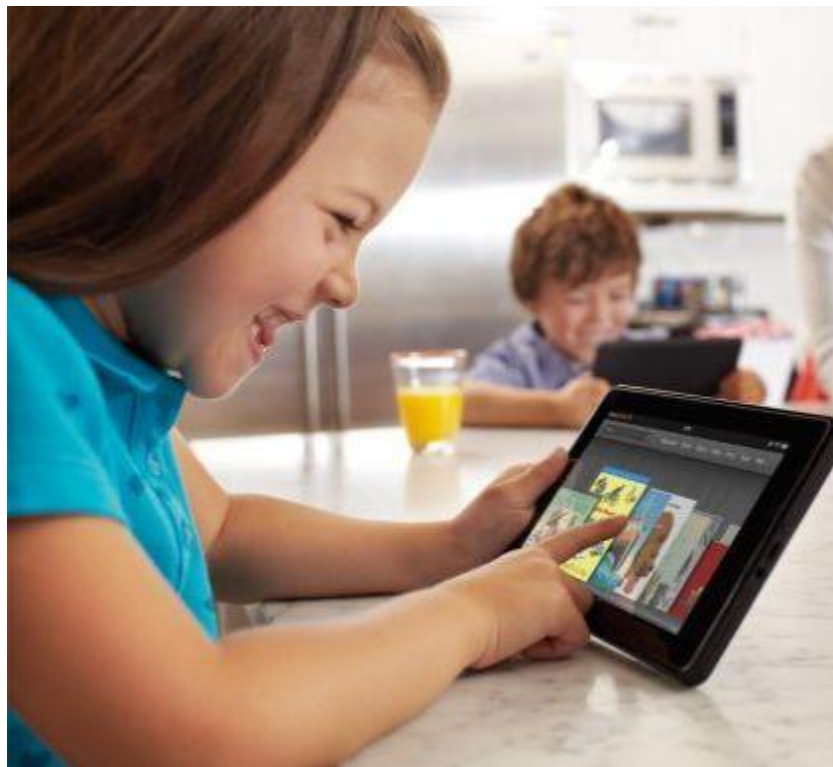


ЗАКЛАД ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ (ЯСЛА - САДОК)
КОМБІНОВАНОГО ТИПУ №145 «ДРУЖНА СІМЕЙКА»
ЗАПОРІЗЬКОЇ МІСЬКОЇ РАДИ

НА ОДНІЙ ХВИЛІ З ДИТИНОЮ

Використання цифрових інструментів для створення
сучасного освітнього контенту



Запоріжжя -2023

Відомості про авторів:

ВІКТОРІЯ МОІСЄЄВА



Освіта: вища

Запорізький національний технічний
університет, 2010 р., психологія

Запорізький національний
університет, 2021 р., дошкільна
освіта, магістр

Педагогічний стаж: 14 років.

Кваліфікаційна категорія: перша

АЛЛА ШЕЛЕМАХА



Освіта: вища

Бердянський державний
педагогічний інститут, 1994р.,

педагогіка і психологія (дошкільна),
Класичний приватний університет,
2010р., управління навчальними
зкладами, магістр;

Педагогічний стаж: 27 років

Кваліфікаційна категорія: вища.

Педагогічне звання: вихователь -
методист

Заклад дошкільної освіти (ясла - садок)
комбінованого типу № 145 «Дружна сімейка» Запорізької міської ради
65005 м. Запоріжжя, бульвар Центральний буд. 16А.

тел.(061) 226-51-46,226-52-32

E-mail: dnz_145@ ukr.net

Адреса розміщення на освітньому веб – ресурсі: <http://dnz145.zaporizhzhhe.ua>

Схвалено:

педагогічною радою закладу дошкільної освіти (ясла – садок) комбінованого
типу № 145 «Дружна сімейка» Запорізької міської ради.

Протокол від 30.05.2023 р № 3.

Зміст	Сторінка
ВСТУП	4
1.1 Актуальність і перспективність теми роботи	5
1.2.Теоретичні основи досвіду	6
1.3.Новизна, провідна педагогічна ідея	10
ОСНОВАНА ЧАСТИНА	10
2.1. Мета, завдання	10
2.2. Етапи роботи над темою	12
2.3.Технологія реалізації інноваційного досвіду роботи.	12
2.4.Результативність роботи.	24
ВИСНОВКИ	25
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	26
ДОДАТКИ	
Додаток 1 Аналіз нормативно-правових документів, що регламентують діяльність закладів дошкільної освіти	29
Додаток 2 Етапи роботи над темою	33
Додаток 3 Результати опитування педагогів	38
Додаток 4 Каталог універсальних вебсервісів та програм, їх методичне призначення	41
Додаток 5 Методичні заходи	46
Додаток 6 Взаємодія з батьками	48
Додаток 7 Моніторинг досягнень дітей дошкільного віку	50
Додаток 8 Банк дидактичного матеріалу створеного за допомогою цифрових інструментів	51

Навчання – найкраща у світі гра й розвага. Усі діти народжуються з таким переконанням і живуть із ним, поки ми не вдовбимо їм у голову, що це важка й неприємна праця. Тільки деякі діти все ще залишаються на своїх позиціях, маючи тверде переконання, що навчання приносить радість, що це чи не єдина гра, в яку варто бавитись. Ми знаємо, як назвати цих дітей. Це генії.
Джанетт Вос, американський педагог

1.1 Актуальність і перспективність теми роботи

Створення цифрового українського контенту, який відповідав би національним освітнім потребам та віковим потребам дітей дошкільного віку є доволі актуальним.

Насичене інформаційне середовище оточує сучасну дитину від її народження. Вагоме місце в житті дошкільника займають комп'ютери, сучасні гаджети, електронні іграшки.

У Базовому компоненті дошкільної освіти в освітньому напрямі «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота» зазначено, що однією з головних компетентностей варіативного складника стандарту дошкільної освіти є цифрова компетентність, яка подається як здатність виконувати інформаційно-комунікаційні та цифрові технології для задоволення власних індивідуальних потреб та розв'язання освітніх, ігрових завдань на основі набутих елементарних знань, вмінь, позитивного ставлення до комп'ютерної та цифрової техніки [1].

Впродовж останніх років, за умов запровадження карантинних обмежень вкупі з введенням воєнного стану, перед педагогами закладу дошкільної освіти (далі – ЗДО) постало непросте завдання – як саме організувати освітній процес у форматі дистанційного навчання. Крім того, стрімкий розвиток інформаційних технологій давно привертав увагу та інтерес до дистанційної освіти. Нові світові виклики та загрози вимагають від педагогів ЗДО оперативного реагування й адаптування до умов надання освітніх послуг в оновленому форматі.

Актуальним питанням для кожного педагогічного працівника в умовах дистанційного навчання є розвиток рівня власних цифрових компетентностей для проведення ефективних онлайн-занять та створення сучасного освітнього контенту, що має забезпечувати необхідні потреби дошкільної освіти, відповідати віковим особливостям дітей дошкільного віку, на реалізацію вимог Базового компоненту дошкільної освіти та дотримання санітарно-гігієнічних вимог.

Разом з тим, законодавчі акти і документи, що становлять нормативно-правову основу дошкільної освіти, стимулюють педагогічний пошук в напрямку використання форм роботи з дітьми діяльнісного підходу, які сприяють індивідуальному розвитку особистості, творчої ініціативи, виробленню у дітей навичок самостійної навігації в інформаційних полях, формування умінь вирішувати проблеми, що виникають в житті.

Специфіка організації освітнього процесу в закладі дошкільної освіти на основі Базового компоненту дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) нової редакції полягає в тому, що освітня діяльність дошкільника реалізується через організацію різних видів дитячої діяльності, або їх інтеграцію, з використанням різноманітних форм і методів роботи, вибір яких здійснюється педагогами самостійно, залежно від контингенту дітей, рівня освоєння освітньої програми і вирішення конкретних освітніх завдань [1].

Для вихователів закладу дошкільної освіти важливо не просто проводити заняття, а створювати єдиний процес взаємодії педагога і здобувачів освіти (разом з батьками) на основі нових технологій, форм, методів, прийомів організації діяльності дітей, в якому будуть гармонійно поєднуватися різні освітні області. Побудова освітньої діяльності базується на індивідуальних особливостях кожної дитини, а сама дитина має стати активною у виборі змісту своєї освіти.

Провідною діяльністю дітей дошкільного віку є гра. На наш погляд, саме ігрові методи навчання є одним з найефективніших способів вивчення, розуміння та засвоєння важливої інформації.

В останні роки зростаючий інтерес до комп'ютерних ігор змусив говорити про гейміфікацію як про один з ключових трендів освіти. Розвиваюче гейміфіковане середовище поступово стає реальним конкурентом традиційним методам навчання.

На думку авторів досвіду, освітній контент створений за допомогою цифрових інструментів не замінює, а доповнює усі традиційні форми організації освітнього процесу, природним шляхом залучає здобувачів освіти до набуття початкових навичок роботи з інформаційними технологіями, до оперування знаковими формами мислення, розвитку креативності, активізації пізнавальної активності.

Актуальність нашого досвіду полягає у створенні власного освітнього контенту за допомогою цифрових інструментів, який буде застосовуватися під час освітнього процесу (у різному форматі) та буде відповідати віку здобувачів освіти, програмовим вимогам, з дотриманням санітарних вимог, а головне надасть можливість дитині бути активним учасником освітнього процесу.

Даний досвід узагальнений фахівцями закладу дошкільної освіти (ясла - садок) комбінованого типу №145 «Дружна сімейка» Запорізької міської ради виходячи з практики роботи, розробок, з метою пошуку нових оптимальних умов організації якісного освітнього процесу. Його особливістю є спроба в умовах закладу дошкільної освіти (яслах - садку) комбінованого типу № 145 «Дружна сімейка» Запорізької міської ради (далі – ЗДО № 145), з урахуванням реалій сьогодення, використовуючи різні цифрові інструменти, створити якісний освітній контент, метою якого є задоволення освітніх потреб здобувачів освіти.

1.2.Теоретичні основи досвіду.

Сьогоднішнє суспільство, реформи в освіті на сучасному етапі характеризуються сильним впливом на нього інформаційно-комунікативних технологій, що сприяє проникненню їх в усі сфери діяльності, забезпечення поширення інформаційних потоків у суспільстві і утворенню глобального інформаційного простору. Комп'ютеризація освіти є невід'ємною і важливою частиною цих процесів. Модернізувати зміст дошкільної освіти, на наш погляд, означає вдосконалити його, змінивши відповідно до вимог часу, не зачіпаючи основ, сталих і таких, що виправдали себе, положень, збагативши їх новими, інноваційними ідеями. Саме тому, ми вважаємо, що створення цифрового контенту є актуальним та користуватиметься попитом в умовах сьогодення.

Аналіз нормативно-правових документів (додаток 1), які регламентують діяльність закладу дошкільної освіти та інших ланок освіти свідчить, що в Україні розроблено ряд положень, які регулюють дистанційну освіту, а саме: Положення про дистанційне навчання (2013), Положення про електронні освітні ресурси (2019) та ряд положень про дистанційну форму навчання у різних ланках освіти. В Методичних рекомендаціях щодо здійснення освітньої діяльності з питань дошкільної освіти на період дії правового режиму воєнного стану зазначається, що на період воєнного стану в організації освітнього процесу з дітьми будь-якої вікової групи наскрізною має бути ідея солідарної відповідальності держави, громади, родини, фахівців педагогічної освіти й інших професій, причетних до піклування, догляду та розвитку дітей раннього і дошкільного віку, а актуальною – налагодження зв'язків і підтримка педагогічного партнерства ЗДО з батьками вихованців та представниками територіальних громад. До виходу цього листа МОН регулювання організаційного та науково-методичного забезпечення впровадження дистанційного навчання в дошкільній освіті не було. Всі ініціативи дошкільних педагогів та освітніх організацій мали спонтанний та несистемний характер [13].

Дослідження українських вчених: Л.Балацької, В.Котирло, О.Кононко,

С.Кулачковської, С.Ладивір, С.Тищенко, О.Проскури, Т.Титаренко та зарубіжних Л.Венгера, Л.Виготського, П.Гальперіна, В.Давидова, М.Подд'якова, В.Беспалько, Л.Божовича, Д.Ельконіна засвідчують, що у дитини до п'яти років повністю розвивається символічна функція наочно-образного мислення. Це є основним показником рівня розумового розвитку малюка.

Питання медіаосвіти дітей дошкільного віку відображені в дослідженнях українських учених, а саме: Н. Ашиток, Н. Гавриш, О. Качури, Р. Кондратенко, К. Крутій тощо. Науковці визначили позитивні функції сучасних медіа в дошкільній освіті: дидактична, виховна, діагностична, розважальна тощо. О.Алексейчик, С. Василюк, О. Качура, О. Полєвікова, О. Проценко та ін. довели необхідність розвитку медіаграмотності дітей старшого дошкільного віку через тісну взаємодію вихователів закладу дошкільної освіти з родинами [11].

Освоєння комп'ютерних засобів навчання формує в дітей передумови теоретичного мислення, здатність свідомо обирати способи діяльності, спрямовані на розв'язання завдання, а також особистісні якості, здатність працювати в індивідуальному темпі. Дитина, яка оволоділа елементарною комп'ютерною технологією, краще за інших здатна розмірковувати, розв'язувати задачі у внутрішньому плані, почуватися компетентною [20].

Дослідження зарубіжних і вітчизняних вчених (Н. Бабкина, І. Васильєва, Ю. Горвиць, Б. Хантер та ін.) свідчать про те, що використання комп'ютера в дошкільному віці можливе і необхідне, воно сприяє підвищенню інтересу до навчання, його ефективності, розвиває дитину всебічно [15].

Ігрова діяльність дошкільника, збагачена цифровим дидактичним матеріалом, сприяє виникненню психічних новоутворень, а саме: теоретичного мислення, розвиненої уяви, здатності до прогнозування результату дії, проектних якостей мислення тощо, що призводять до значного підвищення, розвитку творчих здібностей дітей [18].

Т. Поніманська попереджає, що для використання комп'ютерних технологій у роботі з дошкільниками в умовах дошкільного закладу необхідні відповідні умови. Вчені (А. Богуш, Н. Гавриш) зауважують, що комп'ютер може виступати засобом пізнання дитиною довкілля, але вихователь повинен раціонально використовувати комп'ютер у роботі з дітьми залежно від мети і змісту навчання, контролювати розумове навантаження дошкільників, щоб його використання було ефективним [13, с. 87].

Заслуговують на увагу роботи американських дослідників, що займаються вивченням ефективності використання мультимедіа-технологій в навчальному процесі (Т. Баджет, Т. Воген, Д. Джонасен, М. Кирмайер, У. Рош, К. Сандлер). Вчені зазначають, що засоби мультимедіа традиційно використовуються як інформаційні системи для створення конструкторських навчальних середовищ. Використання інформаційних технологій значно підвищує зацікавленість дитини у навчанні, робить процес засвоєння нових знань та уявлень про оточуюче більш швидким та різнобічним, сприяє вдосконаленню та закріпленню старого матеріалу, розвиває логічне мислення, покращує пізнавальну активність, сприяє розвитку багатьох психічних процесів [18].

На нашу думку, освітній контент створений за допомогою цифрових інструментів, необхідно розглядати як особливий засіб, що мотивує дітей до діяльності, сприяє вирішенню проблем (вчить дітей отримувати знання, вирішувати проблеми, адаптуватися до нових ситуацій та ухвалювати рішення), знижує стрес та тривогу, допомагає закріплювати вивчений матеріал, стимулює творчу активність дітей. Він цікавий та доступний, а закладені в ньому ігрові завдання містять не тільки навчальний матеріал, способи та засоби для його вирішення, а ще мотив та мету, що стимулюють дитину.

Ми поділяємо думку вчених та практиків, що в сучасних реаліях вдалося переосмислити не лише нові цифрові, дистанційні та педагогічні можливості, а й основні цілі освіти. Та те, як її оновлене бачення можна використати для розробки інструментів дистанційного навчання.

Сьогодні ринок заповнено іграми для різних категорій (вік, вподобання тощо). Розробники, які займаються створенням розвивальних комп'ютерних ігор для дошкільників, використовують різноманітні підходи, такі як дизайн, графіку, казковий сюжет, розважальний та навчальний компонент, але не завжди враховують вікові особливості дітей дошкільного віку. Категорія дітей дошкільного віку потребує застосування інших форм та методів роботи, адаптованих до її пізнавальних потреб, інтересів. Дошкільникам необхідна підтримка дорослих, зокрема вихователя і батьків, для організації та налаштування власного дозвілля, навчання. Тому сьогодні є запит на цифрові освітні матеріали для дітей дошкільного віку. Це досить непросте завдання.

Підтверджених даних про те, які стратегії електронного навчання найбільш ефективні для дошкільної ланки освіти, поки що немає. Адже вікові психологічні особливості дітей дошкільного віку потребують відповідних педагогічних підходів, форматів освітніх матеріалів, зрозумілого для дітей користувацького інтерфейсу. Сучасні реалії підштовхнули нас до самостійного створення освітнього контенту для дітей дошкільного віку із застосуванням інформаційних комп'ютерних технологій, цифрових інструментів, які відповідають віковим особливостям дітей дошкільного віку, програмовим вимогам, вимогам Санітарного регламенту для дітей дошкільного віку. Одним із пріоритетів було створення освітнього контенту для дітей дошкільного віку, який буде однаково ефективно використовуватися в освітньому процесі незважаючи на форму організації (офлайн, змішана, онлайн).

1.3.Новизна, провідна педагогічна ідея

Провідна педагогічна ідея визначається власною розробкою та використанням освітнього контенту (ігор, презентацій, квестів, ребусів тощо), створеного за допомогою цифрових інструментів для розвитку пізнавальної активності у дітей дошкільного віку та мотивації їх до навчання.

ОСНОВАНА ЧАСТИНА

2.1. Мета, завдання

Мета досвіду: пошук ефективних форм у роботі з дітьми дошкільного віку, розробка цифрового освітнього контенту, який відповідає психологічним та когнітивним особливостям дітей дошкільного віку та може ефективно використовуватися в освітньому процесі (незважаючи на формат організації освітнього процесу).

Створення єдиного інформаційного простору в закладі дошкільної освіти.

Підвищення фахової компетентності педагогів, підвищення їх мотивації для застосування в освітньому процесі цифрових технологій.

Отже, з огляду на вищезазначене, основними завданнями досвіду є:

1. Підвищити якість надання освітніх послуг в ЗДО.
2. Розробити освітній контент з використанням цифрових технологій.
3. Розробити модель впровадження цифрового контенту в освітній процес ЗДО (у формі планування).
4. Створити оптимальні умови для цифрової компетентності дітей дошкільного віку, необхідне освітнє (цифрове) середовище в ЗДО.
5. Розробити діагностичний матеріал для проведення моніторингу знань дітей дошкільного віку.
6. Формувати позитивну мотивацію у дітей дошкільного віку до оволодіння й закріплення освітнього матеріалу, формувати практичні навички і компетенції. Розвивати креативність та винахідливість дітей шляхом використання інтерактивних дидактичних матеріалів.
7. Підвищити професійний рівень педагогів.
8. Підтримати та взаємодіяти з батьками у вихованні та навчанні дітей дошкільного віку.

Прогнозовані результати:

1. Створення якісного, цікавого та ефективного освітнього контенту для дітей дошкільного віку з використанням цифрових інструментів.
2. Забезпечення доступу до створеного ресурсу для дітей дошкільного віку

всіх зацікавлених осіб, сприяння рівному доступу до якісної освіти.

3.Збільшення мотивації та інтересу дітей до навчання, сприяння їх розвитку та креативності.

4.Партнерська взаємодія вихователів та батьків у використанні цифрового освітнього контенту та підвищення рівня їх компетентності у роботі з онлайн-ресурсами.

5.Забезпечення поширення та використання створених цифрових матеріалів серед вихователів, батьків та інших зацікавлених осіб, що допоможе збільшити їх вплив на освітній процес та забезпечити сталу роботу.

6.Збільшення рівня використання онлайн-сервісів та цифрових технологій в дошкільній освіті, сприяння розвитку цифрової грамотності у дітей та вихователів.

7.Забезпечення зворотного зв'язку від користувачів контенту, врахування їх потреб, вимог та замовлень для подальшого створення якісного цифрового контенту.

8.Створення позитивного іміджу закладу дошкільної освіти, презентація досвіду роботи, залучення додаткових ресурсів та партнерів для подальшого вдосконалення роботи.

9.Створення єдиного інформаційного простору в закладі дошкільної освіти.

2.2. Було розроблено **етапи роботи** над досвідом, завдання, методи, форми та прогнозований результат (додаток 2).

2.3.Технологія реалізації інноваційного досвіду роботи.

2.3.1.Діагностичний етап: березень, 2020р - жовтень, 2020р.

Роботу над досвідом було розпочато у період запровадження карантину в зв'язку поширенням коронавірусної хвороби (COVID-19) у березні 2020 року. Педагоги нашого закладу дошкільної освіти були не готові навіть до часткового використання онлайн-навчання, не було розуміння як організувати освітній процес без дітей в закладі освіти. В межах діагностичного етапу було обгрунтовано проблему дослідження: вивчено теорію та історію питання,

визначено її актуальність, реальний стан проблеми на даний час, вибрано методи дослідження: підбір та опрацювання наукових джерел – державних документів про освіту, методичних посібників з досліджуваної проблеми, педагогічної періодичної літератури.

Перший крок, який ми зробили це проаналізували нормативно правові документи, що регламентують роботу закладів дошкільної освіти. Результат засвідчив, ми маємо юридично не врегульовані вимоги до діяльності педагогів, а тим паче до роботи педагогів з дошкільниками у дистанційному форматі.

Другий крок, проведення опитування, яке ми провели серед педагогів (додаток 3).

Аналіз засвідчив наступне: педагоги не готові до використання цифрових технологій в освітньому процесі, а саме створювати дидактичний матеріал через використання цифрових інструментів.

Причини: відсутність доступу до комп'ютера (вдома займається дитина, в ЗДО не достатня кількість); відсутність власного комп'ютерного оснащення; вузьке бачення технічних можливостей ІКТ; небажання створення власного дидактичного матеріалу, краще «запозичити» у колег; низький рівень педагогів щодо володінням інформаційно-комп'ютерними технологіями; відсутність знань про безліч універсальних сервісів для створення дидактичного матеріалу для дітей дошкільного віку.

На жаль, більшість педагогів країни (наш колектив не виключення) опановують ці знання і вміння самотужки.

На основі аналізу опитування, роботи педагогів та контенту було **визначено проблеми** щодо використання цифрових технологій в освітньому процесі:

1. Низький рівень цифрової компетентності.
2. Недостатність методики використання цифрових технологій.
3. Невідповідність сучасним вимогам матеріальної бази ЗДО.
4. Відсутність систематизації комп'ютерних програм.

5.Негативний вплив на здоров'я дитини комп'ютерної техніки (нерегламентоване використання, без контролю з боку дорослих приводить до погіршення здоров'я).

6.Брак єдиних вимог до цифрового освітнього контенту для дітей дошкільного віку.

Завдання, яке постало перед методичною службою на цьому етапі, це:

- аналіз цифрового контенту для дітей дошкільного віку;
- аналіз різних онлайн-сервісів, платформ та інструментів, які можуть бути використані для створення дидактичних матеріалів, доступних українською мовою (вебзастосунки, мобільні додатки, ресурси для створення інтерактивних вправ, ігор, відео, аудіо тощо).

Вихователем-методистом було зроблено аналіз онлайн-ресурсів, які можливо використовувати для організації освітнього процесу. Було створено кейс цифрових ресурсів, визначено їх методичне призначення. Кейс постійно доповнюється (додаток 4).

Проблеми, які було виявлено: мала кількість ресурсів українською мовою; недостатня обізнаність педагогів щодо онлайн-ресурсів, які можна використовувати для створення якісного контенту.

Методичною службою було розроблено методичні заходи щодо підвищення професійного рівня педагогів (додаток 5).

Невтішними були результати аналізу матеріально-технічної бази, а саме недостатня кількість комп'ютерної техніки, застарілість комп'ютерної техніки, відсутність інтернету в групових приміщеннях ЗДО. Розроблено проєкт «Створення цифрового середовища в ЗДО № 145».

Закон України “Про освіту” визначає, що відповідальність за здобуття дітьми дошкільної освіти несуть батьки. Завдання, яке стоїть перед педагогами закладу дошкільної освіти - допомогти батькам працювати в режимі віддаленого освітнього процесу. На цьому етапі провели опитування батьків. Проведене опитування виявило реальну картину можливостей родин у

реалізації дистанційної освіти. Важливим для нас було зосередити увагу педагогів на пошуках шляхів взаємодії з батьками, виборі оптимальних рекомендацій щодо організації спільної з дітьми діяльності та допомозі їм. Першочерговим для нас була педагогічна просвіта батьків, без жодного нав'язування, тиску і зобов'язань (додаток 6). Це рекомендації, поради, лайфхаки, певні алгоритми, цікаві ідеї щодо організації активних ігор, ігрових завдань під час виконання побутових дій батьків і дітей, спілкування. Пріоритетним в цій взаємодії є активне залучення дітей до освітнього процесу, а не роль пасивних споглядачів.

Для того, щоб перевірити ефективність роботи у вересні 2020 року було проведено моніторинг знань дітей (констатуючий). Результати спостережень засвідчили, що діти виявляють більший інтерес, зацікавленість до різних форм роботи, якщо вихователі застосовують ІКТ, а саме: показ інформації на моніторі в ігровій формі, що викликає в дітей величезний інтерес до діяльності з ним, оскільки комп'ютер несе в собі образний тип інформації, зрозумілий дошкільникам, які ще не вміють читати й писати. А також рух, звук, мультиплікація надовго привертають увагу дитини під час рішення проблемних завдань за допомогою ІКТ, що є заохоченням дитини при їхньому правильному рішенні та стимулом пізнавальної активності дітей і надає можливість індивідуалізації навчання.

2.3.2 Організаційно-прогностичний етап: жовтень – листопад, 2020 року

Під час ознайомлення з науковими дослідженнями з означеної проблеми, досвідом роботи педагогів дійшли висновку: безмежність наявного матеріалу не дає чіткої системи в організації роботи з питання застосування цифрового освітнього контенту в дошкільній освіті, його використання під час дистанційної форми навчання. У процесі аналізу наукової, методичної літератури, Інтернет – ресурсів було виявлено чинники, що знижують ефективність використання цифрового ресурсу в ЗДО, а саме:

- поза увагою педагогів і батьків залишається забезпечення комфортного

розвивального середовища для дітей;

-педагогами не надається достатньої уваги забезпеченню інтеграції педагогічних впливів дорослих на вирішення сучасних вимог до дошкільної освіти;

-не завжди враховуються дорослими вікові й індивідуальні особливості розвитку дітей при відборі доступної інформації в освітньому процесі;

-застосовуються методи виховання, які спрямовані на зовнішнє підкріплення поведінки (заборона, покарання, заохочення), а не формування рефлексивно-вольових механізмів регуляції поведінки, які апелюють до самосвідомості дитини та сприяють формуванню ціннісних орієнтацій;

-не реалізується умова суб'єкт-суб'єктної взаємодії учасників освітнього процесу.

Вихователем–методистом було окреслено **напрями роботи щодо впровадження цифрових технологій у освітній процес ЗДО № 145, створення освітнього контенту за допомогою цифрових ресурсів.**

1. Оснащення системи ЗДО засобами цифровізації (швидкісний інтернет, комп'ютери, мультимедійні комплекси, інтерактивні дошки, вебкамери, мікрофони тощо)

2.Підвищення кваліфікації всіх учасників освітнього процесу (дітей, педагогів, батьків, керівництва) у галузі цифрових технологій

3.Використання цифрових технологій для організації освітнього процесу в ЗДО.

4.Створення сучасного цифрового середовища ЗДО

Педагоги ознайомлені із:

1. Сферами застосування цифрових технологій у ЗДО: добір ілюстративного матеріалу для занять; добір додаткового пізнавального матеріалу для занять; обмін досвідом між педагогами; створення мультимедійних презентацій; проведення зустрічей для педагогів і батьків; використання відеокамер та програм для монтажу відео; створення медіатек; створення сайтів, блогів тощо.

2. Перевагами використання цифрових технологій в освітньому процесі:

формування цифрової компетентності та інформаційної культури в дітей; умови для професійного зростання; створення сучасного національного цифрового середовища ЗДО; моделювання життєвих ситуацій; зберігання інформації; допомога в залученні пасивних слухачів до активної діяльності; подання інформації на екрані в ігровій формі зацікавлює дітей; робить освітню діяльність наочною та інтерактивною; організація індивідуального та диференціального навчання; активізація розумових дій (аналіз, синтез, порівняння тощо).

Після проведеного аналізу нормативно–правових документів, психолого–педагогічної літератури, інших інформаційних джерел **визначили задачі цифрових технологій у дошкільній освіті:** забезпечення якості освітнього процесу, забезпечення взаємодії з дітьми, батьками; забезпечення відкритості та прозорості ЗДО; підвищення рівня безпеки дітей тощо.

Зміст методичної роботи на цьому етапі підпорядковувався головній меті: спрямування системи методичної роботи на вивчення проблеми, ознайомлення з аспектами роботи щодо її реалізації, добір та опрацювання відповідної літератури, пошук передового педагогічного досвіду з означеної проблеми на виявлення певних підходів застосування цифрового освітнього контенту в роботі закладу дошкільної освіти.

В ході реалізації обраної теми визначено більш доцільні **шляхи реалізації мети**, а саме: підвищення цифрової компетентності педагогів ЗДО; створення умови для формування цифрової компетентності у педагогів та здобувачів освіти; створення власного цифрового освітнього контенту; популяризація педагогічних знань серед батьків вихованців з питань безпеки дітей в Інтернеті; регламентована діяльності дітей під час використання гаджетів.

При розробці освітнього контенту педагоги спираються на теоретичні положення сучасних науковців про специфіку використання комп'ютера та методу дидактичних ігор у навчанні. Педагогами ЗДО № 145 було розроблено

форми роботи з дітьми спрямовані на: активізацію нервово-психічних процесів, мотивацію та швидку адаптацію дітей до сучасних умов; оволодіння здобувачів освіти компетентностями; закріплення вивченого матеріалу (вторинне сприйняття і подальше усвідомлення вивченого матеріалу); систематизацію і узагальнення нових знань і вмінь (застосування дітьми отриманих знань і вмінь в інших ситуаціях, формування власних висновків і ставлення); перевірку знань і вмінь.

Під час розробки освітнього контенту ми керувалися наступними критеріями:

правила мають бути простими і зрозумілими для дітей; ігрові завдання мають бути, по можливості, універсальними, для широкого застосування в різних формах роботи; завдання мають бути придатними для індивідуальної роботи; при відборі матеріалу для освітнього контенту орієнтуватися на освітню програму; враховувати пізнавальні властивості дітей дошкільного віку; дидактичний матеріал, де поняття повинні неодноразово повторюватися у видозміненому вигляді в різних формах (заняття, гра, ребус, пазли, кросворд тощо) з метою закріплення, перенесення отриманих знань у нові умови.

Для себе визначили, що педагог має організувати освітній процес та врахувати інтерес дитини до будь-якої діяльності за умов:

- можливість самостійного пошуку й відкриття;
- різноманітність діяльності;
- усвідомлення важливості запропонованого матеріалу (для дитини у її наявних потребах, а не для майбутнього навчання у школі);
- адекватне можливостям дитини пізнавальне навантаження (посильність засвоєння матеріалу);
- «яскравість», емоційність дидактичного матеріалу;
- позитивне оцінювання діяльності й підтримка активності дитини.

Під час організаційно-прогностичного етапу:

1. Ознайомились та обрали цифрові інструменти для створення освітнього контенту для дітей дошкільного віку.

2. Обрали відповідні форми, що саме ми будемо створювати.

3. Для збагачення матеріальної бази, а саме створення сучасного інформаційного середовища за участю благодійного фонду «Світ щасливого дитинства» та силами батьків здобувачів освіти в закладі освіти працює інтернет та Wi-Fi, збільшилась кількість комп'ютерної техніки, придбано мультимедійну систему тощо. Подано заявки для участі в грантових програмах, але соціально – економічне становище в країні не дало можливості реалізувати заплановані заходи в повному обсязі.

2.3.3 Пошуково-практичний етап: грудень, 2020 р. – березень, 2023 р.

Отримавши певні позитивні результати на попередньому етапі ми перейшли до наступного етапу роботи. Його основною метою було аналіз та узагальнення набутих знань, розробка власного освітнього контенту та впровадження його в практику роботи.

Робота проводилась в чотирьох напрямках: робота з дітьми, взаємодія з батьками вихованців, методичний супровід (робота з педагогічним колективом), створення інформаційного середовища. Організація освітнього процесу здійснювалася відповідно до Базового компонента дошкільної освіти (2021) (далі – Стандарт) з урахуванням «Методичних рекомендацій до оновленого Базового компонента дошкільної освіти», освітньої програми «Дитина» від 2 до 7 років (науковий керівник Огнев'юк В.О., лист МОН від 23.07.2020 № 1/11-4960).

З метою поліпшення якості педагогічного процесу, реалізації дошкільної освіти робота з кадрами була спрямована на особистісне професійне зростання педагогів, реалізацію їх творчого потенціалу, впровадження інноваційних технологій, на організацію координації співпраці з науковцями, іншими освітніми закладами, що забезпечило сприятливі умови для досягнення продуктивних результатів роботи.

Педагоги нашого закладу дошкільної освіти впевнені, якщо не залучати батьків до активного співробітництва, жодні заходи не дадуть позитивних результатів. Тому проблеми розвитку та виховання дітей ми вирішуємо разом з ними. З батьками вихованців систематично проводяться анкетування, бесіди, консультації, розроблено цикл семінарів, тренінгів, сумісних заходів (додаток 6).

Згідно виявлених проблем, замовлень педагогів та батьків змінювався змістовний аспект запланованих форм роботи.

З огляду на тенденції побудови відкритого електронного освітнього середовища, його виведення за межі закладу освіти, методичною службою ЗДО № 145 було проведено роботу з розгляду кола теоретичних і практичних питань, що стосуються продуктивного використання інструментальних засобів для створення цифрових дидактичних матеріалів для дітей дошкільного віку. Розвинений функціонал застосованих технологій надав змогу педагогам закладу створити інтерактивні та анімовані дидактичні матеріали для дітей. Водночас створення таких матеріалів на практиці є достатньо складним, адже окремі цифрові дидактичні матеріали мають, наприклад, обмежений простір для контенту (інфографіка, інструктивна карта тощо), що зумовлює оволодіння педагогами специфічними вміннями дизайн-оформлення (єдність дизайну при поданні текстових даних; відповідність розміру зображення, наприклад, величині літер тексту, колірна гама тощо). Успішне створення цифрових дидактичних матеріалів значною мірою залежить також від урахування психофізіологічних особливостей дітей дошкільного віку, наявного рівня їхньої готовності до використання цифрових дидактичних матеріалів, зокрема, важливим є органічне поєднання навчальної та ігрової складових. Водночас гейміфікований контент підготовлених дидактичних матеріалів спрощує сприйняття інформації, посилює мотиваційний компонент, адже новітні технології надають змогу не лише розширити можливості візуалізації інформації, а й застосувати варіативні, комплексні способи її подання.

Аналіз проведених заходів засвідчив, що під час застосування цифрового дидактичного матеріалу всі діти включалися в роботу, зникає скутість, напруга, пасивність в поведінці. Діти частіше виявляли ініціативу, уяву, логічне мислення, починали мислити нестандартно. Використання цифрового дидактичного матеріалу допомагає дітям організовувати свою діяльність, не чекаючи підказки ззовні, сприяє прояву допитливості і самостійності. Виникаючі проблеми діти вирішували самостійно. Дидактичний матеріал, створений за допомогою цифрових ресурсів, надав педагогам можливість урізноманітнити форми роботи з дітьми, підвищити якість освітнього процесу. Опитування батьків свідчить про ефективність використання цифрового освітнього контенту в освітньому процесі.

Перші напрацювання з даної теми показали, що в процесі впровадження в практику матеріалу створеного за допомогою цифрових інструментів: створюється атмосфера емоційного підйому і розкнутості у всіх учасників освітнього процесу; в дітях розвивається впевненість у собі, знімається почуття страху за помилку, випускники нашого ЗДО вміють слухати і чути один одного, висловлювати свою думку, домовлятися, приходити до згоди; у дітей розвинена комунікативна взаємодія; сформовано позитивне ставлення до навколишнього світу, інших людей, самого себе, до однолітків; діти вміють відстоювати свою позицію, розумно і доброзичливо заперечувати дорослим; у них немає почуття страху за помилку.

Таким чином, освітній контент створений за допомогою цифрових технологій стає чудовою можливістю для педагога і дітей захоплююче і оригінально організувати життя в закладі дошкільної освіти та вдома. З його майже безмежними можливостями, він надає неоціненну допомогу педагогу, надаючи можливість урізноманітнити освітній процес, зробити його незвичайним, таким, що запам'ятовується, цікавим, веселим, ігровим.

Під час пошуково-практичного етапу:

1.Відповідно до тем тижнів, за допомогою вибраних цифрових інструментів педагоги розробили дидактичний матеріал, який відповідає віковим особливостям дітей дошкільного віку, програмовим вимогам, вимогам Санітарного регламенту (прораховували приблизний час на виконання завдань) (додаток 8). Можуть використовуватися педагогами закладу дошкільної освіти при організації освітнього процесу в різних формах (офлайн, онлайн, змішаної).

2.Особливу увагу приділяли роботі з дітьми старшого дошкільного віку та розробці дидактичного матеріалу для якісної підготовки дітей до Нової української школи.

3.Проведено проміжне діагностування (здобувачі освіти, педагогічні працівники, батьки здобувачів освіти). Отримані результати свідчать:

- у дітей підвищився інтерес, зацікавленість до навчання;
- у дітей старшого дошкільного віку зросла мотивація до навчання;
- діяльність здобувачів освіти наповнилась новим змістом;
- підвищився рівень знань, розвинулися пам'ять, увага, самостійність;
- педагоги підвищили професійний рівень (володіння комп'ютером, застосування хмарних технологій, виготовлення дидактичних матеріалів);
- підвищилась ефективність освітнього процесу;
- виконання варіативного складника Стандарту за освітнім напрямом «Дитина в сенсорно—пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота»;
- частина паперового документообігу, дидактичного матеріалу переведено в електронний формат; скоротився час на підготовку до занять;
- про активізацію педагогічної і культурної свідомості батьків, педагогів і інших фахівців, для створення єдиного інформаційного середовища.

4.Для укріплення матеріальної бази, а саме створення сучасного інформаційного середовища за участю благодійного фонду «Світ щасливого дитинства» та силами батьків здобувачів освіти було придбано комп'ютерну техніку.

2.3.4. Контрольно-діагностичний етап: квітень - травень , 2023 р.

Разом з батьками, психологом та педагогами груп проведено:

У лютому - березні 2023 з метою визначення актуального стану сформованих у дитини віком від 5 до 6 років соціально-психологічних навичок в контексті готовності дітей до школи. Отримані результати дослідження свідчать про те, що загальний рівень підготовки дітей до навчання в школі достатній. У дітей сформовані перші вміння та навички важливі для навчання у школі, позитивне ставлення до школи, до навчальної діяльності та до самих себе. Діти мають широкий круг знань та уявлень про навколишнє середовище, вміють на достатньому рівні висловлювати свої думки, дотримуються правил культури поведінки.

У травні 2023 року проведено моніторинг досягнень дітей дошкільного віку.

Моніторинг проводився:

1. При синхронному режимі проведення освітнього процесу (заняття, індивідуальна робота)
2. Виконання завдань з батьками. Зворотний зв'язок (отримання результатів).
3. Опитування батьків.
4. В звичайному режимі (діти за попереднім записом приходили до закладу освіти разом з батьками, робота проводилась з дотриманням безпекових вимог).

Враховуючи результати моніторингу (додаток 7) є всі підстави стверджувати, що впровадження в освітній процес освітнього контенту, створеного за допомогою цифрових технологій забезпечує успішність та якість засвоєння компетентностей у дітей дошкільного віку; викликає в них інтерес до навчання; сприяє творчому пошуку в розв'язанні завдань, розвитку їх здібностей та самовдосконаленню.

Розроблена система методичних заходів з підвищення цифрової грамотності педагогічних працівників дала свої результати, а саме – педагоги:

- уміють створювати графічні і текстові документи (самостійно

оформлювати групову документацію, діагностику тощо);

– використовують цифрові інструменти для створення освітнього контенту; онлайн-сервіси, платформи для організації освітнього процесу, взаємодії зі здобувачами освіти та їх батьками.

Створений освітній контент за допомогою цифрових технологій став чудовою можливістю для педагога і дітей захоплююче і оригінально організувати життя в будь-якому місці, де б вони не знаходились.

2.3.5. Формувально - узагальнюючий, травень – серпень, 2023 р.

Узагальнені результати довели ефективність запропонованих педагогічних умов та наробок колективу закладу дошкільної освіти щодо створення освітнього контенту за допомогою цифрових технологій. Результати моніторингу знань дають підстави для висновків, що засвідчують про виконання поставлених цілей та завдань.

Створений освітній контент є мотиваційними за своєю суттю, а його вплив на здобувачів освіти багатофункціональний, що визначає їхню перевагу над іншими технологіями навчання.

2.4.Результативність роботи та перспективи подальшої роботи

1. Педагогами ЗДО № 145 створено освітній контент для дітей дошкільного віку з використанням цифрових інструментів (додаток 8).

2.Забезпечено доступ до створеного ресурсу для дітей дошкільного віку всіх зацікавлених осіб, сприяння рівному доступу до якісної освіти (через платформу Google Classroom)

3.Підвищено рівень мотивації та інтересу дітей до навчання.

4.Підвищено рівень партнерської взаємодії вихователів та батьків

5.Репрезентація досвіду (публікації, медіaproграми).

6.Підвищено рівень використання онлайн-сервісів та цифрових технологій в освітньому процесі, цифрової грамотності у дітей та вихователів.

7.Зворотний зв'язок від батьків здобувачів освіти надав можливість проводити корекцію створеного матеріалу, знайти оптимальний варіант.

8. Проведена робота сприяла підвищенню позитивного іміджу закладу дошкільної освіти.

9. Створення єдиного інформаційного простору в закладі дошкільної освіти потребує подальшої роботи та вдосконалення.

Створений освітній контент успішно застосовується педагогами в різних формах роботи залежно від дидактичних цілей і завдань, його змістового наповнення тощо. Впровадження створеного освітнього контенту у практику закладу дошкільної освіти дало змогу поєднати інноваційні дидактичні функції комп'ютера з можливостями традиційних засобів навчання; збагатити і наповнити освітній процес новими формами роботи; створити інноваційні методики, що сприятимуть більш ефективному засвоєнню знань дітьми дошкільного віку.

Перспективи подальшої роботи спрямовані на поповнення освітнього контенту з використанням цифрових інструментів (на платформі Quizziz, створення коміксів, мій-квест та інших) та вивчення можливостей впровадження технології гейміфікації в процес сучасного закладу дошкільної освіти шляхом створення нових гейміфікованих дидактичних додатків та розробки методик до їх застосування.

ВИСНОВКИ:

1. Цифрові технології є невід'ємною частиною сучасної освіти в світі, однак в Україні база електронного освітнього контенту для закладів дошкільної освіти досі є малорозвиненою.

2. Створення освітнього контенту як засобу активізації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку дає змогу покращити не лише зміст освітнього процесу, а й вдосконалити засоби і форми процесу, інтенсифікувати та індивідуалізувати його.

3. Методична робота, що була спрямована на усвідомлення педагогами різноманітних можливостей використання комп'ютерних технологій, різних інструментальних засобів у освітньому процесі ефективно вплинули на

підвищення рівня цифрової грамотності педагогів, спонукала до створення власного освітнього контенту.

4. Під час роботи над досвідом педагогічні працівники удосконалювали вміння щодо підвищення рівня професійної компетентності засобами комп'ютерних технологій, розробці дидактичного матеріалу для батьків та дітей (презентації, публікації, проєкти, майстер-класи, навчально-пізнавальні заняття, розвивальні комп'ютерні ігри, віртуальні екскурсії, віртуальні подорожі), організації і проведенні консультування батьків здобувачів освіти.

5. При створенні освітнього контенту потрібно враховувати такі фактори: ступінь відповідності інформаційного і технологічного забезпечення вимогам програми, віку дітей, їх інтересам; впливу мотиваційних орієнтацій на формування в дітей знань, умінь та навичок більш високого рівня ніж при традиційному навчанні; варіативність індивідуалізованих і диференційованих завдань.

6. Використання цифрових інструментів для створення освітнього контенту робить освітній процес більш технологічним і більш результативним.

7. Дистанційне навчання, організоване з використанням сучасних цифрових онлайн-інструментів, створює всі умови для проведення занять, інші форми роботи з дітьми дошкільного віку, перетворюючи навчання на захоплюючий процес, без втрати якості освіти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція). URL : https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf (дата звернення 05.03.2022)
2. Богуш А.М. Методика ознайомлення дітей з предметним довкіллям [підручник] / А.М. Богуш, Н.В. Гавриш – К.: Видавничий дім «Слово», 2010. – 408 с.

3. Брижатенко О. Д. Можливості імітаційно-дидактичної гри у формуванні пізнавальної активності учнів / Брижатенко О. Д. // Шлях освіти, 2006. – № 4. – С. 34-37.
4. Бурбело О. А. Мультимедійні презентації як один із засобів візуалізації інформації у навчальному процесі / О. А. Бурбело, С. І. Меженська, М. М. Калашніков // Вісник Луганського державного університету внутрішніх справ імені Е. О. Дідоренка. – 2014. – № 2. – 334 с.
5. Впровадження та поширення інформаційно-комунікаційних технологій у роботі дошкільного навчального закладу з дітьми, педагогами, батьками та громадськістю: тематичний збірник праць / упоряд. : А. А. Волосюк; за заг. редакцією Л. А. Шишолік. – Рівне : РОППО, 2015. – 85 с. 380
6. Геревенко А. М. Презентаційна афіша освітнього контенту на тему «Технологія створення інтерактивно-практичного простору для здобувачів освіти з професії Електрогазозварник»: онлайн документ URL: https://drive.google.com/file/d/1v_neJrLOTiwsUkFPNa2bezVI6Z6SRMee/view.
7. Гущина Н. І. Путівник світом цифрових технологій: посіб. для вчителів початкових класів / Н. І. Гущина. — К.: Видавничий дім «Освіта», 2018. — 32 с.
8. Дитина: Освітня програма для дітей від двох до семи років / Г. В. Беленька, О. Л. Богініч, Н. І. Богданець-Білооскаленко [та ін.]; Київ : ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 440 с.
9. Дія. Цифрова освіта. URL : <https://osvita.diia.gov.ua/> (дата звернення 05.06.2022)
10. Доценко С., Ворожбіт-Горбатюк В., Собченко Т. Онлайн-безпека учасників освітнього процесу в умовах дистанційного і змішаного навчання : навч.-метод. посіб. Харків : Вид-во «Ранок», 2021. 192 с.
11. Кузьма І. І. Формування медіаграмотності дітей старшого дошкільного віку: теорія і технологія: монографія / за наук. ред. проф. Чайки В. М. Тернопіль: Осадца Ю. В., 2019. 188 с.

- 12.Кукшин В. Ігрові технології на уроках URL:
<https://sno.udpu.edu.ua/index.php/naukovo-metodychna-robota/96-osvitniy-protses-pochatkovoyi-shkoly-dosvid-problemy-perspektyvy-19-20-kvitnya-2020-roku/446-igr-ovi-tekhnologiji-suchasnoji-pochatkovoji-shkoli>
- 13.Лист МОН від № Про рекомендації для працівників закладів дошкільної освіти на період дії воєнного стану в Україні. URL:
<https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-rekomendaciyi-dlya-pracivnikiv-zakladiv-doshkilnoyi-osviti-na-period-diyi-voyennogo-stanu-v-ukrayini>
- 14.Леус І. Створення мультимедійної презентації / І. Леус // Вихователь – методист дошкільного закладу. – 2012. - №8. – С. 50 – 55.
- 15.Мардарова І.К. Використання компютерних технологій як засобу організації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку /І.К.Мардарова//Наша школа:науково – методичний журнал. – 2010. - №5-6. – С.53-56
- 16.Медіаосвіта дітей дошкільного віку в умовах інформаційного суспільства. Навчально-мето-дичний посібник / Ванько К.І., Зоря Ю.М., Шаповал О.В. , Волошенюк О.В./ За редакцією Воло-шенюк О. В., Іванова В. Ф., Євтушенко Р. І. — Київ: Академія української преси, Центр вільної преси, 2022. — 75 с.
- 17.Навчальне відео: створюємо, редагуємо, розміщуємо. URL:
<https://ceit.ucu.edu.ua/navchalne-video-stvoryuyemo-redaguyemo-rozmishhuymo/>
(Дата звернення 27.08.2022).
- 18.15 найкращих безкоштовних програм для запису екрану для ПК з Windows. URL:<https://uk.csstricks.net/8226109-15-best-free-screen-recorder-software-for-windows-pc> (Дата звернення 25.08.2022).
- 19.Онлайн-тренінг «Можливості YouTube для освіти». URL:
<https://sites.google.com/view/2906-2022> (Дата звернення 25.07.2022).
- 21.Сєров Ю., Соломон А. Специфіка використання YouTube-каналів як бази знань для ефективного вивчення іноземної мови. Вісник Книжкової палати. 2018. № 6. С. 46-48.

- 22.Семчук С.І. Використання компютерних технологій у навчально – виховному процесі дошкільної установи /С.І.Семчук// Компютерно-інтегровані технології:освіта ,наука,виробництво:збірн.наук.ст. – Луцьк,2011.-№5.-С.275-80
- 23.Семчук С.І. Комп'ютерні ігри та їх використання в педагогічному процесі ДНЗ. URL: <https://dspace.udpu.edu.ua/bitstream/>
- 24.Статива А. Застосування технології QR-кодування в освітньому процесі/А.Статива// ПРОФЕСІЙНА ОСВІТА СУМЩИНИ- 2020.-№ 1(5) –С.15
- 25.Цифрові технології в дошкільній освіті. Методичні рекомендації для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти факультету дошкільної освіти / Укладачі: Доценко С.О, Холтобіна О.У. Харків. Ч 1. 2022. 152 с.
- 26.YouTube-канал: Ліана Корнієнко. Природничий вернісаж. URL: <https://www.youtube.com/channel/UCDb6RgNWkx36S0TUIL87UiQ> (Дата звернення 20.08.2022)

Додаток 1

Аналіз нормативно правових документів, що регламентують діяльність закладів дошкільної освіти

ЦИТАТА	Веб-ресурс (гіперактивне посилання)
Ст.9п.4 Дистанційна форма здобуття освіти - це індивідуалізований процес здобуття освіти, який відбувається в основному за опосередкованої взаємодії віддалених один від одного учасників освітнього процесу у спеціалізованому середовищі, що функціонує на базі сучасних психолого-педагогічних та інформаційно-комунікаційних технологій.	Закон України «Про освіту» https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2145-19#Text
Ст. 11 визначено, що «метою дошкільної освіти є забезпечення цілісного розвитку дитини, її фізичних, інтелектуальних і творчих здібностей шляхом виховання, навчання, соціалізації та формування необхідних життєвих навичок».	

Ст. 3 Держава надає всебічну допомогу сім'ї у розвитку, вихованні та навчанні дитини; забезпечує доступність і безоплатність дошкільної освіти в державних і комунальних закладах дошкільної освіти у межах державних вимог до змісту, рівня й обсягу дошкільної освіти (Базового компонента дошкільної освіти) та обов'язкову дошкільну освіту дітей старшого дошкільного віку.	Закону України «Про дошкільну освіту»
У розділі XII «Вимоги до розпорядку дня і навчання, організації життєдіяльності, рухової активності дітей» зазначено, що «перегляд розважальних телепередач, мультфільмів і діафільмів для дітей дошкільного віку допускається не частіше 1 разу на день. Тривалість перегляду розважальних телевізійних передач не повинна перевищувати 20 хвилин на день для дітей 3-4 років і 30 хвилин для дітей 5-6 років». «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. 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. 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, відеопроєктори тощо) не повинна перевищувати 15 хвилин».	Санітарний регламент для дошкільних навчальних закладів, затвердженого наказом Міністерства охорони здоров'я України 24.03.2016 № 234 та зареєстрованого в Міністерстві юстиції України 14 квітня 2016 № 563/28693
Дидактичний матеріал — особливий тип наочного навчального посібника, переважно карти, таблиці, набори карток з текстом, цифрами або малюнками, реактиви, рослини	Вікіпедія

тощо, які роздаються учням для самостійної роботи в класі і вдома або демонструються вчителем перед усім класом. Під електронним дидактичним матеріалом розуміють цілеспрямовано розроблені документи, для використання у навчальному процесі за допомогою прикладних програм загального призначення (або навчальних програмних середовищ) і побудовані відповідно до змісту навчальної теми і методики навчання предмету.	
В межах робочого часу... працівники закладу повинні виконувати свої професійні обов'язки, організовувати та проводити освітній процес, складати та коригувати плани самоосвіти, розробляти конспекти занять відповідно до освітньої програми тощо	Лист Міністерства освіти і науки України від 23 квітня 2020 р. № 1/9-219 «Щодо організації роботи закладів дошкільної освіти під час карантину» https://mon.gov.ua/ua/npa/sho-do-organizaciyi-roboti-zakladi-v-doshkilnoyi-osviti-pid-chas-karantinu
У роботі з дітьми можуть використовуватися розвивальні комп'ютерні ігри, дидактичні комп'ютерні ігри, комп'ютерні діагностичні ігри, пізнавальні відеороліки або відеофрагменти створені як самим педагогам, так і вже існуючі в інтернеті	Лист МОН України №1/9-411 від 30.07.2020 року «Щодо організації діяльності закладів дошкільної освіти у 2020/2021 навчальному році». https://mon.gov.ua/ua/npa/sho-do-organizaciyi-diyalnosti-zakladiv-doshkilnoyi-osviti-u-20202021-navchalnomu-roci
ЗДО за допомогою сайту може організувати взаємодію всіх учасників освітнього процесу й створити віртуальну бібліотеку, своєрідний банк освітніх ресурсів, постійно оновлювати й поповнювати інформаційне наповнення сайту, використовувати ресурси онлайн-освіти, забезпечити залучення тимчасово	Лист міністерства освіти і науки України від 02 квітня 2022 р. № 1/3845-22 Про рекомендації для працівників закладів дошкільної освіти на період дії воєнного стану в україн

переміщених дітей та їхніх сімей до різних програм з дошкільної освіти.

Простий спосіб створити відеозаняття — це записати показ ваших слайдів. Але не забувайте, що це досить швидкий спосіб втомити дітей, якщо ви не тримаєте екран активним. Слайди повинні бути рухомими. Додайте більше переходів і анімацій, використовуйте курсор миші або режим малювання, щоб виділити, підкреслити щось важливе на слайді.

Щодо реалізації освітнього процесу в ЗДО з використанням дистанційної форми здобуття освіти. В умовах сьогодення організація освітнього процесу повинна відбуватися з урахуванням безпекової ситуації за допомогою очної, дистанційної або змішаної форми роботи. У процесі організації освітньої діяльності в дистанційному форматі слід звернути особливу увагу на такі аспекти: - організація навчання педагогічних працівників щодо дистанційної роботи з дітьми та надання їм методичної підтримки; - забезпечення педагогів необхідним обладнанням та доступом до інтернету; - організація психолого-педагогічної підтримки та супровід усіх учасників освітнього процесу; - систематичність організації освітнього процесу з дітьми раннього та дошкільного віку.

Дошкільна освіта як перша самоцінна ланка має гнучко реагувати на сучасні соціокультурні запити, збагачувати знання дитини необхідною якісною інформацією, допомагати їй реалізувати свій природний потенціал, орієнтуватися на загальнолюдські й національні цінності

<https://mon.gov.ua/ua/npa/pro-rekomendaciyi-dlya-pracivnikiv-zakladiv-doshkilnoyi-osviti-na-period-diyi-voyennogo-stanu-v-ukrayini>

Методичні рекомендації про окремі питання діяльності ЗДО у 2022-2023 н.р. (лист МОН № 1-8504-22 від 27.07.2022 р.)
https://rada.info/upload/users_files/43948764/a1ae3c8e51c44e199e37fe4efd298bbb.pdf

Базовий компонент дошкільної освіти (2021)
<https://mon.gov.ua/storage/app/media/doshkilna/bazovij-komponent-doshkilnoyi-osviti-na-sajt-ostatochnij.pdf>

Додаток 2

Етапи роботи над темою

Мета досвіду: пошук ефективних форм у роботі з дітьми дошкільного віку та впровадження їх в практику роботи закладів дошкільної освіти, створення освітнього контенту за допомогою цифрових інструментів для дітей дошкільного віку

Завдання сформульовані відповідно до мети та етапів роботи над темою досвіду

Впродовж всього часу (не враховуючи етап роботи) проводиться робота з опрацювання нормативно – правових документів, що регламентують діяльність закладу дошкільної освіти; аналізу наукових досліджень;

аналізу онлайн-сервісів, цифрових інструментів для створення освітнього контенту;

організації професійного навчання педагогів з використання онлайн-сервісів та дидактичних матеріалів, проведення майстер-класів, семінарів, тренінгів тощо з метою підвищення їхньої компетентності в цьому напрямку;

з створення інформаційного середовища в ЗДО;

аналізу отриманого зворотного зв'язку від користувачів та вдосконалення дидактичних матеріалів на основі отриманих відгуків та рекомендацій та партнерська взаємодія з батьками здобувачів освіти

	Завдання етапів	Методи та форми роботи	Матеріали досвіду
Діагностичний етап: березень, 2020р - жовтень, 2020р.	Визначити рівень педагогічних працівників. Вивчення матеріально технічної бази Вивчення нормативно – правових, наукових досліджень і перспективної психолого – педагогічної практики з теми досвіду	Анкетування (педагоги) Визначення рівня Виявлення резервів Робота з нормативними документами, науковою літературою. Аналіз онлайн-сервісів та використання їх педагогами ЗДО.	Список використаних джерел. Актуальність, тема, мета досвіду.
Організаційно-прогностичний етап: жовтень –		3.Навчання педагогів.	Обґрунтування досвіду.

листопад, 2020року		4.Взаємодія з батьками.	
Пошуково-практичний етап: грудень, 2020 р. – березень, 2023 р.	Розробка та експериментальна перевірка методичного забезпечення досвіду	Моделювання. Розробка дидактичних матеріалів з використанням обраних онлайн-сервісів.	Планування Конспекти різних видів діяльності. Дидактичний матеріал створений за допомогою онлайн – ресурсів. Форми методичної роботи. Сумісні заходи з батьками. (додатки)
Контрольно-діагностичний етап: квітень - травень, 2023 р.	Здійснити експериментальну перевірку результативності матеріалів досвіду.	Моніторинг Аналіз отриманого зворотного зв'язку від батьків та вдосконалення змісту освітнього контенту на основі отриманих відгуків та рекомендацій. Впровадження моніторингу та оцінки ефективності	Результати тестування дітей

		використання створених дидактичних матеріалів з метою визначення їхнього впливу на освітній процес та коригування подальших дій.	
Формуваль но-узагаль нучий, травень – серпень, 2023 р.	Здійснити редакційне оформлення матеріалів досвіду.	Оформлення матеріалів досвіду, внесення коректив. Поширення створеного освітнього контенту серед дошкільних закладів, батьків та інших зацікавлених осіб, залучення до співпраці стейкхолдері	Інформація щодо оцінювання ефективності та розповсюдженн я матеріалів педагогічного досвіду.

		в, таких як освітні організації, громадські організації, фахівці з освіти тощо. Залучення додаткових ресурсів та партнерів для подальшого розвитку досвіду, таких як фінансові джерела, експерти з освіти, розробники програмного забезпечення тощо. Проведення рекламно-інформаційних заходів, таких як презентації,	
--	--	--	--

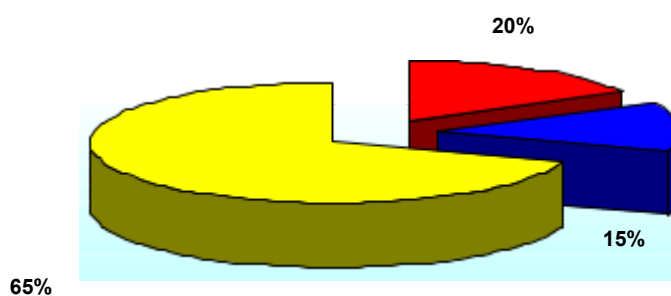
		виставки, демонстрації, рекламні кампанії тощо, з метою забезпечення презентації досвіду в освітній громадськості і та залучення більшої кількості користувачів.	
--	--	---	--

Додаток 3

Результати опитування педагогів

Діагностичний етап: березень, 2020р - жовтень, 2020р.

Визначення рівня оволодіння навичками роботи на комп'ютері



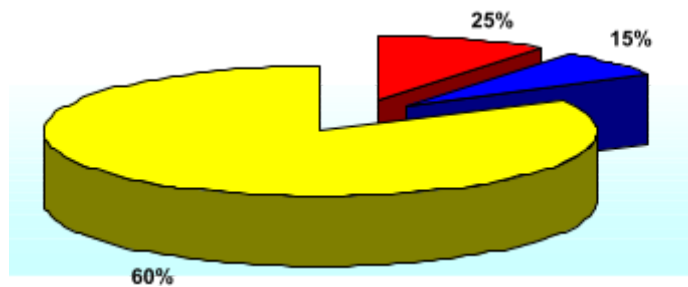
1.Володіють на достатньому рівні – 65%

2. Володіють на середньому рівні – 20%

3. Володіють на низькому рівні – 15%

визначення рівня використання

ІКТ в педагогічній діяльності

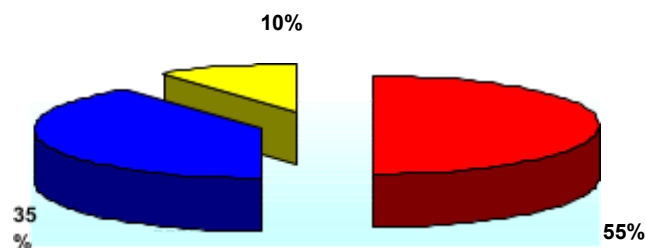


1. Використовують часто – 60%

2. Використовують інколи – 25%

3. Не використовують – 15%

Визначення розуміння необхідності використання ікт в освітньому процесі, створення освітнього контенту



1. Необхідно – 55%

2. Непотрібно – 10%

3. Вагаються – 35%

Контрольно-діагностичний етап: квітень - травень , 2023 р.

**Визначення рівня використання
ІКТ в педагогічній діяльності**

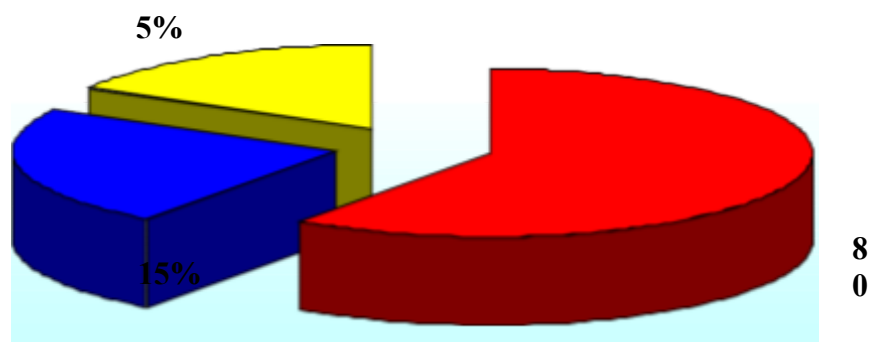
1. Використовують часто – 80%
2. Використовують інколи – 20%
3. Не використовують – 0 %

**Визначення рівня використання
ІКТ в педагогічній діяльності**

1. Необхідно – 100%

**Визначення розуміння необхідності використання
ІКТ в освітньому процесі, створення освітнього
контенту**

1. Володіють на достатньому рівні – 80%
2. Володіють на середньому рівні – 15%
3. Володіють на низькому рівні – 5%



%

Кейс цифрових ресурсів, які використовуються педагогами для створення освітнього контенту.

№ п/п	Веб-сервіс/ програма	Функціонал ресурсу	Методичне призначення
1	<i>LearningApps</i>  https://learningApps.org	Сервіс, що дозволяє створювати інтерактивні вправи.	Створює можливість для визначення рівня навчальних досягнень за допомогою парного взаємоконтролю та само оцінювання, розвиває пізнавальний інтерес.
2	<i>Wordart</i>  https://wordart.com	Програма для створення хмари тегів та візуалізації термінів, понять, явищ, характеристики речовин та реакцій	Сприяє мотивації освітньої діяльності учнів шляхом створення проблемних ситуацій, забезпечує наступність у реалізації понятійно-термінологічного поля теми, що вивчається.
3	<i>Google Форми</i>  https://www.google.com/intl/ru_ua/forms/about/	Програма для опитування, що входить до складу безкоштовного веб-пакету Google Docs Editors, пропонованого Google.	Визначає рівень розуміння та засвоєння навчального матеріалу всіма учасниками освітнього процесу за короткий проміжок часу.
4	<i>Google Документи</i>  https://www.google.com/	Набір зручних засобів редагування та оформлення текстових документів	Дозволяє спільно опанувати навчальним змістом предмета, ставати співавторами освітнього продукту, що є результатом роботи над проектом, міні-підручником, сценарієм.

5	<i>Google Презентації</i>  https://www.google.com/	Програма для створення презентацій, що входить до складу безкоштовного веб-пакету Google Docs Editors, пропонованого Google.	Допомагає створювати інформаційний продукт тематичного змісту та отримати досвід спільної діяльності у вивченні предмету.
6	<i>Canva</i>  https://www.canva.com/uk_ua/	Сервіс для створення буклетів, презентацій, плакатів.	Формує та розвиває вміння аналізувати, виділяти істотні ознаки, робити висновки, використовуючи ІК- технології.
7	<i>Canva</i>  https://www.canva.com/uk_ua/	Створення візуального контенту за допомогою штучного інтелекту в Canva	Magic Studio від Canva – один із найпопулярніший інструмент у сфері створення візуального контенту.
8	<i>Jamboard</i>  https://jamboard.google.com/	Спільна дошка для написів і малювання	Розвиває комунікативні здібності, естетичні смаки, вміння працювати в групі, досягати компромісів.
9	<i>Mentimeter</i> 	Сервіс для створення інтерактивних презентацій, хмарних слів, тестів.	Сприяє розвитку просторової уяви, допитливості, вміння аналізувати та систематизувати набуті знання.

	https://mentimeter.com		
10	Learning  http://surl.li/aqaiv	Набір інтерактивних завдань та ігор.	Мобілізуючи розумові здібності, розвиває вміння встановлювати причинно-наслідкові зв'язки та логічне мислення.
11	Padlet  https://uk.padlet.com/	Спільна дошка для обговорень та наповнення різноманітним контентом.	Удосконалює дослідницьку, комунікативну та інформаційну компетентності. Систематизує та узагальнює здобуті знання.
12	Google Classroom  https://classroom.google.com/	Середовище для дистанційного та змішаного навчання.	Сприяє створенню комфортного освітнього середовища під час дистанційного та змішаного навчання.
13	Microsoft Teams  http://surl.li/vzon	Середовище для дистанційного навчання та відео-зустрічі.	Дозволяє створити зв'язок між учасниками освітнього процесу та спільно опанувати навчальний зміст предмета.
14	Wordwall 	Програма для створення власних навчальних ресурсів. Вікторини, вправи на співставлення, ігри і багато іншого.	Дозволяє визначати рівень навчальних досягнень в цікавій формі.

	https://wordwall.net/uk		
15	Youtube Studio  https://www.youtube.com	Сервіс для редагування власних відеороликів, завантажених у Youtube.	Дозволяє створити власний інтелектуальний продукт задля досягнення освітніх цілей шляхом візуалізації образів- маркерів.
16	QRcoder  http://qrcoder/	Програма для створення QR-кодів чотирьох типів.	Сприяє розвитку інформаційно-комунікаційної компетентності, дозволяє спростити доступ до матеріалів, які знаходяться на Google-диску або інших хмарних сервісах.
17	Kahoot!  https://kahoot.com/	Навчальна платформа, за допомогою якої можна проводити інтерактивні заняття	Дозволяє визначати рівень навчальних досягнень в цікавій формі
18	XMind  https://www.xmind.net/	Програма для створення яскравих інтелект-карт та діаграм Fishbone.	Створює можливість структурувати знання та встановлювати причинно-наслідкові зв'язки між окремими елементами будь-якої системи. Сприяє реалізації діяльнісного підходу в організації освітнього процесу.
19	Quizalize  https://www.quizalize.com	Онлайн конструктор інтерактивних дидактичних вікторин і тестів, що дозволяє учням виконувати завдання у	Створює сприятливе середовище для актуалізації опорних знань, генерування ідей, прийняття рішень, готовності відстоювати свої принципи та цінності.

		властивому для нього темпі в будь-який час.	
20	 https://app.genial.ly	Онлайн-сервіс для створення інтерактивного контенту для блогів і сайтів	Сприяє створенню освітнього контенту
21	 https://www.jigsawplanet.com	Онлайн конструктор для створення пазлів	Для тих, хто прагне урізноманітнити заняття, додати їм загадковості, а тим самим зацікавити дітей, можна використовувати хмарний сервіс Jigsawplanet - безкоштовний онлайн-ресурс для створення власних пазлів або збирання пазлів-головоломок, зроблених іншими користувачами
22	 http://rebus1.com/ua	Онлайн генератор ребусів	Генератор ребусів унікальна розробка україномовного генератора ребусів. Використовуючи відповідний перемикач, можна створювати спеціальні ребуси для дітей, в яких використані зображення дитячих героїв з казок та мультфільмів.

23	https://kazka.fun/ 	Генератор казок	Генератор казок допомагає створювати Казки, а малюкам зануритися в чарівні історії, сповнені неймовірних пригод та незабутніх персонажів.
24	https://vseosvita.ua/webquest 	Веб-квести	Для створення власних вебквестів та проводити навчання з детальним контролем рівня знань.

Методичні заходи

2020-2021 н.р.

№ з/п	Форма роботи та назва	Посилання
1	Вебінар «Створення презентації. Дії над слайдами»	https://www.youtube.com/watch?v=gW_0U8YVCNw&pp=ygU40YHRgtCy0L7RgNC10L3QvdGPINC_0YDQtdC30LXQvdGC0LDRhtGW0Lkg0LIgcG93ZXJwb2ludCA%3D
2	Вебінар «PowerPoint - Створення презентації. Анімація»	https://youtu.be/U9Rpfrf7pWw?si=bBPTqthFNdE8xmw
3	Вебінар «Створення презентації в PowerPoint»	https://youtu.be/yJCK847TRpQ?si=at_uPBRuU1qCq9IU
4	Вебінар «Створення інтерактивної вправи в презентації PowerPoint»	https://youtu.be/174H0ZdETQ8?si=cObdEzJYwu7hlf8W

2021-2022 н.р.

№ з/п	Форма роботи та назва	Посилання
1	Вебінар «Кейс – технології у навчальному процесі»	https://vseosvita.ua/webinar/24/cabinet
2	Вебінар «STORYTELLING – технологія неформального навчання»	https://vseosvita.ua/webinar/15/cabinet
3	Вебінар «Топ-5 інновацій в навчанні дорослих»	https://vseosvita.ua/webinar/41/cabinet
4	Вебінар ««Інтерактив і креативність в освіті: як через гру зацікавити дітей знаннями»	https://vseosvita.ua/webinar/44/cabinet
5	Вебінар «Використання цифрових карт в освітньому процесі»	https://vseosvita.ua/webinar/vikoristanna-cifrovih-kart-v-osvitnomu-procesi-71.html

6	Вебінар «Електронні освітні ресурси для Нової української школи»	https://vseosvita.ua/webinar/elektronni-osvitni-resursi-dla-novoi-ukrainskoi-skoli-61.html
7	Вебінар «Технологія Веб-квест у методичному арсеналі сучасного вчителя»	https://vseosvita.ua/webinar/tehnologia-veb-kvest-u-metodicnomu-arsenali-suchasnogo-vcitela-51.html

2022-2023 н.р.

№ з/п	Форма роботи та назва	Посилання
1.	Вебінар «Створення ребусів за допомогою сайту Rebus1»	https://youtu.be/VhCE4LD-X8s https://youtu.be/Pnj2j6sUj5Q
2.	Вебінар «Створення онлайн-пазлів за допомогою сайту jigsawplanet»	https://www.youtube.com/watch?v=RnWDknxvjy4
3.	Вебінар «Створюємо Web-квест за допомогою сайту genially»	https://youtu.be/DpRv67lFOaE
4.	Майстер-класи щодо створення інтерактивних презентацій	https://youtu.be/C0YV1W9_V0Y https://youtu.be/JNksuWHoI9Y https://youtu.be/jBMQjf_1pdc https://youtu.be/ijeCsDinHaY https://youtu.be/o8qOGTgtCV4 https://youtu.be/174H0ZdETQ8
5.	Майстер-клас «Створення інтерактивних ігор за допомогою сайту Wordwall»	https://youtu.be/TDsP4FcpmrA
6.	Майстер-клас «Як створювати презентації та відео в програмі Canva?» (вихователь-методист Моїсєєва В. В.)	https://drive.google.com/file/d/1GKKoPWWe-NA_NBqND9ocTRqIVGdmEvF5/view (частина 1) https://drive.google.com/file/d/1SgPVeulhVHO8DuF6fEGe14b-mJxCaCxz/view (частина 2)

		https://drive.google.com/file/d/1qXu8hlQ8G87O99bSc9X9e71rVKSc3O4G/view (частина 3)
7.	Вебінар «Canva для освітян - універсальний ресурс для створення презентацій, відео, наочності»	https://youtu.be/GZ-NuC1RzPM https://youtu.be/5kB9VFm-hMY
8.	Вебінар «Реалізація фундаментальних цінностей академічної доброчесності в освітньому процесі»	https://www.youtube.com/live/Aa_p64ohXyM?feature=share
9.	Рекомендації щодо попередження інформаційної небезпеки учасниками освітнього процесу (вихователь-методист Моїсєєва В. В.)	https://docs.google.com/document/d/1MVabqZeHnasFzNkOaI2COzA6vzmwqeew/edit?usp=sharing&ouid=100218922975872028196&rtpof=true&sd=true

2023-2024 н.р.

№ з/п	Форма роботи та назва	Посилання
1	Семінар «Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі»	https://drive.google.com/file/d/1IVcHRtLn9bOyP7ey8nF4At_WAbBH9nbm/view?usp=drive_web&authuser=0 https://drive.google.com/file/d/1k2V0XVy9ilNVttOo2J2OLa7NAjETsqZf/view?usp=drive_web&authuser=0
2	Семінар "Впровадження елементів гейм-технологій в освітній процес сучасного дошкільника»	https://drive.google.com/file/d/1lbvBqWmitg9txzXel7BEXtr0q-4CYECx/view?usp=drive_web&authuser=0
3	Вебінар «Вивчаємо штучний інтелект»	https://www.youtube.com/watch?v=jpCn4dJTJPw&authuser=0
4	Вебінар "Використання штучного інтелекту у роботі закладів"	https://youtu.be/7lpu3WGrU6M

5	Інформація «Використання штучного інтелекту для створення презентації (інструменти: wonderslide, sendsteps + приклад)»	https://educationpakhomova.blogspot.com/2023/11/wonderslide-sendsteps.html?fbclid=IwAR29x4JOwjx-QRVJdh0d7D3oleQEA9HZUwD5w1UkNQSoe4v2nPZXGv0ktUQ&m=1&authuser=0
6	Вебінар «Досліджуємо штучний інтелект»	https://www.youtube.com/watch?v=9bqwkMxA2Xo&authuser=0
7	Вебінар «Canva: як почати створювати презентації»	https://www.youtube.com/watch?v=4pWRVV0HXvM&authuser=0
8	Вебінар «Як розробити інтелектуальну навчальну гру — вебквест»	https://vseosvita.ua/webinar/w-1010.html?authuser=0
9	Інформація «Canva: як створити електронну книгу»	https://educationpakhomova.blogspot.com/2023/03/canva.html?fbclid=IwAR0XhIXil-InG8ngSAOnAgSJlWwc7ySnN32Wa3raJ5G9XCen5fltocroP7Y&authuser=0
10	Інформація «Створення візуального контенту за допомогою штучного інтелекту в Canva»	https://znayshov.com/News/Details/stvorennia_vizualnoho_kontentu_zadopolomohoiu_shtuchnoho_intel_ektu_v_canva?authuser=0
11	Інформація «Гейміфікація занять: кращі інструменти»	https://educationpakhomova.blogspot.com/2023/04/kahoot-ilearn-gimkit-gimkit-quizizz.html?fbclid=IwAR0zoiucpRzOhqc58Rkc6c0zzqu2fycZREYW72obrDBmFhGJuUFpkvadeQ&m=1&authuser=0

Взаємодія з батьками

2020-2021 н.р.

№ з/п	Форма роботи, назва	Посилання
1	Поради батькам «Як говорити з дитиною про COVID-19, як навчити весело мити руки та правильно відпочивати»	https://mon.gov.ua/ua/news/yak-govoriti-z-ditinoyu-pro-covid-19-navchiti-yiyi-veselo-miti-ruki-ta-pravilno-vidpochivati-poradi-dlya-batkiv-pid-chas-karantinu-vid-mon-ta-yunisef-ukrayina
2	Поради батькам «Карантин з користю: ідеї для батьків та дітей»	https://www.unicef.org/ukraine/documents/%D0%B%D0%B0%D1%80%D0%B0%D0%BD%D1%82%D0%B8%D0%BD-%D0%B7-%D0%BA%D0%BE%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D1%8E-%D1%96%D0%B4%D0%B5%D1%97-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B1%D0%B0%D1%82%D1%8C%D0%BA%D1%96%D0%B2-%D1%82%D0%B0-%D0%B4%D1%96%D1%82%D0%B5%D0%B9
3	Поради «Як батькам турбуватись про себе під час карантину COVID19, щоб мати сили піклуватись про дітей»	https://www.facebook.com/watch/?v=201904464791742
4	Декілька порад від дитячого та сімейного психолога Світлани Ройз щодо того, як розповісти дітям про те, що зараз відбувається у світі, і допомогти їм подолати тривожність	https://www.facebook.com/watch/?v=535173057169070
5	Поради «Як розмовляти з дітьми про коронавірус»	https://youtu.be/KGGmv13-R6o?si=jrtZqK-7o4C1a5rr

6	Поради «Дитсадок дистанційно: що робити батькам, якщо вихователі зникли з радарів»	https://life.pravda.com.ua/society/2020/04/30/240811/
---	--	---

2021-2022 н.р.

№ з/п	Форма роботи, назва	Посилання
1	Поради «Роль розвиваючих ігор у розвитку математичних уявлень дошкільників»	https://drive.google.com/file/d/1D_98AkcXbJlq1oXOE5Ut4fiNvu1dtdCE/view
2	Поради «Роль сім'ї в розвитку мовлення дитини»	https://drive.google.com/file/d/1sJ6YxGWob8YhAIrH35COeOu5Pf1qSZaw/view
3	Поради «Як зацікавити дітей читати»	https://drive.google.com/file/d/1utLLguOLxbuNti4oR3ex5KFtcdL--6BM/view
4	Поради «Тихі ігри вдома»	https://drive.google.com/file/d/16bfIRu5hfNheNLmZfHIXJjAq_BxNjZJU/view

2022-2023 н.р.

№ з/п	Форма роботи, назва	Посилання
1	Поради батькам під час війни - тримайтеся разом!	https://youtu.be/X6KvZqW2aAU?si=kkeDO25B7etOuUE7
2	Поради «Як підтримати свою дитину під час війни?»	https://youtu.be/9WQBggdcH30?si=tOljimhGvVfztshH
3	Консультація "Дистанційне навчання у ЗДО"	https://vseosvita.ua/library/konsultatsiia-dystantsiine-navchannia-u-zdo-566849.html
4	Інформація «Як впоратися зі стресом внаслідок збройного конфлікту»	https://drive.google.com/file/d/1uYwqAnIsAIJqElz7Fxx1DEaM1JUxzDOJ/view

5	Порадник «Вчимося контролювати емоції»	https://drive.google.com/file/d/10Jlqo-o3AZzrGf77SGQDE1-GbgrTEq2T/view
---	--	---

2023-2024 н.р.

№ з/п	Форма роботи, назва	Посилання
1.	Поради із підтримання психічного і фізичного здоров'я, безпеки, харчування, освіти та розвитку «Підтримка батьків та дітей під час війни»	https://www.unicef.org/ukraine/parents-children-support-during-military-actions?gclid=Cj0KCQjw1rqkBhCTARIsAAHz7K0a1NIdkyJDNEeQambvNpsMiy5APMgNNv02kYy8qJzAPVhn8pFjmzIaAkcIEALw_wcB
2.	Поради «Як допомогти дитині під час дистанційного навчання»	https://youtu.be/P6BkCuYhPI4
3.	Інформація «Користь і шкода комп'ютера, вплив на дітей і здоров'я людини»	https://ideas-center.com.ua/?p=11019
4.	Рекомендації для батьків щодо профілактики комп'ютерної залежності у дитини.	http://bilatserkva-dnz29.edu.kiev.ua/poradi_fahivciv/storinka_psihologa/rekomendacii_dlya_batjkiv_schodo_profilaktiki_kompjuternoї_zalezhnosti_u_ditini/
5.	Інформація «Виховання дітей в еру цифрових технологій»	https://childdevelop.com.ua/articles/upbring/3845/
6.	Поради «Створюємо безпечні умови роботи дошкільників за комп'ютером»	https://docs.google.com/document/d/1CIMvdQbLn_uuOusqArzd_LF-WKE8V_hj3/edit?usp=sharing&ouid=100218922975872028196&rtpof=true&sd=true
7.	Консультація для батьків «Дистанційне навчання дошкільнят»	https://youtu.be/Gq2gZYXrovs?si=XWps8fX6FFpA0bYB

Моніторинг досягнень дітей дошкільного віку

Порівняльна діаграма досягнень дітей від 3 до 4 років:

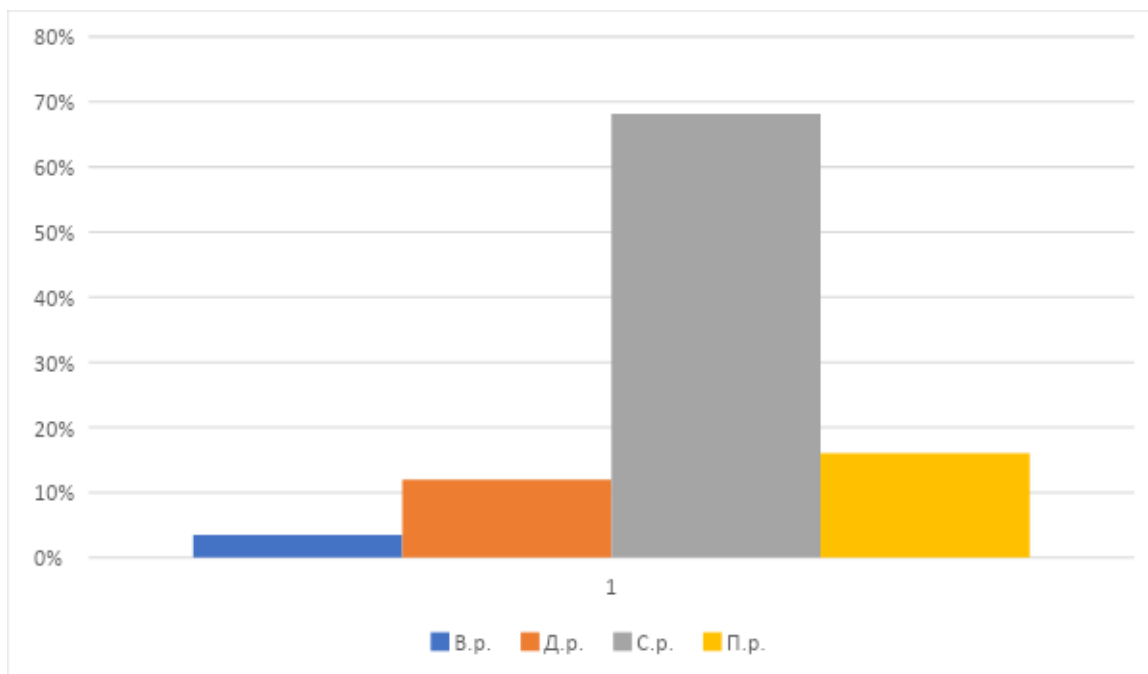
Констатуючий моніторинг - 30 дітей за списком (24 дитини взяли участь)

Високий рівень - 4% (1 дитина)

Достатній рівень - 12% (3 дитини)

Середній рівень – 68% (16дітей)

Початковий рівень – 16% (4 дітей)



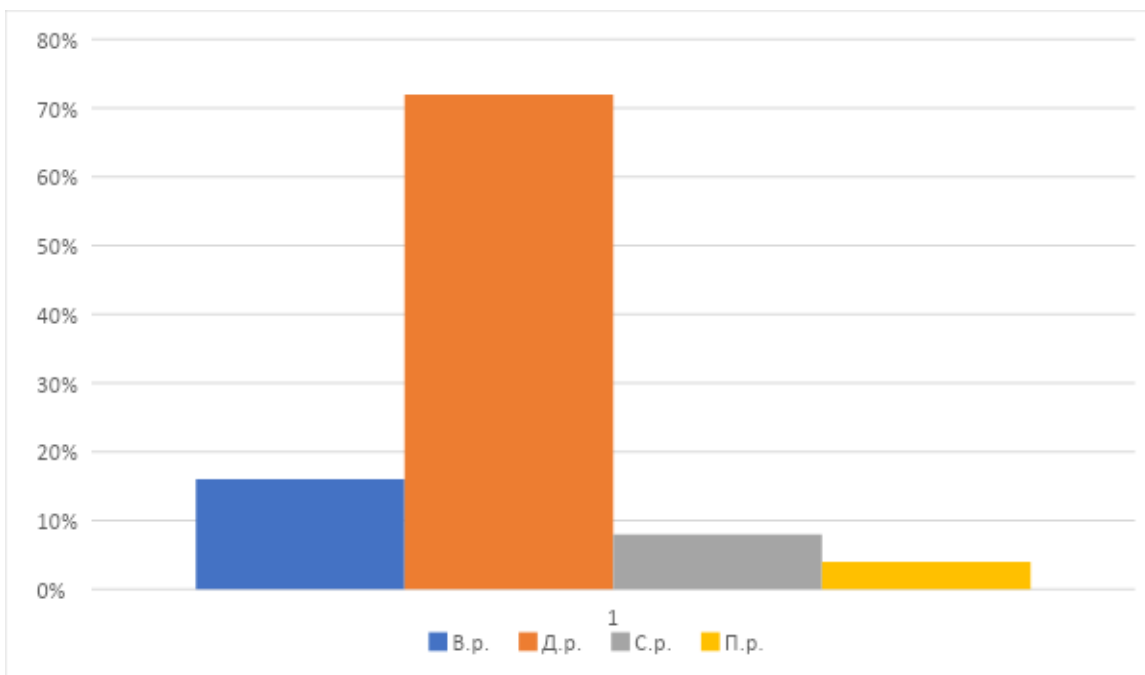
Контрольний моніторинг – 29 дітей за списком (25 дітей взяли участь)

Високий рівень - 16% (4 дитини)

Достатній рівень - 72% (18 дітей)

Середній рівень – 8 % (2 дитини дітей)

Початковий рівень -4% (1дитина)



Порівняльна діаграма досягнень дітей від 4 до 5 років:

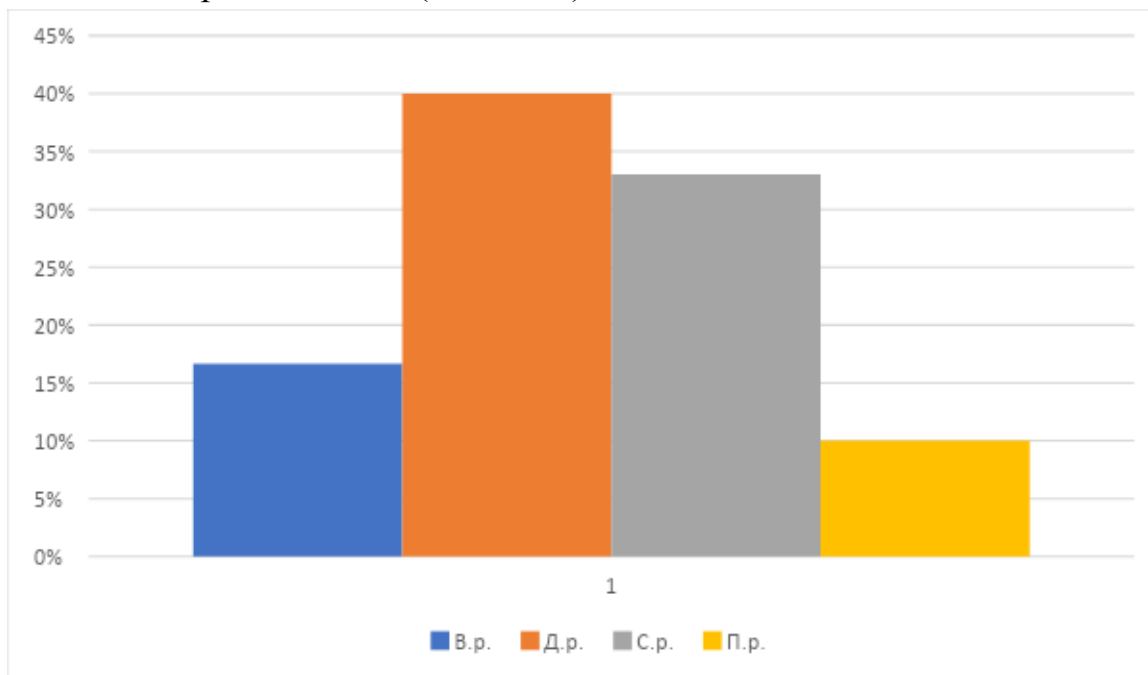
Констатуючий моніторинг- 35 дітей за списком (30 дітей взяли участь)

Високий рівень - 16,67% (5 дітей)

Достатній рівень - 40% (12 дітей)

Середній рівень – 33,33% (10 дітей)

Початковий рівень – 10% (3 дитини)



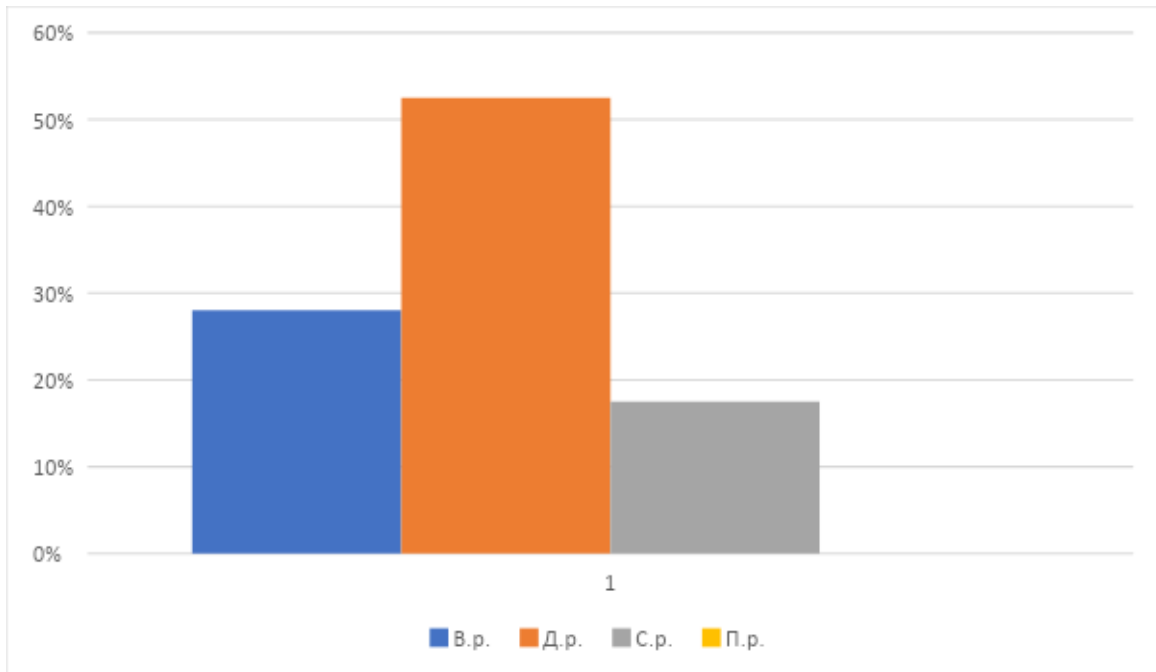
Контрольний моніторинг - 35 дітей за списком (28 дітей взяли участь)

Високий рівень – 21,43% (8 дітей)

Достатній рівень – 52,5% (15 дітей)

Середній рівень – 17,5% (5 дітей)

Початковий рівень – 0% (0 дітей)



Порівняльна діаграма досягнень дітей від 5 до 6 років

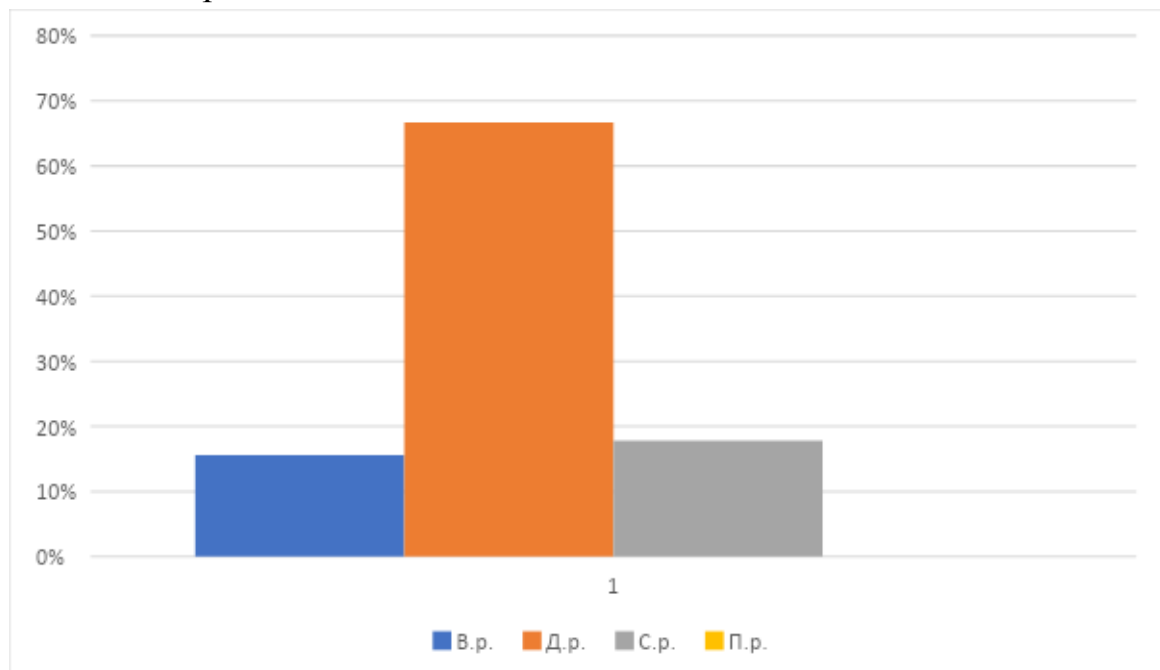
Констатуючий моніторинг – 54 дитини за списком (45 дітей взяли участь)

Високий рівень - 15,56% (7 дітей)

Достатній рівень – 66,67% (30 дітей)

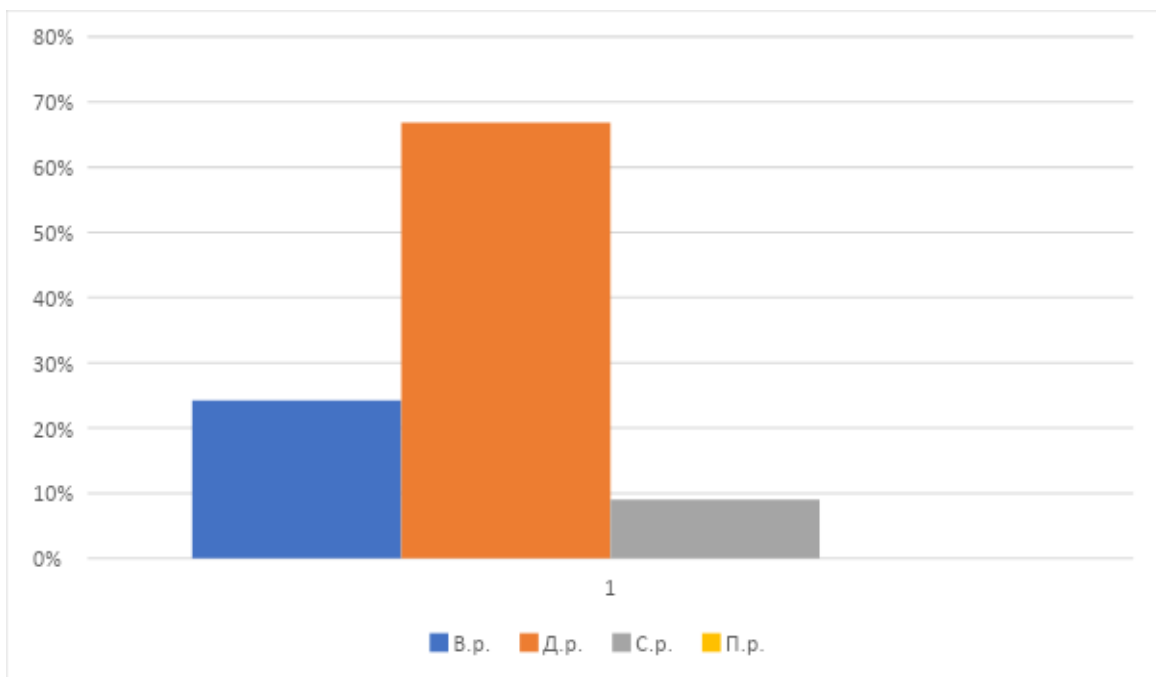
Середній рівень – 17,78% (8 дітей)

Початковий рівень - 0%



Контрольний моніторинг – 54 дитини за списком (45 дітей взяли участь)

Високий рівень – 24,2% (11 дітей)
Достатній рівень – 66,8% (30 дітей)
Середній рівень – 9 % (4дітей)
Початковий рівень - 0%

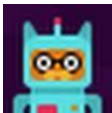


Додаток 8

Банк дидактичного матеріалу створеного за допомогою цифрових

технологій (весь матеріал викладено на веб – сайті ЗДО № 145

<http://dnz145.zaporizhzhе.ua>, в розділі досвіди роботи)

№	Сервіси	Зміст	Посилання
8.1.	Wordwall  Learning    Генератор ребусів 	Освітній контент створено згідно тематичного планування на навчальний рік, для кожної групи дітей дошкільного віку	https://docs.google.com/document/d/13Z3BnS-EW98fn dSGTEw3K7V352qZe1YY /edit?usp=sharing&oid=103837295061933207348&rtp of=true&sd=true
8.2	 FLIPHTML5® QRcoder 	Освітній проєкт «Я – громадянин України»	https://online.fliphtml5.com /nsgfx/yluf/ https://drive.google.com/file /d/1FiIhtI4I8C_duWDjZqW duDBZww8MxBiD/view?u sp=sharing
8.3.	Kahoot! 	Створення інтерактивних ігор для визначення рівня знань	https://docs.google.com/doc ument/d/1Ge78fIozJWXfjtsj WDOZ5uYTf2buNmtK/edi t?usp=sharing&oid=10383 7295061933207348&rtpof= true&sd=true
8.4.	Генератор казок 	Створення казок для дітей дошкільного віку	https://docs.google.com/doc ument/d/14y0cDWPGlCzR

			xxvnzLMz5ZNVGB0bvhMQ/edit?usp=sharing&ouid=103837295061933207348&rtpof=true&sd=true
8.5.	Вебквести 	Створення вебквестів за допомогою платформи «Всеосвіта»	https://docs.google.com/document/d/1Wb2dVo2mcAABK38tvqggTX1UNeC45ahZ/edit?usp=sharing&ouid=103837295061933207348&rtpof=true&sd=true