdxllu-r
		Музично - тематичний відеоролик з пожежної безпеки "Хатка Лисенятка"	https://youtu.be/GthKaQAvMCw?si=ec7cifhrH9q08Ob7
2.	Україна – моя Батьківщина (Символи України. Оселя. Національний український одяг. Народна іграшка.)	"Віночок" Н.Савко. Казочка з народознавства про символіку квітів	https://youtu.be/FquJfXU4QzE?si=Q4-wpsZinhAot04b
		Заняття "Українська хата"	https://youtu.be/bMEiQEyHHGI?si=vRS3_tgC3-OLJkYm
		Розвиток мовлення "Український національний одяг"	https://youtu.be/JXtR3Un19ko?si=UeAIjyVtAG4kkfJ
		Заняття з народознавства для молодшого віку "Народні іграшки"	https://youtu.be/9RStN9znOQY?si=cksbYuy7EulXqvBi
3.	Рідна природа (Рослини. Тварини. Явища природи. Перші досліди.)	Деревя Кущі Квіти Рослини Природа	https://youtu.be/Wwa5clFELd4?si=6foqTGL84vBZj06O
		Дидактична гра "Дикі тварини та їх малята"	https://youtu.be/gfe-l7uJQrQ?si=8tya91IgfAz4syOs
		ПРИРОДНІ ЯВИЩА	https://youtu.be/HxzhACxM458?si=wRlnLM7bjY14udOX
		Що де росте? (міні-заняття для дошкільнят)	https://youtu.be/9LcW4Pgl0vM?si=XUObJ7nde13dMWf-
4.	Космос (Небо. Сонце. Місяць. Зорі.)	Спостереження за небом. Чому небо блакитне?	https://youtu.be/uLDNCunCpI?si=FWF0nL3ixbfcx6cf
		Сонце та Місяць (молодший дошкільний вік)	https://youtu.be/2FqKtPbczkw?si=OvA94d2pt6GbvRSq
		Дидактична гра "Що є у космосі?" молодший дошкільний вік	https://youtu.be/DGfVVFu3O0s?si=05aR8HWYydzlhwW6
		Інтегроване заняття"Космічна подорож" (розвиток мовлення+малювання), молодший дошкільний вік	https://youtu.be/od31XxTK2Q4?si=k_22GMCLLPGR_8Ww
5.	Світ великий і малий (екологія) (Збереження води. Збереження світла (електроенергії). Сортування сміття. Дбайливе ставлення до природи.)	Вода - основа життя. Дітям про цінність води	https://youtu.be/V1uxUz0qx4E?si=NuBoZuWLLKGwe_fo
		Казочка для батьків та дітей "Наука для цуценят. Енергозбереження"	https://youtu.be/YUDMU_REPVs?si=sNTPuUGN8RtpQgAS
		Екологічне виховання, молодша група"Сортуємо сміття"	https://youtu.be/cYAfYonQWFM?si=Zw8SU6xvro9dg3zW
		Ознайомлення з природним довкіллям Тема: "Бережи природу"	https://youtu.be/Srg1anrNIGM?si=c8s9-c8sgX5yuMHR
6.	Професії (Дорослі у дитячому садку. Професії батьків. Професія лікаря, продавця, водія. Професія будівельника.)	Професії дитячого садка - розвиваюче відео для дітей раннього та молодшого дошкільного віку	https://youtu.be/qeULEdc5bTww?si=LhjVDmDKfquOYww6
		Хто такі пожежники. Повчальне відео для дітей	https://youtu.be/fIE_StzcEHw?si=OaYtcV-SO0fyIH29
		Заняття з ознайомлення з соціумом. Тема: Професія лікаря. (Вік 4-5 років)	https://youtu.be/WkRJo4R8nxc?si=5QB6F6iBL4YhvIh5
		Хто буде будинки	https://youtu.be/y3GisQfXxIU?si=SEIWAxpiSBgaAvKk
7.	Все починається з добра (Мої ровесники та	Ознайомлення із соціумом "Я і мої друзі"	https://youtu.be/_2LxXLN1y_0?si=9ymy-VC5aKnYjMpM
		Розвиток мовлення і культури мовленнєвого спілкування "Ввічливі слова"/ Молодший	https://youtu.be/HxF8xLBXqkc?si=k7BhsLu8JmFdzhDp

№	Тематика	Назва цифрового матеріалу (збережена авторська редакція)	Посилання на цифровий освітній контент
	інші діти. Правила спілкування. Поведінка у громадських місцях. Культура у побуті.)	дошкільний вік/	
"Поведінка у громадських місцях" (Дитина в соціумі)		https://youtu.be/HaQfRiSN6xA?si=m5ep07K4URztLNJP	
Дитина у соціумі "Культура поведінки"		https://youtu.be/lvVDOMmp-qU?si=IcGyz54zLXghkUgG	
8. Моя родина (Родинні традиції. Родинне дерево. Правила спілкування в родині. Обов'язки члені родини.)	Консультація для батьків "Як створити та зберегти сімейні традиції"	https://youtu.be/BW-UHdD30tU?si=zwfMlkmMa3EVOsDw	
	Аплікація "Моя сім'я" (Молодший дошкільний вік)	https://youtu.be/p8XPrNfEa9E?si=noY7pj2fEYk9JCiQ	
	Дидактична гра "Яка твоя сім'я"	https://youtu.be/3MzzscKJr1Q?si=mM7Amz9ZRuR6Fp5B	
	Заняття з розвитку мовлення "Моя сім'я"	https://youtu.be/gtxbUg4e3lg?si=NzkHISUVmEjuLzv1	
9. Моє рідне місто (Мій садочок. Моя вулиця. Дім, в якому живу (проживаю). Дім моїх бабусі й дідуся.)	Відео - заняття з розвитку мовлення " Знайомство в дитячому садку".	https://youtu.be/687GAnRZJ-M?si=VcPr9g8ZjxRe2EZI	
	Розвиток мовлення : "Моя вулиця"	https://youtu.be/aL2tKph6vu8?si=W-DwDFIBN2yw8s1d	
	Дім в якому я живу (конструювання з лічильних паличок).	https://youtu.be/APSniu-ZIo8?si=b1R9_4Y76FFiCLUR	
	Заняття розвитку мовлення. Тема: "Мої любі бабуся і дідусь"	https://youtu.be/mFm_0ObKAK8?si=CTYWYD-u_HvNmplt	
10. Сімейні традиції (Свято Миколая. Різдво. Стрітєння. Великдень.	Заняття для дітей молодшого віку "Святий Миколай, нам добрими та чемними рости допомагай".	https://youtu.be/LZ1cktbB_nE?si=k3x0j3m9emwR8O7Z	
	Народознавство/ Намисто різдвяних традицій/ молодший дошкільний вік	https://youtu.be/pz0XTNgo12w?si=5uliIbwv8jn73c1B	
	Руханка "Стрітєння"/ Фізкультурно-музична розвага для дітей/ Рухливі ігри "Зимово-весняні змагання"	https://youtu.be/pD2BbGVnWv0?si=FX2zYfoL4vGUe0tg	
	Писанка.Інтегроване заняття Літературне образотворення та художньо-продуктивне образотворення (малювання)	https://youtu.be/e939O1xoip0?si=POpQTow7UyV4P6Mc	
11. Пори року (Осінь. Зима. Весна. Літо.)	Фізкультура вдома "Подорож до віртуального осіннього лісу"	https://youtu.be/3Y3GfiJCPQ0?si=b0R9IfdpkvPeROhT	
	Заняття "Ой, весела в нас зима", молодший дошкільний вік	https://youtu.be/ndu9I8qxU3A?si=PtwKctoZLSVUqH8d	
	Аплікація "Весна" (молодший дошкільний вік)	https://youtu.be/5KTclv4iSRw?si=EvD8gn6I8kaoAyBY	
	«Літо-літєчко» Природа навколо нас.Молодший дошкільний вік.	https://youtu.be/mf4SqmBWjSo?si=91ZhDfllN46oDn3e	
12. Тварини, птахи (Свійські тварини. Дикі тварини. Свійські птахи. Дикі птахи.)	Заняття з ознайомлення з природою "Свійські тварини". /молодша група/.	https://youtu.be/8hHBOw3UgNk?si=JgoAvmzaGdahhMcZ	
	Хто в лісі живе	https://youtu.be/Wy361xcMVhU?si=ywMM5U0ZYcYSkWI-	
	Розвиток мовлення для дітей молодшого дошкільного віку "Свійські птахи".	https://youtu.be/O4aDczN_Fp8?si=AABGvmbq0MpGFa8i	
	Відеозаняття з ознайомлення із соціумом "Чим допомогти птахам в холоди?" Молодша група	https://youtu.be/DvDZJDfOLWk?si=JYC8Nc-jZbUHe9ii	

Тематичні дидактичні кейси для дітей п'ятого року життя

№	Тематика	Назва цифрового матеріалу (збережена авторська редакція)	Посилання на цифровий освітній контент
1	Безпека дитини (Безпека вдома. Безпека в природі. Безпека на дорозі. Пожежна безпека.)	Небезпечні предмети (в побуті). Гра.	https://learningapps.org/12186417?fbclid=IwAR29kJJlvti97roW-qLD3-OSTRJ9yGnnr5qfHn8icZ7pnxcvxxOFf7nyOc
		Правила поведінки в лісі. Лісовий етикет	https://youtu.be/IYU-kMaIsFA?si=oJrIayoxPJgrZnaT
		Правила дорожнього руху. Мультитки для дітей	https://youtu.be/i-8IMnrAwfY?si=ct52djLqpgd9dKU2
		Мультфільм. Казка про вогняну іскринку. Як поводитися під час пожежі	https://youtu.be/o3TweRXIthk?si=pQ5z4CvptJucm-2q
2	Україна – моя Батьківщина (Моя маленька батьківщина. Символи України. Видатні українці. Визначні місця України.)	Патріотичне виховання "Моя мала Батьківщина"	https://youtu.be/UY8LaJ3eWdY?si=2sLM8cvc6rsL23pB
		Народні символи України	https://youtu.be/-kKUq3uAhdE?si=CKwEgVZDBnAI6tGS
		"Видатні люди України" для дітей середньої групи, вихователь Наталя Капацина, м. Бахмут	https://youtu.be/etuSMVEHgDY?si=rJXwNUicgQovKmki
		«Фізкультура вдома» / «Подорож в віртуальні гори»	https://youtu.be/VYyCjHqafsk?si=7oegmURMA9Ey Qtp
3	Рідна природа (Жива-нежива природа. Природні явища. Взаємозв'язки у природі. Діяльність дитини у природі.)	Заняття ознайомлення із природою "Жива та нежива природа" (середня група).	https://youtu.be/6bJFa824pic?si=XVRi5YMC-qh5SaIU
		"Явища природи".(середня група). Природний світ	https://youtu.be/arVwDXv7-fA?si=LaJIZEQWq8y5swTb
		"Без повітря немає життя" ("Дитина у природному довіллі") середній дошкільний вік	https://youtu.be/m4WHPbR6rpA?si=2ENokAnJcCNDT6kZ
		Дитина в природному довіллі. Право природи на життя та здоров'я	https://youtu.be/jUM09pCDHi8?si=EKC15h9JoHxfQMVc
4	Космос (Всесвіт. Космічний транспорт. Космічні професії. Наша планета Земля.)	Інтегроване заняття для дітей середнього дошкільного віку "Космос"	https://youtu.be/ppAxQ0LDTp8?si=9BQ15y-FD40PUrb-
		фізкультура вдома (№ 9 "Подорож на місяць")	https://youtu.be/kREA1xNixwU?si=GPK5X-nTFYaal12P
		Вивчення вірша "Ми в ракету дружно сіли" (середній дошкільний вік)	https://youtu.be/wx7 IDyeBZY?si=M1DGpf6 Gm266OiZ
		"Наша планета - Земля" - заняття з природи та ліплення середня/старша група, для дітей 5-6 років	https://youtu.be/NkI6VePjNG4?si=zVwvds1uO4AtBnn
5	Світ великий і малий (Світ)	Гра «Цікавий світ навколо нас»	https://youtu.be/EoJSP4ohpaY?si=pnQXwE6YxKBiop14

№	Тематика	Назва цифрового матеріалу (збережена авторська редакція)	Посилання на цифровий освітній контент
	навколо нас. Тваринний світ. Ми - дослідники. Користь та шкода для планети Земля.)	Свійські тварини. Тата, мами, малюки. Картинки тварин. Звуки тварин.	https://youtu.be/HpilUwOcche?si=rwcSn7HdpJeDoSf
		Цікава наука: " Творчі науковці. Прояв малюнка. Руханка "Стани води"	https://youtu.be/GYr1fY3AHTU?si=IAQzLWnrOGR6LLon
		Заняття «Наша планета» аплікація	https://youtu.be/keBJ9ozWcEk?si=R40rGlnBBSCxBC4H
6	Професії (Професії дорослих. Сучасні професії (ІКТ). Мій тато (мама, дідусь, бабуся) - військовий. Ким ти хочеш бути?)	Розвиток мовлення "Професії дитячого садка" (середній дошкільний вік)	https://youtu.be/1D8cfsJio9w?si=340G47rslMQds1h1
		Професія "проектувальник домашніх роботів"	https://youtu.be/9ChjK80S0aE?si=8KWh3RkgfLOD8Wg4
		Професія військовий	https://youtu.be/FzEPyTdonDY?si=YJa3fHVn67d8Fe1K
		Оповідання Т.Юрміна "Яка ж професія найкраща?"	https://youtu.be/O0mZaxdaaqs?si=LwhkYujQjJy54i-
7	Все починається з добра (Я добра дитина. Добро і зло. Я допомагаю мамі. Мішечок добра.)	Консультація для батьків «Як виховати доброту у своїх дітей?»	https://youtu.be/dzIz13uVHvA?si=KeNirHWA7SFO9ydl
		Заняття з ознайомлення з соціумом "Добро та зло" Ранній вік Підготувала Петрова О.М.	https://youtu.be/H4uNQB1nYQ4?si=HVRmlTjn0oshMfKq
		Мамі я допомагаю – Дитячі Пісні й Мультфільми Українською – 3 Любов'ю до Дітей	https://youtu.be/7Dg6wWoFIC0?si=IE6k5VLQPL4u3MEX
		Майстер-клас "Мішечок добра" для наших захисників	https://youtu.be/azz7C2RV10I?si=rM8rB-1TtMvaLkuy
8	Моя родина (Мама, тато і я – моя сім'я. Моя велика родина. Традиції моєї родини. Сімейний відпочинок.)	Заняття з розвитку мовлення. Тема: "Моя родина"	https://youtu.be/VUY2yMC1VBM?si=lWnaBtG6eT2raqWH
		Тематичний день дідуса та бабусі	https://youtu.be/J_QBfz_VbmQ?si=Pe6zgt_PIVjYpHAU
		Ознайомлення з соціумом"Традиції моєї сім'ї" або "Сімейні традиції"	https://youtu.be/1EaP44VPX2U?si=AzwE9jZDLe2NnT43
		Розвиток мовлення і культура мовленнєвого спілкування "Родина.Сім'я" /Середній дошкільний вік	https://youtu.be/WhiN9AbShKI?si=fHeWxc3kubgqVOGc
9	Моє рідне місто (Моє місто на мапі. Видатні люди міста. Транспорт у місті. Визначні місця міста.)	"Рідне місто моє моя Батьківщина". (середня група). Художньо продуктивне образотворення .Ліплення	https://youtu.be/3ZbKfuVo2XQ?si=-x6TG7APb-hXk35f
		Дітям про видатних	https://youtu.be/8USeSmDfe64?si=12RI8RDyD9J-SaUk

№	Тематика	Назва цифрового матеріалу (збережена авторська редакція)	Посилання на цифровий освітній контент
		людей	
		"На чому їздять люди?"	https://youtu.be/Z-N7P9hxMZ0?si=fInnAGa8eX-EPMDf
		Ознайомлення з соціумом/ Запоріжжя-моє місто/ середній дошкільний вік/ ЗДО 236 "Сонячний"	https://youtu.be/YR1NcPueI6I?si=xgkzck4k4e334ZKF
10.	Сімейні традиції (Звичаї моєї сім'ї. День народження. Обов'язки у родині. Свято моєї мрії)	"Побут в сім'ї".(середня група). Соціальний світ	https://youtu.be/8n2l0uZDYFk?si=BgecgUflzRuMTjN
		Ігри – конкурси – дослідження – сюрпризи – сценарій – день народження дитини святкуємо дома	https://youtu.be/qF3lYEO-ZnQ?si=4LiuKhZe1QSDO1K1
		Обов'язки дитини - Який я росту	https://youtu.be/pmJUe5LfrjE?si=yli8KzvQCLOte1RJ
		№16 Розвиток мовлення "Свята нашої родини. Новий рік" /середня група-грудень IV тиждень/	https://youtu.be/7_Fk5YWHgLU?si=9l7dBmwiqBBtwruA
11.	Пори року (Зима. Весна. Літо. Осінь.)	Заняття з розвитку мовлення середній вік „Зима прийшла веселощі принесла.	https://youtu.be/S5Zlhl9praw?si=O0O86Q9jld42nhpu
		"Весна прийшла, тепло принесла" Інтелектуально-пізнавальний розвиток. Середній дошкільний вік	https://youtu.be/0dfFOZyBD5k?si=BntbtP0W5B_LaMXD
		Незабаром вже літо(комунікативний розвиток) середній дошкільний вік	https://youtu.be/bTBK_M-Ob2E?si=mYFwOnsV2KgE7-E2
		Осінь	https://youtu.be/pdRoTItq_Fc?si=RjOCnUi15pdj8QbX
12.	Тварини, птахи (Домашні (свійські) тварини. Дикі тварини. Зоологічний парк (зоопарк). Моя улюблена тваринка.)	Свійські тварини. Розвиток мовлення. Середня група	https://youtu.be/DZZUusuHHCiI?si=qdRzoE12HHnU80YY
		«Дикі тварини восени»	https://youtu.be/r5X2ngLmfNQ?si=YX89gRefYF0hI0bg
		Вивчення вірша "Зоопарк" (середній дошкільний вік)	https://youtu.be/-XSMGZ_SsKk?si=lrloY0nb81oHvRhe
		малювання „Моя улюблена тваринка"	https://youtu.be/HfdMwwSuHwo?si=uTKjUm2M6qqu30Rp

Тематичні дидактичні кейси для дітей шостого року життя

№	Тематика	Назва цифрового матеріалу (збережена авторська редакція)	Посилання на цифровий освітній контент
1	Безпека дитини (Пожежна безпека. Вулиця. Мінна безпека. Безпека вдома.)	Старша група. "Пожежна безпека"	https://youtu.be/iOQlPqBgNY4?si=qDG9J9Oq_a4NUzUO
		Основні правила поведінки на вулиці	https://youtu.be/cibI9U6XO8A?si=IRYqVX_5IvD8OGp4
		Навчаємось мінної безпеки всією родиною	https://www.unicef.org/ukraine/mine-safety-for-the-family?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=Google+Search+Campaign&gad_source=1&gclid=Cj0KCOiA88a5BhDPARIsAFj595i9E1G-GVwMV-1C8d8GBKHuzdW5JyCHgoCqe9acoq-x2qgwcUw1hR8aApZVEALw_wcB
		Безпека вдома для малят	https://youtu.be/1BulZqKMSHg?si=D9kjk12oYNeUES5j
2	Україна – моя Батьківщина (Символи України. Видатні українці. Видатні місця. Українські ремесла.)	Державні символи України - заняття для старшої групи	https://youtu.be/_ce2RcQgaY4?si=P4wPdRQUIL9XWw6Z
		Ознайомлення соціумом "Видатні люди України" старша група Маляр Є.	https://youtu.be/hslvothAoqk?si=CWaAHSwT3EBYrWIA
		Казка про Київ	https://youtu.be/yNnet26rNb4?si=udKM7d7rCw3qZmW1
		Дитина в соціумі "народні іграшки"	https://youtu.be/h-jgM3JPqRU?si=3o5Xvtvy0y-Ip_S3
3	Рідна природа (Жива-нежива природа. Сторінками Червоної книги України. 7 нерукотворних чудес світу. Відпочинкова природі.)	Заняття з природи "Жива і нежива природа" (старша група)	https://youtu.be/mAFj3z97wqs?si=8wsvHzio4lCf5BPS
		Відеозаняття з природи + Розвиток мовлення "Червона книга природи" Старша група	https://youtu.be/GNCHnVt-NeE?si=FZ4KUUPZ5UWoVxID
		Сім чудес світу	https://youtu.be/xWhz00_00c4?si=uUq4G_WES7YEBH9w
		Збираємось на відпочинок	https://youtu.be/dAIF3-P2PIE?si=A5_334iXkCfTjSF
4	Космос (Наша планета Земля. Сонячна система. Космічні дослідники. Цікавинки космосу.)	Інтегроване заняття для дітей старшого дошкільного віку "Планета Земля"	https://youtu.be/zCuW-RS8ToE?si=9ifAQ4-GNfFixtEC
		Сонячна система; розвиваюче відео для дітей	https://youtu.be/PvcfJr-xe3k?si=KIk9jqZ3pwcaCtZl
		Заняття для дошкільнят "Дослідження Космосу"	https://youtu.be/ztbOyhWplnQ?si=t6OjFWdF6Kxpi5X6
		"Космічний простір" Ліплення (старший дошкільний вік)	https://youtu.be/1224p9Yqjek?si=TIMHcbqIxaBoatLU
5	Світ великий і малий (Вода-джерело життя. Ліс-легені)	Розвиток мовлення «Вода - це життя»	https://youtu.be/pjEHBjyq94g?si=Mn9QPiqr3cTd00nq
		Ліс - зелене багатство планети	https://youtu.be/h6kJxxrTyZ0?si=Y2Fek4FVo1eHqdQK

	планети. Сортування сміття. Культура поведінки в природі.)	Заняття для дітей дошкільного віку "Сортування сміття" Підготувала Ніна Шупарська	https://youtu.be/rInRU2HFfE8?si=_YbAg_9sLH1Ke-EL
		Дидактична гра "Правила поведінки у природі"	https://youtu.be/dohp49MAkbbk?si=KmMskWP-ohjiQ8Ik
6	Професії (Професії моїх батьків. Сильні, мужні, сміливі. Професія моєї мрії. Сучасні професії.)	Професії моїх батьків. Дидактична гра. Вихователька Тахаутдінова О.О.	https://youtu.be/Zu28AW4h80E?si=u7IAxEOdKYAcOY93
		"Фізкультура вдома" / "Спортивні професії вивчаємо, спортсменами стати бажаємо"	https://youtu.be/PPQHqzXUBwo?si=g5B23i-OCmZXRv5k
		Фізкультхвилинка "Гарні професії"	https://youtu.be/yYj8I95hh8g?si=BJkDFYQSHW8195xG
		"Всі професії важливі - вибирай на смак". Ознайомлення із соціумом. Старша група	https://youtu.be/W-a7a8NVLfU?si=2_tOvZTEHhlf5iaI
7	Все починається з добра (Культура спілкування. За творами В. Сухомлинського. Творимо добро. Супер герої добра.)	Дружба - справжня сила." Дитина в соціумі " (старший дошкільний вік)	https://youtu.be/b511r-m2OR0?si=X6JRH56_htdanaer
		Хлопчик і хвора мама - Василь Сухомлинський оповідання для дітей	https://youtu.be/J7SpEjFFjm4?si=B7sBBa7UdzSuTzwz
		Казка про доброту для дітей. Римована аудиоказка / Тімака казки для дітей	https://youtu.be/ASjDAkAD21E?si=hG1L3Y0naLUldSeA
		Йде по світу Доброта	https://youtu.be/ia9380dwDAU?si=YgmVyUjdx7pIFG-V
8	Моя родина (Родинне дерево. Обов'язки в родині. Народні іграшки. На гостини до бабусі.)	Заняття з розвитку мовлення. Середня група. Тема "Яка моя сім'я". Вихователь Наталля Капацина.	https://youtu.be/uBMJDC1gN-g?si=Xnc0RR1yJ7qUkw0t
		Які я маю обов'язки в родині?	https://youtu.be/m7oDQ3Wxs8o?si=wNFbe4JXvvyKOiAf
		Малювання. Опішнянська іграшка - Зайчиха. Старший дошкільний вік	https://youtu.be/EUDjLrnXpFk?si=J171DUduDqW2gN1L
		Про бабусю та дідуся пісенька. Мій дідусь і моя бабуся. Співай та танцюй разом.	https://youtu.be/VobuPQbw3-4?si=A0EWWesc8OMw5qxM
9	Моє рідне місто (Походження і символи. Видатні місця.)	Дітям про Київ, столицю України	https://youtu.be/J1vgGYoUMOI?si=ir7r4erhrpXTdpik
		«Книга-мандрівка» КИЇВ	https://youtu.be/pzOm7cf046E?si=BPbDTSmZ6HB0RSgI

	Відомі люди міста. Моя вулиця та адреса.)	Заняття "Моє місто/село - це Україна"	https://youtu.be/amLcLdSooLI?si=EDZEwgy0b8HNHayp
		"Мій дім. моя вулиця" Заняття з аплікації +конструювання. Дитячий садок	https://youtu.be/MJYiOT4M2F8?si=wAidnppIjcCA9RRI
10.	Сімейні традиції (Традиції моєї сім'ї. Обов'язки членів родини. Відпочинок та дозволя. Мої друзі у своїй сім'ї)	Мовленнєва діяльність/розвиток мови Тема: "Сімейні традиції"	https://youtu.be/11uyzKNo8uE?si=l7gTu1OZIOIF6tC
		Права та обов'язки дитини	https://youtu.be/4Li61biNGAs?si=qSGhaz2c9Xg2Qi0U
		Поради батькам "Як влаштувати дитяче дозволя?"	https://youtu.be/vdFtHcIO6fg?si=GaG-1oRmUQnI4KmO
		Руханка "Обійми свою сім'ю"	https://youtu.be/fEi4pBFpRpA?si=INLSe17ATGJ-1UV2
11.	Пори року (Весна. Літо. Осінь. Зима.)	Музичне заняття «Кольорова палітра Весни», старший дошкільний вік 5-6 років	https://youtu.be/-vrr6SpDFBI?si=laLCCLeUW_Eq0jRM
		Середній дошкільний вік. Заняття "Зустрічаємо літо"	https://youtu.be/ysxo6PW3b2c?si=rwgyDFTHIKesnNSV
		Розвиваємо мовлення за допомогою чистомовок	https://youtu.be/3vKfn72aaC4?si=2eAViyRTk79uIZ7C
		"Фізкультура вдома" / Гра - таночок "Зимові гопачки"	https://youtu.be/XP4lRiMsvPQ?si=bNQT0cRrCCpjQZu7
12.	Тварини, птахи (Свійські та дикі тварини/ птахи у моєму місті. Охорона тварин/птахів. Безпритульні тварини. Цікаві факти про тварин/птахів.)	Заняття на тему для дітей "Свійські, домашні тварини та птахи, родина, користь для людей"	https://youtu.be/hZ53AYzclck?si=pB0z7aGpTL5P9fws
		Консультація для батьків "Вчимо дітей любити природу".	https://youtu.be/H7M1WFnszUA?si=dYxYct6mexMtSeN-
		Справжній друг. Вірш.	https://www.facebook.com/HappyPawFund/videos/про-справжню-дружбу-вірність-і-турботу-важливо-не-забувати-навіть-у-найтемніші-ч/3460281957429447/
		Цікаві факти про птахів світу і України. Реальні відео і фото птахів в живій природі.	https://youtu.be/fX_grMkrSOw?si=E1nJu6xT44mjHKf1

Посилання

Всеукраїнська інтернет-конференція «Освітній процес у закладах дошкільної освіти в умовах воєнного стану: теорія, практика, інноватика». Секція № 5. Цифровізація як ресурсне забезпечення якості дошкільної освіти. 15.09.2023 р.
URL: <https://youtu.be/6KtNbM3zRoA?si=f-CypsU-XRp8W45f>

Всеукраїнський вебінар «Цифрове освітнє середовище для батьків дітей раннього та дошкільного віку». 26.10.2023 р. URL: <https://youtu.be/SJ3JqkbN0oA?si=K3Xvq1B-P9XKNM1p>

Методологічний семінар «Національно-патріотичне виховання дітей та молоді в умовах воєнного стану та повоєнного відновлення України: стратегії і завдання». Секція 4 «Національно-патріотичне виховання дітей та молоді в цифровому просторі: методологія та технології». 06.04.2023 р. URL: <https://ipv.org.ua/2023/seminar-2/>

Міжнародна науково-практична конференція «Зростаюча особистість у смислоціннісних обрисах». 23 листопада 2023 року. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GmBrkv1Oukw>

Міні-вебінар «Потреби і можливості батьків дітей раннього і дошкільного віку у використанні цифрового середовища». 16.02.2023 р. URL: <https://ipv.org.ua/2023/vebinar-16-02-2023/> та <https://youtu.be/ZcQNLkOa8pQ>

Міні вебінар "Цифрове освітнє середовище: співдія дітей та дорослих" із циклу вебінарів для батьків "Цифрове середовище для моєї родини" 01.03.2023 р. URL: <https://ipv.org.ua/2023/webinar-01-03-2023/> та <https://youtu.be/7e0ffAmFYUg>

Міні-вебінар для батьків «Потенціал цифрового освітнього контенту для дітей та дорослих» із циклу вебінарів для батьків "Цифрове середовище для моєї родини" 03.04.2023 р. URL: <https://youtu.be/7GMtoab3IzQ>

Вебінар "Можливості застосування комп'ютерних ігор у вихованні та розвитку дітей" у рамках серії вебінарів "Дошкільна освіта в умовах воєнного стану". 08.08.2023 р. <https://youtu.be/4xywUA2eT9c> та <https://ipv.org.ua/2023/webinar-08-08-2023/>

Вебінар «Керівництво закладом дошкільної освіти в умовах воєнного стану» у рамках серії вебінарів "Дошкільна освіта в умовах воєнного стану". 26.09.2023 р. URL: <https://youtu.be/X6SvAPNCJdM?si=zL6EunF8ZMF5y0CT> та <https://ipv.org.ua/2023/webinar-26-09-2023/>

Науково-практичний семінар "Наука і практика про цифровий освітній контент і не тільки....". 15.03.2023 р. URL: <https://ipv.org.ua/2023/seminar-15-03-2023/>

Науково-практичний семінар «Методичний супровід батьків дітей раннього і дошкільного віку в цифровому освітньому середовищі: практичний аспект». 07.04.2023 р. URL: <https://ipv.org.ua/2023/seminar-07-04-2023/>.

Науково-практичний семінар «Забезпечення батьків дітей раннього і дошкільного віку цифровим освітнім контентом в умова ЗДО». 04.05.2023 р. URL: <https://ipv.org.ua/2023/seminar-04-05-2023/>

Круглий стіл «Оцінка цифрового освітнього контенту педагогами: актуальні питання та шляхи їх вирішення». 07.04.2023 р. URL: <https://ipv.org.ua/2023/event-07-04-2023/>

Науково-практичний семінар «Цифрове освітнє середовище: методичний супровід батьків дітей раннього та дошкільного віку в умовах воєнного стану» науково-практичний семінар відповідно до плану роботи НАПН України 17 травня 2024 р.). 17.05.2024 р. URL: <https://ipv.org.ua/2024/seminar-17-05-2024/>

Вебінар «Сет методичних зустрічей. Тема № 1. «Картотека способів пізнання віртуального та реального світів, що оточують дитину (до технології методичного супроводу педагогів та батьків дітей раннього і дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі)». 01. 2024 року. URL: https://youtu.be/WIT61Dwho3s?si=vI_p6PJqBX6CNTt

Вебінар «Сет методичних зустрічей. Тема № 2. «Технологічна картка (головна) та способи застосування допоміжних технологічних карток». 02. 2024 р. URL: <https://youtu.be/T64GJFQn0I8?si=0KupqfMgXfqJ80pj>

Вебінар «Способи застосування цифрового освітнього контенту в умовах ЗДО та родини». 20.06. 2024 р. URL: <https://ipv.org.ua/2024/webinar-27-06-2024/> та URL : https://youtu.be/xSmKr_xwtTA?si=7TSxZGjaRm7hDu-Y

Вебінар «Особливості використання цифрових інструментів дітьми та дорослими». 30.08.2024 р. URL: <https://youtu.be/H8ontF9Pu2Q?si=FlSnoVSqJOiwQZsO> та URL: <https://ipv.org.ua/2024/webinar-30-08-2024/>

Круглий стіл «Методичний супровід батьків дітей раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі: особливості впровадження в умовах воєнного стану в Україні». 05 червня 2024 року. URL: <https://ipv.org.ua/2024/event-05-06-2024>

Круглий стіл «Технологія методичного супроводу педагогів та батьків раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі» : батькам дітей раннього та дошкільного віку». 7 червня 2024 року. URL: <https://ipv.org.ua/2024/event-21-06-2024>

Круглий стіл «Технологія методичного супроводу педагогів та батьків раннього та дошкільного віку у цифровому освітньому середовищі» : вихователям дітей раннього та дошкільного віку». 7 червня 2024 року. URL: <https://ipv.org.ua/2024/event-21-06-2024-2>

Вебінар 30.08.2024 р. Особливості використання цифрових інструментів дітьми та дорослими. URL: <https://youtu.be/H8ontF9Pu2Q?si=FlSnoVSqJOiwQZsO> та URL: <https://ipv.org.ua/2024/webinar-30-08-2024/>

Глосарій

Цифрове середовище (ЦС) розуміємо 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, зокрема:

-ЦОК 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.

Електронні дидактичні матеріали – сукупність матеріалів, змістове наповнення яких сприяє розвитку дітей раннього та дошкільного віку, розміщених у інформаційних ресурсах;

Цифрові засоби навчання дітей раннього і дошкільного віку – сучасне обладнання, джерела інформації, інструменти, використання яких спрямовано на розвиток особистості дитини;

Педагогічні умови функціонування цифрового освітнього середовища – чинники, які знаходячись у взаємодії, забезпечують розвиток і виховання дітей раннього і дошкільного віку;

Пізнавальний розвиток дітей раннього та дошкільного віку – кількісні і якісні зміни у пізнавальних процесах за використання цифрового освітнього контенту в умовах закладу дошкільної освіти та родини.

Пізнавальна діяльність дошкільника спрямована на перцептивне впізнавання (відображення дійсності органами почуттів), пошук інформації, пізнання властивостей, якостей предметів, явищ, об'єктів, їх угруповання, класифікацію і т.д.

Художньо-естетичний розвиток дітей раннього та дошкільного віку – якісні зміни у відчутті і сприйманні, пов'язані зі активними, емоційними переживаннями явищ дійсності і мистецтва, які оточують дитину і залучають її до художньої діяльності у цифровому освітньому середовищі.

Іншомовний розвиток дітей раннього і дошкільного віку – здатність до іншомовного аудіювання, діалогічного та монологічного мовлення за використання цифрового освітнього контенту у цифровому освітньому середовищі закладу дошкільної освіти або родини.

Віртуальний світ – штучне середовище, створене та змодельоване людиною, представлене комп'ютерною програмою, яке надає дитині масив цифрового освітнього контенту в якому вона діє.

Пізнання – відображення в свідомості людини явищ *реальної* дійсності, їх суті. Це дія за значенням пізнавати: осягати розумом явища об'єктивної дійсності, одержувати істинне уявлення про кого-, що-небудь/ виявляти, бачити, впізнавати в кому-, чому-небудь кого-

небудь знайомого або щось знайоме, розпізнавати кого, що-небудь за якимись ознаками, прикметами.

Віртуальне пізнання є відображення в свідомості людини/дитини явищ віртуальної дійсності, їх суті.

Віртуальне пізнання – здатність дитини свідомо сприймати віртуальний світ за активної дії сукупності пізнавальних процесів.

УМОВНІ СКОРОЧЕННЯ

ЦС – цифрове середовище

ЦОС – цифрове освітнє середовище

ЦОК – цифровий освітній контент

ЩС – іншомовне цифрове середовище

ЩОС – іншомовне цифрове освітнє середовище

ЩОК – іншомовний цифровий освітній контент

ЗДО – заклад дошкільної освіти

ЦІ – цифрові інструменти

ЕОР – електронні освітні ресурси

ВИРОБНИЧО-ПРАКТИЧНА ПРОДУКЦІЯ

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

ДИДАКТИЧНИЙ СУПРОВІД ОСВІТИ ДІТЕЙ РАНЬОГО І ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ: МЕТОДИЧНИЙ ПОРАДНИК ДЛЯ БАТЬКІВ

МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

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

ISBN 978-617-8011-99-4

DOI <https://doi.org/10.32405/978-617-8011-99-4-2024-88>

В авторській редакції

Формат 60x84 1/16. Папір офсетний.
Друк цифровий.
Гарнітура Times New Roman
Умови, друк. арк.5,12,
Обл. вид. арк. 6,0
Наклад 100 прим.
Зам. № 016/12/24

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.