



ВОЛИНСЬКИЙ
НАЦІОНАЛЬНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ
ІМЕНІ ЛЕСІ УКРАЇНКИ

Олександра Ємчик

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ
У ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ

Навчально-методичний посібник



ЛУЦЬК – 2022

Волинський національний університет імені Лесі Українки

**Факультет педагогічної освіти та соціальної роботи
Кафедра загальної педагогіки та дошкільної освіти**

Олександра Ємчик

**ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ
У ДОШКІЛЬНІЙ ОСВІТІ**

Навчально-методичний посібник

Луцьк – 2022

УДК 373.2:04.9(072)

Є 60

Рекомендовано до друку
Науково-методичною радою Волинського національного університету імені
Лесі Українки
(Протокол № 3 від 16 листопада 2022 р.).

Рецензент: *Остайковська І. І.* – кандидат педагогічних наук, доцент кафедри теорії і методики початкової освіти Волинського національного університету імені Лесі Українки

Ємчик О.Г.

Є 60 Інформаційні технології у дошкільній освіті : навчально-методичний посібник. Луцьк : Волинський національний університет імені Лесі Українки, 2022. 200 с.

У посібнику подано матеріали освітнього компоненту «Інформаційні технології в дошкільній освіті»: силабус навчальної дисципліни, матеріали лекцій, завдання до лабораторних занять та творчі завдання. Представлено теоретичні основи використання інформаційно-комп'ютерних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти, схарактеризовано можливості, засоби та алгоритм створення дидактичних матеріалів за допомогою комп'ютерних програм.

Посібник рекомендовано здобувачам освіти спеціальності «Дошкільна освіта», освітньої програми «Дошкільна освіта», викладачам, вихователям закладів дошкільної освіти України.

УДК 373.2:04.9(072)

© Ємчик О.Г., 2022

© Волинський національний університет імені Лесі Українки, 2022

ЗМІСТ

Передмова	8
I. Силабус навчальної дисципліни «Інформаційні технології у дошкільній освіті»	11
Орієнтовні питання для підсумкового контролю	38
з навчальної дисципліни «Інформаційні технології у дошкільній освіті» для студентів ОС «Бакалавр» спеціальності «Дошкільна освіта»	38
II. Конспект лекцій у схемах і таблицях з навчальної дисципліни «Інформаційні технології у дошкільній освіті»	41
Лекція 1. Поняття інформаційних технологій та особливості їх інтеграції в освітній процес.....	41
Лекція 2. Інформаційно-комунікаційна та цифрова компетентність: від вихователя до дитини дошкільного віку.	50
Лекція 3. Вимоги до використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	57
Лекція 4. Особливості організації та проведення занять з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера	66
Лекція 5. Комп'ютерна гра як засіб використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	74
Лекція 6. Використання комп'ютерних програм у процесі ведення ділової документації ЗДО. Огляд програмного забезпечення для створення інформаційного супроводу занять та ігрової діяльності з дітьми дошкільного віку	83
6.1. Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя	83
6.2. Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти	88
6.3. Програми для створення мультимедійних презентацій у роботі вихователя. Microsoft Office PowerPoint.....	92
6.4. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор (Microsoft Power Point, https://learningapps.org/)	96
6.5. Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі.....	98
6.6. Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу	104
6.7. Використанням ресурсів Google у роботі вихователя: створення опитувальників, можливості Youtube, створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти	107
Лекція 7. Користування та можливості доступу до онлайн-бібліотек, медіатек та наукометричних баз у роботі вихователя, вихователя-методиста.....	111

III. Тестові завдання для самоконтролю студентів у процесі вивчення навчальної дисципліни	118
IV. Завдання до лабораторних занять з навчальної дисципліни «Інформаційні технології у дошкільній освіті»	123
Лабораторне заняття № 1. Тема: Особливості організації та проведення занять з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера	123
Лабораторне заняття № 2. Тема: Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя. Використання Word для написання конспектів занять	124
Пам'ятка-підказка щодо набору та редагування тексту в Microsoft Office Word.....	130
Лабораторне заняття № 3. Тема: Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя. Побудова та редагування таблиць у Word	133
Лабораторне заняття № 4. Тема: Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя. Використання Word для написання та реагування наукових робіт	135
Лабораторне заняття № 5. Тема: Основні вимоги до заняття дітей з комп'ютером (підготовка макету для стенда).....	140
Лабораторне заняття № 6. Тема: Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти. Побудова таблиць в Excel та використання «функцій»	143
Лабораторне заняття № 7. Тема: Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти. Побудова гістограм в Excel.....	144
Лабораторне заняття № 8. Тема: Використання мультимедійних презентацій у роботі вихователя.....	146
Лабораторне заняття № 9. Тема: Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft Power Point засобами перемикачів	151
Лабораторне заняття № 10. Тема: Конструювання розвивальних ігор для дітей старшого дошкільного віку у програмі Microsoft Power Point.....	155
Лабораторне заняття № 11. Тема: Створення інтерактивного наочно-дидактичного матеріалу засобами Microsoft Power Point	159
Лабораторне заняття № 12 (самостійне опрацювання). Тема: Створення дидактичного матеріалу зі звуковими ефектами у програмі Microsoft Power Point	163
Лабораторне заняття № 13. Тема: Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі.....	168
Лабораторне заняття № 14. Тема: Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу	172
Лабораторне заняття № 15. Тема: Створення опитувальників з використанням ресурсів google	175

Лабораторне заняття № 16 (самостійне опрацювання). Тема: Інтернет-ресурси для здійснення монтування відео презентацій	178
Лабораторне заняття № 17. Тема: Створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти.....	182
Список використаних джерел	192

Передмова

Проблема інформатизації і комп'ютеризації освіти є однією з глобальних проблем сучасного суспільства. Бурхливий розвиток комп'ютерних технологій і впровадження їх в Україні в останні роки наклали певний відбиток на розвиток особистості сучасної дитини.

Обсяг інформації, що постійно зростає, який діти повинні засвоювати не механічно, а осмислено, вимагає більш досконаліх форм, методів і прийомів навчання. У поліпшенні організації освітньої роботи з дітьми і підвищенні її якості велику допомогу педагогам закладу дошкільної освіти надають комп'ютерно-орієнтовані освітні технології та використання електронних освітніх ресурсів.

На сьогоднішній день вже можна говорити, що впровадження інформаційно-комп'ютерних технологій в систему дидактичних засобів закладу дошкільної освіти є потужним фактором забезпечення інтелектуального, морального, естетичного розвитку дитини і, відповідно, її залучення до світу інформаційної культури. Однак, незважаючи на значні можливості інформаційних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку, вони ще не знайшли тут належного застосування.

Навчальну дисципліну «Інформаційні технології в дошкільній освіті» створено з метою формування та розвитку цифрової компетентності здобувачів першого (бакалаврського) рівня вищої освіти у процесі професійної підготовки в умовах закладу вищої освіти та забезпечення поглибленої теоретичної та практичної підготовки майбутніх вихователів закладів дошкільної освіти до здійснення педагогічної діяльності з урахуванням сучасних вимог до її рівня та якості.

Матеріали навчально-методичного посібника сприятимуть вдосконаленню професійної підготовки майбутнього вихователя, спрямовані

на підвищення рівня здатності до розв'язування складних спеціалізованих задач у педагогічній галузі професійної діяльності.

Головні умови впровадження інформаційно-комп'ютерних технологій в освітній процес закладів дошкільної освіти полягають у тому, щоб з дітьми працювали фахівці, котрі ознайомлені з технічними можливостями комп'ютера і володіють високим рівнем навичок роботи з ним; виконують санітарні норми і правила використання інформаційно-комп'ютерних технологій в закладах дошкільної освіти; орієнтуються в комп'ютерних програмах, розроблених та сконструйованих спеціально для дітей дошкільного віку; знають етичні правила застосування комп'ютера і володіють методикою залучення дітей до нових технологій; знають вікові анатомо-фізіологічні і психічні особливості дітей дошкільного віку; здатні до реалізації та адаптації освітніх програм закладів дошкільної освіти.

Навчально-методичний посібник «Інформаційні технології в дошкільній освіті» спрямовано на формування та розвиток інформаційно-комунікативної/цифрової компетентності вихователя – компонента його загальної педагогічної культури, найважливішого показника його професійної майстерності та відповідності світовим стандартам у галузі дошкільної освіти.

Навчально-методичний посібник складається з чотирьох частин. У першій частині подається силабус навчальної дисципліни «Інформаційні технології в дошкільній освіті» для бакалаврів спеціальності «Дошкільна освіта» освітньої програми «Дошкільна освіта», де визначено структуру навчальної дисципліни, основну тематику лекцій, лабораторних занять, завдання для самостійної роботи та способи оцінювання. У другій частині містяться конспекти лекцій у вигляді схем та таблиць відповідно до тематики розробленого освітнього компонента. Третя частина включає набір тестових завдань для поточного та підсумкового оцінювання теоретичних знань здобувачів освіти. Четвертий розділ містить завдання до лабораторних занять з навчальної дисципліни «Інформаційні технології в дошкільній освіті».

Посібник адресовано здобувачам освітнього ступеня «Бакалавр» спеціальності «Дошкільна освіта», аспірантам, викладачам, вихователям-практикам, котрі займаються дослідженням проблеми вдосконалення професійної підготовки фахівців дошкільної освіти.

I. Силабус навчальної дисципліни «Інформаційні технології у дошкільній освіті»

1. Опис освітнього компонента

Денна форма (Термін навчання - 3 роки 10 місяців)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна /освітньо-наукова/освітньо-творча програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	01 Освіта	Нормативна
	012 Дошкільна освіта	
Кількість годин/ кредитів 150/5	Дошкільна освіта	Рік навчання – 1
		Семестр 2
		Лекції – 30 год.
		Лабораторні – 30 год.
ІНДЗ: немає	Бакалавр	Самостійна робота – 80 год.
		Консультації – 10 год.
		Форма контролю: <u>екзамен</u>
Мова навчання	Українська	

Денна форма (Термін навчання - 2 роки 10 місяців)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна /освітньо-наукова/освітньо-творча програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	01 Освіта	Нормативна
	012 Дошкільна освіта	
Кількість годин/ кредитів 90/3	Дошкільна освіта	Рік навчання – 2
		Семестр 4
		Лекції – 24 год.
		Лабораторні – 24 год.
ІНДЗ: немає	Бакалавр	Самостійна робота – 36 год.
		Консультації – 6 год.
		Форма контролю: <u>екзамен</u>
Мова навчання	Українська	

Денна форма (Термін навчання - 1 рік 10 місяців)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна /освітньо-наукова/освітньо-творча програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	01 Освіта	Нормативна
	012 Дошкільна освіта	
Кількість годин/ кредитів 90/3	Дошкільна освіта	Рік навчання – 2
		Семестр 4
		Лекції – 30 год.
		Лабораторні – 30 год.
ІНДЗ: немає	Бакалавр	Самостійна робота – 24 год.
		Консультації – 6 год.
		Форма контролю: <u>екзамен</u>
Мова навчання	Українська	

Заочна форма (Термін навчання - 1 рік 10 місяців)

Найменування показників	Галузь знань, спеціальність, освітньо-професійна /освітньо-наукова/освітньо-творча програма, освітній рівень	Характеристика освітнього компонента
Денна форма навчання	01 Освіта	Нормативна
	012 Дошкільна освіта	
Кількість годин/ кредитів 90/3	Дошкільна освіта	Рік навчання – 2
		Семестр 4
		Лекції – 8 год.
		Лабораторні – 8 год.
ІНДЗ: немає	Бакалавр	Самостійна робота – 62 год.
		Консультації – 12 год.
		Форма контролю: <u>екзамен</u>
Мова навчання	Українська	

II. Інформація про викладача

Ємчик Олександра Григорівна

Науковий ступінь – кандидат педагогічних наук

Посада – доцент кафедри загальної педагогіки та дошкільної освіти

Контактна інформація – Yemchik.Oleksandra@vnu.edu.ua

Дні занять – <http://194.44.187.20/cgi-bin/timetable.cgi>

III. Опис освітнього компонента

1. Анотація освітнього компонента

Використання інформаційно-комунікаційних технологій в закладі дошкільної освіти – актуальна проблема сучасної дошкільної освіти. Важливість та необхідність впровадження таких технологій у процес освітньої діяльності відзначалася міжнародними експертами у «Всесвітній доповіді з комунікації та інформації», підготовленій ЮНЕСКО. Метою використання інформаційних технологій в освіті є надання освітніх послуг шляхом застосування у навчанні та вихованні сучасних інформаційно-комунікаційних технологій за певними освітніми ступенями відповідно до державних стандартів освіти.

Вивчення освітнього компонента передбачає такі засвоєння здобувачами освіти знань про типи і види інформаційних технологій, специфіку та цілі їх використання в освітній діяльності; формування в них здатності вибудовувати комунікації в різних форматах: усній, письмовій, дискусійній, візуальній, комп'ютерній, електронній, вміння користуватися комп'ютером і сучасним мультимедійним обладнанням, програмним забезпеченням, різними видами інтерактивних матеріалів (фотографії, відеоролики, відеофрагменти (фільмів, казок, мультфільмів), презентації (електронні книги, електронні виставки), дитячі розвиваючі комп'ютерні

ігри); оволодіння здатністю створювати власні освітні ресурси, широко використовувати їх в освітній діяльності, для підтримання зв'язку з батьками, консультуванні з організації дошкільної освіти в домашніх, віддалених умовах, комунікації з колегами, які забезпечують діяльність закладу дошкільної освіти.

У результаті вивчення освітнього компонента майбутні фахівці зможуть активно застосовувати переваги інформаційних технологій: залучати пасивних слухачів до активної діяльності; робити освітню діяльність в закладі дошкільної освіти більш наочною та інтенсивною; формувати інформаційну культуру у дітей та цифрову компетентність; активізувати пізнавальний інтерес; реалізовувати особистісно-орієнтований та диференційований підходи; дисциплінувати самого себе як вихователя, формувати інтерес до роботи; активізувати розумові процеси (аналіз, синтез, порівняння та ін.).

2. Мета і завдання освітнього компонента

Метою викладання освітнього компонента «Інформаційні технології у дошкільній освіті» є формування у здобувачів освітнього ступеня «бакалавр» сучасного наукового світогляду, системи спеціальних знань та професійної компетентності майбутніх фахівців в галузі дошкільної освіти, що ґрунтується на вивченні теоретико-методичних основ використання інформаційно-комп'ютерних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку, виробленні вмінь та навичок упровадження та використання інформаційних технологій в ЗДО; формування професійної компетентності майбутнього педагога у застосуванні нових інформаційних технологій в дошкільній освіті.

Основними завданнями вивчення освітнього компонента «Інформаційні технології у дошкільній освіті» є:

– теоретико-методологічні – знання наукових засад побудови процесу розвитку, навчання та виховання дітей дошкільного віку засобами інформаційних технологій, їх ефективного застосування в освітньо-

виховному процесі, впливу освітньо-інформаційного середовища на різні сторони розвитку особистості дошкільника;

– когнітивні – ознайомлення майбутніх вихователів з методикою застосування інформаційних технологій в освітньо-виховному процесі закладу дошкільної освіти, санітарно-гігієнічними нормами використання інформаційних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку;

– практичні – формування у здобувачів освіти знань, умінь та навичок розробки мультимедійних презентацій та комп'ютерних програм, створення сайтів закладів дошкільної освіти, створення інтерактивних дидактичних ігор, проведення освітньо-виховної роботи в умовах активного використання інформаційних технологій в освітньому процесі.

3. Результати навчання (Компетентності)

Загальні компетентності (КЗ)	КЗ-3. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.
	КЗ-4. Здатність спілкуватися державною мовою як усно, так і письмово.
	КЗ-5. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.
	КЗ-6. Здатність до міжособистісної взаємодії.
	КЗ-7. Здатність вчитися і оволодівати сучасними знаннями.
	КЗ-8. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.
Спеціальні (фахові компетентності) (КС)	КС-1. Здатність працювати з джерелами навчальної та наукової інформації.
	КС-3. Здатність до розвитку допитливості, пізнавальної мотивації, пізнавальних дій у дітей

	<p>раннього і дошкільного віку.</p> <p>КС-8. Здатність до формування в дітей раннього та дошкільного віку навичок безпечної поведінки і діяльності в побуті, природі, довкіллі.</p> <p>КС-9. Здатність до розвитку перцептивних, мнемічних процесів, різних форм мислення та свідомості в дітей раннього та дошкільного віку</p> <p>КС-19. Здатність до комунікативної взаємодії з дітьми, батьками, колегами.</p> <p>КС-20. Здатність до самоосвіти, саморозвитку, до безперервності в освіті для постійного поглиблення загальноосвітньої та фахової підготовки, перетворення набуття освіти в процес, який триває впродовж усього життя людини.</p>
<p>Програмні результати навчання (ПР)</p>	<p>ПР-01. Розуміти і визначати педагогічні умови, закономірності, принципи, мету, завдання, зміст, організаційні форми, методи і засоби, що використовуються в роботі з дітьми від народження до навчання у школі; знаходити типові ознаки і специфіку освітнього процесу і розвитку дітей раннього і дошкільного віку.</p> <p>ПР-04. Розуміти і визначати особливості провідної-ігрової та інших видів діяльності дітей дошкільного віку, способи їх використання в розвитку, навчанні і вихованні дітей раннього та дошкільного віку.</p> <p>ПР-06. Встановлювати зв'язок між педагогічними впливами та досягнутими дітьми результатами.</p> <p>ПР-12. Будувати цілісний освітній процес з урахуванням основних закономірностей його перебігу. Оцінювати</p>

	<p>власну діяльність як суб'єкта педагогічної праці.</p> <p>ПР-15. Визначати завдання і зміст різних видів діяльності дітей раннього і дошкільного віку на основі програм дошкільної освіти.</p> <p>ПР-18. Володіти технологіями організації розвивального предметно-ігрового, природно-екологічного, пізнавального, мовленнєвого середовища в різних групах раннього і дошкільного віку.</p> <p>ПР-19. Збирати та аналізувати дані про індивідуальний розвиток дитини.</p> <p>ПР-20. Враховувати рівні розвитку дітей при виборі методик і технологій навчання і виховання, при визначенні зони актуального розвитку дітей та створенні зони найближчого розвитку.</p> <p>ПР-22. Дотримуватись умов безпеки життєдіяльності дітей раннього і дошкільного віку.</p>
--	--

4. Структура освітнього компонента

Денна форма (Термін навчання - 3 роки 10 місяців)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Лаб.	Сам. роб.	Конс.	Методи контролю*/ бали
1	2	3	4	5	6	7
Змістовий модуль 1. Теоретичні підходи щодо застосування комп'ютерних технологій у ЗДО						
Тема 1. Поняття інформаційних технологій та особливості їх інтеграції в освітній процес	8	2		6		
Тема 2. Інформаційно-комунікаційна та цифрова компетентність: від вихователя до дитини дошкільного віку	8	2		6		

Тема 3. Вимоги до використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	10	2		8		
Тема 4. Особливості організації та проведення занять з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера	12	2	2	6	2	ДС/ТР/4
Тема 5. Комп'ютерна гра як засіб використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	10	2		6	2	
Разом за змістовим модулем 1	48	10	2	32	4	4
Змістовий модуль 2. Практична реалізація комп'ютерних технологій у діяльності вихователя ЗДО						
Тема 6. Використання комп'ютерних програм у процесі ведення ділової документації ЗДО. Огляд програмного забезпечення для створення інформаційного супроводу занять та ігрової діяльності з дітьми дошкільного віку	92	18	26	42	6	
6.1. Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя		2	8	6	1	ТР/РЗ/К/10
6.2. Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти		2	4	6	1	ТР/РЗ/К/4

6.3. Програми для створення мультимедійних презентацій у роботі вихователя		4	2	6		ТР/РЗ/К/2
6.4. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор (Microsoft Power Point, https://learningapps.org/)		2	6	6	1	ТР/РЗ/К/12
6.5. Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі		2	2	6	1	ТР/РЗ/К/2
6.6. Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу		2	2	6	1	ТР/РЗ/К/2
6.7. Використанням ресурсів Google у роботі вихователя: створення опитувальників, можливості Youtube, створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти		4	4	6	1	ТР/РЗ/К/4
Тема 7. Користування та можливості доступу до онлайн-бібліотек, медіатек та наукометричних баз у роботі вихователя, вихователя-методиста	8	2		6		
Разом за змістовим модулем 2	102	20	28		6	36
Види підсумкових робіт						Бал
Модульна контрольна робота № 1						30
Модульна контрольна робота № 2						30
Всього годин / балів	150	30	30	80	10	100

Денна форма (Термін навчання – 2 роки 10 місяців)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Лаб.	Сам. роб.	Конс.	Форми контролю/ бали
1	2	3	4	5	6	7
Змістовий модуль 1. Теоретичні підходи щодо застосування комп'ютерних технологій у ЗДО						
Тема 1. Поняття інформаційних технологій та особливості їх інтеграції в освітній процес	5	2		3		
Тема 2. Інформаційно-комунікаційна та цифрова компетентність: від вихователя до дитини дошкільного віку	5	2		3		
Тема 3. Вимоги до використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	5	2		3		
Тема 4. Особливості організації та проведення занять з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера	7	2	2	3		ДС/ТР/4
Тема 5. Комп'ютерна гра як засіб використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	5	2		3		
Разом за змістовим модулем 1	27	10	2	15		4
Змістовий модуль 2. Практична реалізація комп'ютерних технологій у діяльності вихователя ЗДО						
Тема 6. Використання	60	14	22	18	6	

комп'ютерних програм у процесі ведення ділової документації ЗДО. Огляд програмного забезпечення для створення інформаційного супроводу занять та ігрової діяльності з дітьми дошкільного віку						
6.1. Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя		2	4	3	1	ТР/РЗ/К/8
6.2. Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти		2	2	3	1	ТР/РЗ/К/4
6.3. Програми для створення мультимедійних презентацій у роботі вихователя		2	2	3		ТР/РЗ/К/2
6.4. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор (Microsoft Power Point, https://learningapps.org/)		2	6		1	ТР/РЗ/К/12
6.5. Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі		2	2	3	1	ТР/РЗ/К/2
6.6. Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу		2	2	3	1	ТР/РЗ/К/2
6.7. Використанням ресурсів Google у роботі вихователя: створення		2	4	3	1	ТР/РЗ/К/6

опитувальників, можливості Youtube, створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти						
Тема 7. Користування та можливості доступу до онлайн-бібліотек, медіатек та наукометричних баз у роботі вихователя, вихователя-методиста	3			3		
Разом за змістовим модулем 2	63	14	22	21	6	36
Види підсумкових робіт						Бал
Модульна контрольна робота № 1						30
Модульна контрольна робота № 2						30
Всього годин / балів	90	24	24	36	6	100

Денна форма (Термін навчання - 1 рік 10 місяців)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Лаб.	Сам. роб.	Конс.	Форми контролю/ бали
1	2	3	4	5	6	7
Змістовий модуль 1. Теоретичні підходи щодо застосування комп'ютерних технологій у ЗДО						
Тема 1. Поняття інформаційних технологій та особливості їх інтеграції в освітній процес	2	2				
Тема 2. Інформаційно-комунікаційна та цифрова компетентність: від вихователя до дитини дошкільного віку	4	2		2		
Тема 3. Вимоги до використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	4	2		2		
Тема 4. Особливості організації та проведення	6	2	2	2		ДС/ТР/4

занять з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера						
Тема 5. Комп'ютерна гра як засіб використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	4	2		2		
Разом за змістовим модулем 1	20	10	2	8		4
Змістовий модуль 2. Практична реалізація комп'ютерних технологій у діяльності вихователя ЗДО						
Тема 6. Використання комп'ютерних програм у процесі ведення ділової документації ЗДО. Огляд програмного забезпечення для створення інформаційного супроводу занять та ігрової діяльності з дітьми дошкільного віку	64	18	26	14	6	
6.1. Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя		2	8	2	1	ТР/РЗ/К/10
6.2. Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти		2	4	2	1	ТР/РЗ/К/4
6.3. Програми для створення мультимедійних презентацій у роботі вихователя		4	2	2		ТР/РЗ/К/2
6.4. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор (Microsoft Power Point, https://learningapps.org/)		2	6	2	1	ТР/РЗ/К/12

6.5. Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі		2	2	2	1	ТР/РЗ/К/2
6.6. Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу		2	2	2	1	ТР/РЗ/К/2
6.7. Використанням ресурсів Google у роботі вихователя: створення опитувальників, можливості Youtube, створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти		4	4	2	1	ТР/РЗ/К/4
Тема 7. Користування та можливості доступу до онлайн-бібліотек, медіатек та наукометричних баз у роботі вихователя, вихователя-методиста	4	2		2		
Разом за змістовим модулем 2	70	20	28	16	6	36
Види підсумкових робіт						Бал
Модульна контрольна робота № 1						30
Модульна контрольна робота № 2						30
Всього годин / балів	90	30	30	24	6	100

Заочна форма (Термін навчання - 1 рік 10 місяців)

Назви змістових модулів і тем	Усього	Лек.	Пр.	Сам. роб.	Конс.	Форми контролю/ бали
1	2	3	4	5	6	7
Змістовий модуль 1. Теоретичні підходи щодо застосування комп'ютерних технологій у ЗДО						
Тема 1. Поняття інформаційних технологій та особливості їх інтеграції в освітній процес	6			5	1	
Тема 2. Інформаційно-комунікаційна та цифрова компетентність: від вихователя до дитини дошкільного віку	6			5	1	
Тема 3. Вимоги до використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	7	1		5	1	
Тема 4. Особливості організації та проведення занять з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера	7	1		5	1	
Тема 5. Комп'ютерна гра як засіб використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти	6			5	1	
Разом за змістовим модулем 1	32	2		25	5	
Змістовий модуль 2. Практична реалізація комп'ютерних технологій у діяльності вихователя ЗДО						
Тема 6. Використання комп'ютерних програм у процесі ведення ділової	52	6	8	32	6	

документації ЗДО. Огляд програмного забезпечення для створення інформаційного супроводу занять та ігрової діяльності з дітьми дошкільного віку						
6.1. Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя	1	1	5	1		ТР/РЗ/К/5
6.2. Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти	1	1	5	1		ТР/РЗ/К/5
6.3. Програми для створення мультимедійних презентацій у роботі вихователя			5			
6.4. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор (Microsoft Power Point, https://learningapps.org/)	2	4	2	1		ТР/РЗ/К/20
6.5. Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі			5	1		
6.6. Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу			5	1		
6.7. Використанням ресурсів Google у роботі вихователя: створення опитувальників, можливості Youtube, створення та наповнення сайту закладу дошкільної	2	2	5	1		ТР/РЗ/К/10

освіти						
Тема 7. Користування та можливості доступу до онлайн-бібліотек, медіатек та наукометричних баз у роботі вихователя, вихователя-методиста	6			5	1	
Разом за змістовим модулем 2	58	6	8	37		40
Види підсумкових робіт						Бал
Модульна контрольна робота № 1						60
Всього годин / балів	90	8	8	62	12	100

Форма контролю*: ДС – дискусія, ДБ – дебати, Т – тести, ТР – тренінг, РЗ/К – розв’язування задач/кейсів, ІНДЗ/ІРС – індивідуальне завдання/індивідуальна робота здобувача освіти, РМГ – робота в малих групах, МКР/КР – модульна контрольна робота/ контрольна робота, Р – реферат, а також аналітична записка, аналітичне есе, аналіз твору тощо.

5. Завдання для самостійного опрацювання

Самостійна робота здобувачів освіти включає опрацювання теоретичних основ лекційного матеріалу, вивчення окремих тем, питань, що не були розглянуті в курсі лекцій, підготовку до лабораторних занять, яка передбачає, зокрема, конспектування наукової і навчальної літератури, підготовку доповідей та рефератів, круглих столів, презентацій. Ефективність самостійної роботи здобувача освіти викладач виявляє на лабораторних заняттях, під час тематичного опитування та відображає в загальній оцінці за тему і змістовий модуль. Кожна з визначених тем містить питання для додаткового, самостійного опрацювання. Питання самостійної роботи оголошуються викладачем під час проведення лабораторних занять. Загалом, основне коло самостійної роботи здобувача освіти буде стосуватись наступних питань та завдань.

№ з/ п	Тема
1	<p>Тема: Вимоги до використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Підготувати повідомлення/виступ на методичному семінарі для вихователів закладу дошкільної освіти щодо поняття про інформаційні технології, переваги на недоліки діджиталізації освітнього процесу закладу дошкільної освіти тощо використовуючи мультимедійні засоби. 2. Ознайомитись з наказом Міністерства охорони здоров'я України 24.03.2016 № 234 «Про затвердження Санітарного регламенту для дошкільних навчальних закладів» 3. Узагальнити вимоги до безпечного середовища дітей раннього та дошкільного віку, умов безпеки їх життєдіяльності в контексті роботи за комп'ютером 4. Розробити/підібрати заняття з медіа грамотності для дітей дошкільного віку
2	<p>Тема: Особливості організації та проведення занять з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Підібрати у електронному каталозі бібліотеки літературу з питання інформаційних технологій 2. Ознайомитись з Парціальною програмою для дітей старшого дошкільного віку «Комп'ютерна грамота для малят» 3. Розробити календарний план/тематичний план/програму з формування цифрової компетентності дітей старшого дошкільного віку на рік
3	<p>Тема: Комп'ютерна гра як засіб використання інформаційних</p>

	<p>технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Користуючись мережею Інтернет підібрати розвивальні онлайн-ігри для дітей старшого дошкільного віку (3-5) 2. Підготуватись до дебатів на тему «Комп'ютерна гра в дошкільному віці: освіта чи залежність» 3. Підібрати перелік дитячих розвивальних ігрових програм, що можуть використовуватися на заняттях чи гуртках з навчання дошкільників основ комп'ютерної грамотності (ігрові програми на власний розсуд)
4	<p>Тема: Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознайомитись з історичною довідкою щодо розробки Microsoft програмного забезпечення для офісу 2. Вивчити перелік програм-аналогів, що забезпечують набір та редагування тексту, окреслити їх переваги та недоліки в таблиці 3. Провести конкурс із швидкості набору тексту на клавіатурі 4. Підібрати перелік джерел з художніми шрифтами для оформлення друкованої продукції в Microsoft Office Word
5	<p>Тема: Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознайомитись з можливостями забезпечення фільтрування інформації в базах даних, створених за допомогою Microsoft Office Excel, пошук інформації, сортування та групування даних. На прикладі файлу з даними про учасників групи. У подальшому такий досвід можна використовувати для обліку відвідування дітей закладу дошкільної освіти, побудови календарних планів, проведення та аналізу даних різноманітної діагностики навчальних знань та вмінь дітьми тощо.
6	<p>Тема: Програми для створення мультимедійних презентацій у роботі вихователя</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ознайомитись з програмним забезпеченням, яке дозволяє створювати презентації для використання в освітньому процесі закладу дошкільної освіти 2. Розробити та продемонструвати приклади презентацій, створених за допомогою різних програмних засобів <ul style="list-style-type: none"> – Power Point – Prezi – Canva – Crello – Keynote – Piktochart – Slides – Office Sway – Google презентації
7	<p>Тема: Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор (Microsoft Power Point, https://learningapps.org/)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Розробити спільний командний збірник дидактичних комп'ютерних ігор, створених в Microsoft Power Point за напрямками Базового освітнього компоненту дошкільної освіти
8	<p>Тема: Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознайомитись з можливостями використання ментальних карт в освітньому середовищі закладу дошкільної освіти 2. Ознайомитись з додатковим програмним забезпеченням, яке дає можливість створювати і використовувати ментальні карти <ul style="list-style-type: none"> – Freemind – Coogle – Xmind – MindMeister

	<ul style="list-style-type: none"> – BubblUs – WiseMapping – iMindMap
9	<p>Тема: Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фото колажу</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Узагальнити можливості використання фотоколажу в середовищі та роботі групи закладу дошкільної освіти 2. Ознайомитись із програмним забезпеченням для створення колажів <ul style="list-style-type: none"> – CollageIt – Canva – Fotojet – VistaCreate – Photovisi
10	<p>Тема: Використанням ресурсів Google у роботі вихователя: створення опитувальників, можливості Youtube, створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ознайомитись з можливостями Google для здійснення освітнього процесу в закладі дошкільної освіти <ul style="list-style-type: none"> – Gmail – Форми – Youtube – Диск – Клас – Meet – Сайти
11	<p>Тема: Користування та можливості доступу до онлайн-бібліотек, медіатек та наукометричних баз у роботі вихователя, вихователя-методиста</p>

	<p>1. Ознайомитись з можливостями електронних каталогів бібліотек України:</p> <ul style="list-style-type: none">– Національна бібліотека України імені В.І. Вернадського;– Національна бібліотека України для дітей– Наукова бібліотека ЛНУ імені Івана Франка– Національна бібліотека України ім. Ярослава Мудрого– Бібліотека ВНУ імені Лесі Українки
--	---

6. Організація навчання.

В освітньому процесі застосовуються лекції з використанням мультимедіа проектора та інших засобів навчання, лабораторні заняття із використанням інформаційно-комунікаційних технологій, самостійна та індивідуальна роботи. Серед методик та форм навчання даного курсу слід визначити такі методики викладання: методика проблемного навчання та евристичне навчання; форми навчання: аналітичні і проблемні лекції та дискусії, головна мета яких полягає розвитку у здобувачів освіти логічного та самостійного осмислення додаткового матеріалу, лабораторні заняття, тренінги; методи навчання: кейс-метод, презентації, міні-проекти, обговорення проблем в малих групах, вирішення ситуацій практичної діяльності, вправління, тренування. Лабораторні заняття плануються для кожної теми дисципліни і включають такі напрями роботи: підготовку до лабораторних занять за вказаним планом; виконання практичних, тренувальних завдань; виконання завдань дослідницького характеру; критичний огляд наукових та методичних публікацій за обраною проблематикою; тренінги; презентація результатів дослідження або

практичної діяльності на задану тематику. Завдання самостійної роботи здобувачів освіти вважаються виконаними, якщо вони: здані у визначені терміни; повністю виконані (розкривають тему завдання); не мають логічних і розрахункових помилок. Консультації викладачем щодо виконання завдань самостійної роботи здобувачів освіти проводяться згідно затвердженого графіку консультацій. Форми контролю: поточне оцінювання (ПО – виконання та здача лабораторних робіт), модульний контроль (МКР – модульна контрольна робота), підсумковий контроль у формі іспиту. Модульний контроль проводиться у формі двох модульних контрольних робіт (МКР). Вони передбачають: тестові завдання (30 балів – 1 бал за повну відповідь за кожне питання).

IV. Політика оцінювання

Політика викладача щодо здобувача освіти щодо відвідування. Пропущення лекційних та лабораторних занять дозволяється лише за наявності поважної причини. Через об'єктивні причини (наприклад, хвороба, міжнародне стажування, форс-мажор тощо) навчання може відбуватись в он-лайн формі з використанням можливостей електронних курсів на платформі Teams Office 365 за погодженням із керівником курсу.

Політика щодо академічної доброчесності: жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Вимоги до академічної доброчесності визначаються «Кодексом академічної доброчесності Волинського національного університету імені Лесі Українки».

Політика щодо дедлайнів та перескладання: Пропущені лабораторні заняття, незалежно від причини пропуску, здобувач освіти відпрацьовує

згідно з графіком консультацій шляхом тестового контролю та виконання передбаченого програмою завдання. Дедлайн відпрацювання пропущеного заняття – до закриття змістового модуля згідно розкладу (виконання модульної контрольної роботи). Також пропущені заняття можуть бути відпрацьовані шляхом зарахування результатів неформальної та інформальної освіти. Пропущені модульні контрольні роботи складаються до підсумкового контролю з обов'язковою відміткою у журналі обліку роботи академічних груп.

Зарахування результатів, отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті. Результати навчання, отримані у формальній, неформальній та/або інформальній освіті, які за тематикою, обсягом вивчення та змістом відповідають як освітньому компоненту в цілому, так і його окремому розділу, темі (темам), зараховуються за наявності відповідного документу (сертифікат, свідоцтво, посилання тощо), які визначають тематику, обсяги та перелік результатів навчання. Для зарахування визнаються сертифікати, отримані на платформі відкритих онлайн-курсів Prometheus або інших ресурсах, а також сертифікати, отримані за участь у конференціях, семінарах, тренінгах, підвищеннях кваліфікації, наукові публікації (тези, статті), тематика яких відповідає змісту освітнього компоненту (окремій темі чи змістовому модулю) і дозволяє набрати здобувачу освіти певну кількість балів (10 балів за 1 публікацію; за сертифікат зі вказаною кількістю годин зараховуються бали за відповідну кількість аудиторних годин). Зарахування результатів, отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті відбувається відповідно до Положення про визнання результатів навчання, отриманих у формальній, неформальній та/або інформальній освіті у Волинському національному університеті імені Лесі Українки.

Політика щодо виставлення балів. Загальна сума балів набраних за семестр може досягати максимально 100 балів. З них 40 балів поточний контроль. Самостійна робота оцінюється під час усних відповідей або

практичної роботи здобувачів освіти та включається до загальної оцінки теми під час лабораторного заняття. Максимальна оцінка за модульну контрольну роботу – 30 балів (загальна кількість балів за модульний контроль – 60 балів). У процесі поточного контролю обов'язково враховуються присутність на заняттях та активність здобувача освіти під час занять; недопустимість пропусків та запізнень на заняття; списування та плагіат; несвоєчасне виконання поставленого завдання.

Розподіл балів та критерії оцінювання. Загальна оцінка за освітній компонент складається як алгебраїчна сума оцінок за кожен модуль: поточне оцінювання (аудиторні заняття); модульні контрольні роботи наприкінці кожного змістового модуля. Оцінювання здійснюється за 100-бальною шкалою ECTS. Наприкінці вивчення курсу, формою підсумкового контролю є екзамен, який оцінюється від 0 до 60 балів. Здобувач, який впродовж семестру набрав більше 75 балів має право не складати екзамен. При цьому йому зараховуються бали, які набрані впродовж семестру. У випадку недостатньої кількості балів, або за бажанням підвищити рейтинг, здобувач освіти складає іспит, при цьому бали за модульні контрольні роботи анулюються, а остаточна оцінка за освітній компонент розраховується як алгебраїчна сума балів за поточне оцінювання та за екзамен.

Розподіл балів за формами контролю

Денна форма (Термін навчання - 3 роки 10 місяців)

Поточний контроль (мах = 40 балів)															Модульний контроль (мах = 60 балів)		Загальна кількість балів
ЗМ 1	ЗМ 2																
Лабораторна № 1	Лабораторна № 2	Лабораторна № 3	Лабораторна № 4	Лабораторна № 5	Лабораторна № 6	Лабораторна № 7	Лабораторна № 8	Лабораторна № 9	Лабораторна № 10	Лабораторна № 11	Лабораторна № 12	Лабораторна № 13	Лабораторна № 14	Лабораторна № 15	МКР 1	МКР 2	
4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	30	30	100

Денна форма (Термін навчання – 2 роки 10 місяців)

Поточний контроль (мах = 40 балів)													Модульний контроль (мах = 60 балів)		Загальна кількість балів
ЗМ 1	ЗМ 2												МКР 1	МКР 2	
Лабораторна № 1	Лабораторна № 2	Лабораторна № 3	Лабораторна № 4	Лабораторна № 5	Лабораторна № 6	Лабораторна № 7	Лабораторна № 8	Лабораторна № 9	Лабораторна № 10	Лабораторна № 11	Лабораторна № 12				
4	4	4	4	2	4	4	4	2	2	3	3	30	30	100	

Денна форма (Термін навчання - 1 рік 10 місяців)

Поточний контроль (мах = 40 балів)															Модульний контроль (мах = 60 балів)		Загальна кількість балів
ЗМ 1	ЗМ 2														МКР 1	МКР 2	
Лабораторна № 1	Лабораторна № 2	Лабораторна № 3	Лабораторна № 4	Лабораторна № 5	Лабораторна № 6	Лабораторна № 7	Лабораторна № 8	Лабораторна № 9	Лабораторна № 10	Лабораторна № 11	Лабораторна № 12	Лабораторна № 13	Лабораторна № 14	Лабораторна № 15			
4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	30	30	100

Заочна форма (Термін навчання - 1 рік 10 місяців)

Поточний контроль (мах = 40 балів)				Модульний контроль (мах = 60 балів)	Загальна кількість балів
Змістовий модуль 2					
Лабораторна № 1	Лабораторна № 2	Лабораторна № 3	Лабораторна № 4	МКР	
10	10	10	10	60	100

V. Підсумковий контроль

Оцінювання здійснюється відповідно до Положення про поточне та підсумкове оцінювання знань здобувачів освіти Волинського національного університету імені Лесі Українки.

Види контролю: поточний, підсумковий. Методи поточного контролю:

експрес-контроль підготовки до заняття, виконання домашніх завдань, поточне опитування, оцінка роботи протягом лабораторного заняття, оформлення результатів самостійної роботи, перевірка конспектів, доповіді, тестування.

Форма підсумкового контролю: екзамен.

Питання до екзамену: тестові завдання.

За результатами підсумкового контролю від загальної суми балів, набраної здобувачем протягом семестру, віднімаються результати модульної контрольної роботи і додаються бали, набрані на екзамені.

VI. Шкала оцінювання

Критерії оцінювання

90-100 балів («відмінно»). Глибоке оволодіння вузловими питаннями по темах. Системне, усвідомлене використання освітньої інформації. Встановлення причинно-наслідкових зв'язків між окремими змістовими блоками. Вільна орієнтація і використання необхідного категорійно-понятійного апарату при розкритті проблеми. Мова чітка і логічна. Здатність до аналітико-узагальнюючого викладу питання, вміння формулювати висновки і пропозиції по суті проблеми. Вміння застосовувати отримані знання та вміння у практичних ситуаціях. Розумне пристосування. Уміння підлаштовуватись під вимоги програмного забезпечення, здатність вчитись і оволодівати новими вміннями.

82-89; 75-81 балів («добре»). Загалом цілісне, усвідомлене оволодіння матеріалом, необхідним для практичної діяльності. В окремих випадках рівень засвоєння інформації недостатній. Аргументація при відповідях на питання, логічність і взаємозв'язок у викладі матеріалу дещо занижені. Відчуває труднощі при виконанні поставленого завдання у змінених умовах, у новому середовищі. Для використання програмного забезпечення в освітніх цілях іноді потребує додаткових роз'яснень та вказівок.

67-74; 66-60 балів («задовільно»). Фрагментарне, несистемне

відтворення інформації. Наводить лише окремі складові питання, без необхідного усвідомлення і взаємозв'язку. Потребує постійного методичного супроводу під час виконання освітніх завдань. Важко пристосовується до нових умов інформаційного середовища та нових інформаційно-комунікаційних технологій та програмного забезпечення.

59-1 балів («незадовільно»). Необхідним категорійно-понятійним апаратом не володіє. Робить безуспішні спроби висвітлення питання на репродуктивному, механічному рівні. Не розуміє суті питання або практичного завдання, відповідає не по суті. Не намагається пристосуватись до умов середовища, поверхнево володіє інформаційно-комунікаційними технологіями та програмним забезпеченням.

Шкала оцінювання знань здобувачів освіти

Оцінка в балах	Лінгвістична оцінка	Оцінка за шкалою ECTS	
		оцінка	пояснення
90–100	Відмінно	A	відмінне виконання
82–89	Дуже добре	B	вище середнього рівня
75–81	Добре	C	загалом хороша робота
67–74	Задовільно	D	непогано
60–66	Достатньо	E	виконання відповідає мінімальним критеріям
1–59	Незадовільно	Fx	Необхідне перескладання

Орієнтовні питання для підсумкового контролю

з навчальної дисципліни «Інформаційні технології у дошкільній освіті» для студентів ОС «Бакалавр» спеціальності «Дошкільна освіта»

1. Поняття інформації та інформаційних технологій
2. Етапи розвитку інформаційних технологій
3. Комп'ютер як інтелектуальне знаряддя

4. Мультимедійні технології в освітньому процесі
5. Інформаційний простір та інформаційне середовище закладу дошкільної освіти як результат інтеграції інформаційних технологій в освітній процес
6. Поняття інформаційно-комунікаційної компетентності
7. Складові інформаційно-комунікаційної компетентності вихователя (що повинен знати і вміти вихователь)
8. Поняття та складові цифрової компетентності дитини дошкільного віку (базовий компонент)
9. Етапи, форми і засоби формування цифрової компетентності дитини дошкільного віку
10. Спільна робота закладу дошкільної освіти та батьків щодо формування цифрової компетентності дітей дошкільного віку
11. Напрями використання інформаційних технологій в середовищі закладу дошкільної освіти
12. Використання інформаційних технологій в дитячому садку: безпекові аспекти
13. Санітарно-гігієнічні вимоги до будівель та приміщень закладу дошкільної освіти у контексті використання інформаційних технологій
14. Методичне та програмне комп'ютерне забезпечення комп'ютерно-ігрового комплексу закладу дошкільної освіти
15. Врахування складової Державного стандарту з дошкільної освіти щодо цифрової компетентності в освітньо-розвивальних програмах
16. Структура заняття з комп'ютерної грамоти в старших групах закладу дошкільної освіти
17. Тематика занять з комп'ютерної грамоти
18. Основні вимоги до підготовки вихователя у контексті проведення занять з комп'ютерної грамоти
19. Поняття комп'ютерної гри
20. Види і форми комп'ютерних ігор

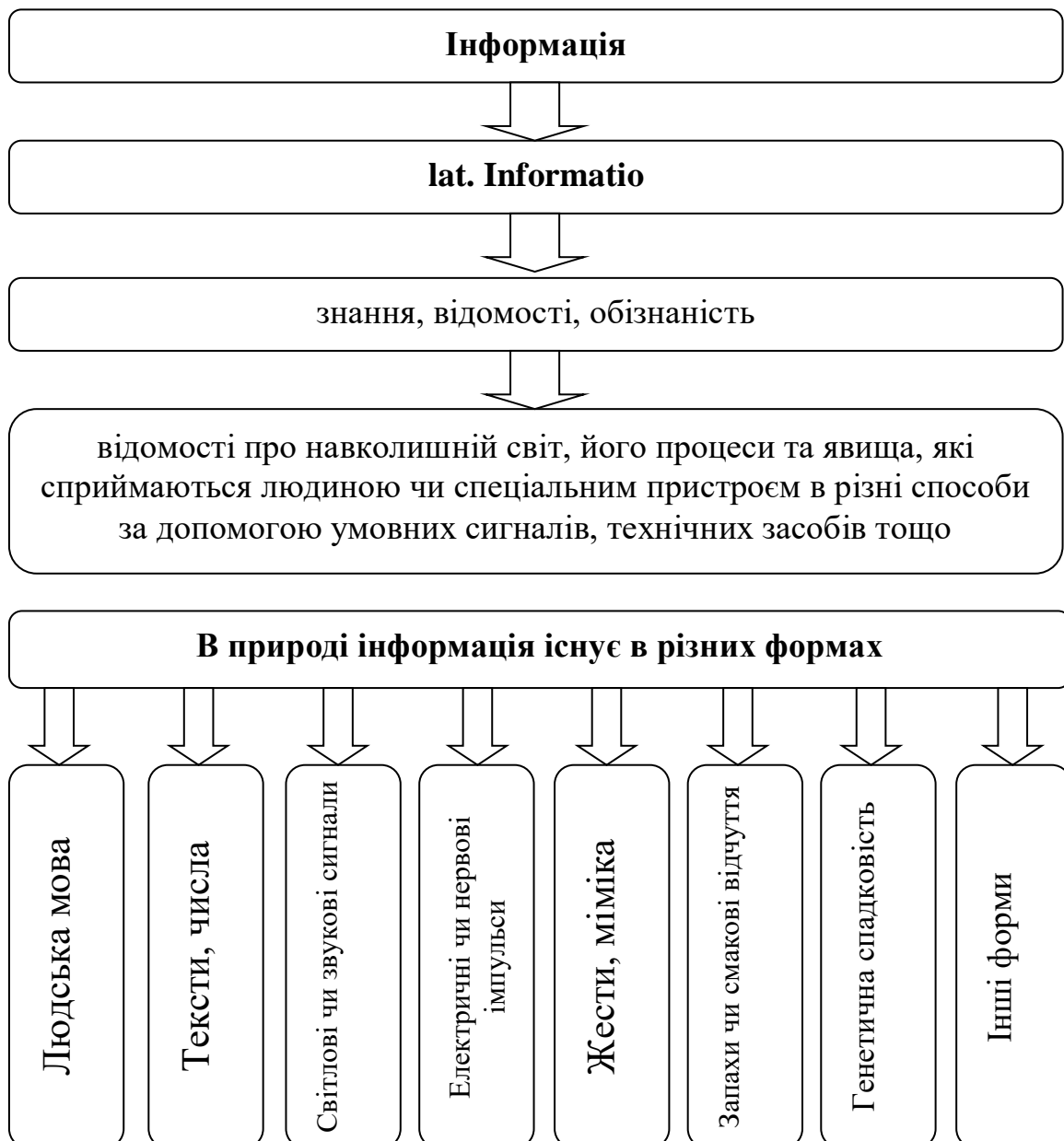
21. Переваги використання комп'ютерних ігор в освітньому процесі
22. Вимоги до комп'ютерних ігор у контексті роботи з дітьми дошкільного віку
23. Залежність від комп'ютерних ігор: тенденції та способи подолання
24. Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя
25. Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти
26. Програми для створення мультимедійних презентацій у роботі вихователя
27. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор (Microsoft Power Point, <https://learningapps.org/>)
28. Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі
29. Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу
30. Використанням ресурсів Google у роботі вихователя: створення опитувальників, можливості Youtube, створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти
31. Користування ресурсами Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського
32. Ознайомлення з можливостями інституційного депозитарію університетів
33. Огляд інформаційної платформи «Дошкільна освіта» на сайті МОН України
34. Перелік джерел інформаційно-методичного забезпечення дошкільної освіти в мережі Інтернет

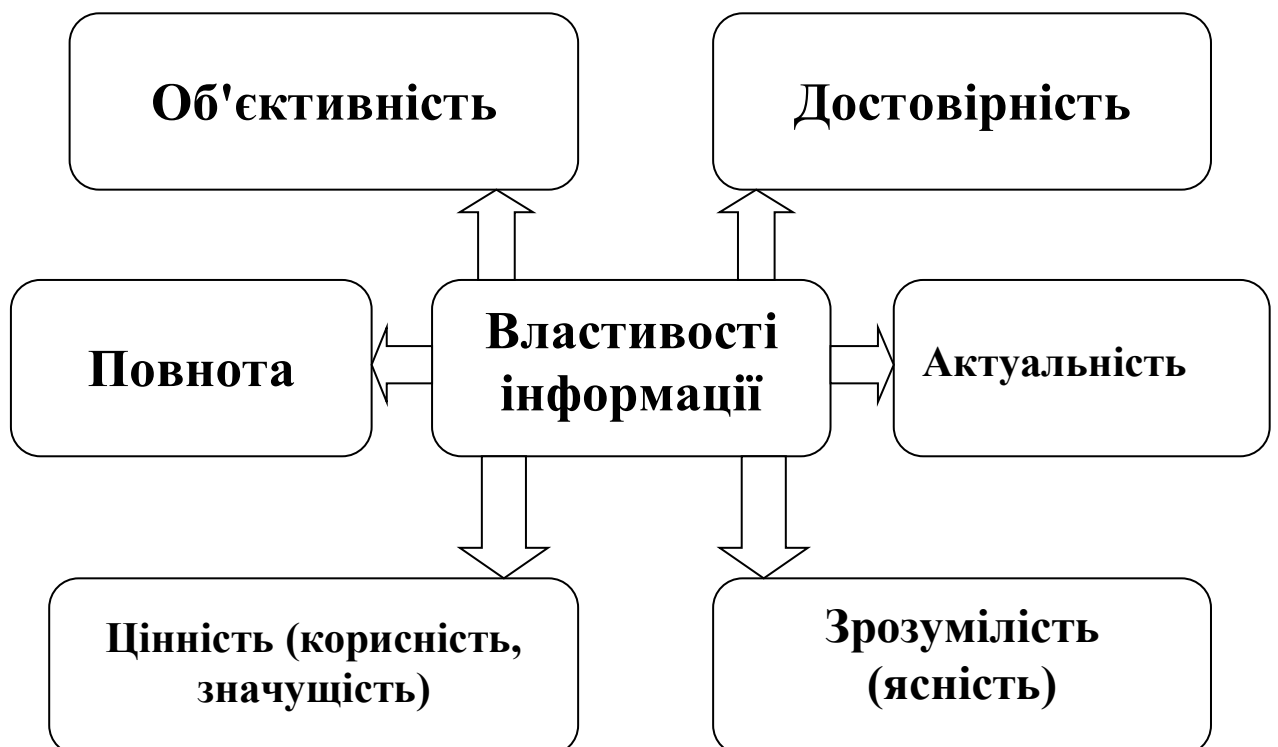
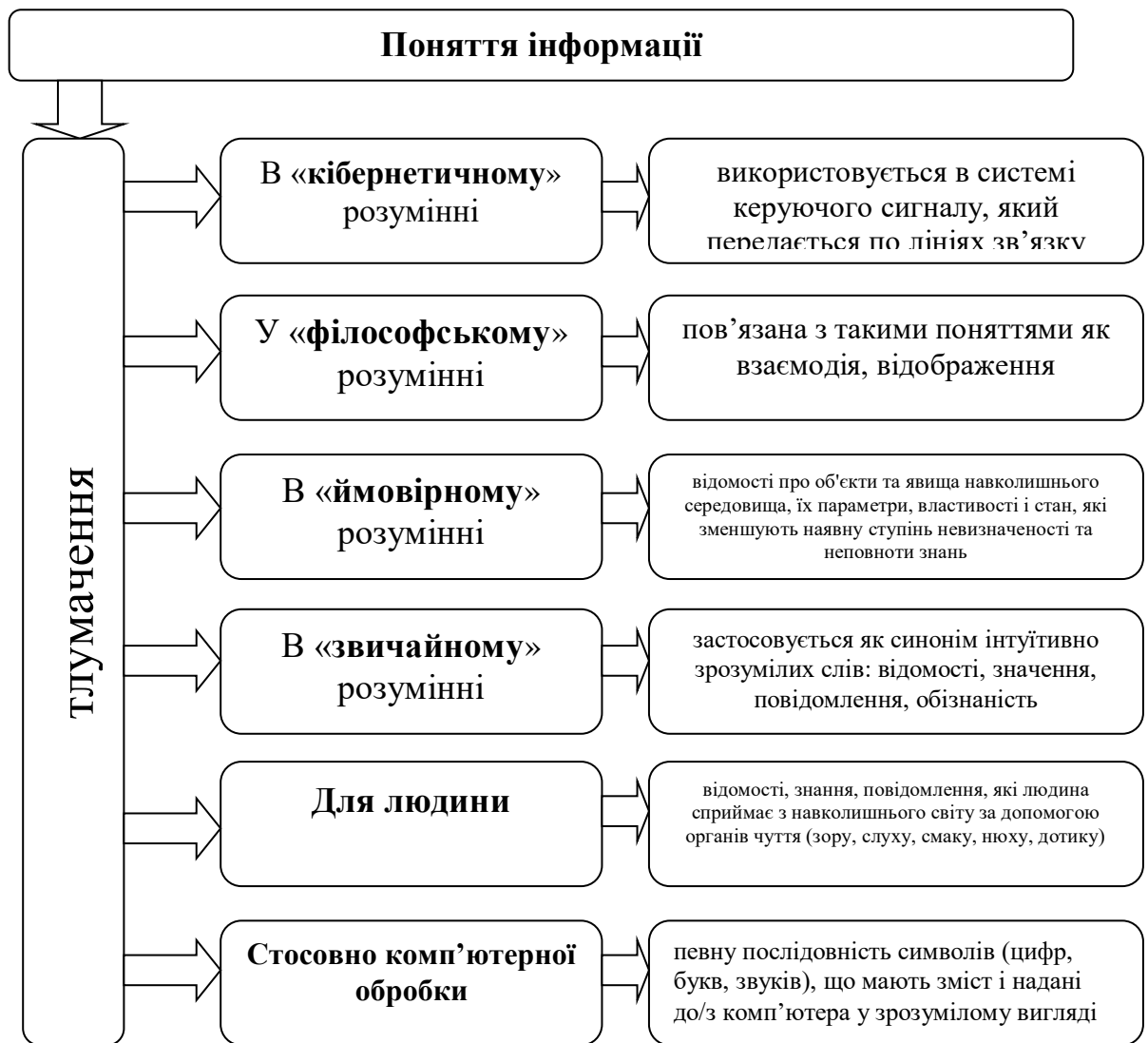
II. Конспект лекцій у схемах і таблицях з навчальної дисципліни «Інформаційні технології у дошкільній освіті»

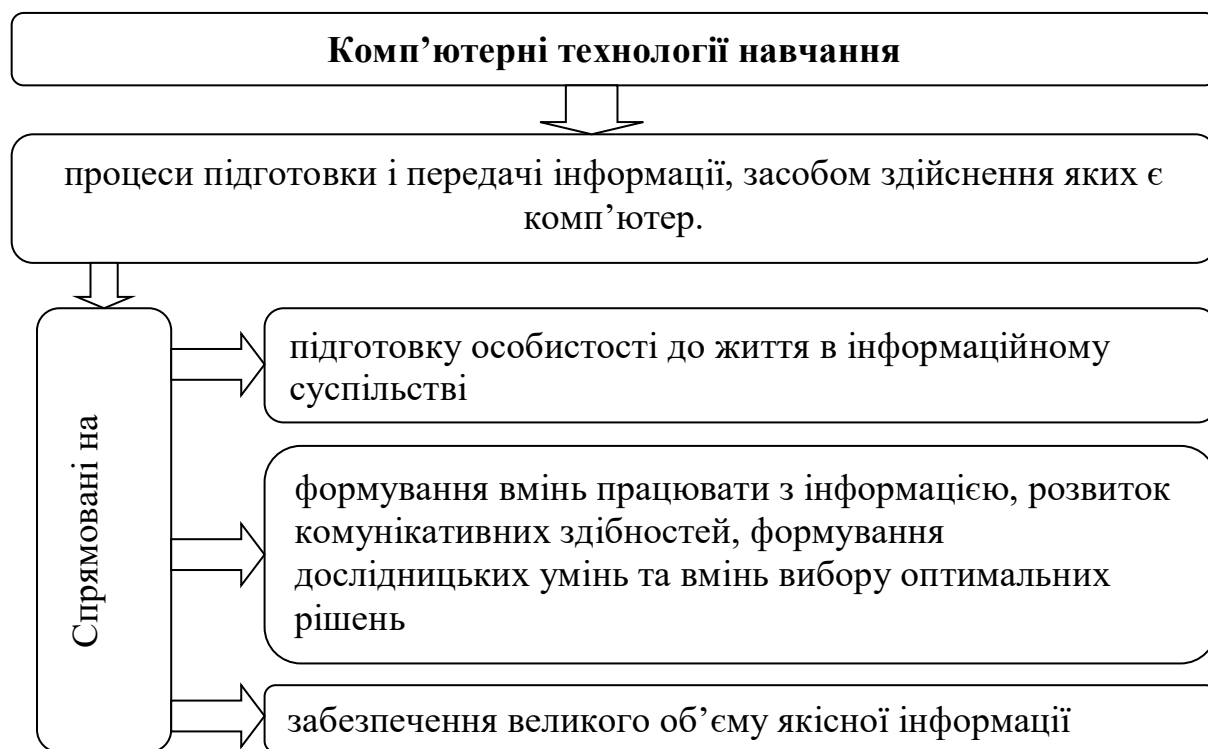
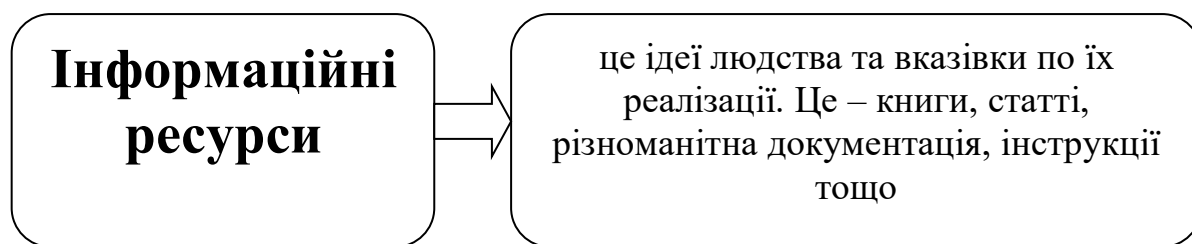
Лекція 1. Поняття інформаційних технологій та особливості їх інтеграції в освітній процес

План

1. Поняття інформації та інформаційних технологій
2. Етапи розвитку інформаційних технологій
3. Комп'ютер як інтелектуальне знаряддя
4. Мультимедійні технології в освітньому процесі
5. Інформаційний простір та інформаційне середовище закладу дошкільної освіти як результат інтеграції інформаційних технологій в освітній процес



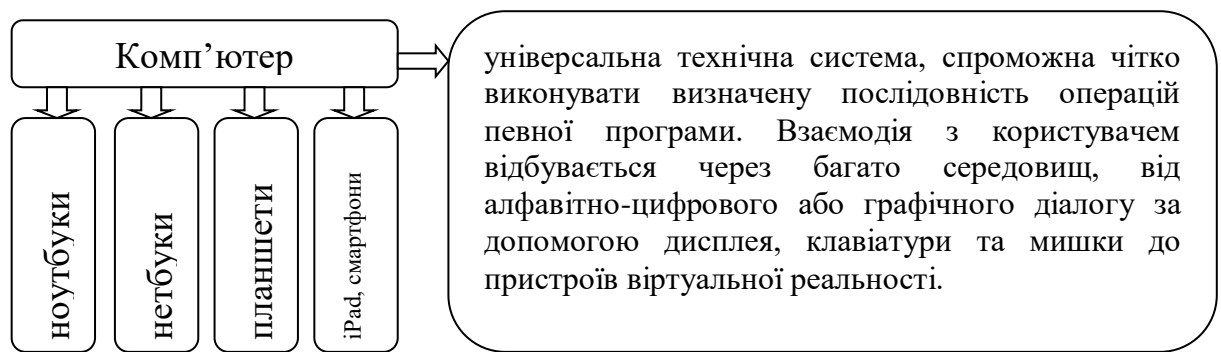




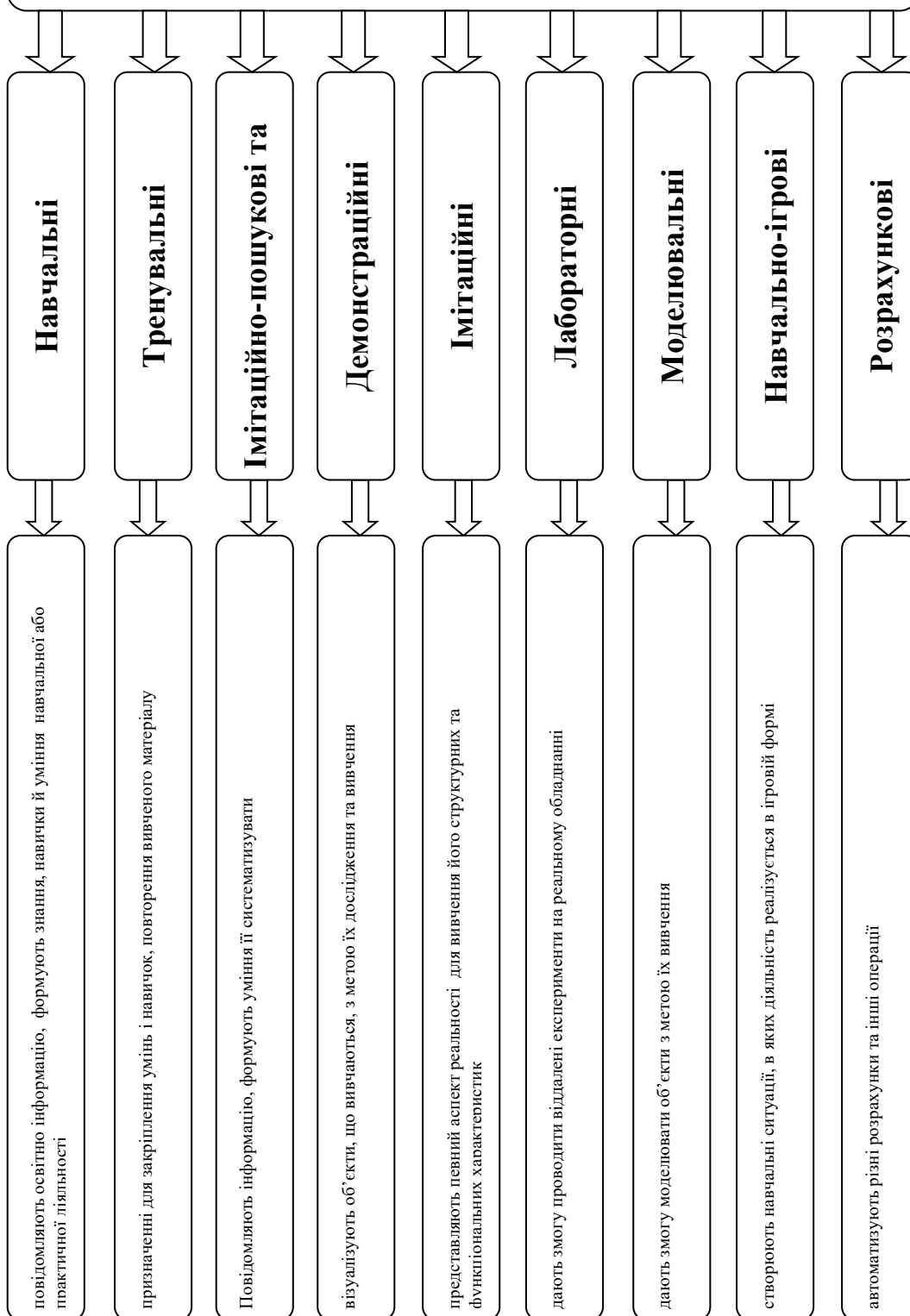
Етапи розвитку інформаційних технологій

1 етап	до другої половини XIX ст.	«Ручна» інформаційна технологія, інструментарій якої складали: перо, чорнильниця, книга. Комунікації здійснювалися в ручний спосіб або через пошту листів, пакетів, депеш. Основною метою було представлення інформації в потрібній формі.
2 етап	з кінця XIX ст.	«Механічна» технологія, інструментарій якої складали: пишуча машинка, телефон, диктофон та пошта, що оснащена більш довершеними засобами доставки. Основною метою було представлення інформації в потрібній формі більш зручними засобами.
3 етап	40-60 рр. XX ст.	«Електрична» технологія, інструментарій якої складали: великі ЕОМ і відповідне програмне забезпечення, електричні пишучі машинки, ксерокси, портативні

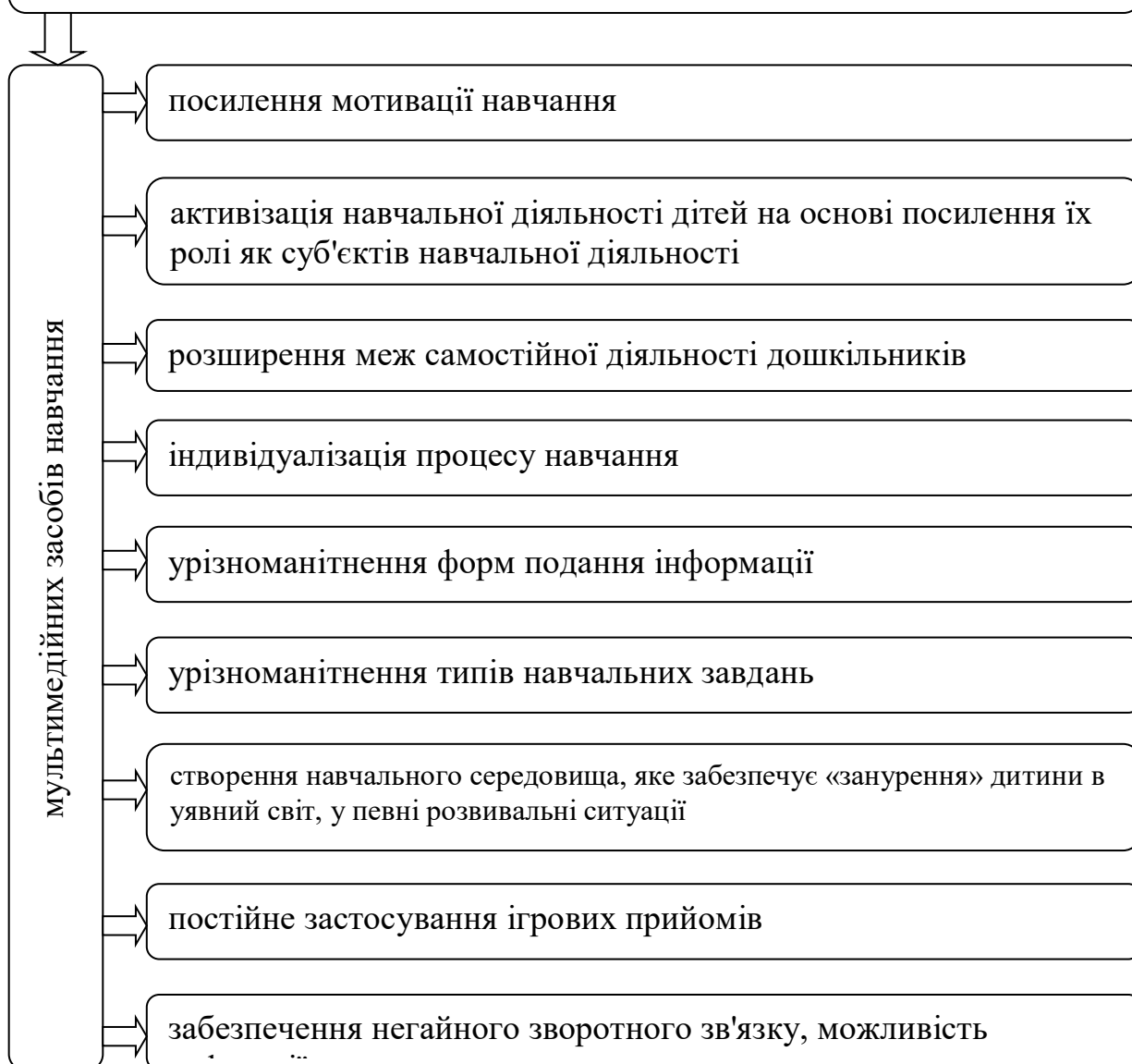
		диктофони. Акценти в інформаційній технології починають зміщатися з форми представлення інформації на формування її змісту.
4 етап	з початку 70-х рр.	«Електронна» технологія, основним інструментарієм якої стають великі ЕОМ та інформаційно-обчислювальні системи, оснащені широким спектром базових і спеціалізованих програмних комплексів. Центр технології зміщується на формування змістовної сторони інформації для управлінського середовища різних сфер суспільного життя.
5 етап	з середини 80-х рр.	«Комп'ютерна» («нова») технологія, основним інструментарієм якої є персональний комп'ютер з широким спектром стандартних програмних продуктів різного призначення. На цьому етапі відбувається процес персоналізації обчислювальних систем і широке використання телекомунікацій. У зв'язку з переходом на мікропроцесорну базу істотних змін зазнають і технічні засоби побутового, культурного та іншого призначень. Починають широко використовуватися в різних областях глобальні і локальні комп'ютерні мережі.



Класифікація засобів ІКТ залежно від їх методичного призначення



Дидактичні можливості





Застосування інформаційних технологій в закладі дошкільної освіти

створює умови для

формування у дітей здатності орієнтуватися в інформаційних потоках навколишнього світу

опанування практичних засобів роботи з інформацією на рівні вікових можливостей

формування вміння обмінюватися інформацією за допомогою сучасних технічних засобів, що сприятиме досягненню успіху в будь-якій діяльності в сучасному інформаційному суспільстві

Інформатизація освітнього закладу

це впровадження інформаційних технологій в усі напрями і види освітньої діяльності

Основні цілі інформатизації

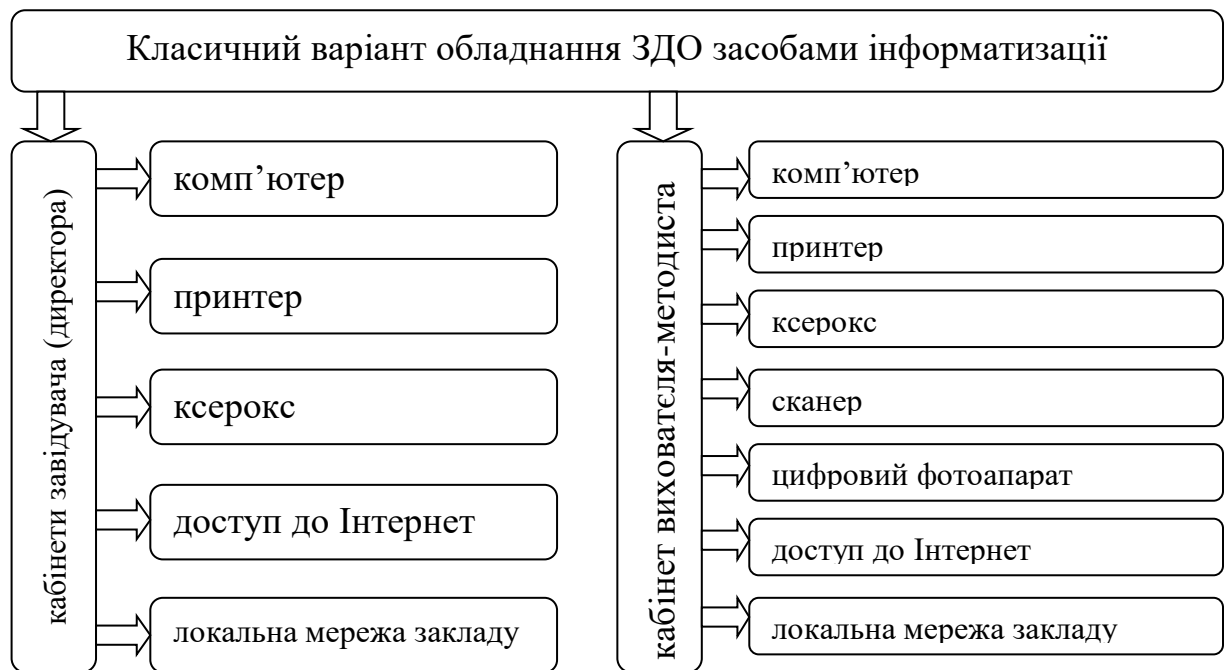
підвищення якості, доступності та гнучкості освіти

підвищення ефективності управління

формування інформаційної культури

Єдине інформаційне середовище (ЄІС)

входять матеріально-технічні, інформаційні і кадрові ресурси, що забезпечує автоматизацію управлінських та педагогічних процесів, узгоджену обробку та використання інформації, повноцінний інформаційний обмін



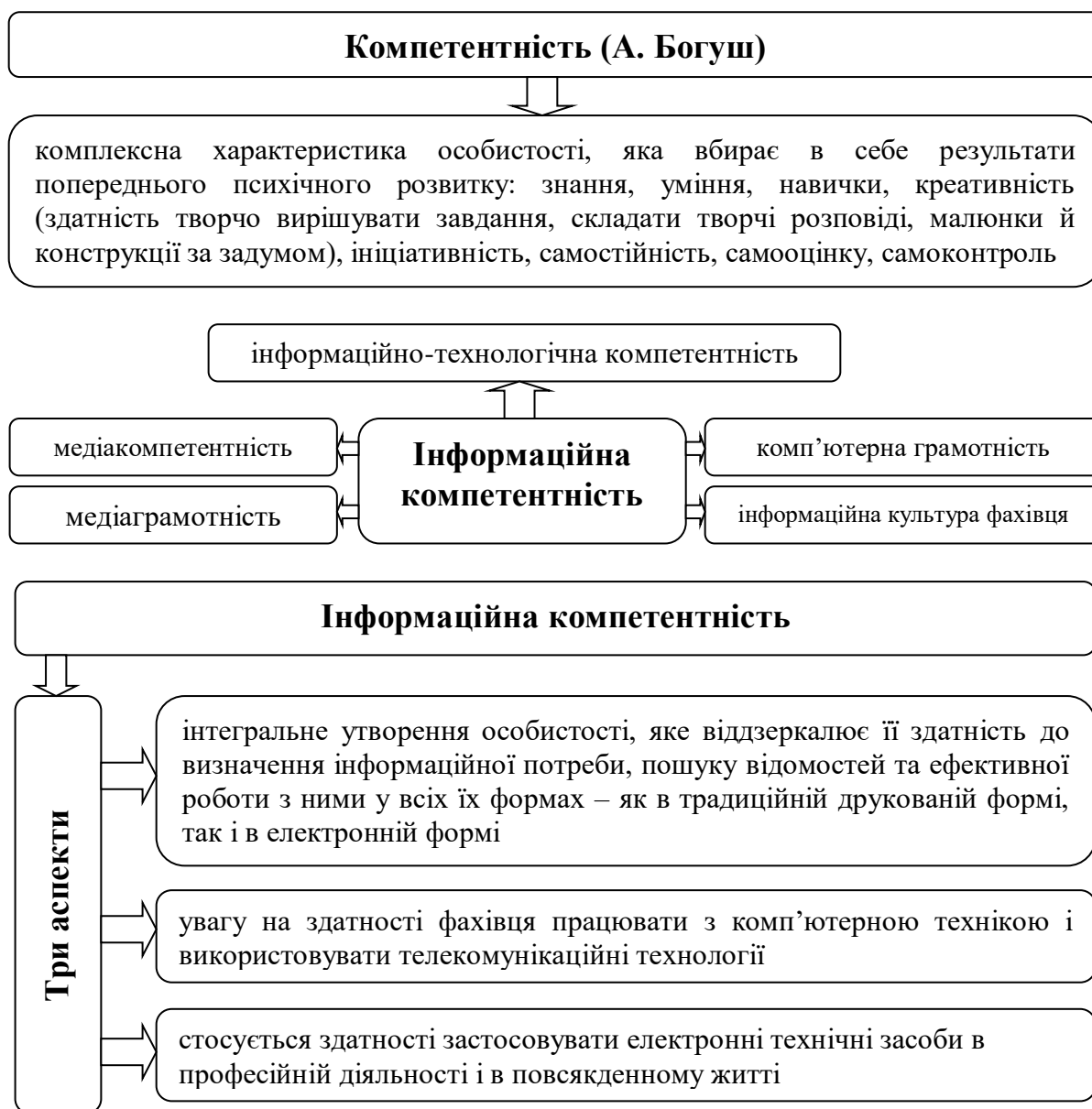
Питання для контролю та самоконтролю студентів:

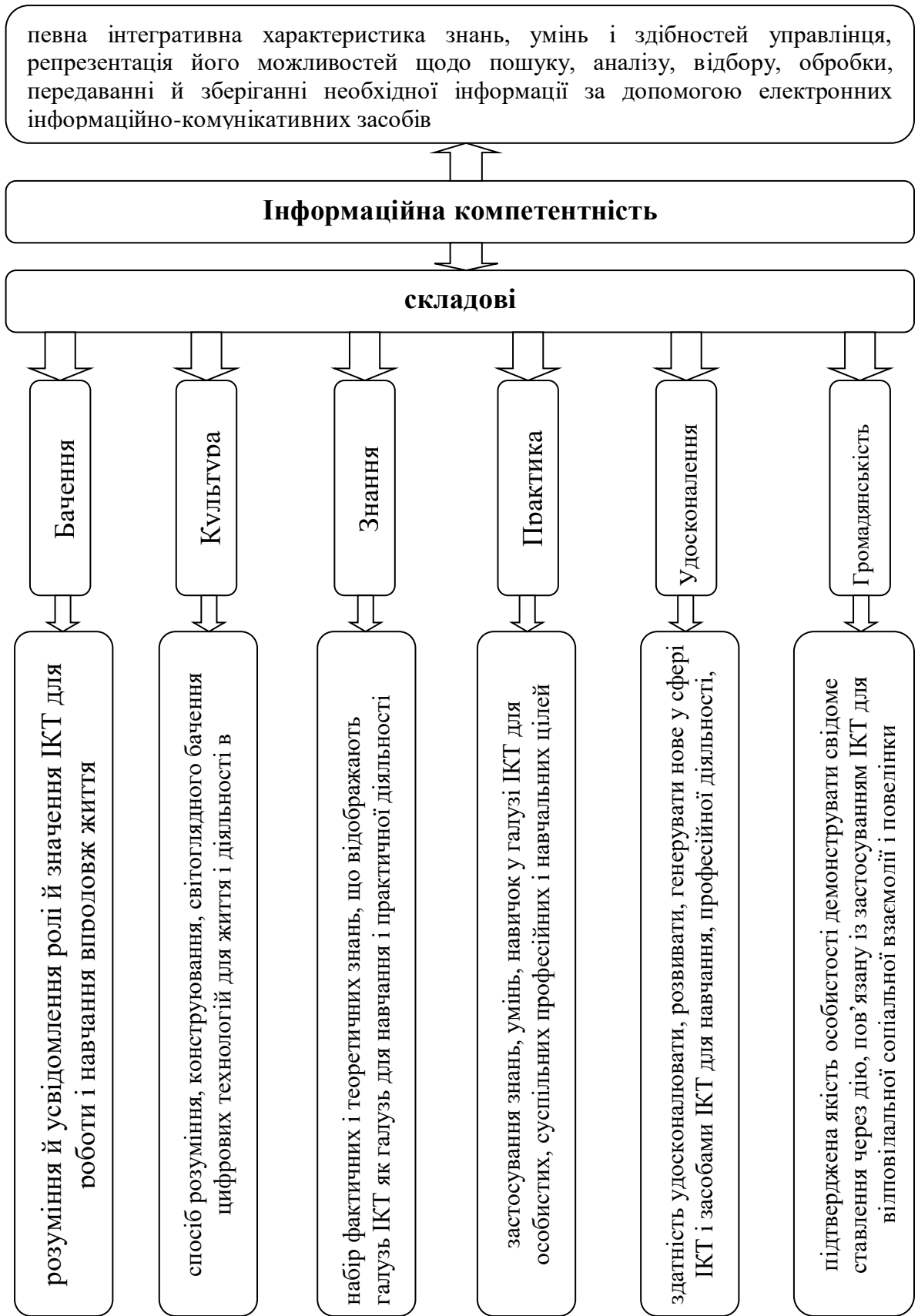
1. Охарактеризуйте властивості інформації.
2. Назвіть етапи розвитку інформаційних технологій.
3. Охарактеризуйте комп'ютер як «інтелектуальне знаряддя».
4. Назвіть засоби інформаційних технологій залежно від їхнього методичного призначення.
5. Перерахуйте дидактичні можливості мультимедійних засобів навчання
6. Охарактеризуйте поняття «інформаційного середовища».
7. У чому полягає інформатизація освітнього закладу?

Лекція 2. Інформаційно-комунікаційна та цифрова компетентність: від вихователя до дитини дошкільного віку.

План

1. Поняття інформаційно-комунікаційної компетентності
2. Складові інформаційно-комунікаційної компетентності вихователя (що повинен знати і вміти вихователь)
3. Поняття та складові цифрової компетентності дитини дошкільного віку (базовий компонент)
4. Етапи, форми і засоби формування цифрової компетентності дитини дошкільного віку
5. Спільна робота закладу дошкільної освіти та батьків щодо формування цифрової компетентності дітей дошкільного віку





Готовність вихователя до формування основ комп'ютерної грамотності старших дошкільників

інтегральну професійну й особистісну характеристику майбутнього вихователя, що виявляється в поєднанні **мотивів, професійних знань, умінь, навичок і педагогічного досвіду в галузі інформаційно-комунікаційних технологій навчання відповідно до вимог дошкільного напрямку професійної підготовки**

Компоненти інформаційно-комунікаційної компетентності вихователя закладу дошкільної освіти

МОТИВАЦІЙНИЙ

активна позиція в застосуванні інноваційних технологій, зокрема ІКТ; прагнення до самовдосконалення; зацікавленість і цільова спрямованість на застосування ІКТ навчання в роботі з дошкільниками з урахуванням їхнього здоров'язберігаючого потенціалу

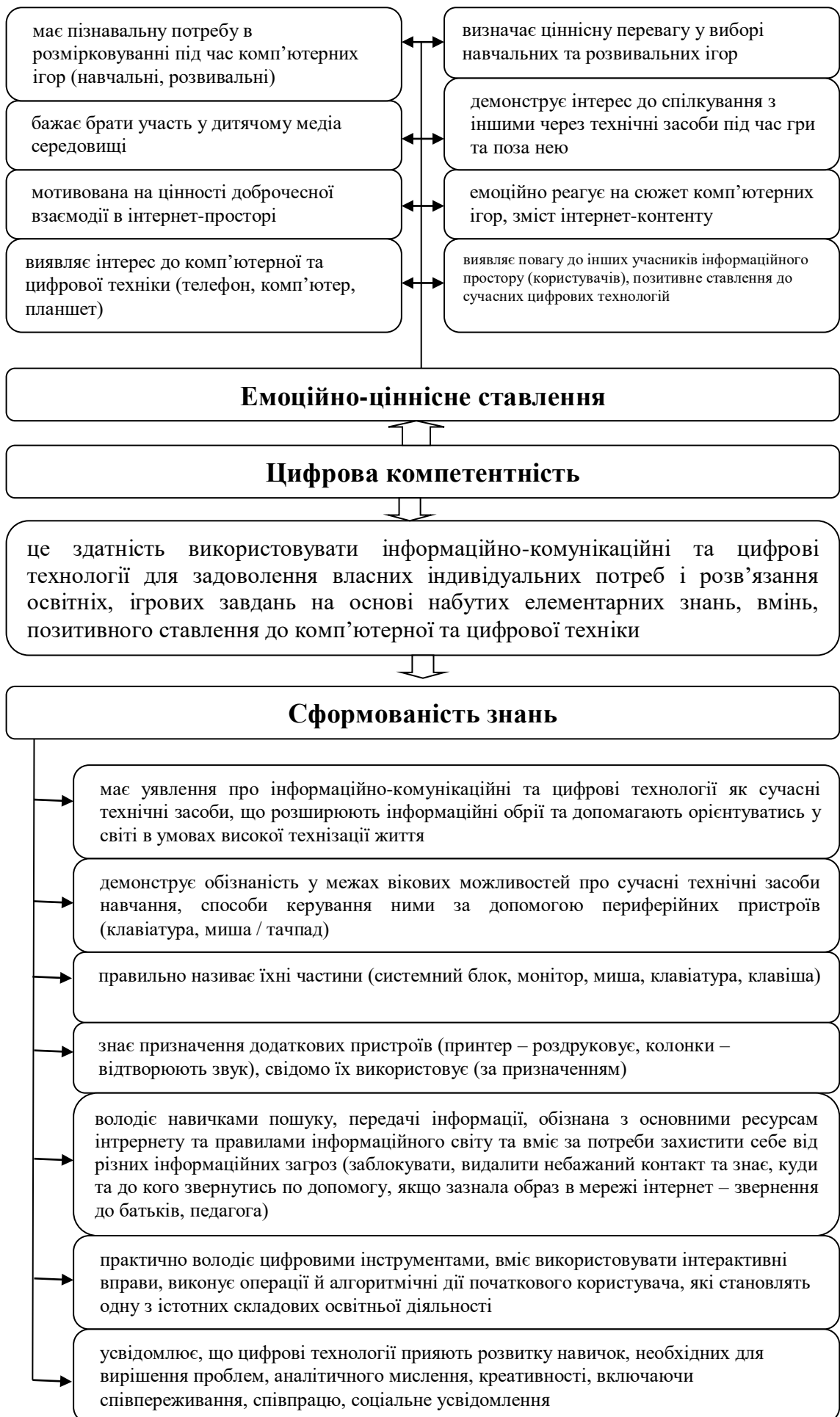
КОГНІТИВНИЙ

наявність знань про ІКТ навчання; здатність до аналізу й оцінки дидактичної системи в умовах ІКТ навчання та програмно-педагогічних засобів ІКТ

ІНФОРМАЦІЙНО-ТЕХНІЧНИЙ

уміння проектувати зміст і структуру своєї інформаційно-технологічної діяльності; експлуатаційні знання та вміння виконувати контрольно-технічні операції; уміння й навички організувати навчальний процес з використанням ПК; інструментально-прикладні вміння





Цифрова компетентність



Навички

- здатна самостійно або з частковою допомогою дорослого вмикати комп'ютерну техніку та використовувати під час гри, малювання, конструювання, моделювання
- уміє здобувати необхідну інформацію, свідомо споживати медіа продукцію, здатна до перенесення активного практичного пізнання у площину поширення досвіду
- дотримується правил безпеки щодо застосування комп'ютерної техніки
- управляє собою під час спілкування в інтернеті та комп'ютерних іграх, виявляє вміння поводитися безпечно із незнайомими в мережі
- проявляє відповідальність щодо бережного ставлення до комп'ютерної техніки
- може свідомо диференціювати та вибирати пізнавальний та ігровий контент, характеризує його зміст
- виявляє вміння вчасно завершити заняття за пристроєм (комп'ютер, планшет)

Формування цифрової компетентності



способи



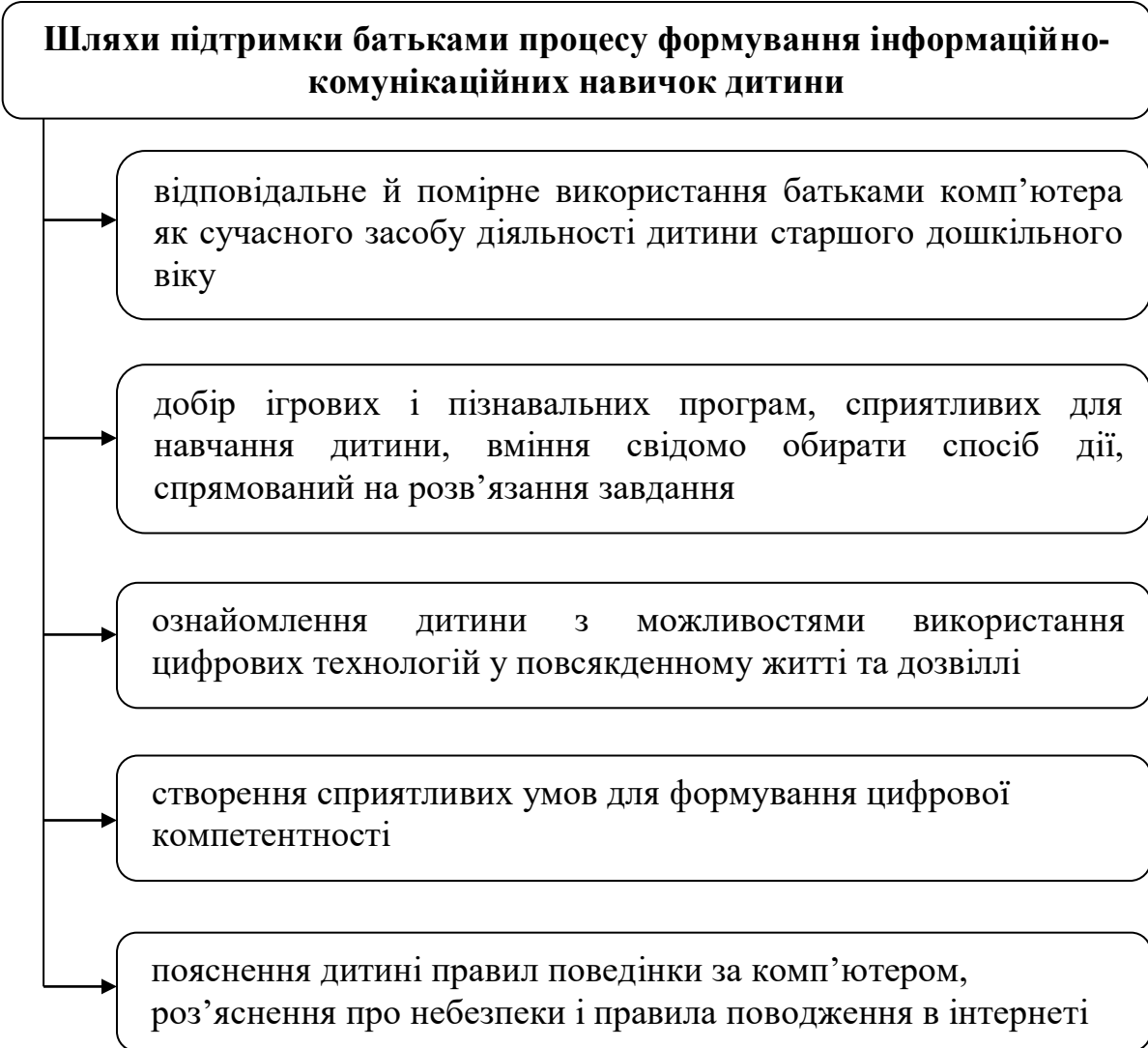
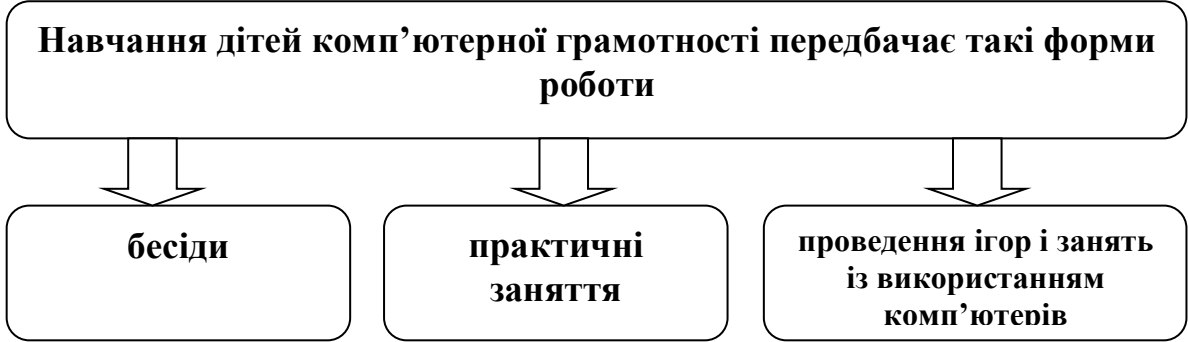
інформація



мультимедіа



комп'ютерні ігри



Питання для контролю та самоконтролю студентів:

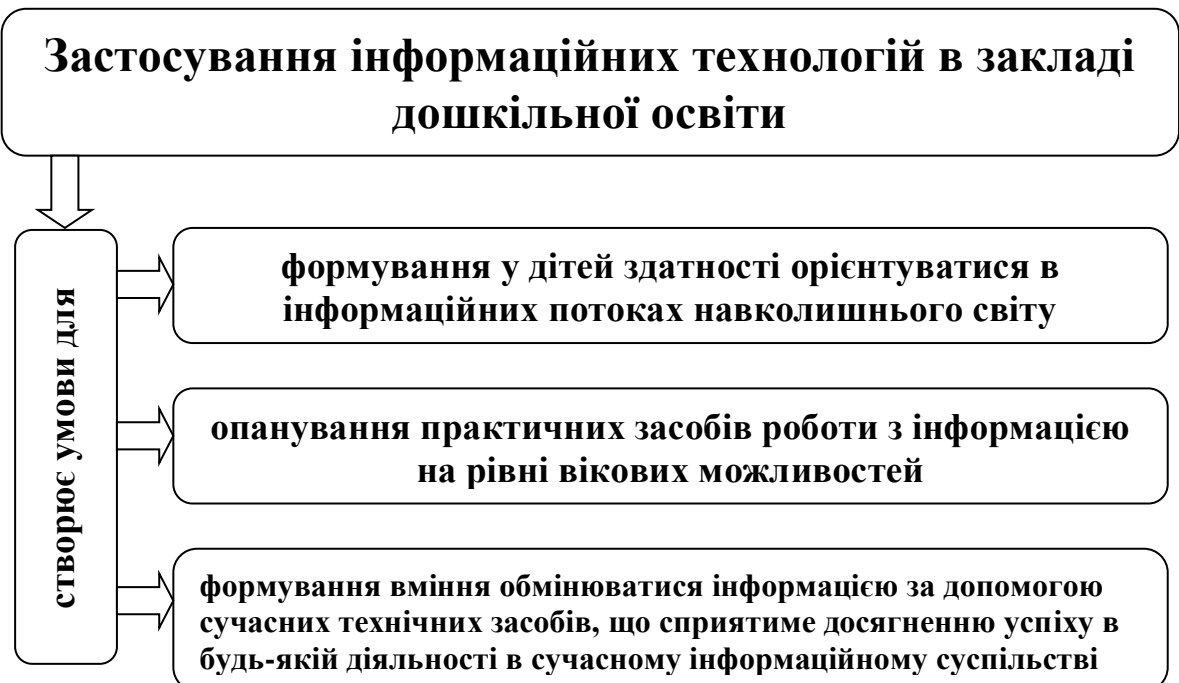
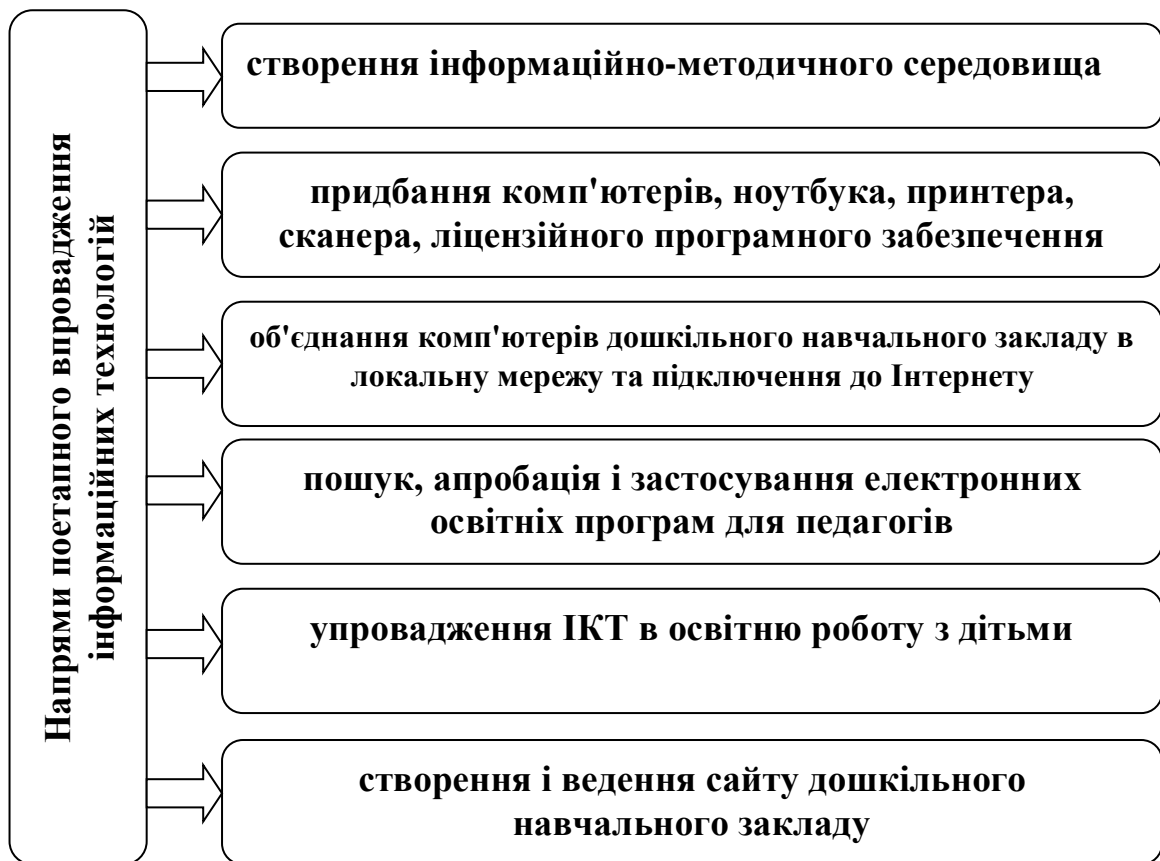
1. Охарактеризуйте поняття інформаційної компетентності.
2. Що входить до складу інформаційної компетентності особистості?
3. У чому особливість інформаційної вихователя?
4. Назвіть складові компоненти інформаційно-комунікаційної компетентності вихователя закладу дошкільної освіти.
5. Охарактеризуйте поняття та складові цифрової компетентності дитини дошкільного віку.

Лекція 3. Вимоги до використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти

План

1. Напрями використання інформаційних технологій в середовищі закладу дошкільної освіти
2. Використання інформаційних технологій в дитячому садку: безпекові аспекти
3. Санітарно-гігієнічні вимоги до будівель та приміщень закладу дошкільної освіти у контексті використання інформаційних технологій
4. Методичне та програмне комп'ютерне забезпечення комп'ютерно-ігрового комплексу закладу дошкільної освіти





Використання ІКТ у роботі вихователя-методиста

оформленні ділової документації

проведенні контрольної-аналітичної діяльності (підготовка схем аналізу), обробці даних (результативність у вигляді графіків, діаграм, атестація педагогів, рівень знань дітей з різних розділів програми тощо)

роботі в мережі Інтернет з питання самоосвіти та накопичення інформаційного матеріалу

оформленні атестаційних матеріалів

розробці презентацій до семінарів, методичних об'єднань, конференцій, педагогічних рад, консультацій для вихователів

використанні мультимедійного супроводу в роботі з дітьми на заняттях, проведенні свят та розваг, режимних процесів

проведенні консультацій, батьківських зборів, Днів відкритих дверей тощо

оформленні стендів, інформаційних куточків

оформленні буклетів, передового педагогічного досвіду роботи кращих вихователів, матеріалів для участі в різноманітних конкурсах

накопиченні ілюстративних матеріалів для випуску санітарних бюлетенів, порад для батьків, оформлення презентацій, буклетів

обміні досвідом роботи з іншими педагогічними колективами

Використання інформаційних технологій для настільно-видавничої діяльності закладу дошкільної освіти

Знання основ видавничої справи дасть змогу працівнику ДНЗ створити

барвисті оголошення про заходи

елементи фірмового стилю в оформленні

інформаційні буклети про ЗДО

ефектно і грамотно оформлені документи

грамоти, дипломи, листівки та інший матеріал

матеріал стимулювального, заохочувального характеру

барвисті завдання для занять із вихованцями тощо

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

багаторазове тиражування

швидке внесення змін

друк на папері різних форматів і фактури

компонування кількох документів в єдине ціле

зберігання в електронному форматі у вигляді заготовок і використання тривалий час

використання фрагмента друкованої продукції тощо

Складові фірмового стилю закладу дошкільної освіти

інформаційна документація — візитки, буклети, листівки, плакати, оголошення

офіційна документації — бланки, теки, конверти, грамоти, дипломи

сувенірна продукція — календарі, блокноти, значки, брелоки

стиль оформлення інтер'єрів, інформаційних стендів

сайт дошкільного закладу

Комп'ютеризація освітнього процесу ЗДО потребує **розв'язання низки завдань**

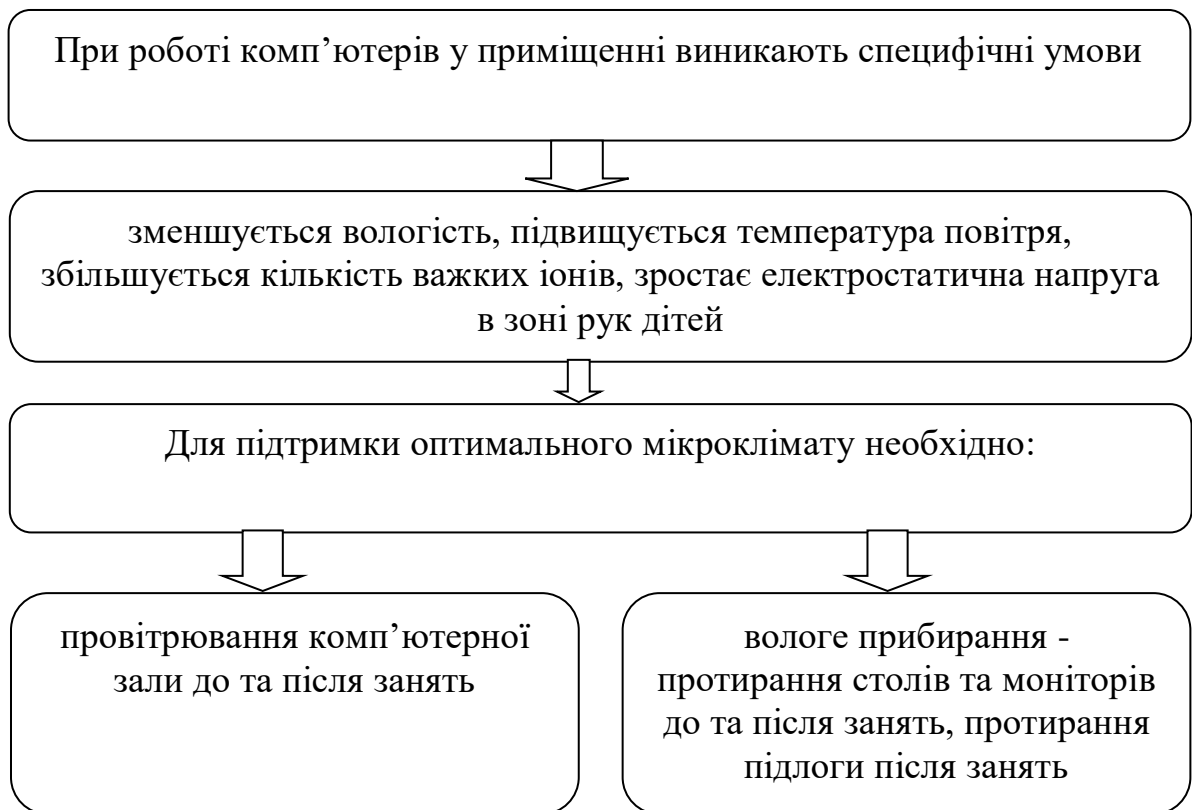
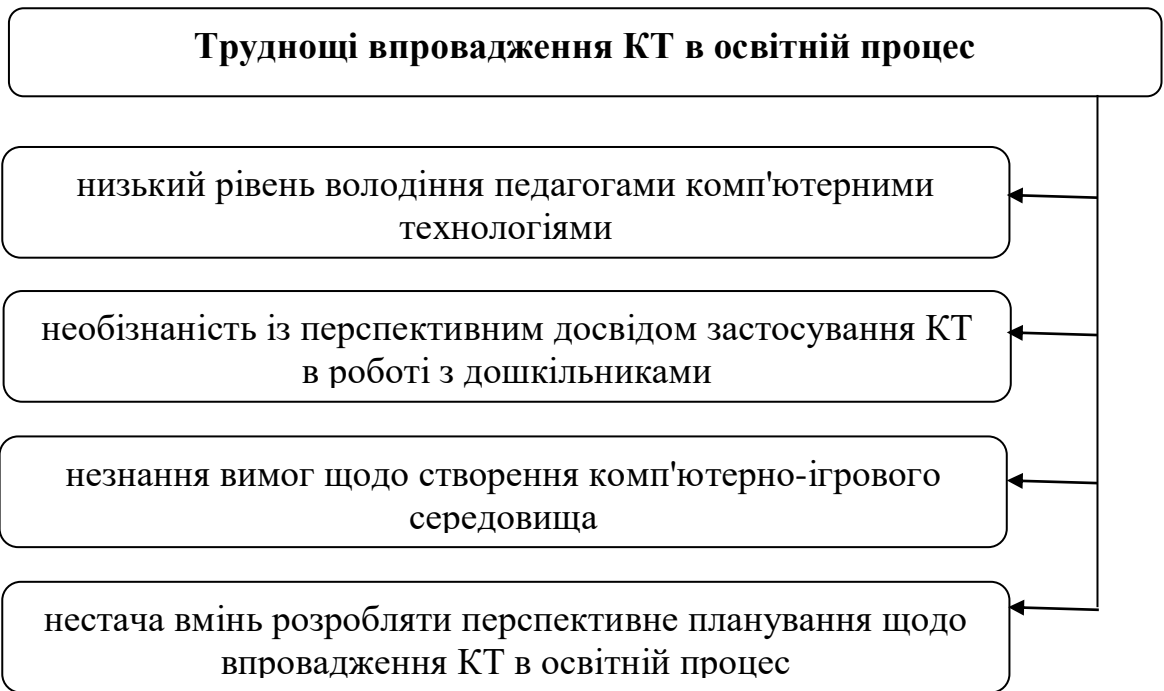
підвищення комп'ютерної грамотності педагогів

створення безпечного комп'ютерно-ігрового середовища в умовах закладу дошкільної освіти

вивчення перспективного досвіду застосування комп'ютерних технологій в роботі з дошкільниками

систематизація, поповнення наявного банку мультимедійних презентацій (фото-, відео-), розвивальних ігор та розроблення нових презентацій, ігор для оптимізації освітнього процесу

розроблення системи використання комп'ютерних ігор, презентацій тощо



Використання комп'ютера в освітніх цілях у закладах дошкільної освіти вимагає дотримання **вимог щодо організації як самих занять, так і всього режиму в цілому**

заняття з комп'ютером в дошкільному навчальному закладі проводяться з дітьми старше 5 років

максимальна одноразова тривалість роботи на комп'ютері складає:

для дітей
III групи
здоров'я –
10 хвилин
на день

для дітей 5
років I-II
групи
здоров'я –
10 хвилин
на день

для дітей 5
років III
групи
здоров'я – 7
хвилин на
день

для дітей 5 – 6 років,
що відносяться до
групи ризику по зору
– відповідно 10 і 7
хвилин на день

заняття дітей з комп'ютером організуються 2 рази на тиждень. Максимальна кратність роботи впродовж тижня для дітей 5 і 6 років – 3 рази

дні тижня, в які можна працювати з комп'ютером: вівторок, середа, четвер – оптимальні, понеділок – можливо, п'ятниця – недопустимо

рекомендований час дня для занять: перша половина дня – оптимальний, друга половина дня – допустимо

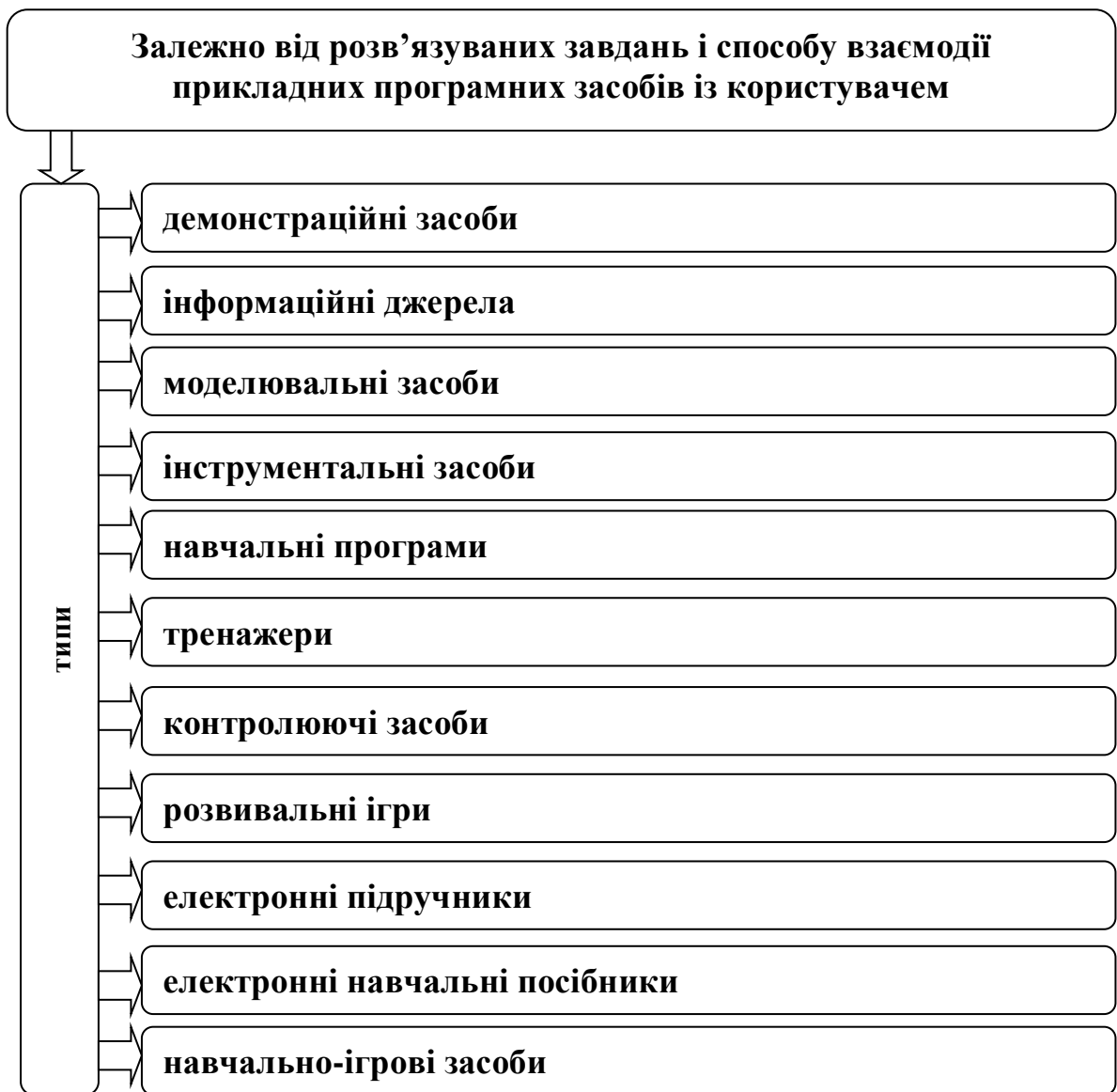
місце роботи з комп'ютером в 30-хвилинному розвивальному занятті – середина заняття, між ввідною (підготовчою) і заключною частинами

стиль поведінки педагога: небажане емоційне збудження дітей

під час роботи дітей дошкільного віку обов'язковою є профілактика загальної втоми і зорового втомлення. Гімнастику для очей, тривалістю 1,5 - хвилині потрібно проводити зразу ж після роботи на комп'ютері

після кожного заняття приміщення провітрюється





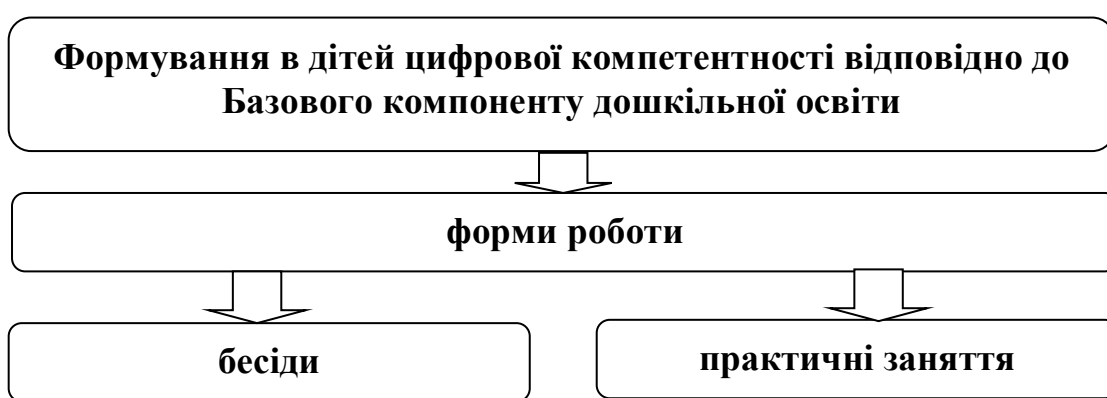
Питання для контролю та самоконтролю студентів:

1. Узагальніть проблеми використання інформаційних технологій в закладі дошкільної освіти.
2. Охарактеризуйте процес впровадження інформаційно-комп'ютерних технологій в освітній процес закладу дошкільної освіти.
3. У яких сферах використання інформаційних технологій в закладі дошкільної освіти підвищує ефективність освітніх послуг?
4. Схарактеризуйте вимоги до комп'ютерно-ігрового комплексу в закладі дошкільної освіти.
5. Узагальніть санітарно-гігієнічні умови використання комп'ютерної техніки в роботі з дітьми дошкільного віку.

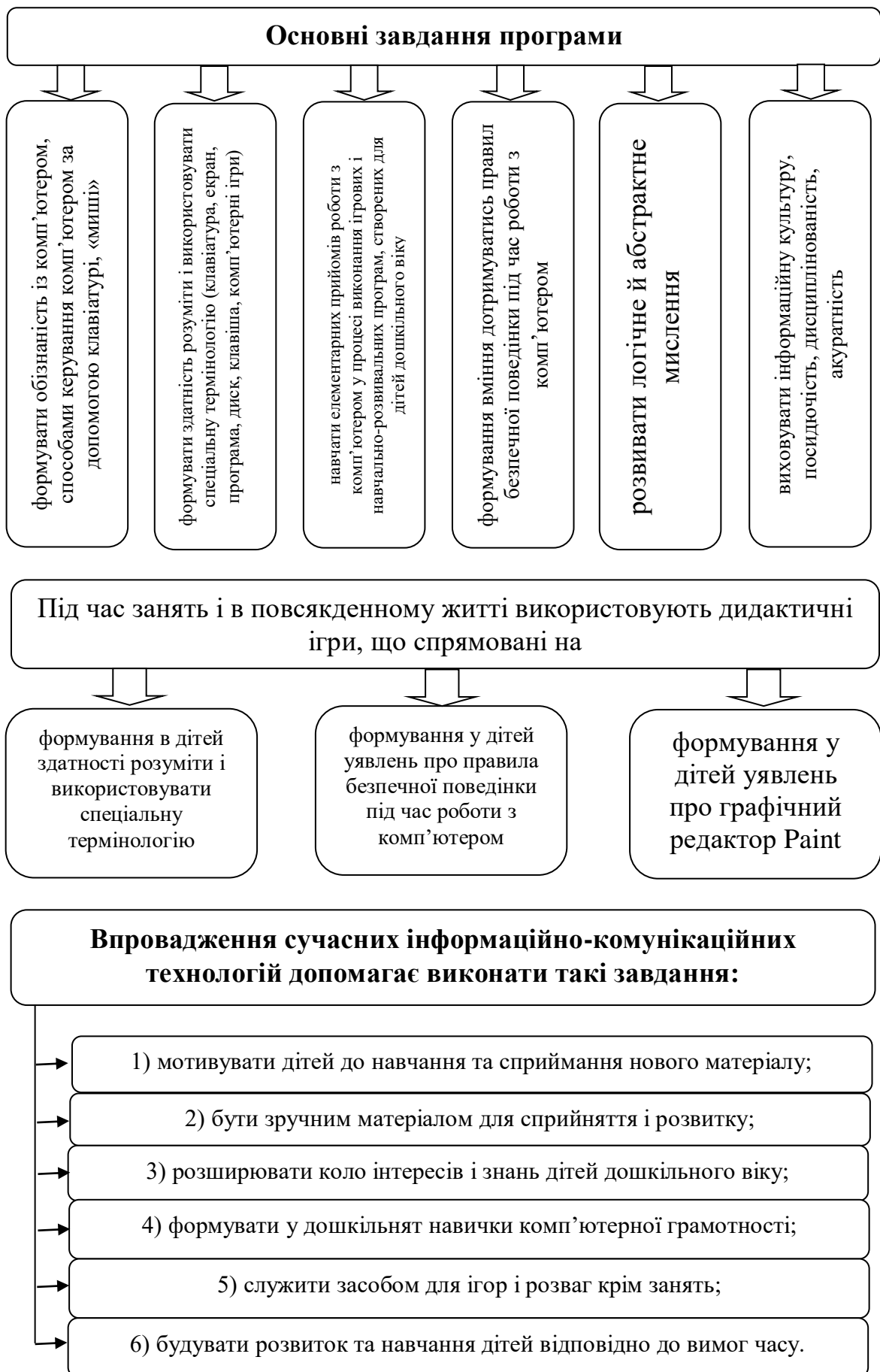
Лекція 4. Особливості організації та проведення занять з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера

План

1. Врахування складової Державного стандарту з дошкільної освіти щодо цифрової компетентності в освітньо-розвивальних програмах
2. Структура заняття з комп'ютерної грамоти в старших групах закладу дошкільної освіти
3. Тематика занять з комп'ютерної грамоти
4. Основні вимоги до підготовки вихователя у контексті проведення занять з комп'ютерної грамоти







Структура заняття для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера

1. Підготовча частина.

Передбачає розвиток психічних процесів - уваги, сприймання, уяви, мислення і пам'яті, розвиток мовлення і розширення словника дитини, розвиток аналітичних процесів, слухового, зорового і тактильного аналізаторів, дрібної моторики, збагачення знань про довкілля, людей, які оточують й саму дитину.

2. Мотивація навчально-виховної діяльності можуть змінювати

4. Оголошення теми й мети заняття

5. Актуалізація опорних знань

6. Основна частина заняття

Вивчення та закріплення нового матеріалу. Здійснюється знайомство дітей з будовою комп'ютера, формування умінь і навичок роботи з клавіатурою, мишкою. При цьому, дітей навчають правильно вимовляти терміни, орієнтуватися на площині, співвідносити рух об'єкта на екрані з напрямками, вказаними стрілочками на клавіатурі, співвідносити частоту натискання клавіш зі швидкістю пересування об'єкту; розвивають швидкість реакції, просторове уявлення, зосередженість, кмітливість; вчать малювати прості малюнки, будувати конструкції, знаходити стратегію розв'язання завдання; сприяють вивченню алфавіту, тренують рахування, додавання, віднімання, порівняння чисел, навчають читанню, розпізнаванню кольорів і геометричних фігур.

7. Практична робота з ПК

7.1. Знайомство з правилами гри або програми.

7.2. Демонстрація роботи з програмою, грою. часто об'єднуються

7.3. Повторення основних положень техніки безпеки і гігієнічних норм

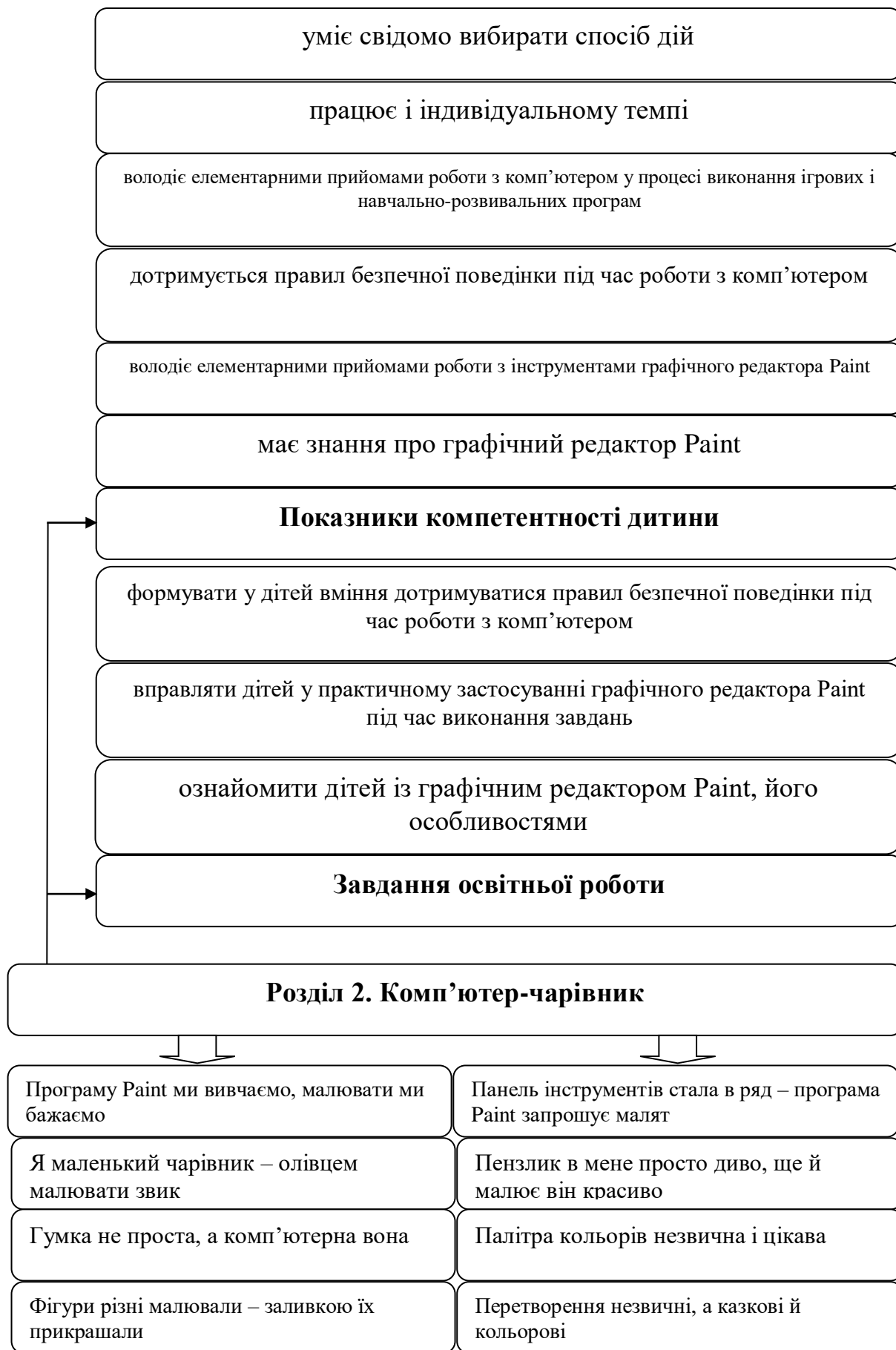
7.4. Робота з ПК (до 10 хв.) (під час роботи дітей з персональними комп'ютерами необхідно проводити індивідуальну роботу з дітьми як по навчальних завданнях, так і з дотримання техніки безпеки та гігієнічних правил).

7.5. Вправи для очей (проводиться комплекс, призначений для зняття втоми, профілактики косоокості та інших захворювань очей).

8. Заключна частина заняття

9. Релаксація – комплекс вправ для очей





знає, скільки часу можна перебувати за комп'ютером, і намагається самостійно його дотримуватись

має сформований інтерес до навчально-розвивальних комп'ютерних ігор

знає найпростіші можливості мережі Інтернет

володіє елементарними навичками роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових і навчально-розвивальних програм

Показники компетентності дитини

формувати інтерес до навчально-розвивальних ігор із використанням комп'ютерних програм

сприяти формуванню віри у власні можливості, вмінню допомагати собі у складних ситуаціях, покладатися на себе

ознайомити з можливостями мережі інтернет, з особливостями пошуку інформації

формувати елементарні навички роботи з комп'ютером у процесі виконання ігрових і навчально-розвивальних програм

Завдання освітньої роботи

Розділ 3. Комп'ютер і гра

Малювалки малювали – з мишкою попрацювали

Казка запрошує малят відмінності шукати

У переміщення ми грали – із пазлів картинку складали

Що за диво-дивина – розмальовка чарівна

Гра чарівна, гра незвична, а комп'ютерна й логічна

В ігри цікаві граємо – комп'ютер вивчаємо

Цікаві пригоди на нас чекають, абетку діти визволяють

Чи цікаво Вам дізнатись, що сьогодні може статись?

Ця всесвітня мережа стільки знає – просто жах!

Правил безпеки дотримуйся, друже, тоді з комп'ютером будеш у дружбі!

Розумники й розумниці

Використання прикладних програмних засобів дає змогу педагогу розв'язати такі завдання

забезпечення зворотного зв'язку з дітьми та індивідуалізація освітнього процесу

поліпшення якості наочності

додаткове інформування

моделювання досліджуваних процесів або явищ

організація колективної та групової роботи

підвищення мотивації до пізнання нового

стимулювання ініціативності дітей

розвиток у дітей творчого мислення та уяви

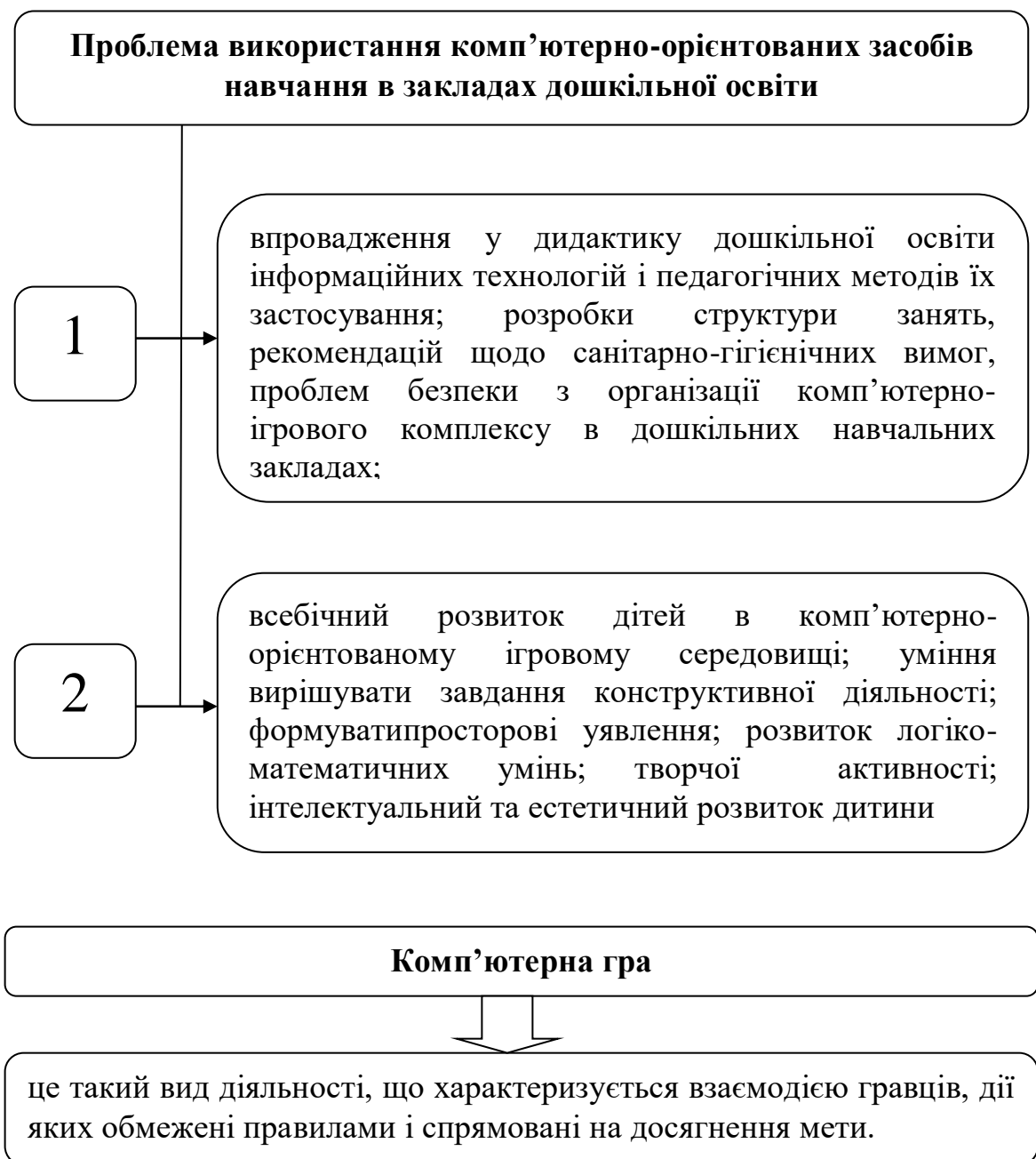
Питання для контролю та самоконтролю студентів:

1. Назвіть операції з інформаційними об'єктами, які необхідно опанувати дітям старшого дошкільного віку.
2. Схарактеризуйте мету, завдання і принципи парціальної програми для дітей старшого дошкільного віку «Комп'ютерна грамота для малят».
3. Назвіть компоненти структури занять з комп'ютерної грамоти для дітей старшого дошкільного віку.
4. Узагальніть завдання кожного з розділів парціальної програми для дітей старшого дошкільного віку «Комп'ютерна грамота для малят»

Лекція 5. Комп'ютерна гра як засіб використання інформаційних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти

План

1. Поняття комп'ютерної гри
2. Види і форми комп'ютерних ігор
3. Переваги використання комп'ютерних ігор в освітньому процесі
4. Вимоги до комп'ютерних ігор у контексті роботи з дітьми дошкільного віку
5. Залежність від комп'ютерних ігор: тенденції та способи подолання



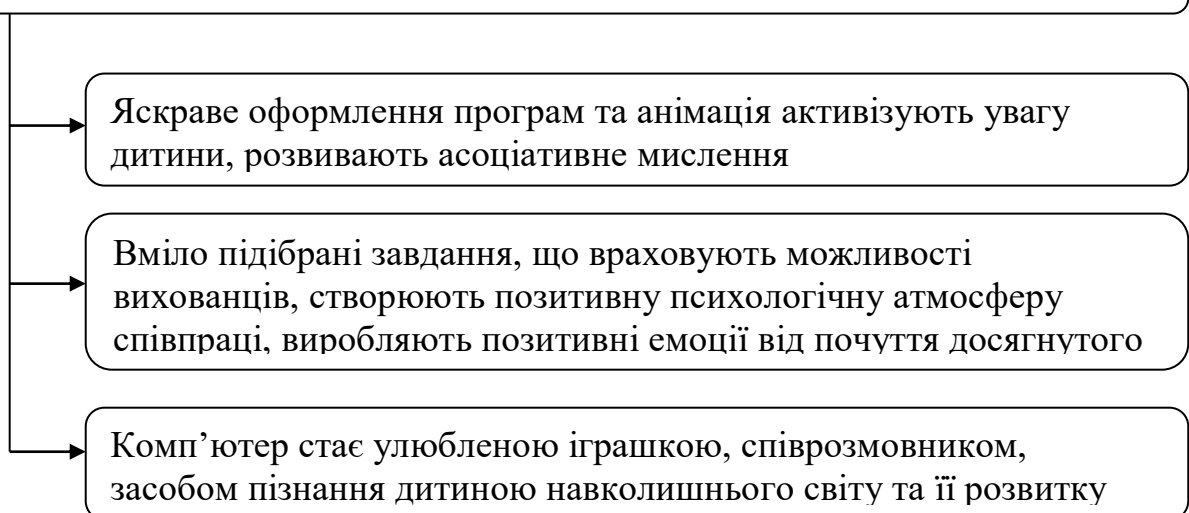
Класифікація комп'ютерних ігор		
Автор	Види (типи) та жанри	
К. Кроуфорд	Ігри вмінь та дії / Skill-and-Action	
	Бойові / Combat Games	
	Ігри-лабіринти / Maze Games	
	Спортивні / Sports Games	
	Відбивання / Paddle Games	
	Гоночні ігри / Race Games	
	Різне	
О.Г. Шмельов	стимулятори формально-логічного мислення	
	азартні	
	військові ігри та єдиноборства	
	спортивні	
	переслідування-втеча	
	авантюрні (пригодницькі)	
	ігри-тренажери	
С. Пул	шутери	спорт
	перегони	стимулятор
	платформер	пригоди
	“вбий їх усіх”	рольова гра
	стратегія	головоломка
М. Вулф	абстрактні	
	пристосувальні	погоні
	пригодницькі	збирання
	штучне життя	сутички
	ігри на дошці	демо-гра
	захоплення	діагностичні
	карткові ігри	уникання
	ловля	керування
	навчальні	втеча
	бійки	польоти
	інтерактивні фільми	азартні
	управління	стимулятори
	лабіринти	смуги перешкод
	олівець-і-папір	платформери
	пінболи	програмовані ігри
	вікторини	рольові
	головоламки	перегони
	симулятори	ритму й танцю
	вбий або вмри	стратегічні
	спортивні	настільні ігри
тир	текстові пригоди	
тренувальні симулятори	утилітарні	

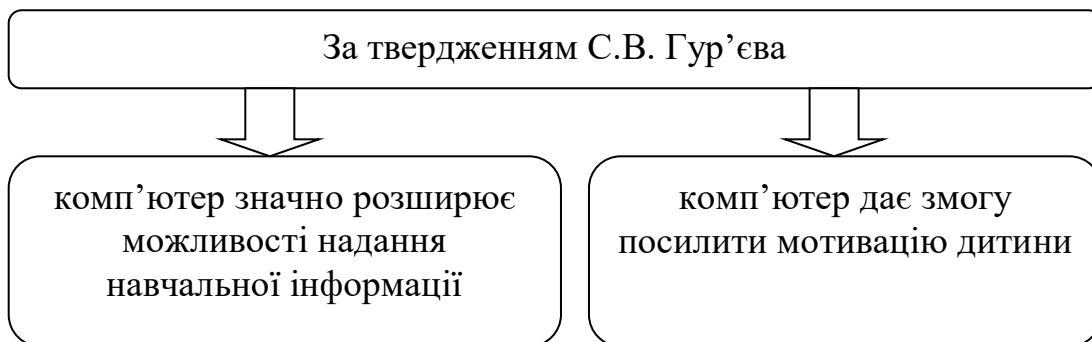
С.Е. Нільсен, Й.Х. Сміт і С.П. Тоска	дійові
	пригодницькі
	стратегії
	процесно-орієнтовані

Жанри комп'ютерних ігор		
Жанр	Пояснення	Приклади
Пригодницька гра (Adventure)	гра, що володіє повноцінним літературним сюжетом, і гравець у процесі гри сам розкриває всі перипетії цього сюжету, керуючи ігровим персонажем, який рухається за сюжетом та виконує зумовлені сценарієм завдання, покладаючись на свою уважність та логіку, здійснює пошуки підказок і вирішує загадки	Індіана Джонс, Disney's Aladdin in Nasira's Revenge, Syberia
Настільна гра	електронні реалізації настільних ігор.	Серед них існують як реалізації класичних ігор (шахи, преферанс), так і специфічних як Magic: The Gathering
Головоломки	вимагають від гравця вирішення логічних завдань, передбачення можливих ситуацій	Tetris, Angry Birds
Ігри на вирішення гіпотез	програми, за допомогою яких люди використовують свої знання для вирішення проблем (передусім у наукових дослідженнях), при цьому граючись. Психологічне значення цього жанру ігор тренує окомір, увагу, швидкість реакції. В іграх цього типу можливе формування навичок дедуктивного та індуктивного мислення	Дарвін, C Robots
Дійові (Action)	в іграх такого жанру необхідно використовувати рефлексивність та швидкість реакції для подолання ігрових обставин. Психологічне значення такого жанру ігор полягає у швидкості реакції, здатності швидко приймати тактичні рішення, розвиває високу концентрацію	Wolfenstein 3D, Макс Пейн, Mortal Kombat, Mario

	уваги та швидку реакцію	
Лабіринти	персонаж рухається лабіринтом з метою знайти вихід, зібрати предмети і/або уникнути пасток і небезпек. Часто в іграх цього жанру є обмеження на час	Pac-Man, Boulder Dash
Рольові ігри (RPG – англ. Role Playing Game)	гра, відмінною рисою якої є наявність у персонажів певних навичок і характеристик, які можна знайти, а згодом розвивати, виконуючи вписані в сюжетну лінію дії. Психологічне значення жанру рольових комп'ютерних ігор полягає у способі збагачення почуттів та накопичення досвіду, розвитку уяви, подоланні страхів та розвитку комунікативних навичок	The Elder Scrolls (серія), Gothic (серія), Відьмак (серія), Neverwinter Nights
Стратегічна гра (Strategy)	гра, що представляє собою управління масштабними процесами, як, наприклад, будівництво міст, ведення бізнесу, командування армією і т.д. Психологічне значення жанру стратегічних ігор полягає у формуванні навичок системного аналізу, формування наполегливості, здатності планувати свої дії, тренувати багатofакторне мислення	Heroes of Might and Magic III, Цивілізація, StarCraft, Age of Empires

Переваги використання комп'ютерних ігор (Д.І. Кулаков)





Переваги комп'ютерних ігор як дидактичного матеріалу

- комп'ютерна гра дає змогу моделювати різноманітні ситуації і середовища
- Ігрові компоненти, що включені до мультимедіа-програм, активізують пізнавальну діяльність вихованців і покращують засвоєння матеріалу
- Комп'ютерна гра, як і традиційна рольова, є символіко-моделюючою діяльністю. Дія, що відбувається в ній, нереальна, сенси окремих дій неясні без розуміння правил і умовностей гри. Уявна ситуація задається правилами, ігровим простором та ігровими об'єктами
- Комп'ютерні ігри мають велике значення для формування моторної координації та координації спільної діяльності зорового і моторного аналізаторів
- Взаємодія з віртуальними образами в процесі гри активізує широкий спектр пізнавальних процесів, може впливати на такі когнітивні характеристики гравців, як увага, пам'ять, просторове сприйняття, мислення, контроль і планування.
- діти, які грають у комп'ютерні ігри, демонструють більшу швидкість реакції і переналаштовування між завданнями, кращу зорово-моторну координацію, здатність працювати з великими обсягами інформації, ефективніше виконувати завдання з опінювання кількості об'єктів в групі без підрахунків і

У той же час створення уявної ситуації в комп'ютерній грі, на думку українських науковців І.В. Бурмістрова, А.Г. Шмельова, Ю.В. Фомічова, проблематичне і має деякі особливості

під час гри у комп'ютерні ігри відсутнє поняття “реальне” та “віртуальне”. Перемоги і поразки, які спонукають людину під час гри, реальні

комп'ютерна гра звільняє людину від необхідності моделювати та створювати щось докорінно своє, оригінальне

комп'ютерна гра може стати для дитини активним співрозмовником і з часом витіснити таку необхідність у реальному житті

у комп'ютерній грі дитина може приміряти на себе будь-яку роль як соціальну, так і фантастичну, ірреальну, не переживаючи за наслідки своїх дій, адже у комп'ютерній грі можна все виправити

розв'язання умовних, уявних ситуацій під час гри гравцеві необхідно спроектувати та заздалегідь прорахувати

Санітарно-гігієнічні вимоги до комп'ютерних ігор

часовий ліміт

не слід відводити час для ігор на комп'ютері перед сном

не замінювати комп'ютерною грою справжнє спілкування

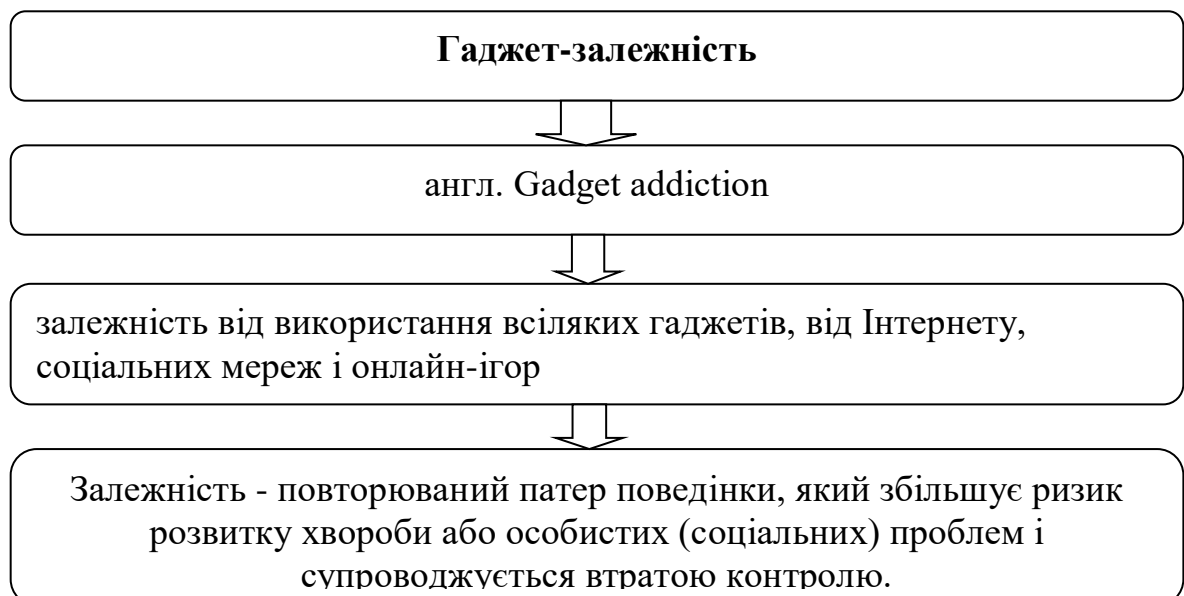
І.О. Івакіна

зміст комп'ютерних програм спонукає до творчого пошуку, до ініціативного, самостійного вирішення ігрових і дидактичних завдань, заданих в них

комп'ютерні програми пропонуються в порядку посилення їх творчої спрямованості

педагогічна організація роботи з дітьми здійснюється в рамках особливого, індивідуалізованого комплексного методу керівництва грою, спрямованого на розвиток творчої активності кожної дитини

Рекомендації для ефективного педагогічно доцільного застосування ігрових програм для освіти дітей дошкільного віку	
І.М. Новик	вибирати жанр гри відповідно до темпераменту та нахилів дитини
	дозволяти грати в ігри з дослідницьким змістом, а не зі змістом розваг; наголошувати на тому, що комп'ютер слід застосовувати тільки для навчання, а не для розваг
	тривалість гри вибирається відповідно до віку дитини і характеру гри
	не рекомендується переривати гру дитини до завершення епізоду, залишати комп'ютер слід з усвідомленням успішно виконаної роботи
	деякі ігри сумісні для ігор дорослого і дитини (адвентурні та рольові), звертати увагу на систему управління (керування) грою і вимоги, які відносяться до процесора, оперативної пам'яті, відеокарти (наприклад: для авіастимуляторів бажано мати джойстик чи геймпад)
Ю.М. Горвиць: кожна комп'ютерна програма або гра незалежно від її змістового наповнення й типології має відповідати певним вимогам	оптимальному забезпеченню взаємодії користувача з комп'ютером;
	досягненню мети і функцій навчання; адаптації
	до індивідуальних особливостей суб'єктів навчання;
	проблемному поданню матеріалу (завдань); спрямованості на інтенсивне керування процесом пізнання



Дослідники нагадують дорослим:

ігри з конструктором, ляльками та кубиками несуть куди більшу користь для розвитку дитини

Необхідно знаходити час для спілкування з дитиною в своєму напруженому графіку, а не заміщати батьківську увагу грою на планшеті

варто проаналізувати, скільки часу витрачається марно на електронні пристрої

Стимулювати на справи без застосування комп'ютерної техніки допоможе також щоденний розклад з вказаними годинами відповідно діяльності дитини

Які ознаки свідчать про залежність від гаджетів?

Дитина не звертає увагу на батьків!

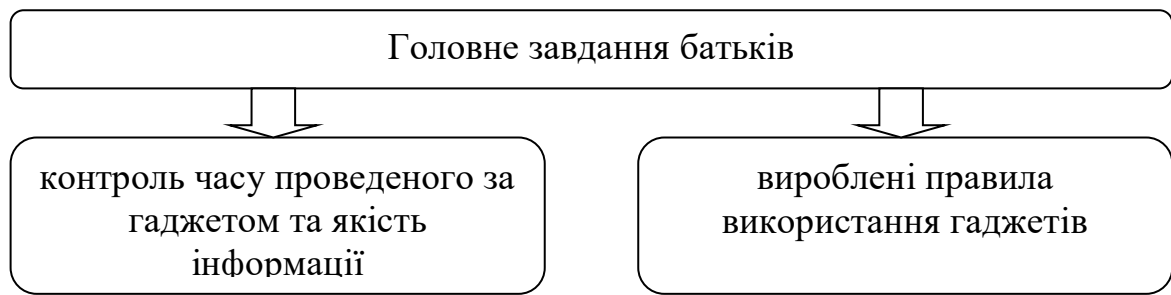
Відповідає на питання швидко і не задумуючись, використовуючи такі слова як: «угу», «ага», «так», «ні» та інші!

Весь вільний час проводить за гаджетом!

Мало спілкується не тільки з батьками, а й з друзями!

Часті істерики, через заборону або обмеження часу для комп'ютерних ігор, мультиків і т.п.!

Відмова від активних ігор, відпочинку, прогулянок!



Питання для контролю та самоконтролю студентів:

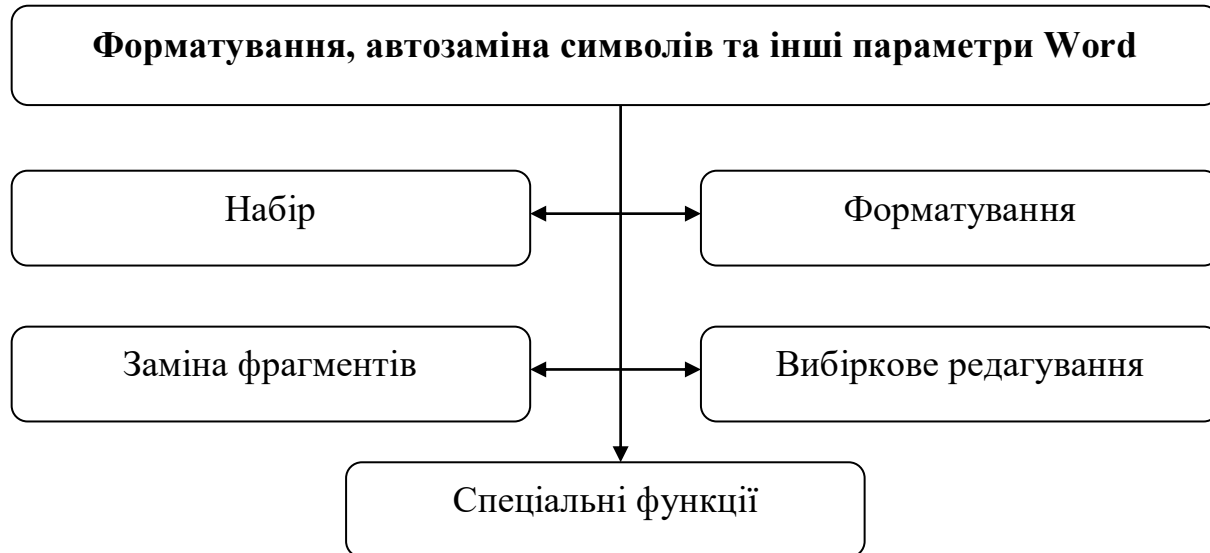
1. Схарактеризуйте основні проблеми використання комп'ютерно-орієнтованих засобів в освіті дітей дошкільного віку.
2. Які класифікації комп'ютерних ігор ви знаєте?
3. Назвіть жанри комп'ютерних ігор.
4. Чи є переваги у використанні комп'ютерних ігор як дидактичного матеріалу? Які?
5. Які вимоги до використання комп'ютерних ігор у роботі з дітьми дошкільного віку ви можете назвати?
6. Як уникнути гаджет-залежності дітей?

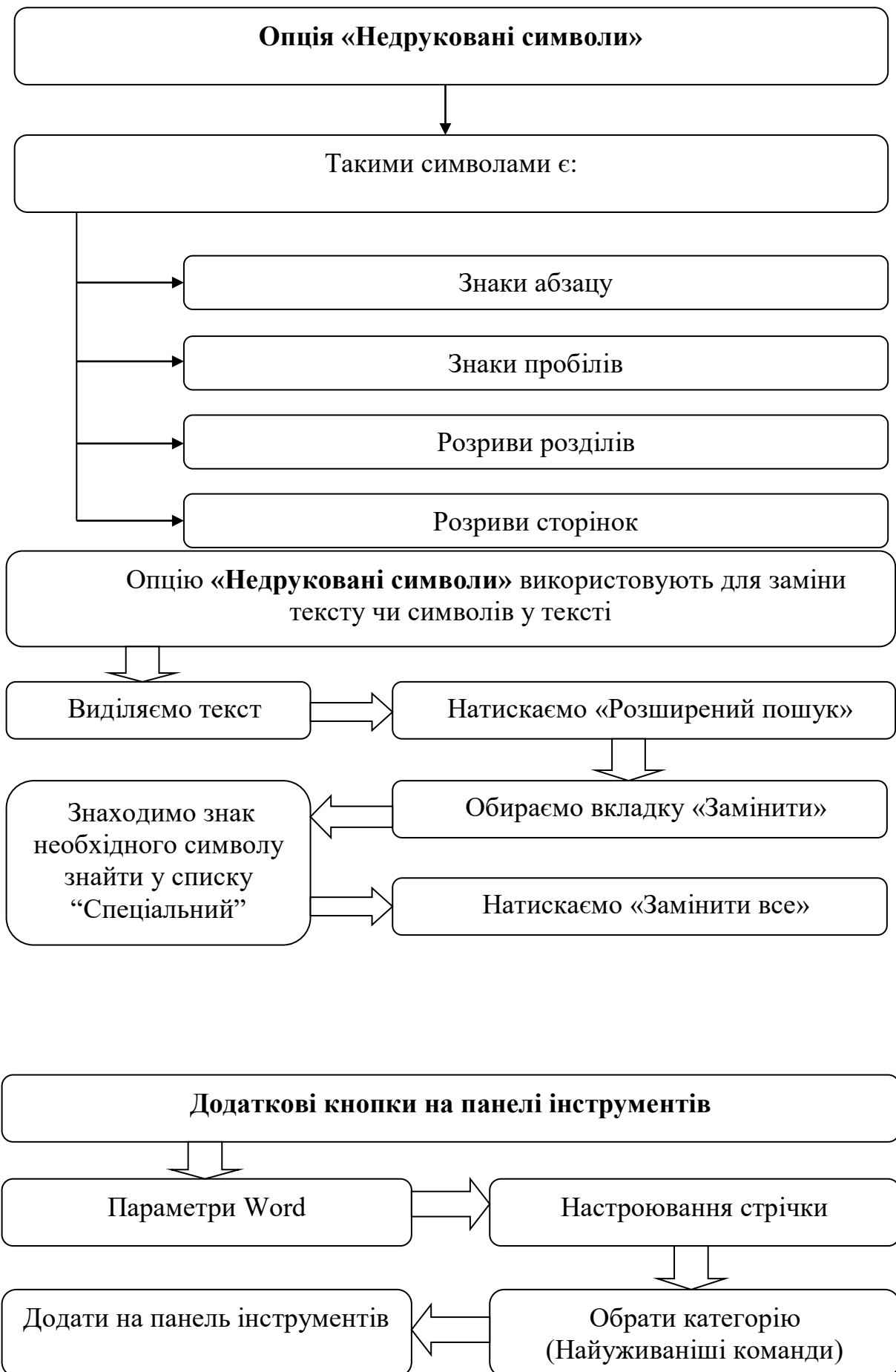
Лекція 6. Використання комп'ютерних програм у процесі ведення ділової документації ЗДО. Огляд програмного забезпечення для створення інформаційного супроводу занять та ігрової діяльності з дітьми дошкільного віку

План

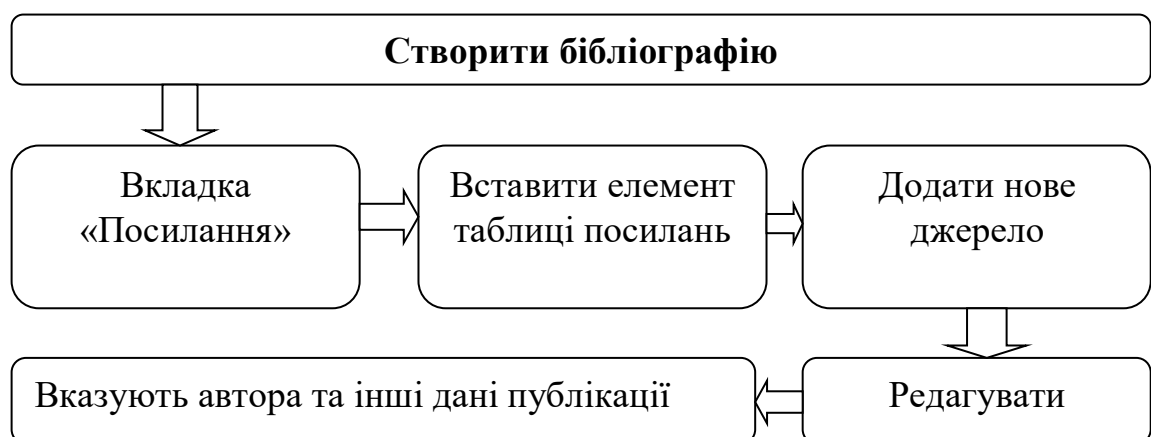
1. Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя
2. Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти
3. Програми для створення мультимедійних презентацій у роботі вихователя
4. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор (Microsoft Power Point, <https://learningapps.org/>)
5. Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі
6. Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу
7. Використанням ресурсів Google у роботі вихователя: створення опитувальників, можливості Youtube, створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти

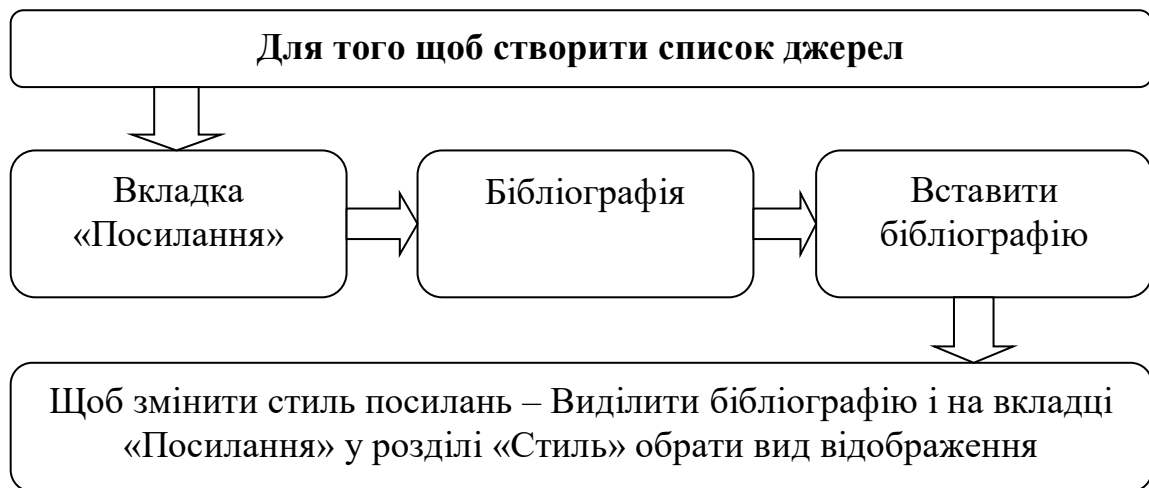
6.1. Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя









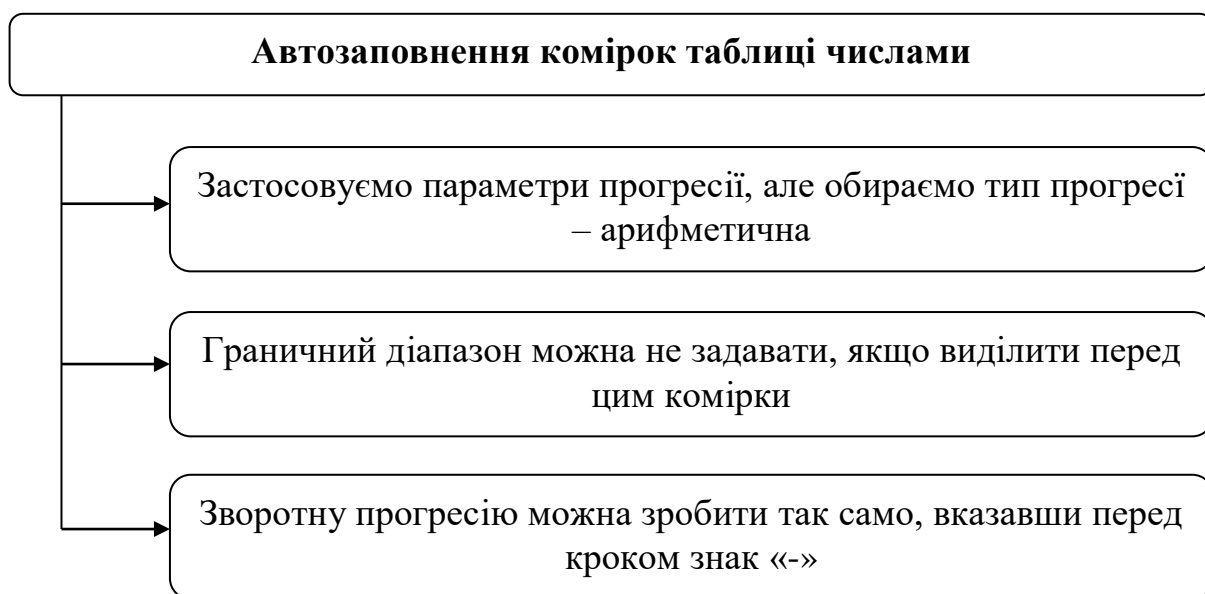
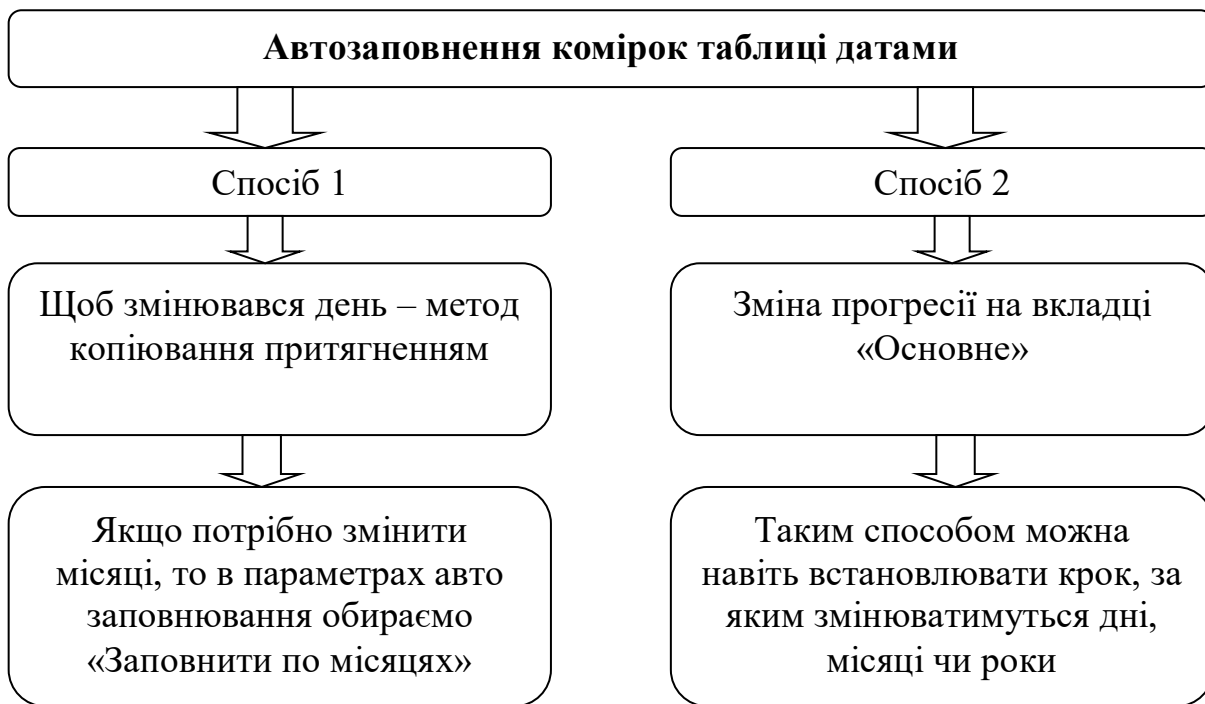


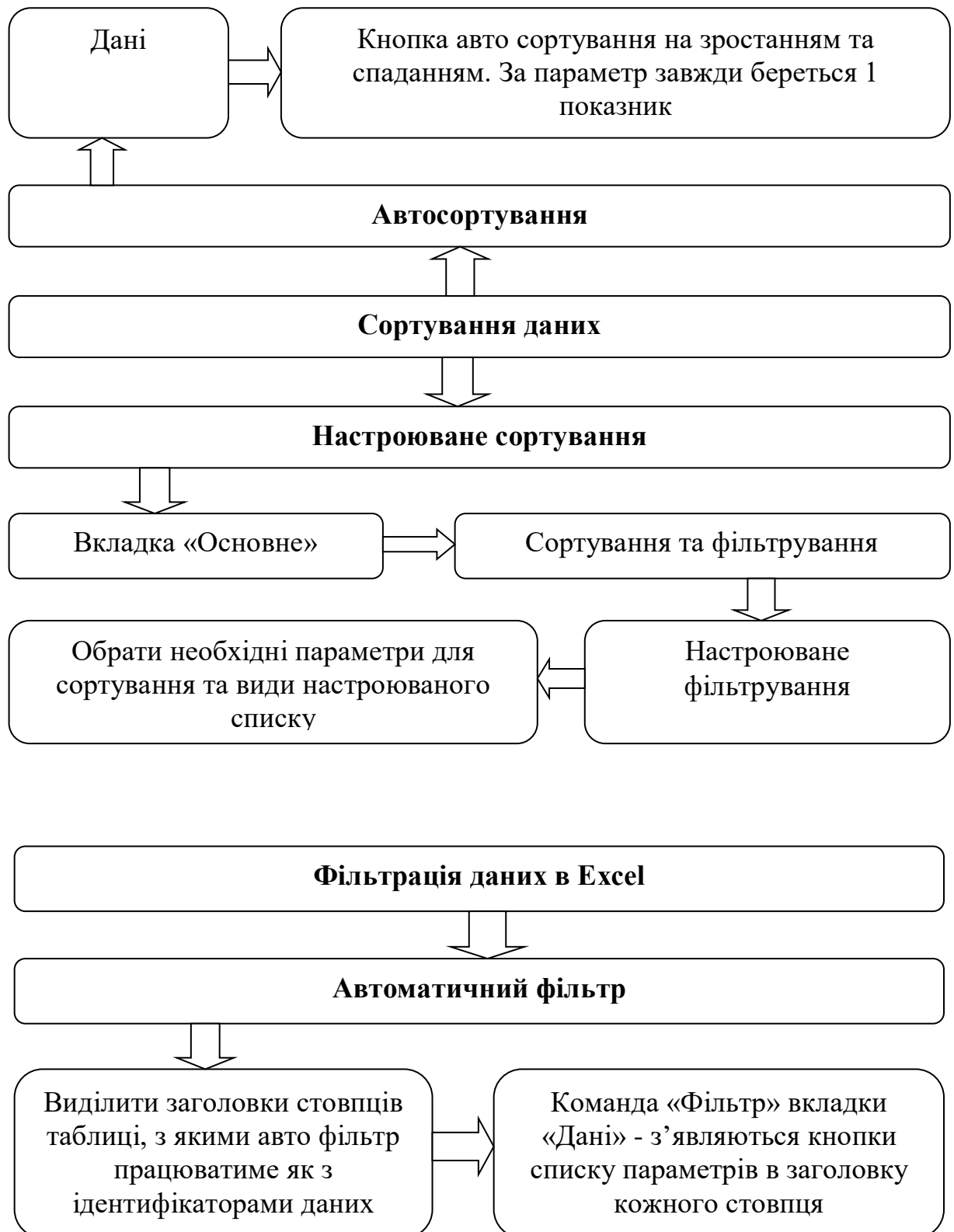
Питання для контролю та самоконтролю студентів:

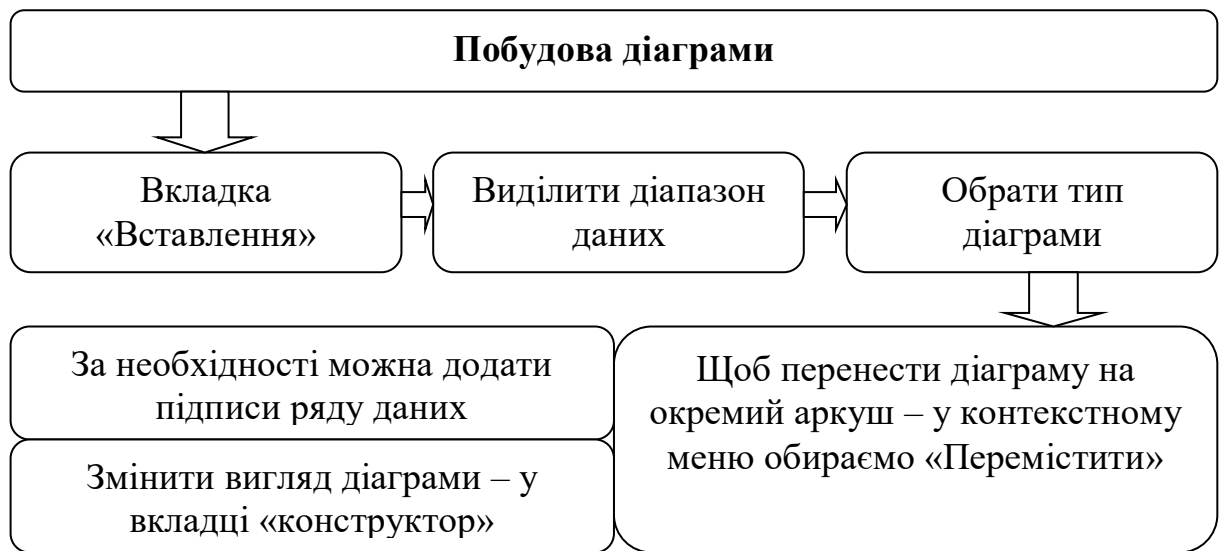
1. Для чого використовується опція «Недруковані символи» в Microsoft Office Word?
2. Як встановити нові кнопки на Панель інструментів в Microsoft Office Word?
3. Як розробити автозбираний зміст для всіх видів наукових робіт?
4. Назвіть етапи створення в Microsoft Office Word покажчиків та списку використаної літератури

6.2. Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти





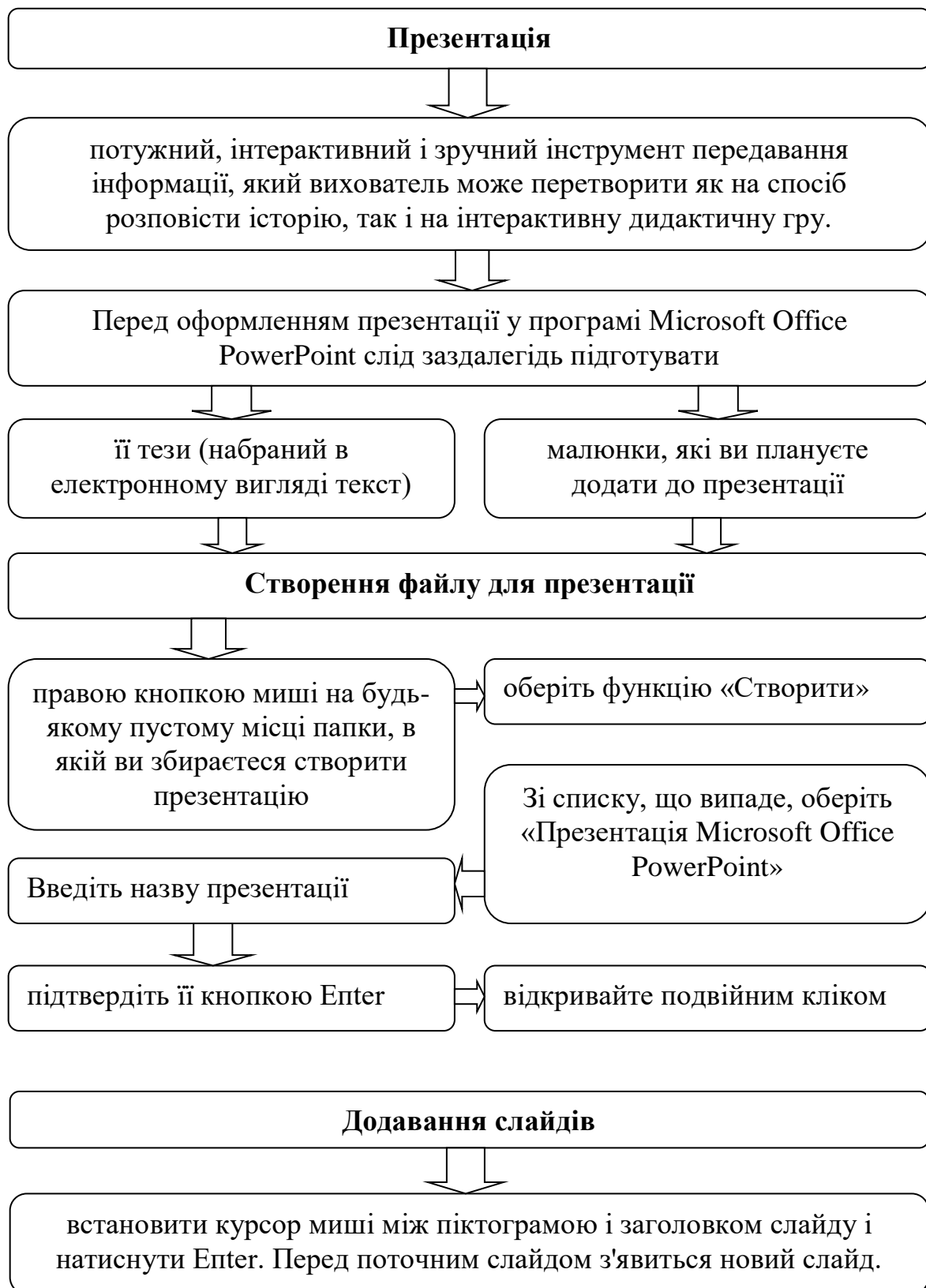


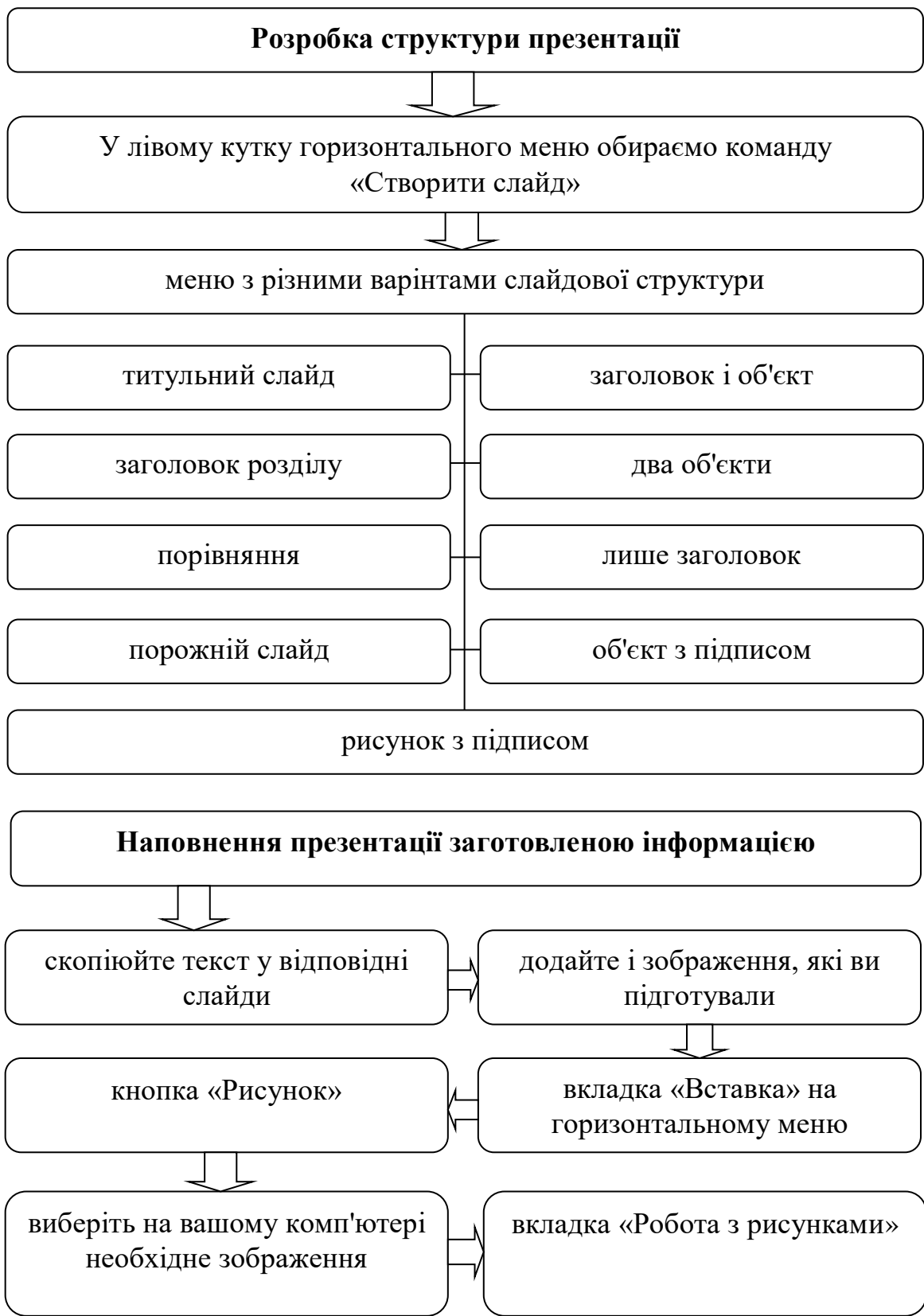


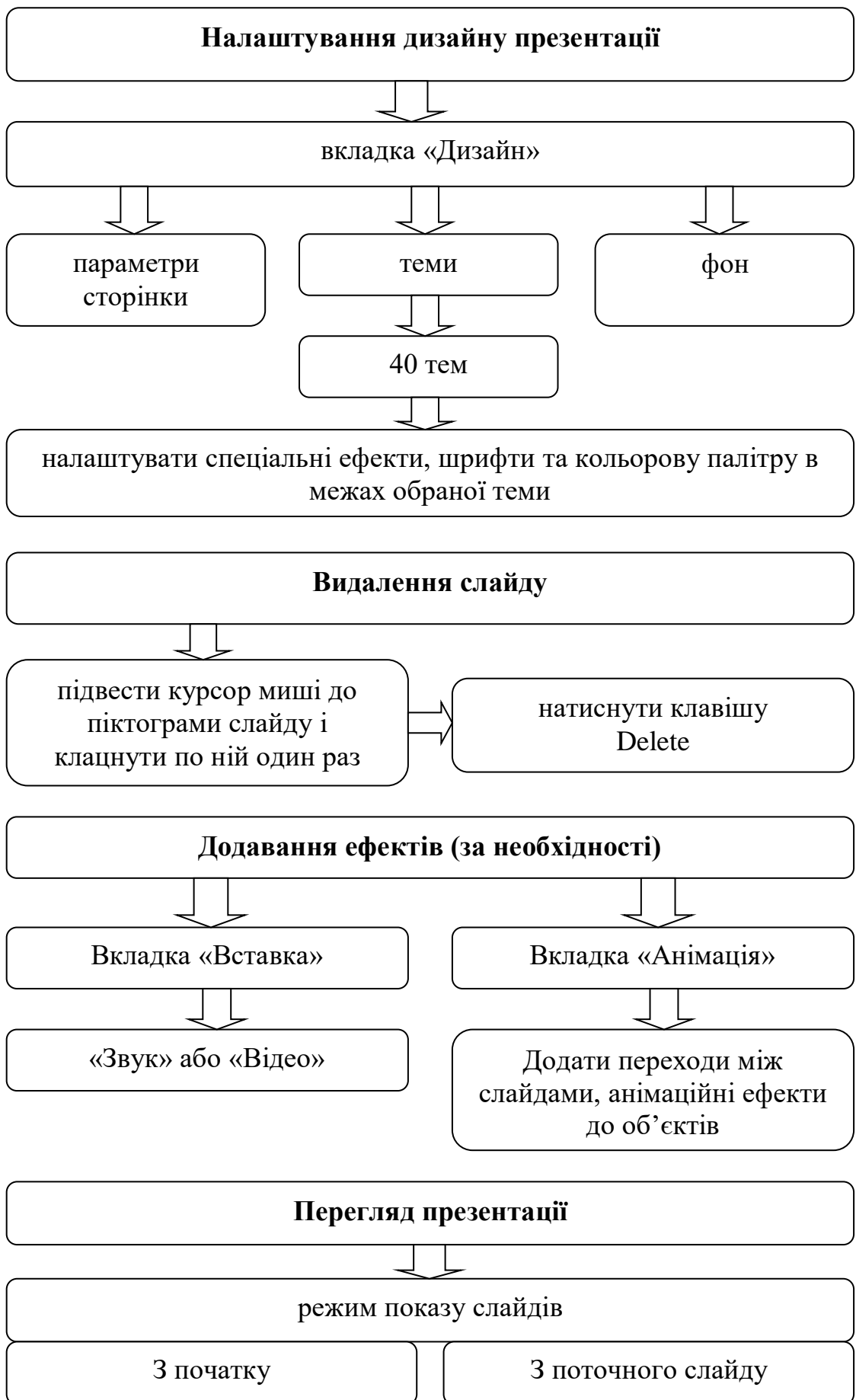
Питання для контролю та самоконтролю студентів:

1. Охарактеризуйте поняття «Адреса комірки».
2. У яких випадках здійснюється закріплення областей в Microsoft Office Excel?
3. Як здійснювати найпростіші розрахунки за допомогою функцій в Microsoft Office Excel?
4. Яким чином здійснити авто заповнення комірок датами або числами і Microsoft Office Excel?
5. Назвіть етапи фільтрації даних в Microsoft Office Excel?
6. Як побудувати діаграму/гістограму в Microsoft Office Excel?

6.3. Програми для створення мультимедійних презентацій у роботі вихователя. Microsoft Office PowerPoint







Питання для контролю та самоконтролю студентів:

1. Що таке презентація?
2. Як підготуватись до створення презентації?
3. Як розробити структуру презентації в Microsoft Office PowerPoint?
4. Назвіть кроки по налаштуванню дизайну презентації в Microsoft Office PowerPoint

6.4. Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор (Microsoft Power Point, <https://learningapps.org/>)





Питання для контролю та самоконтролю студентів:

1. Які особливості створення та використання дидактичних ігор, створених за допомогою Microsoft Power Point
2. Як додати анімацію до зображення на слайді?
3. Як встановити тригери до зображень в Microsoft Power Point?
4. Наведіть приклади таких дидактичних ігор для дітей дошкільного віку.

6.5. Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі

Ментальні карти

це техніка візуалізації мислення. Способи застосування ментальних карт дуже різноманітні, наприклад, їх можна використовувати для того, щоб зафіксувати, зрозуміти і запам'ятати зміст книги або тексту, згенерувати і записати ідеї, розібратися в новій для себе темі, підготуватися до прийняття рішення

Особливості ментальних карт

1. Ментальні карти - це спосіб вільної візуалізації думок. Результат може бути як схожим на звичайні логічні схеми, так і являти собою досить хитромудрі барвисті малюнки - кому як зручніше.

2. При створенні ментальних карт рекомендується не використовувати готові традиційні форми таблиць і схем, оскільки вони провокують розумовий процес за їх нормами, тим самим обмежуючи його, заганняючи нашу думку в споконвічно задані стандартні рамки.

3. Зображувані зв'язки можуть бути не тільки логічними, але і асоціативними, а записи - не тільки термінологічними, але і образними, приблизними.

Ментальні карти застосовують

При читанні

Для запам'ятовуванні

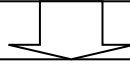
Для вибору з декількох варіантів

При доповідях

Для навчання (і студентам, і викладачам)

Для придумування нестандартних ідей

ПЕРЕВАГИ



дають швидкий і повний огляд великої теми (сфери, проблеми, предмета);

дозволяють планувати стратегії і робити вибір;

дають інформацію про те, де Ви були і куди рухаєтесь;

збирають і представляють велику кількість різноманітних даних на одному аркуші, демонструючи зв'язки і відстані;

стимулюють уяву і рішення проблем за допомогою розробки нових шляхів;

дозволяють максимально підвищити результативність та ефективність;

є чудовим інструментом для роздумування і запам'ятовування;

економлять час;

розкріпачують мислення;

підвищують продуктивність (і, як наслідок, рівень доходів).

НЕДОЛІКИ	при досить великих обсягах традиційний спосіб запису досить складно запам'ятати і відтворити;
	важко виявити ключові ідеї;
	неефективне використання часу при обробці інформації;
	важко використовувати творчий підхід і знаходження нових рішень при описі проблеми

Як створювати карти

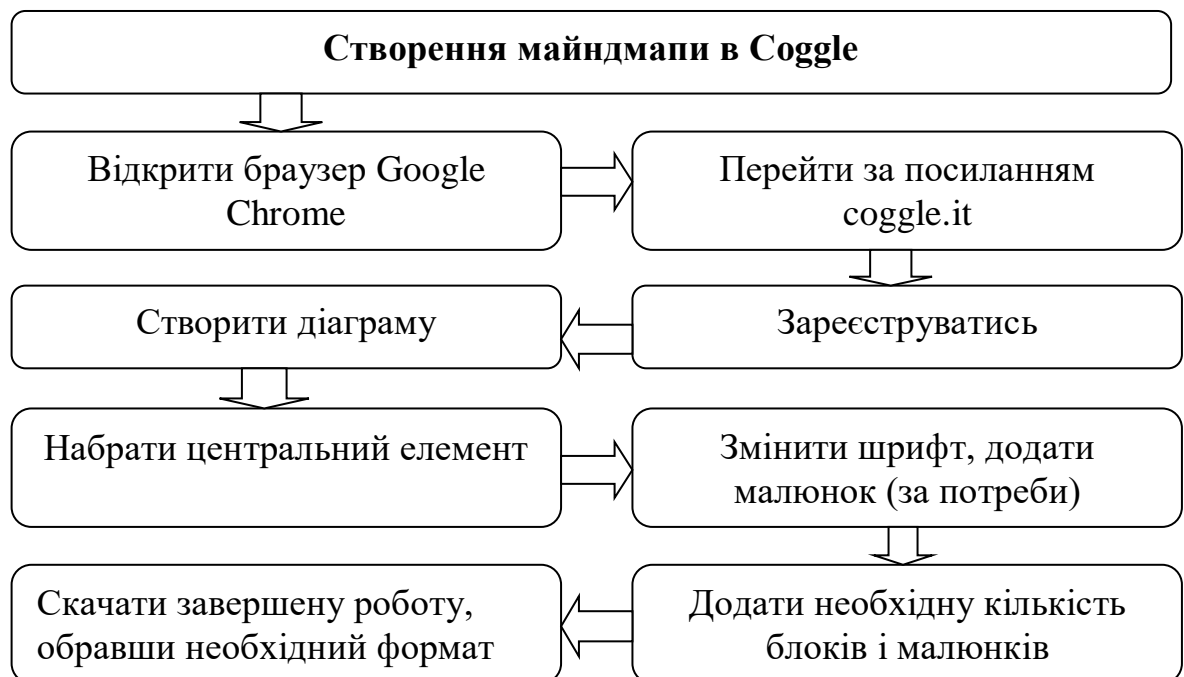
Алгоритм самого автора карт, Тоні Бьюзена	Дотримуйтеся ієрархію думок;
	У центрі – найголовніше питання. Графічні образи (малюнки, піктограми) вітаються;
	Надавайте зображенням, блокам, променям обсяг, межі.

	Так карта легше сприймається;
	Залишайте відстань між блоками, не робіть частокіл із промінчиків;
	Якщо потрібно підкреслити зв'язок між елементами, використовуйте лінії, стрілки, однакові кольори;
	Висловлюйте думки коротко і ясно. Простий шрифт, одне ключове слово над відповідною лінією, головні лінії плавні і більш жирні, слова розташовуйте горизонтально.

Веб-сервіси для створення ментальних карт	
Назва	Особливості
MindMeister	Посилання на сайт: https://www.mindmeister.com/
	Потрібна реєстрація.
	Є стандартні шаблони (близько 60 штук) і можливість завантажувати свої картинки або фони.
	Картою легко поділитися з колегами, давши вибіркоче право редагувати карту.
	Інтегрується з Google-інструментами, а також Dropbox, Evernote, Twitter і т.д.
	Безкоштовний базовий пакет: у ньому всього 3 карти. Експортувати їх можна тільки у вигляді тексту, також можна отримувати по одній карті за запрошеного друга.
MindMup	Посилання на сайт: https://www.mindmup.com/
	Можливість створення карти знань з додатка Google Диск.
	Присутній всі основні можливості для створення якісного дизайну.
	Просте управління.

	<p>Безкоштовний експорт в PDF (посилання доступне протягом доби).</p> <p>Карти синхронізуються, якщо на пристроях один акаунт</p> <p>Імпорт картинок з диска або хмари в 2 кліка.</p> <p>Безкоштовний пакет: користувачі безкоштовної версії можуть створювати загальнодоступні карти до 100 Кб терміном на 6 місяців.</p>
Mindomo	Посилання на сайт: https://www.mindomo.com/
	Три акаунта: вчитель, бізнесмен, студент.
	Пропонується 24 шаблони карт.
	Можливість спільної роботи над картою декількома користувачами. При зміні карти приходять повідомлення на електронну пошту.
	Є можливість резервного копіювання.
	Додаються аудіо- та відео-записи, зображення, гіперпосилання, іконки, символи;
	Встановлюється пріоритетність завдань, додаються коментарі до блокам.
	Безкоштовний пакет: 3 карти знань.
Coggle	Посилання на сайт: https://coggle.it
	Підказки англійською.
	Своєрідне управління. Нові гілки, наприклад, з'являються подвійним натисканням, колірна схема виникає при натисканні правою кнопкою.
	Експорт в форматах PNG, PDF.
	Спільна робота над картою. Є чат і коментарі.
	Історія змін. За шкалою рухається бігунок, повертаючи карту на потрібний відрізок редагування.

	Більше 1600 іконок.
	Доступна галерея чужих карт.
	Синхронізація з Google Диском.
	Безкоштовний пакет: 3 карти знань.
Draw.io	Посилання на сайт: https://about.draw.io/
	Не потрібна реєстрація, натомість при першому вході слід вибрати, куди зберігати файли. Якщо в хмару (наприклад, Google Диск), то потрібна авторизація через відповідний сервіс.
	Файли зберігаються не в Draw.io, а в хмарному сховищі – на Google Диску, OneDrive або жорсткому диску комп'ютера.
	Багатофункціональний інструмент. Крім інтелект-карт, можна робити блок-схеми, інфографіку, візуалізувати бізнес-процеси і навіть проектувати макети сторінок.
	Є онлайн і десктоп-версії.
	Інструмент безкоштовний без будь-яких обмежень.



Питання для контролю та самоконтролю студентів:

1. Назвіть особливості ментальних карт.
2. Які переваги використання ментальних карт в освітньому процесі?
3. Назвіть вимоги до створення ментальних карт.
4. Які онлайн-інструменти та додатки для створення ментальних карт ви знаєте?

6.6. Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу



Програми для фотоколажу	
AKVIS Chameleon	додаток для створення найскладнішого виду колажів - художніх проєктів. Програма дозволяє реалістично поєднувати об'єкти на двох різних знімках, переносити і накладати певний фрагмент однієї фотографії на іншу роботу
CollageIt	інструмент для розміщення мініатюр на шаблонній сітці. У програму інтегровані 15 різних зразків робіт, на які можна накладати знімки, додавати рамки і тіні.
Collagerator	додаток з максимально доступним функціоналом без реєстрації або додаткових вкладень. Принцип роботи програми простий-користувач як завгодно розміщує мініатюри фото на фоновій підкладці, при необхідності обертає їх, накладає тіні і рамки.
Fotor	фоторедактор, який крім відмінних можливостей по обробці знімків має спеціальний режим створення колажів з

	фотографій шляхом нанесення мініатюр на шаблонну сітку.
PhotoMix Collage	додаток для генерування класичних і довільних колажів, а також створення фотокалендарів.
Photoscape	редактор колажів методом накладення об'єктів на шаблонну сітку. У додатку є зразки рамок і фонових підкладок, завдяки яким можна оформляти вітальні листівки або обкладинки для альбомів.
Picasa	додаток дозволяє структурувати колекцію знімків, застосовувати ефекти, редагувати зображення, створювати слайд-шоу і колажі.
Picture Collage Maker Free	програма для створення різних видів проектів: класичних та шаблонних колажів, оформлень листівок та календарів.
SmileBox	програма, в якій можна створювати анімовані міні-презентації, генерувати слайд-шоу і робити звукові постери, колажі, листівки.
TurboCollage	програма дозволяє довільно розміщувати зображення на фоновій підкладці і обертати їх навколо своєї вісі.
АвтоКОЛАЖ	додаток, призначений для генерування контурів зображень, цифр і букв з мініатюр фотографій. Наприклад, за допомогою Автоколаж можна створити вітальну листівку, виклавши з маленьких картинок ім'я ювіляра або пам'ятну дату.
Майстер Колажів	додаток, призначений для створення листівок. Наявність набору афоризмів і цитат відомих

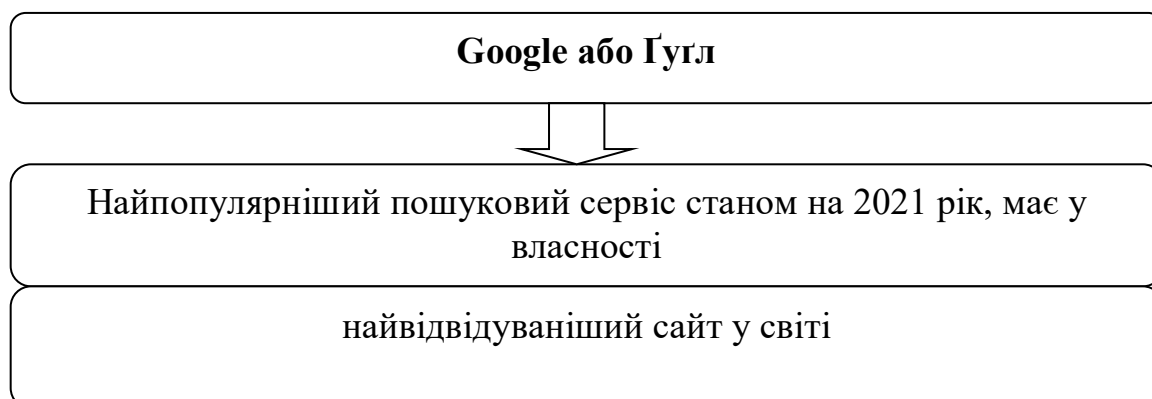
	людей, які можна накладати на фотографії.
ФотоКОЛАЖ	програма, за допомогою якої можна створювати обкладинки для альбомів, вітальні листівки, плакати з використанням фотографій, шаблонних рамок і кліпартів










Питання для контролю та самоконтролю студентів:

1. Схарактеризуйте основні особливості фото колажів та їх використання в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
2. Які програми для створення фото колажів ви знаєте?
3. Якими користувались/користуетесь?
4. Опишіть алгоритм створення колажу.

6.7. Використанням ресурсів Google у роботі вихователя: створення опитувальників, можливості Youtube, створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти



Вебсервіси	
	соціальна мережа
	стартова сторінка Google
	електронна пошта
	блог-сервіс
	бічна панель браузера, яка дозволяє переглядати коментарі до будь-якої вебсторінки, додавати свої коментарі і ділитися ними з іншими користувачами
	онлайн-сервіс для роботи з документами, таблицями та презентаціями (пакети сумісні з Word, Excel, PowerPoint)
	онлайн-сервіс для зберігання файлів користувачів у «хмарному сховищі»
	сервіс для публікації фото в інтернеті
	онлайн-календар
	соціальна мережа
	вебсайти, впорядковані за тематичним принципом
	дискусійні групи

Пошук у блогах	Пошук інформації у популярних блог-сервісах
Google Академія	вільна доступна пошукова система, яка індексує повний текст наукових публікацій всіх форматів і дисциплін. Містить профілі учених, науково-педагогічних працівників з афіліцією з університетом чи науковою установою
 Google Analytics	сервіс аналізу активності відвідувачів на сайтах
 Сайти Google	сервіс для створення повноцінних вебсторінок, як для власників аккаунтів Google, так і незалежних користувачів
Користувацький пошук Google	сервіс для створення персональних пошукових системи з пошуком і розміщенням на вибраних вами сайтах
Google Оповіщення	сервіс оповіщення про нові записи в пошуковій системі Google за ключовими словами, які задані користувачем
 Google AdSense	сервіс формування контекстної реклами на сайтах
	система статистичного машинного перекладу слів, текстів, фраз, вебсторінок між будь-якими парами мов
 Google Ads	сервіс розміщення контекстної реклами на сайтах
Google Maps	сервіс векторних та растрових (фотознімків з літаків та супутників) географічних карт
Google Play Music	сервіс потокової музики, який дозволяв зберігати музичну бібліотеку на серверах Google
 YouTube	Відеохостинг
 Music	сервіс потокової музики





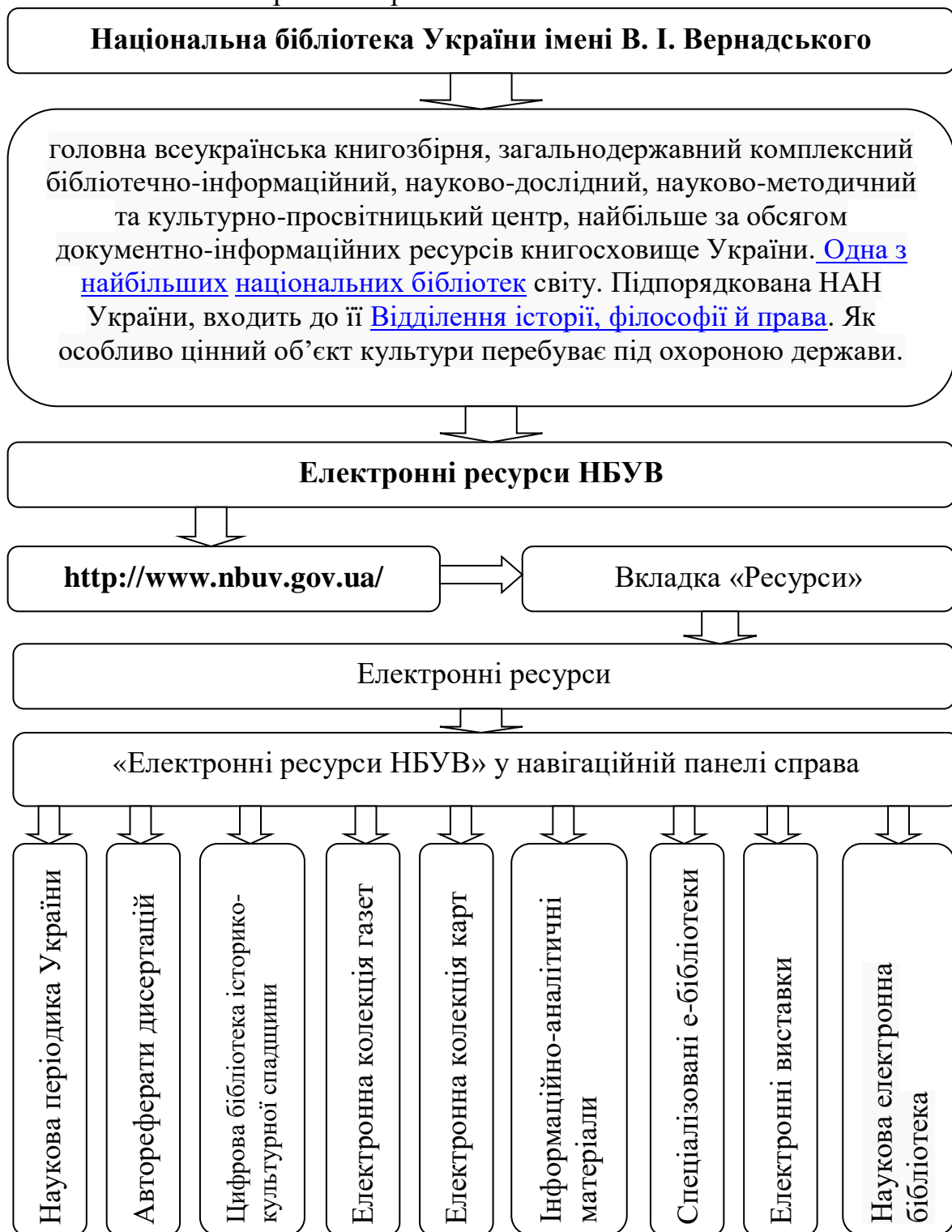
Питання для контролю та самоконтролю студентів:

1. Схарактеризуйте основи роботи пошукової платформи Google?
2. Якими ресурсами і додатками Google ви користуєтесь?
3. Опишіть алгоритм побудови опитувальника у Google.
4. Схарактеризуйте переваги відеохостингу Youtube для освітньої діяльності.

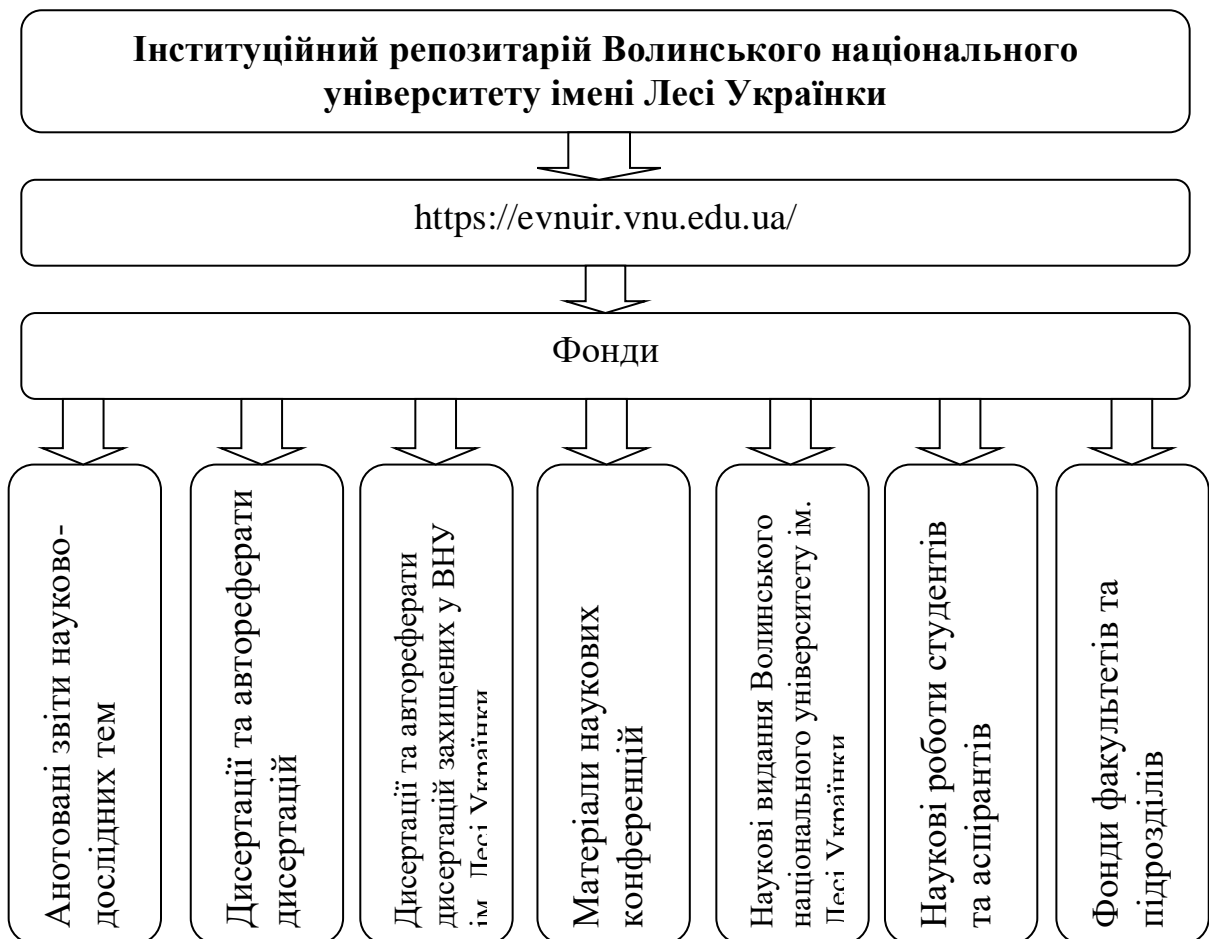
Лекція 7. Користування та можливості доступу до онлайн-бібліотек, медіатек та наукометричних баз у роботі вихователя, вихователя-методиста

План

1. Користування ресурсами Національна бібліотека України імені В. І. Вернадського
2. Ознайомлення з можливостями репозитарію університетів
3. Перелік джерел інформаційно-методичного забезпечення дошкільної освіти в мережі Інтернет







Інформаційні блоки сторінки «Дошкільна освіта» на сайті МОН України	
ЕСCERS-3: Шкала оцінювання якості освітнього процесу в закладах дошкільної освіти	Інформація по міжнародній методиці з оцінювання дошкільного освітнього середовища, описана у форматі шкали.
Велике будівництво	Інформація щодо відкриття нових закладів дошкільної освіти
Дистанційна освіта	Перелік ресурсів із вправами та завданнями для дітей, поради батькам та корисна інформація щодо занять
Інформація про дошкільну освіту	Особливості харчування особливих категорій дітей, установчі документи тощо
Міжнародні та Всеукраїнські заходи	Інформація щодо Всеукраїнського дня довкілля та інших заходів України в галузі дошкільної освіти
Нові норми та порядок організації харчування дітей в закладах дошкільної освіти	Меню та порядок харчування дітей і закладах дошкільної освіти України, просвітницька діяльність у цьому напрямі
Організації, які займаються проблемами булінгу в Україні	Перелік та тематика роботи організацій, котрі займаються проблемами боулінгу в Україні
Перелік ігрового та навчально-дидактичного обладнання	Наказ Міністерства освіти і науки України від 19 грудня 2017 року № 1633, котрий пропонує примірний

	перелік ігрового та навчально-дидактичного обладнання (далі – Перелік), що необхідні для оптимального оснащення освітнього процесу в усіх вікових групах закладів дошкільної освіти, де виховуються діти від народження до 6 (7) років.
Програми розвитку дітей	Перелік та можливість завантажити електронний варіант програм розвитку та освіти дітей раннього та дошкільного віку.
Професійний стандарт «Керівник (директор) закладу дошкільної освіти» та «Вихователь закладу дошкільної освіти»	Короткий зміст вимог до керівника та вихователя закладу дошкільної освіти
Розбудова внутрішньої системи забезпечення якості освіти	Порадник для директора закладу дошкільної освіти щодо розбудови внутрішньої системи забезпечення якості освіти. Методичні рекомендації.
Сучасне дошкілля під крилами захисту	Корисні посилання для батьків та педагогів
Базовий компонент дошкільної освіти в Україні	Коротка характеристика, методичні рекомендації, накази щодо впровадження Державного стандарту дошкільної освіти України
Всеукраїнський тиждень	Матеріали Всеукраїнського тижня

дошкілля «Дошкільна освіта України 30» - 2021	дошкілля
Запис до дитячого садочка	Покрокова інструкція: як записати дитину до дитячого садочка. Відповіді на поширені запитання щодо запису до дитячого садочка.
Майстерня педагога	інструктивно-методичні матеріали, що рекомендує МОН. Тут представлені досліди та експерименти, які можна проводити з дітьми дошкільного віку для вивчення природних явищ. Також у розділі можна ознайомитись з проєктами, створеними у навчальних закладах, практичними порадами для педагогів та досвідом впровадження проєктів LEGO і “Афлатот”.
Наступність між дошкільною та початковою освітою	Інструктивно-методичні рекомендації щодо забезпечення наступності дошкільної та початкової освіти.
Нормативно-правові акти	Закони України та Листи МОН в галузі дошкільної освіти.
Особливості просвітницької роботи щодо запобігання захворюванню на туберкульоз та подолання соціально-	Від дошкілля до старшої школи: наступність та системність здоров’язберігаючих технологій.

психологічних наслідків	
Перелік навчальної літератури, програм рекомендованих МОН	Бібліографія рекомендованої літератури для користування в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
Проект "Дітям про Україну"	Презентація проекту ознайомлення дітей з областями України, історією і культурними пам'ятками нашої Батьківщини.
Публічні консультації «Якісна і доступна дошкільна освіта»	Звіт МОН щодо серії публічних консультацій з питань забезпечення якості та доступності дошкільної освіти.
Співпраця з ЮНІСЕФ	Презентація напрямів співпраці з ЮНІСЕФ.
Як відкрити приватний дитячий садок	Інструкції, роз'яснення та рекомендації фізичним (юридичним) особам щодо порядку дій при виявленні ініціативи відкриття закладу такого типу.

Питання для контролю та самоконтролю студентів:

1. Схарактеризуйте основні напрями електронних ресурсів, які забезпечує бібліотека Вернадського.
2. Як користуватись розділом «Наукова періодика» електронних ресурсів НБУВ?
3. Які можливості для користувачів надають інституційні депозитарії університетів?
4. Яку інформацію в галузі дошкільної освіти можна знайти на сайті Міністерства освіти і науки України?

III. Тестові завдання для самоконтролю студентів у процесі вивчення навчальної дисципліни

1. Застосування інформаційних технологій в закладі дошкільної освіти створює умови для:
 - а) формування у дітей здатності орієнтуватися в інформаційних потоках навколишнього світу;
 - б) формування екологічної культури у дітей;
 - в) опанування практичних засобів роботи з інформацією на рівні вікових можливостей;
 - г) формування інформаційної свідомості у дітей;
 - д) формування вміння обмінюватися інформацією за допомогою сучасних технічних засобів.
2. Технології конвертування всіх видів інформації у цифровий формат, інтеграції інформації в один документ і відтворення його на комп'ютері, це:
 - а) інформаційно-комунікаційні технології;
 - б) дидактичні технології;
 - в) мультимедійні технології.
3. Найважливішим сучасним пристроєм інформаційних технологій є:
 - а) комп'ютер;
 - б) телевізор;
 - в) мультимедійна дошка.
4. Однією з найвдаліших форм підготовки і представлення навчального матеріалу для дітей дошкільного віку (особливо до занять з ознайомлення з навколишнім світом) вчені вважають:
 - а) комп'ютерні ігри;
 - б) перегляд мультфільмів;
 - в) мультимедійні презентації.

5. Навчальні засоби інформаційно-комп'ютерних технологій в освіті використовуються задля:
 - а) призначені для закріплення умінь і навичок, повторення вивченого матеріалу.
 - б) повідомлення освітньої інформації, формування знань, навичок й умінь навчальної або практичної діяльності.
 - в) візуалізації об'єктів, що вивчаються з метою їх дослідження та вивчення.
 - г) автоматизації різних розрахунків та інших рутинних операцій.
6. У процесі ігрової діяльності з використанням комп'ютерних засобів у дошкільника розвиваються:
 - а) теоретичне мислення;
 - б) увага;
 - в) здатність до прогнозування результату своїх дій;
 - г) проектні якості мислення, які є основою формування креативних здібностей дитини.
7. Не варто використовувати мультимедійні технології на кожному занятті, оскільки:
 - а) наочне представлення інформації у вигляді фотографій, відеофрагментів, змодельованих процесів емоційніше впливає на дитину, ніж традиційне;
 - б) при підготовці й організації таких занять педагогу та дітям слід докласти більше інтелектуальних і емоційних зусиль, ніж за звичайної підготовки;
 - в) діти втрачають особливий інтерес до таких занять.
8. Інформатизація освітнього закладу, це:
 - а) впровадження інформаційних технологій в усі напрями і види освітньої діяльності;
 - б) створення комплексного методичного забезпечення освітнього процесу закладу дошкільної освіти;

- в) застосування комп'ютера як засобу у своїй повсякденній побутовій та виробничій діяльності.
9. Середовище закладу дошкільної освіти, до якого входять матеріально-технічні, інформаційні і кадрові ресурси, що забезпечує автоматизацію управлінських та педагогічних процесів, узгоджену обробку та використання інформації, повноцінний інформаційний обмін, це:
- а) основна мета інформатизації освіти;
 - б) єдине інформаційне середовище закладу дошкільної освіти;
 - в) кабінет вихователя-методиста.
10. Навчання дітей комп'ютерної грамотності передбачає такі форми роботи:
- а) бесіди;
 - б) практичні заняття;
 - в) консультації;
 - г) спостереження;
 - д) доручення.
11. Тривалість заняття з комп'ютерної грамотності не може перевищувати:
- а) 20 хв.
 - б) 30 хв.
 - в) 12 хв.
12. Для проведення занять із дітьми широко застосовуються навчальні програми, розвивальні ігри та навчально-ігрові засоби для підготовки вихователів до занять із використанням ілюстративних та роздаткових матеріалів, а саме:
- а) розвивальні ігри;
 - б) інструментальні засоби;
 - в) демонстраційні засоби;
 - г) інформаційні джерела;

д) електронні навчальні посібники.

13. До складу критеріїв другої групи для оцінки настільних, комп'ютерних та інших ігор, іграшок та ігрових споруд для дітей належать:

а) дидактична цінність;

б) нездоровий інтерес до сексуальних проблем;

в) можливість застосування у спільній діяльності;

г) монофункціональність.

14. Із виникненням потреби впровадження та застосування інформаційно-комунікаційних технологій перед закладом дошкільної освіти постали такі завдання:

а) розробити локальні документи, врахувавши нові умови праці;

б) доповнити посадові інструкції;

в) організувати чіткий контроль за використанням мережі інтернет;

г) створити сайт закладу дошкільної освіти.

15. Недостатній рівень інформаційно-комп'ютерної компетентності педагогів; низький рівень використання інформаційно-комп'ютерних технологій в освітньому процесі педагогами; недостатньо сформовані навички створення мультимедійних презентацій, портфоліо; низький рівень участі вихователів у дистанційних конкурсах та труднощі під час дистанційного навчання в Інституті педагогічної післядипломної освіти - це:

а) основні напрями поетапного впровадження інформаційних технологій;

б) вимоги до впровадження інформаційних технологій в освітній процес закладу дошкільної освіти;

в) основні проблеми використання інформаційно-комп'ютерних технологій у закладі дошкільної освіти.

16. Комп'ютерна грамота є складовою змісту Базового компонента дошкільної освіти:

- а) нормативної частини;
- б) варіативної частини;
- в) інваріативної частини.

17. Найістотніші труднощі впровадження інформаційних технологій в освітній процес виникають у педагогів під час:

- а) створення комп'ютерно-ігрового середовища;
- б) розроблення перспективного плану застосування комп'ютерних ігор, презентацій відповідно до тематичного принципу;
- в) застосування комп'ютерних технологій в роботі з дошкільниками.

18. Тематика тижня у перспективному плануванні впровадження інформаційно-комп'ютерних технологій має відповідати:

- а) загальноприйнятим у віковій групі темам;
- б) назві, меті, правилам та ходу гри;
- в) виду заняття, яке буде проводитись.

19. Мультимедійна презентація для дітей дошкільного віку має містити три основні компоненти мультимедіа, а саме:

- а) графічні об'єкти;
- б) звук, відео;
- в) анімацію;
- г) текст.

20. Крім традиційних навчально-пізнавальних занять, на яких комп'ютерні технології застосовують як елемент, у закладах дошкільної освіти проводять спеціальні заняття з ознайомлення дітей з основами комп'ютерної грамотності, що можуть бути:

- а) розвивальними;
- б) пізнавальними;
- в) діагностичними;
- г) виховними;
- д) творчими.

**IV. Завдання до лабораторних занять з навчальної дисципліни
«Інформаційні технології у дошкільній освіті»**

Лабораторне заняття № 1

Тема: Особливості організації та проведення занять з комп'ютерної грамоти для дітей дошкільного віку із застосуванням персонального комп'ютера

Завдання:

1. Ознайомитись із основними положеннями парціальної програми «Комп'ютерна грамота для малят»;
2. Ознайомитись із методичним забезпеченням парціальної програми «Комп'ютерна грамота для малят»;
3. Розробити конспект заняття з комп'ютерної грамоти для дітей старшого дошкільного віку (за будь-яким розділом освітньої програми на вибір студента).

Лабораторне заняття № 2

Тема: Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя.

Використання Word для написання конспектів занять

Завдання:

1. Відтворити конспект заняття використовуючи програмне забезпечення Microsoft Office Word.
2. Оформити відповідним чином (доповнити малюнками, шрифтами, рамкою).
3. Зберегти файл під назвою Конспект_Прізвище»

ХАЗЯЙНОВИТІ МАЛЮКИ

Мета: закріпити знання про число та цифру 1; навчати дітей назвати числа в межах п'яти в прямому та зворотному порядку; ознайомити малюків із цифрою 2; удосконалювати навички лічби предметів.

Обладнання: лялька домовичок Кузя, малюнки із зображенням груп різних предметів кількістю від одного до п'яти штук, картка із зображенням предметів вбрання, 5 маленьких торбинок з крупою, демонстраційні картки, що зображують цифри 1 та 2, роздавальний матеріал (аркуш, на якому пунктиром зображена цифра 2 для обведення), олівці, аудіоапаратура.

Хід заняття

I. Організаційний момент.

В и х о в а т е л ь. Чи всі ви, діти, приготувалися до гри? Якщо так, то не будемо марнувати часу, адже до нас завітав гість — хазяйновитий домовичок. Щоправда, він іще маленький, але доволі розумненький.

(Педагог показує малятам ляльку і повідомляє, що домовичка звати Кузя, і він домовичок дуже радий познайомитися з дітками та погратися із ними.

Потім вихователь веде розмову із дітьми від імені ляльки.)

К у з я. Здрастуйте, малята, дівчатка та хлоп'ята! Я вже давно збирався до вас на гостину, але справ по господарству багато. Я ж дуже хазяйновитий, домовитий! Розкажіть мені, що ви робили на попередньому занятті з математики, чим займалися? Мені це дуже цікаво!

Гра «Підкажи»

Діти допомагають вихователю завершення розпочатих речень. Минулого заняття ми навчалися ... *(лічбі)*.

Ми згадували числа ... *(один, два, три, чотири, п'ять)*.

Ще ми познайомилися з цифрою, що позначає число... *(один)*. *(Вихователь показує картку із цифрою 1.)* Ця цифра називається також «один», або ... *(одиниця)*. Цифра 1 на вигляд ... *(схожа на паличку, довга, пряма і тонка)*.

Лічилка

В и х о в а т е л ь. Щоб добре запам'ятати цифру 1, ми хором промовимо веселу лічилочку.

Один, один, одиничка —

До вікна летить синичка.

Та синичка лиш одна:

Дзінь, дзінь, дзінь біля вікна!

Один, один, одиничка —

По-ле-ті-ла синичка.

Скільки синичок згадується в лічилці? Якою цифрою ми позначимо кількість синичок? *(Цифрою 1.)*

II. Викладення нового матеріалу.

К у з я. Один — це дуже мало. З однією сковорідкою або каструлею обід не приготуєш. Тож моє господарство велике! А ви вмiєте добре лічити? Тоді допоможіть мені полічити посуд, що є в мене в господарстві!

Гра «Полічи та розфарбуй»

(Робота з малюнками)

Вихователь роздає дітям аркуші, на яких намальовані групи предметів.

Домовичок просить малят обвести однакові предмети та порахувати їх. Діти виконують завдання, а потім по черзі його коментують.

Наприклад:

На моєму малюнку зображені ложки та чашки. Чашок п'ять, а ложок чотири.

На моєму малюнку зображено чайник та глечики. Чайник один, а глечиків два

На моєму малюнку зображені сковорідки та каструлі. Сковорідок три, а каструлі дві.

Гра «У коморі»

К у з я. До п'яти ви добре рахуєте! А хочете я навчу вас рахувати навпаки?

(Вихователь ставить на стіл торбинки з крупою.)

У моїй коморі я припас торбинки з крупою. Скільки їх? *(П'ять.)*

Скажу вам, малята, дуже люблю кашу варити. Та й гості до мене приходять часто. Тож раз за разом навітуюсь до комори по крупу.

Невдовзі спорожніла одна торбинка. *(Вихователь прибирає торбинку.)* Було їх п'ять, а стало? *(Чотири.)* Потім спорожніла іще одна торбинка.

(Вихователь прибирає торбинку.) Було чотири, а стало? *(Три.)*

(У такий спосіб вихователь під час гри прибирає усі торбинки. Діти вправляються у зворотній лічбі.)

Пальчикова гра «Зворотна лічба»

Вихователь читає віршовані рядки, діти ритмічно стискають та розтискають кулачки; на передостанній рядок розправляють долоньки, на останній рядок почергово загинають пальчики, збираючи їх по одному в кулачок.

Вміють наші малюки

Рахувати навпаки.

Цей рахунок, любий друже,

Дивний, та цікавий дуже,

Ось послухай, який він:

П'ять, чотири, три, два, один!

В и х о в а т е л ь. Хто з вас запам'ятав лічбу від п'яти до одного в зворотному порядку і зможе повторити її сам? (*Заслуховують кількох малят.*) Після цього лічбу навпаки всі діти групи ще раз повторюють хором.

Ознайомлення з цифрою 2

Дорослий показує дітям демонстраційну картку з цифрою 2.

В и х о в а т е л ь. Домовичок приніс нам подарунок — гарну цифру 2. (Показує картку із зображенням цифри.) Ось ця цифра, малята. Саме нею позначають число «два». І називається ця цифра також «два», або «двійка».

К у з я. Погляньте, малята, яка незвичайна двійка: вона трохи схожа на гусочка чи лебедя.

Пливе вправно, без човна,
Наче лебідь, цифра два.
Шию вигнула дугою,
Гонить хвилі за собою.

В и х о в а т е л ь. Назвіть цифру, яку ви бачите. Яке число позначають цифрою 2, або двійкою?

Графічні вправи

(Робота з малюнком)

Діти отримують роздавальний матеріал — аркуші, на яких з одного боку зображена цифра 2, а з іншого — її зображення пунктиром. Дітям пропонується за зразком та попередніми поясненнями виконати наступні дії:

- 1) обвести цифру 2 пальчиком на картках там, де вона зображена чітко;
- 2) «написати» цифру 2 пальчиком у повітрі;
- 3) навести олівцем одиницю, намальовану пунктирною лінією.

К у з я. Важливо знати цифри 1 і 2, уміти їх відрізнити одну від одної. Чи зможете ви це зробити? Зараз подивимося.

Гра «Один і два»

(Робота з картками)

(Папка, аркуш 1)

К у з я. Ой, діточки, друзі мої! Осінь скінчилося, готуймося до холодів. Уже треба вдягатися тепліше. Які там речі нам треба приготувати? *(Діти називають: шапку, шарф, рукавички, теплі шкарпетки, куртки тощо.)*

(Вихователь розкладає перед дітьми дві картки із зображенням цифр 1 і 2.)

В и х о в а т е л ь. Як називаються ці цифри? Покажіть на пальчиках, яке число позначає цифра 1? *(Діти показують один пальчик.)* А цифра 2? *(Діти показують два пальчики.)*

(Вихователь дає дітям картки із зображенням предметів одягу — парні та непарні.)

Уважно роздивіться картки. Порахуйте на них предмети. Яких предметів одягу по одному? *(Шапка та шарф.)* А яких по два? *(Шкарпетки та рукавички.)*

Складіть із цими картками та цифрами правильні ряди, де число предметів відповідає цифрі.

(Діти виконують завдання.)

Слухання казки

«Казка про цифру двійку»

Всім відомо, що число «два» позначається двійкою. Двійка схожа на качечку: кругла голівка, витягнута шийка, витягнутий хвостик. Здається, що ось цифра скаже : «Ках-ках!». Як качечка, полюбляє двійка воду: двічі на день купається вона у двох мисочках. В одній мисочці налита вода із сонячними зайчиками. У другій мисочці вона чистить крильця: уранці та увечері. Витирається вона двома рушниками: один для голови, а другий для хвостика. От яка охайна двійка!

(за К. Якімовою)

В и х о в а т е л ь. Про яку цифру йшлося в казочці? Покажіть цю цифру на картці та назвіть її. Яке число позначає двійка? На кого схожа вона? Назвіть ті речі, яких було у охайної двійки по парі, тобто по дві.

III. Підсумки заняття.







В и х о в а т е л ь (*звертається до ляльки*). Скажи, Кузю, чи задоволений ти тим, як наші дітки сьогодні міркували та гралися?


К у з я. Так, так!

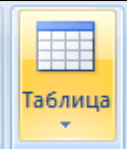

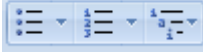
В и х о в а т е л ь. Діти, скільки разів щойно промовив Кузя слово «так»? Назвіть це число. А тепер покажіть цифру, якою воно позначається.

Ця цифра називається одиниця? Ні? А як називається вона? (*Двійка.*)

Пам'ятка-підказка щодо набору та редагування тексту в Microsoft Office Word

№ з/п	Функція, завдання	Комбінація клавіш чи команд
1.	Велика літера	Shift+Літера
2.	Усі великі літери	Один раз натиснути клавішу Ctrl, для відміни натиснути повторно
3.	Копіювати текст	Виділити текст → Ctrl+C
4.	Вирізати текст	Виділити текст → Ctrl+X
5.	Вставити текст	Поставити курсор у місці, де необхідно вставити текст → Ctrl+V
6.	Жирний шрифт	Виділити текст +  на панелі інструментів
7.	Текст курсивом	Виділити текст +  на панелі інструментів
8.	Підкреслений текст	Виділити текст +  на панелі інструментів
9.	Вирівнювання тексту по лівому/правому краю	Виділити текст +  /  на панелі інструментів АБО «Абзац» на вкладці «Головне/Основне» → Розділ «Загальне» → Вирівнювання – у випадяючому меню обираємо «по лівому/правому краю»
10.	Вирівнювання тексту по центру	Виділити текст +  на панелі інструментів АБО «Абзац» на вкладці «Головне/Основне» →

		Розділ «Загальне» → Вирівнювання – у випадаючому меню обираємо «по центру»
11.	Вирівнювання тексту по ширині (рівні усі краї тексту)	Виділити текст +  на панелі інструментів АБО «Абзац» на вкладці «Головне/Основне» → Розділ «Загальне» → Вирівнювання – у випадаючому меню обираємо «по ширині»
12.	Міжрядковий інтервал	Виділяємо текст → Команда «Абзац» на вкладці «Головне/Основне» → Розділ «Інтервал» → міжрядковий → з випадаючого списку обираємо необхідне значення (одинарний, подвійний, 1,5 тощо)
13.	Встановити однакові абзаци у всьому тексті	Виділяємо текст → Команда «Абзац» на вкладці «Головне/Основне» → розділ «Відступ» → «Перший рядок» → Відступ → обираємо необхідну відстань
14.	Для вирівнювання рядків наприклад вірша	Виділяємо текст → Команда «Абзац» на вкладці «Головне/Основне» → розділ «Відступ» → Зліва → Виставляємо необхідну відстань
15.	Розріджений чи щільний текст (відстань між літерами у словах)	Виділяємо текст → Команда «Шрифт» на вкладці «Головне/Основне» → Вкладка «Положення на сторінці» → Інтервал (розріджений або ущільнений)
16.	Команда «Знайти»/ «Замінити»	Ctrl+F
17.	Відмінити попередню дію	Ctrl+Z
18.	Виділити весь текст	Ctrl+A

19.	Вставити таблицю в документ	Вкладка «Вставка» → Кнопка  → обираємо необхідну кількість стовпців та рядків
20.	Перейти між рядками таблиці/додати новий рядок	Tab
21.	Перевірити встановлену / встановити мову для контролю над правописом	Виділяємо текст → Кнопка  у вкладці «Рецензування» → обираємо необхідну мову
22.	Оформити текст у вигляді списку	Виділяємо текст → кнопка  на вкладці «Головне/Основне» → обираємо вигляд списку
23.	Встановлення необхідних полів документу	Вкладка «Розмітка сторінки» → Команда «Параметри сторінки» → Вкладка «Поля» (встановлюємо необхідні відступи в розділах «праве, ліве, верхнє, нижнє»)

Лабораторне заняття № 3

Тема: Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя. Побудова та редагування таблиць у Word

Завдання: Відтворити подані таблиці. Зберегти документ під назвою «Календарний план_Прізвище»

Таблиця 1

ОРІЄНТОВНИЙ РОЗПОДІЛ ЗАНЯТЬ НА ТИЖДЕНЬ

Дні тижня	Вид діяльності
Понеділок	1. Здоров'я та фізичний розвиток. 2. Ознайомлення з природним довкіллям. 3. Художньо-продуктивна діяльність (малювання)
Вівторок	1. Художньо-продуктивна діяльність (музична). 2. Ознайомлення із соціумом. 3. Розвиток мовлення і культура мовленнєвого спілкування(зв'язне мовлення)
Середа	1. Здоров'я та фізичний розвиток. 2. Логіко-математичний розвиток. 3. Художньо-продуктивна діяльність (ліплення/аплікація)
Четвер	1. Художньо-продуктивна діяльність (музична). 2. Розвиток мовлення і культура мовленнєвого спілкування (навчання елементів грамоти). 3. Логіко-математичний розвиток (конструювання)
П'ятниця	1. Ознайомлення із соціумом. 2. Розвиток мовлення і культура мовленнєвого спілкування (художня література). 3. Художньо-продуктивна діяльність (художня праця)

Таблиця 2

Дні тижня	Теми	I тиждень Тема тижня «Мама лагідна моя»	II тиждень Тема тижня «Взаємини в родині»	III тиждень Тема тижня «У люстерко подивлюсь — сам собі я посміхнусь»	IV тиждень Тема тижня «Ми всі такі різні»
	Вид діяльності				
Понеділок	Здоров'я та фізичний розвиток	Тема: «Веселий атракціон»	Тема: «Поспішаємо до бабусі»	Тема: «Спритні, сміливі, дужі, бо зі спортом дружим»	Тема: «Дружба — велика сила»
	Ознайомлення з природним довкіллям	Тема: «Перша квіточка весняна»	Тема: «Сила кожної людини — в дружній родині»	Тема: «Мої органи чуття»	Тема: «Лікарські рослини та їх використання»
	Художньо-продуктивна діяльність (малювання)	Тема: «Портрет моєї матері» (предметне малювання за уявою)	Тема: «Моя родина» (творче сюжетне малювання)	Тема: «Я роблю зарядку» (сюжетне малювання)	Тема: «Портрет друга» (предметне малювання)
Вівторок	Художньо-продуктивна діяльність (музична)	За планом музичного керівника	За планом музичного керівника	За планом музичного керівника	За планом музичного керівника
	Ознайомлення із соціумом	Тема: «Роздуми про маму»	Тема: «У колі своєї сім'ї»	Тема: «Я і мої права»	Тема: «Ми схожі — ми різні»
	Розвиток мовлення і культура мовленнєвого спілкування (зв'язне мовлення)	Тема: «Моя мама найдорожча, наймиліша в світі» (складання розповіді за планом вихователя)	Тема: «Як я допомагаю мамі» (складання розповіді з власного досвіду)	Тема: «Смішний випадок із власного життя» (складання розповіді із власного досвіду)	Тема: «Мій найкращий друг» (складання описової розповіді)
Середа	Здоров'я та фізичний розвиток	Тема: «Аеробіка для мам»	Тема: «Веселі помічники»	Тема: «Спорт — це здоров'я»	Тема: «Ми дружно живемо, всі — як одна сім'я»
	Логіко-математичний розвиток	Тема: «Розв'язування задач. Величина предметів»	Тема: «Число і цифра 8. Піраміда»	Тема: «Число і цифра 8. Лічба предметів»	Тема: «Розв'язування задач. Орієнтування у просторі»
	Художньо-продуктивна діяльність (ліплення/аплікація)	Тема: «Ваза для квітів» (декоративне ліплення)	Тема: «Чайний сервіз» (колективна декоративна аплікація)	Тема: «Картина для моєї кімнати» (рельєфне ліплення на глиняній пластині)	Тема: «Подарунок для друга» (предметне ліплення за уявою)
Четвер	Художньо-продуктивна діяльність (музична)	За планом музичного керівника	За планом музичного керівника	За планом музичного керівника	За планом музичного керівника
	Розвиток мовлення і культура мовленнєвого спілкування (навчання елементів грамоти)	Тема: «Звук [е], буква Ее»	Тема: «Звук [н], буква Нн»	Тема: «Звук [і], буква Іі»	Тема: «Звук [л], буква Лл. Читання прямих та обернених складів»
	Логіко-математичний розвиток (на основі конструювання)	Тема: «Квітка» (оригамі)	Тема: «Сувенір для братика, сестрички» (поролон)	Тема: «Пташка» (оригамі)	Тема: «Казковий замок дружби» (колективна робота)
П'ятниця	Ознайомлення із соціумом	Тема: «Найдорожча в світі»	Тема: «Родинні стосунки»	Тема: «Від доброго слова людина здорова»	Тема: «Будемо дружити та у мирі жити»
	Розвиток мовлення і культура мовленнєвого спілкування (художня література)	Тема: «Вивчення вірша Н. Забіли «Мамине свято»»	Тема: «Переказ казки М. Пляцковського «Бурулька»»	Тема: «Обговорення вірша Г. Могильницької «Бабусина радість»»	Тема: «Переказ оповідання М. Коцюбинського «Івасик та Тарасик»»
	Художньо-продуктивна діяльність (художня праця)	Тема: «Рамочка для матусиного портрета» (гіпс, солоне тісто та покидьковий матеріал)	Тема: «Рамка для родинної світлини»	Тема: «Що я можу зробити своїми руками» (різний матеріал)	Тема: «Подарунок від щирого серця» (різний матеріал)

Лабораторне заняття № 4

Тема: Можливості Microsoft Office Word у роботі вихователя.

Використання Word для написання та реагування наукових робіт

Завдання: «Зроби текст зручним для читання»

Файл, який містить методичні вказівки щодо роботи в Word, випадково зруйнувався. На щастя інформацію файлу вдалося врятувати, однак, параметри форматування були частково втрачені. Спробуйте відновити документ, виконуючи послідовно такі дії.

1. Завантажте файл
«Конспект_Частина_Форматування_Неформат».
2. Виконайте в одну дію автозаміну символів пробілів (6 пробілів) на знаки абзацу. Застосуйте для цього вкладку **Замінити** інструмента **Розширений пошук** (категорія **Редагування** в меню **Основне**); зверніть увагу на використання в діалоговому вікні кнопки **Спеціальний** символ.
3. Встановіть для всього тексту формат шрифту TimesNewRoman, 14 пт.
4. Використовуючи команду **Розриви** (категорія **Параметри сторінки** в меню **Макет**), забезпечте, щоб перша сторінка документу містила лише його назву.
5. Передбачте наявність номерів сторінок в нижньому колонтитулі по центру. Перша сторінка не нумерується.
6. Створіть три-рівневу структуру документа (розділи мають одинарну нумерацію, підрозділи – подвійну, пункти підрозділів – потрійну). Розташуйте назви розділів та підрозділів – по центру.
7. Сформууйте автозбираний зміст на другій сторінці документу.
8. Збережіть документ під назвою *«Конспект_Частина_Форматування»*.

9. Насолоджуйтесь виконаною Вами роботою та читанням відновленого документу!

Текст для опрацювання:

ЕЛЕМЕНТИ МАЙСТЕРНОГО ДОКУМЕНТОВЕДЕННЯ В WORD ЧАСТИНА 1. ФОРМАТУВАННЯ

1. Створення та збереження файлів у Word 1.1. Створення нового документа 1. У меню **Файл** оберіть команду **Створити**. 2. Якщо необхідно створити документ за допомогою шаблону, клацніть на відповідному значку шаблону. 1.2. Збереження файлів У разі, коли необхідно зберегти файл, набраний у Word, слід виконати команду меню **Файл – Зберегти** або **Зберегти як**. Команда **Зберегти** дозволяє файл записати під тим самим ім'ям, що й раніше. Якщо файл попередньо не названо, то на екрані розгорнеться діалогове вікно **Зберегти як**. Дати файлові інше ім'я, або записати його в іншу теку можна командою **Зберегти як**. Після цього відкриється діалогове вікно, в якому відображено назву поточної теки, текстове поле для введення імені файла, та поле для вибору типу файла. Microsoft Word дозволяє зберігати файли у різних форматах: документ Word, шаблон документа, тільки текст, web-сторінку, текст у форматі RTF та PDF та інших.

2. Робота з документом Word

2.1. Вставка іншого документу у відкритий 1. Встановіть курсор у місце, куди необхідно вставити інший документ. 2. У меню **Вставка** оберіть команду **Текст з файлу**. 3. Після виконання цієї команди відкриється діалогове вікно **Вставлення файла**. У текстовому полі **Ім'я файла** цього вікна введіть ім'я файла, текст якого необхідно вставити.

2.2. Зв'язок документів 1. Якщо необхідно вставити фрагмент з іншого документа зі збереженням з ним зв'язку, виконайте команду **Об'єкт** меню **Вставка**. 2. Перейдіть на вкладку **Створення з файлу**, вкажіть назву файла, який буде включено до поточного документа та виставте прапорці в одному з пунктів **Зв'язок з файлом** або **У вигляді піктограми**. При виборі пункту **Зв'язок з файлом** буде відбуватися одночасне оновлення інформації в поточному документі відповідно до внесених змін в документі-джерелі.

2.3. Форматування документа 2.3.1. *Виділення в документі знаків, слів, фрагментів тексту, тексту в цілому* Виділення фрагменту тексту буває необхідним під час таких операцій, як копіювання, переміщення, форматування, сортування, перевірка орфографії, зіставлення фрагментів тексту з одного файла в інший або у межах одного файла з одного місця на інше. Виділення тексту можна виконувати з використанням маніпулятора-миші. За допомогою клавіатури виділення відбувається таким чином. Виділити весь текст можна за допомогою клавіатури, натиснувши комбінацію клавіш [Ctrl + A] або [Ctrl+5 (на цифровій клавіатурі)]. Інший спосіб – зробити це через команди головного меню: **Редагування – Виділити все**. Фрагмент тексту можна виділити з допомогою клавіатури. Для цього слід установити курсор на початок (кінець) фрагмента тексту та,

натиснувши комбінацію клавіш [Shift] + <стрілка> (це може бути ←, →, ↑, ↓ або End, Home, PgUp чи PgDn), утримувати її доти, доки не буде виділено весь фрагмент. Комбінація клавіш [Ctrl+Shift+End] дозволяє виділити фрагмент від місця курсора до кінця документа, а [Ctrl+Shift+Home] – від місця курсора до початку документа.

2.3.2. Форматування сторінки

Перш ніж встановити параметри розташування тексту на сторінці, необхідно визначитися з форматом самої сторінки. Зазвичай, використовують сторінки формату А4 (у вертикальному чи горизонтальному – альбомному розташуванні) та формату А5. У разі, коли це дозволяють можливості друкарського пристрою, використовують формат А3. Для того, щоб задати необхідний формат сторінки, слід обрати у меню **Макет** категорію команд

Параметри сторінки: Закладка **Розмір**. На закладці **Розмір** обирають потрібний формат сторінки у списку **Закладка Орієнтація**. На закладці **Орієнтація** обирають альбомну або книжкову орієнтацію сторінки. **Закладка Поля** дозволяє задати розміри незаповнених полів на сторінці, а також межі розташування верхнього та нижнього колонтитулів. В пункті **Настроювані поля** можна встановити власний стандарт формату та вибрати режим його використання: для всього документу, для виділеного фрагменту чи для поточного розділу. **Закладка Стовпці** надає можливість розташувати текст в кілька колонок. **Закладку Розриви** використовують для створення в документі нових аркушів, розділів, колонок.

2.3.3. Шрифт та його параметри

Для того, щоб відформатувати текст згідно з розміром та видом шрифту, способу написання літер, слід активувати пункт **Шрифт** меню **Основне** або в контекстному меню. **Закладка Шрифт** у трьох відповідних вікнах дає можливість вибрати гарнітуру шрифту, його розмір та спосіб написання (звичайне, курсивне, напівмасне, напівмасне курсивне). У полі **Підкреслення** передбачені варіанти підкреслювання виділеного фрагмента. Коли необхідно задати верхній або нижній індекси написання літер чи слів (наприклад, при написанні формул), написання ряду слів великими літерами (наприклад, при оформленні назв розділів чи статей) тощо, можна використати спеціальні ефекти, які пропонуються на цій же закладці. Для цього достатньо активізувати прапорці напроти відповідних установок. **Закладка Додатково** надає можливість встановити міжсимвольний інтервал та масштаб літер. У будь-який момент роботи діалогу **Шрифт** залишається відкритим вікно **Попередній перегляд**, у якому можна побачити результат форматування ще до того, як ви натиснете клавішу **Ок**.

2.3.4.

Форматування абзаців Для визначення розташування абзаців на сторінці (посередині, зліва чи справа, чи з заповнюванням рядків від початку до кінця), відступів до чи після абзаців (для виокремлення їх з усього тексту), визначення інтервалів між рядками абзаців тощо, можна скористатися командою **Абзац** меню **Основне**. Діалогове вікно **Абзац** містить дві закладки: **Відступи та інтервали** та **Розташування на сторінці**. **Закладка Відступи та інтервали** пропонує вибрати режим вирівнювання тексту в абзаці, міжрядковий та міжабзацний інтервал, встановити відступи початку абзацу тощо.

Закладка **Розташування на сторінці** дозволяє, за умови необхідності, встановити правила структурування абзаців під час розбиття тексту на сторінки. Для цього необхідно активізувати прапорці навпроти необхідних установок (наприклад, заборонити розривати та відривати абзац від попереднього, відмінити автоматичне перенесення слів тощо). 2.3.5.

Автоформатування з автовиправленням При форматуванні певного документу Word редагує його за певним встановленим за умовчанням стандартом або шаблоном. За необхідності можна змінити параметри автоматичного форматування. Для цього в меню **Файл** слід обрати **Параметри** та в категорії **Правопис** натиснути кнопку **Параметри автовиправлення**. Така потреба може виникнути і у разі, коли вам доводиться виконувати одну й ту саму операцію кілька разів під час вводу інформації (наприклад, для економії часу при введенні документа можна увімкнути установку щодо автоматичного редагування першої літери у реченні з маленької на прописну). Для цього в діалоговому вікні **Параметри автовиправлення** застосовуються такі закладки: **Автовиправлення**, **Автоформат**, **АВТОВведення математичних символів**, **Автоформат під час введення тексту**, **Дії**. Закладка **Автоформат під час введення тексту** дає можливість контролювати та автоматично виправляти, за допомогою активізації прапорців напроти відповідних установок, помилково набрані знаки, літери і, навіть, окремі слова. Закладка **Автовиправлення**. Завдяки установкам, активованим на цій закладці, вже у процесі набору тексту або таблиць можна уникати зайвих помилок. Наприклад, для того, щоб після знаків коми, крапки, крапки з комою або двокрапки не натискати кожного разу клавішу прогалини, у полі **Замінити текст під час введення** цієї закладки можна набрати потрібний знак пунктуації, а у полі **Замінити на** – знак пунктуації+пробіл. Закладка **Автоформат** дозволяє задати межі автоматичного форматування тексту.

2.4. Списки: створення та форматування У разі, коли текст містить один чи кілька списків, виникає потреба структурного розташування їх елементів. Створити такий список можна вручну, звичайним послідовним набором тексту, натискаючи в кінці кожного елементу списку клавішу [Enter]. Для економії часу Word дозволяє використати автоматичне форматування списків. Категорія **Абзац** меню **Основне** дозволяє встановлювати параметри для таких списків та містить три закладки: **Маркери**, **Нумерація**, **Багаторівневий список**. Закладка **Маркери** дозволяє обрати позначки для виділення елементів списку. У випадку, коли запропоновані маркери не влаштовують користувача, можна, натиснувши кнопку **Визначити новий маркер**, вибрати іншу позначку для елементів списку та встановити потрібні для цього параметри. Закладка **Нумерація** дає можливість встановити відповідні види нумерації елементів списку. Закладка **Багаторівневий список** подібна до попередньої, але додатково пропонує нумерацію за певними рівнями структури списку.

2.5. Вставка номерів сторінок У редакторі Microsoft Word передбачена операція вставки номерів сторінок у документах. Для цього виділіть текст або фрагмент тексту. У пункті меню **Вставлення** оберіть команду **Номер сторінки**. На екрані відкриється вікно

параметрів нумерації сторінок, наприклад, відносно початку чи кінця сторінки та відносно центру, лівого або правого країв сторінки. У разі, коли на першій сторінці документа не треба проставляти номер сторінки, зніміть прапорець у пункті **Інші для першої сторінки**.

Всі номери сторінок створюються в межах колонтитулів як експрес-поля. Для редагування створених номерів сторінок потрібно увійти в режим **Конструктора колонтитулів**.

2.6. Розриви сторінок та розділів 2.6.1. Вставка

позначок розривів сторінок та розділів

Інколи комп'ютерний документ може містити сторінки різного формату та, відповідно, і тексти, схеми, графіки та малюнки, параметри формату яких не відповідають формату інших сторінок документа. У цьому випадку, перш ніж запустити процедуру виставлення номерів сторінок, варто виставити позначки початку однієї сторінки та кінця іншої.

Клацніть лівою клавішою миші у місці, з якого починатиметься розрив розділу. Оберіть команду **Розриви** категорії **Параметри сторінок** у меню **Макет**. На екрані відкриється список параметрів для формування розривів сторінок та розділів відповідно з поточної або наступної сторінки. Після позначки розриву, виставленої на поточній сторінці, формат попередніх розділів для наступного розділу не буде обов'язковим. Іншими словами, кожний розділ відтепер відповідатиме своїм параметрам форматування.

2.6.2. Видалення позначок розривів сторінок

Побачити позначки розривів розділів, сторінок, абзаців, табуляцій, пробілів тощо можна, скориставшись клавішою контекстного меню **Недруковані символи** ¶. Після цього виділіть позначки розривів сторінок та натисніть клавішу [Del].

Увага! Після видалення позначок розривів розділів або сторінок автоматично втрачається форматування окремих розділів, оскільки вони стають частиною єдиного тексту.

2.6.3. Як розставити номери сторінок для окремих розділів

Після того, як позначки розривів виставлено, клацніть на початку розділу, для якого буде виконано нумерацію, знову оберіть пункт **Номер сторінки** або **Колонтитул** меню **Вставлення**, та зазначте потрібний формат для процедури нумерації. Така операція автоматично буде проведена з усіма сторінками поточного розділу.

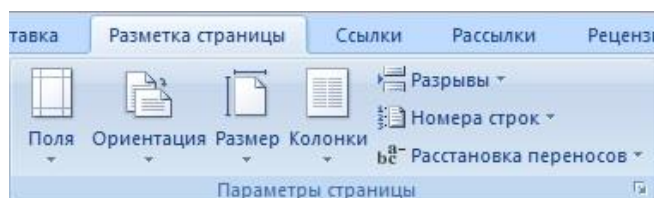
Лабораторне заняття № 5

Тема: Основні вимоги до заняття дітей з комп'ютером (підготовка макету для стенда)

Завдання для підготовки до лабораторної роботи: Підготувати вимоги до організації заняття дітей старшого дошкільного віку з комп'ютером.

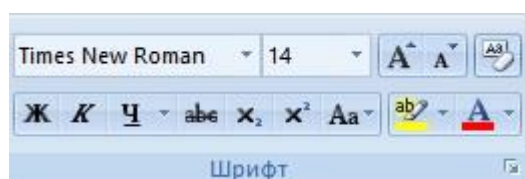
Послідовність виконання лабораторної роботи

1. Відкрити текстовий редактор Microsoft Word.
2. Набрати текст підготовлених вимог до роботи з дітьми дошкільного віку з комп'ютером.
3. Підібрати розмір полів для тексту



Блок (для Microsoft Word 2007/2010);
або команди «Файл→Параметры страницы» (для Microsoft Word 2003)

4. Змінити вигляд шрифту набраних вимог, користуючись командами «Шрифт», використовуючи різні варіанти розміру, формату та кольору тексту, висоти букв



Блок (для Microsoft Word 2007/2010);
або команди «Формат→Шрифт» (для Microsoft Word 2003)

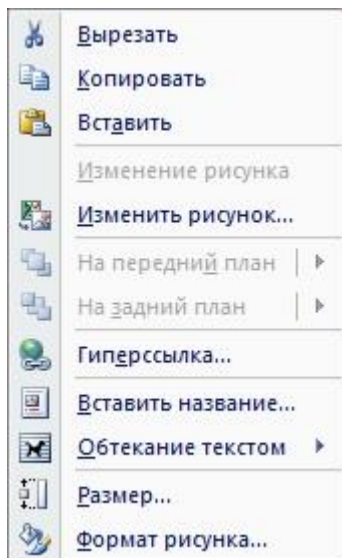
5. Вирівняти текст, змінити його положення на сторінці



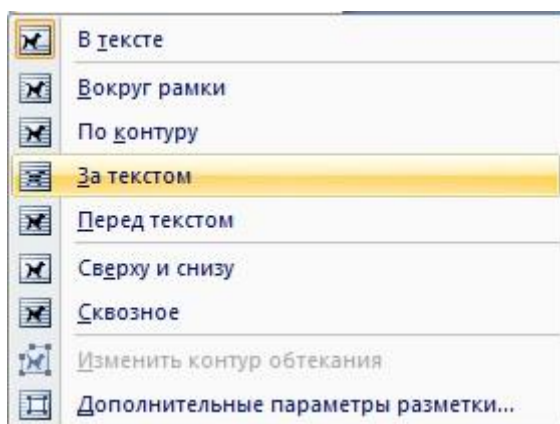
Блок (для Microsoft Word 2007/2010);
або команди «Формат→Абзац» (для Microsoft Word 2003)

6. Встановити фон для майбутнього стенда (віднайти необхідний малюнок в мережі Інтернет)

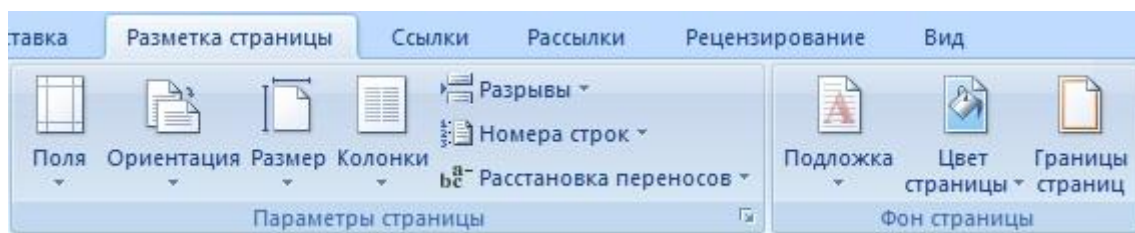
- Виконати команду «Вставка→Рисунок→Вибрати малюнок та натиснути Вставити»;
- Натиснувши правою клавiшею мишки по полю малюнка обрати у меню



«Обтекание текстом», далі «За текстом»



7. Обрати рамочку для макету стенда, натиснувши кнопку «Границы страниц» на Блоці «Разметка старницы» (для Microsoft Word 2007/2010);



Або команди «Формат→Границы и заливка» (для Microsoft Word 2003).

8. Зберегти розроблений макет з назвою «Вимоги_Прiзвище». Зразок:

ОСНОВНІ ВИМОГИ ДО ОРГАНІЗАЦІЇ ЗАНЯТЬ З КОМП'ЮТЕРОМ В ЗДО:

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



Заняття з комп'ютером в ДНЗ проводяться з дітьми старше 5р.;

- максимальна одноразова тривалість роботи на комп'ютері складає:
- для дітей 6 років I-II групи здоров'я 15 хвилин на день;
- для дітей III групи здоров'я – 10 хвилин на день;
- для дітей 5 років I-II групи здоров'я – 10 хвилин на день;
- для дітей 5 років III групи здоров'я – 7 хвилин на день;
- для дітей 5 – 6 років, що відносяться до групи ризику по зору – відповідно 10 і 7 хвилин на день;
- заняття дітей з комп'ютером організуються 2 рази на тиждень. Максимальна кратність роботи впродовж тижня для дітей 5 і 6 років – 3 рази;
- дні тижня, в які можна працювати з комп'ютером: вівторок, середа, четвер – оптимальні, понеділок – можливо, п'ятниця – не рекомендується;
- рекомендований час дня для занять: перша половина дня – оптимальний, друга половина дня – допустимо;
- занятті – середина заняття, між ввідною (підготовчою) і заключною частинами;
- стиль поведінки педагога: небажане емоційне збудження дітей;
- під час роботи дітей дошкільного віку обов'язковою є профілактика загальної втоми і зорового втомлення. Гімнастику для очей, тривалістю 1,5 – 2 хв. потрібно проводити зразу ж після роботи на комп'ютері;
- після кожного заняття приміщення провітрюється.



Лабораторне заняття № 6

Тема: Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти. Побудова таблиць в Excel та використання «функцій»

Завдання:

1. Набрати запропоновану таблицю, користуючись редактором Microsoft Office Excel;

№ п/п	Кількість дітей, які брали участь в індивідуальних бесідах	Хочуть відвідувати ЗДО	Відають перевагу перебуванню вдома	З любов'ю ставляться до вихователя	Хочуть бути вихователями	
1	2	3	4	5	6	
1.	100 п'ятого року життя	30	70	40	5	
2.	100 шостого року життя	40	60	55	10	
3.	Разом: 200 дітей					Сума
3.	%					Відсотковий склад

2. Користуючись можливостями функцій у Excel обрахувати загальну кількість дітей за ознаками (функція Суми) та відсоткову частину по відношенню до загальної кількості дітей (функцію внести вручну).

3. Зберегти файл під своїм прізвищем.
4. Додати до завдання і натиснути «Здати».

Лабораторне заняття № 7

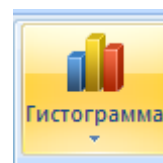
Тема: Використання Microsoft Office Excel в інформаційному просторі закладу дошкільної освіти. Побудова гістограм в Excel

Завдання:

1. Відтворити таблицю за допомогою редактора Excel;

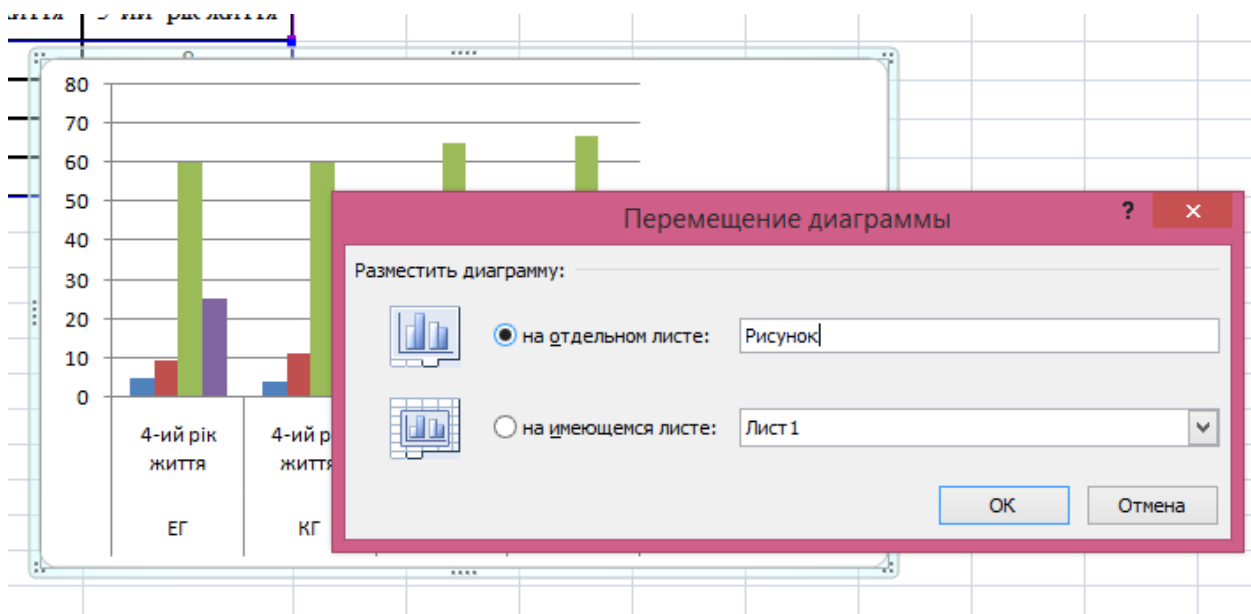
Рівні	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ
	4-ий рік життя	4-ий рік життя	5-ий рік життя	5-ий рік життя
Високий рівень	5	4	7	8
Достатній рівень	9,4	11,3	11	10
Середній рівень	60,3	60	65	67
Низький рівень	25,3	24,7	17	15

2. На основі даних таблиці побудувати гістограму:



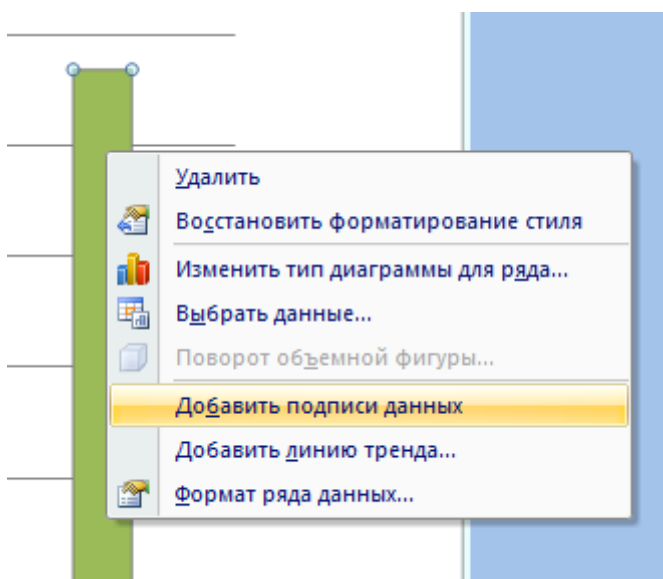
Виділити таблицю → Вкладка «Вставка» →

3. Розмістити гістограму на окремому аркуші, перейменувати аркуш на «Рисунок»:



4. Додати значення даних на гистограмі:

Натиснути правою клавішею мишки по стовпцю, який потрібно підписати та обрати «Додати підписи даних»



5. Змінити кольори стовпців гистограми:

6. Зберегти файл під своїм прізвищем;

7. Додати власний файл в завдання та натиснути «Здати».

Лабораторне заняття № 8

Тема: Використання мультимедійних презентацій у роботі вихователя

Завдання:

Підготувати презентацію за допомогою редактора Microsoft Office Power Point про шкідливий вплив комп'ютера на організм та особистість дитини дошкільного віку.

Пам'ятка: ЕТАПИ ТА ВИМОГИ ДО РОЗРОБЛЕННЯ НАВЧАЛЬНИХ ПРЕЗЕНТАЦІЙ

Презентації є одним із доступних і найпопулярніших електронних ресурсів. Їх використовують, щоб візуалізувати навчальний матеріал. Але при використанні презентацій потрібно дотримуватися низки принципів побудови та оформлення. Вони зумовлені особливостями того, як людина сприймає інформацію з екрана. Нижче ми зібрали основні правила, яких варто дотримуватися під час створення навчальних презентацій.

Етапи створення навчальної презентації:

1. Планування:

- визначення мети;
- формування структури й логіки подачі матеріалів;
- збирання інформації;
- визначення основної ідеї презентації;
- створення структури;
- перевірка логіки подачі матеріалів.

2. Розроблення:

- структурування навчального матеріалу;
- складання сценарію презентації;
- підготовка медіафрагментів (аудіо, відео, анімація, текст);
- визначення кольору або дизайну слайдів і самої презентації;

- створення слайдів;
- робота над відповідністю текстової та графічної інформації змістові презентації;

- розроблення титульного слайда;
- налаштування анімацій.

3. Перевірка презентації:

- перевірка, чи працюють усі елементи презентації;
- редагування створеної презентації (відпрацювання хронометражу, виправлення помилок, перевірка всіх гіперпосилань тощо).

1. Визначаємо ідею презентації

Основа будь-якої презентації – її мета.

Тому розпочати створення презентації слід не з титульного слайда чи вибору програми для оформлення, а саме з прописування ідеї, яку б ви хотіли донести до цільової аудиторії.

Як визначити ідею презентації? Занотуйте відповіді на запитання:

→ В чому суть вашої промови?

→ Які ідеї та думки ви прагнете донести до слухачів?

→ Що ваша аудиторія має запам'ятати, коли з'явиться останній слайд «Дякую за увагу»?

→ Чому вони повинні дослухати ваш виступ до кінця?

Ідею варто презентувати за цим принципом, поступово її розбудовуючи.

2. Структуруємо контент майбутньої презентації

Формуючи та структуруючи контент, застосуйте 3 головні правила золотого промовця від Саймона Сінека: «Що?», «Чому?» та «Як?».

Найкраще цю комбінацію використати так:

почніть із «Чому?» та «Заради чого?», а потім перейдіть до «Що?» та «Як?».

Сформууйте 3 — 4 ключові думки, на основі яких ви вибудуєте свою презентацію.

3. Малюємо сториборд

Так називається заготовка ваших майбутніх слайдів. Сториборд потрібен, щоб змалювати майбутні слайди — чорновий варіант презентації. Навіть якщо ви не вмієте малювати, ця вправа допоможе скласти план презентації як частинки пазлів.

- Візьміть аркуш паперу та кольорові маркери.
- Пропрацюйте ключові ідеї презентації.
- Запишіть кожну з них у середині кола.
- Далі за принципом сонечка змалюйте або ж пропишіть усе, що підсилить ваші думки.
- Зберіть факти, цифри, інфографіки, ознайомтеся з останніми дослідженнями.

4. Обираємо сервіс, де будемо створювати презентацію

Одні з найпопулярніших альтернатив PowerPoint — Prezi, Keynote та Google Slides. Для відео-презентацій використовуйте PowToon, Moovly, Vyond, Plotagon.

5. Створюємо дизайн презентації

Оберіть кольорову палітру та шрифт, який ви будете використовувати у презентації.

Зверніть увагу на такі шрифти: Arial, Tahoma, Verdana. З нейтральних шрифтів кирилиці застосовуйте: Open Sans, PT Sans, Roboto, Ubuntu, Cuprum.

Пам'ятайте, що у всій презентації має бути не більше 5 кольорів та до 3 різних шрифтів.

При оформленні слайда заливка фону, літер і ліній має бути переважно в спокійних і теплих тонах. Це не викликатиме роздратування і стомлення

очей. Фрагменти, на які аудиторії треба звернути особливу увагу, можна виділити яскравішим кольором. На одному слайді рекомендують використовувати не більше 3 кольорів: один — для фону, один — для заголовка, ще інший – для тексту. Для фону та тексту потрібно використовувати контрастні кольори. Оптимальні поєднання кольору шрифту і фону: білий на темно-синьому, чорний на білому, жовтий на синьому. У доборі кольорів вам допоможуть такі сервіси як Adobe Color CC та Color lovers. Окрему кольорову палітру можна створити за допомогою генератора кольорів. А почерпнути цікаві ідеї про оформлення слайдів можна на сайтах Behance і Pinterest.

6. Застосовуємо візуальні ефекти

→ Визначившись із стилем презентації та основним контентом, використовуйте візуальні ефекти для розміщення тексту та картинок на слайдах.

→ Однак пам'ятайте, що на кожному слайді розміщують не більше 3 – 5 об'єктів.

→ Щоб об'єднати два слайди в один застосовують «ефект злиття».

→ Коли потрібно розмістити цитату або декілька картинок на слайді — «ефект мультівікон».

→ «Ефект лінзи» застосовують, коли з-поміж багатьох характеристик, виокремлюють кілька найважливіших.

7. Напрацьовуємо власний стиль презентацій

Більшість відомих людей виводять свою ідеальну формулу створення презентацій.

Приміром, Гай Кавасакі у створенні презентації користується правилом «10/20/30», тобто 10 слайдів, 20 хвилин і 30-й розмір шрифту.

Стів Джобс був прихильником більш мінімалістичного стилю — градієнтний фон, великі зображення, мінімум тексту та елементів.

З часом ви сформуєте свій стиль презентацій.

Найпопулярніші помилки

- Не визначити ключову ідею та ціль презентації.
- Розміщати забагато тексту на слайдах.
- Вибирати замалий шрифт, забагато різних шрифтів або нечитабельні шрифти.
- Використовувати картинки поганої якості.
- Робити темний фон і розміщати темний текст на ньому.
- Використовувати понад 5 яскравих кольорів.
- Нехтувати правилами верстки, тобто використовувати різне форматування та інтервал.
- Залишати замало «повітря» на слайдах, коли картинки та текст розташовані близько одне до одного.
- Використовувати різні шаблони та стилі в одній презентації.
- Додавати забагато анімації. Приміром, різні переходи між слайдами.
- Дублювати текст на слайдах та у виступі.

Підсумуємо. Хороша презентація доповнює вашу розповідь, викликає емоцію та спонукає діяти. Дотримуйтесь основних вимог та яскравих вам презентацій!

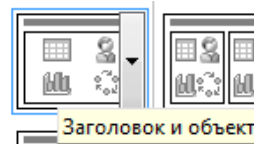
Лабораторне заняття № 9

Тема: Технологія створення інтерактивних дидактичних ігор у програмі Microsoft Power Point засобами перемикачів

Завдання для підготовки до лабораторної роботи: Підготувати набори малюнків для конструювання ігор.

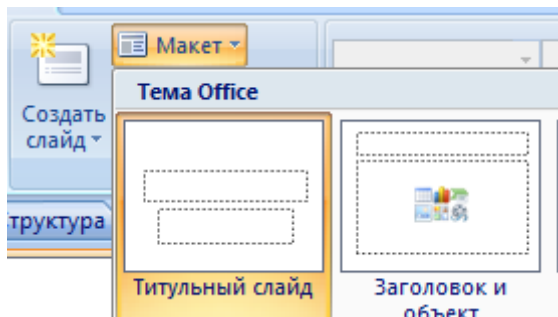
Послідовність виконання лабораторної роботи

1. Запустити програму Microsoft Power Point.
2. За допомогою команди Вид→Область задач на панелі, що з'явиться,

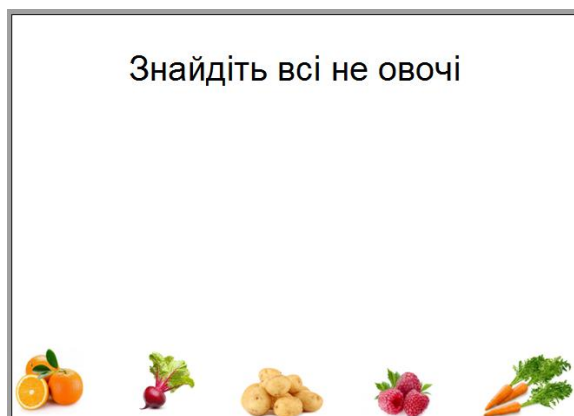


обрати необхідний вигляд слайду (Microsoft Power Point 2003)

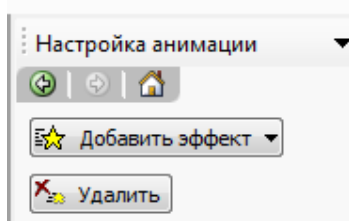
Або на вкладці «Основне» - створити слайд та обрати необхідний макет



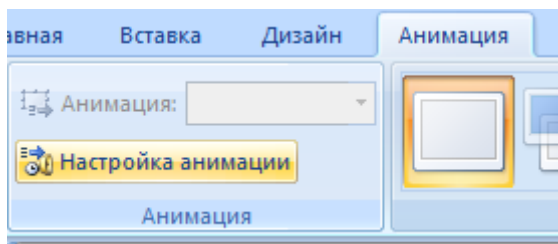
3. Завантажите з допомогою команди Вставка → Рисунок → З файлу та розташуйте на слайді малюнки за зразком



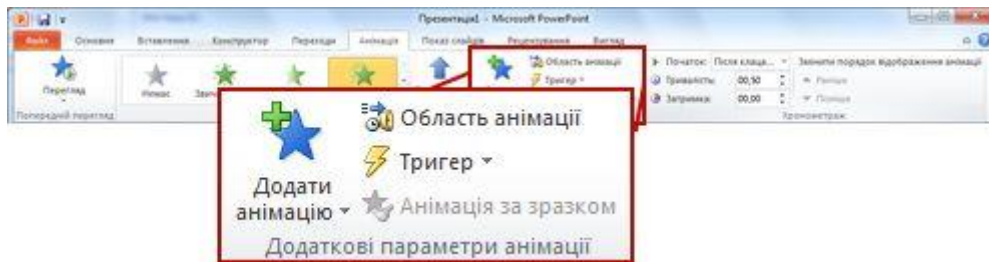
4. За допомогою команди Показ слайдів → Настроювання анімації запусить відповідну вкладку на панелі задач (Power Point 2003)



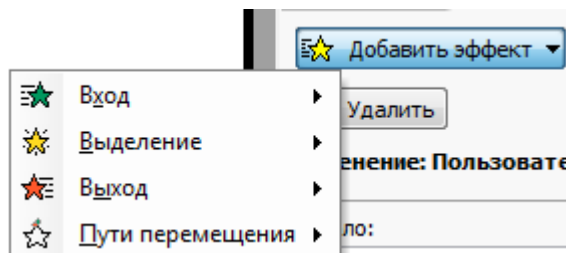
- Вкладка «Анімація» → Кнопка «Настроювання анімації» (Power Point 2007)



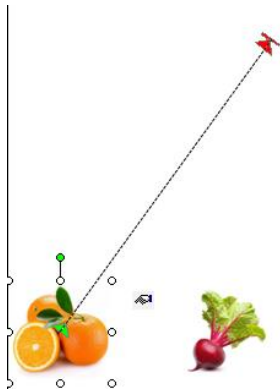
- Вкладка «Анімація» → Кнопка «Область анімації» (Power Point 2010+)



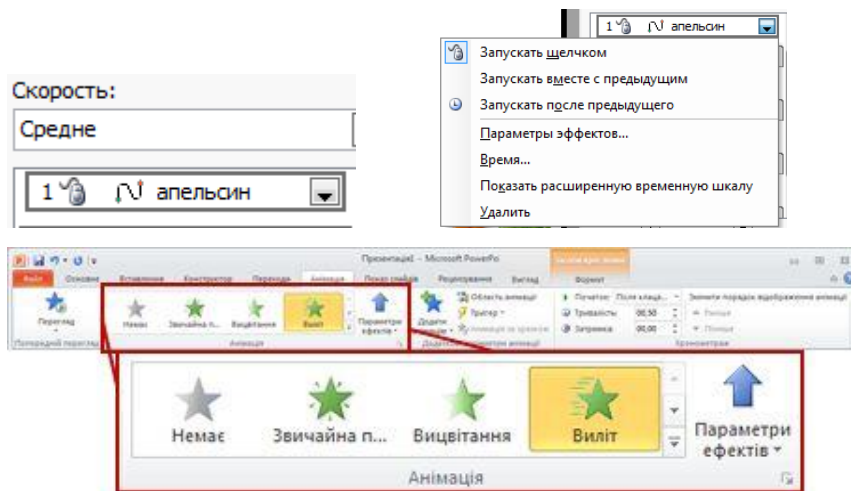
5. Ефект переміщення додаємо до картинок, які необхідно вибрати за певною ознакою, ефект збільшення чи виділення додаємо до картинок, які не підходять під встановлений критерій



6. Для того, щоб картинка перемістилась у центр слайду обираємо: Додати ефект → Шляхи переміщення → Намалювати шлях користувача → Обираємо необхідний варіант, малюємо траєкторію переміщення малюнка в центр

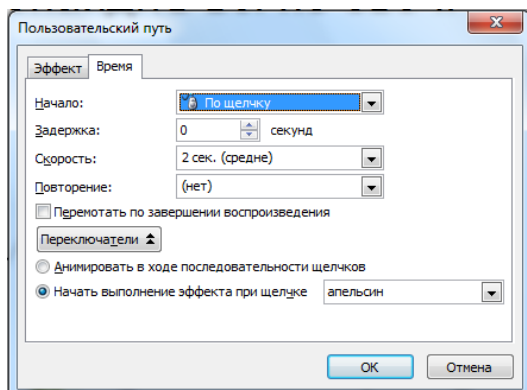


7. Для того, щоб картинка переміщувалась лише тоді, коли ми клацнемо по ній мишкою на панелі задач справа у випадяючому меню обираємо Параметри ефектів



(Power Point 2010+)

У вкладці «Час» натискаємо кнопку «Перемикачі» і обираємо «Почати виконання ефекту за натисканням миші» та вибираємо з випадяючого меню картинку, до якої застосовуємо ефект



8. Після того як до всіх малюнків будуть застосовані необхідні ефекти запускаємо «Показ слайдів»
9. Зберігаємо готову дидактичну гру під назвою «Прізвище_дидактична гра».
10. Створити дидактичні ігри за принципом гри «Не овочі» на 5 слайдах, використовуючи власні зображення.

Лабораторне заняття № 10

Тема: Конструювання розвивальних ігор для дітей старшого дошкільного віку у програмі Microsoft Power Point

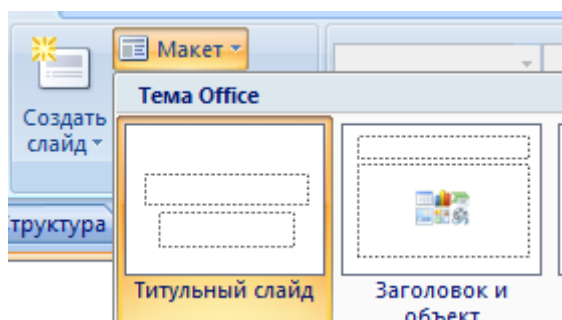
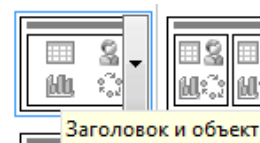
Завдання для підготовки до лабораторної роботи: Підготувати набори завдань та малюнків для конструювання ігор.

Послідовність виконання лабораторної роботи

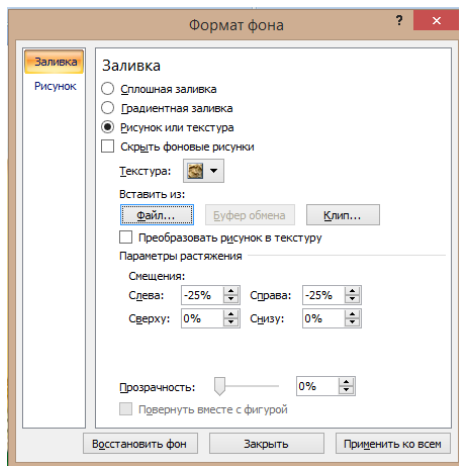
1. Запустити програму Microsoft Power Point.

За допомогою команди Вид → Область задач на панелі, що з'явиться, обрати необхідний вигляд слайду

Або на вкладці «Основне» - створити слайд та обрати необхідний макет



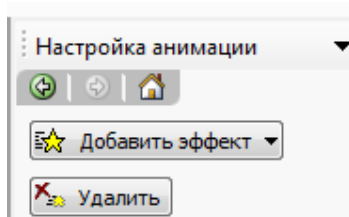
2. Створіть вступний слайд для початку роботи із завданням: «Що лишнє?». Попрацюйте над дизайном слайду. Для того щоб обрати фон необхідно натиснути правою клавiшею миші і з випадаючого меню вибрати «Формат фону». У вікні, що відкриється на вкладці «Заливка» поставити галочку напроти «Рисунок або текстура» та натискаємо кнопку «Файл», яка дає можливість обрати заздалегідь підготовлений фон для слайдів. Щоб вказаний фон був присутнім на всіх слайдах натискаємо кнопку «Застосувати до всіх слайдів»



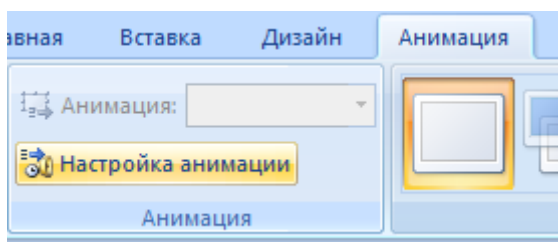
3. Для роботи над завданням створіть новий слайд необхідного вигляду, де розмістіть завантажені малюнки (Вставка → Рисунок → З файлу).



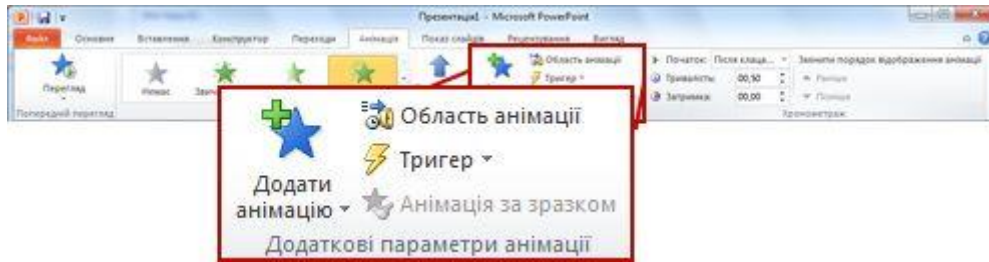
4. За допомогою команди Показ слайдів → Настроювання анімації запустіть відповідну вкладку на панелі задач (Power Point 2003)



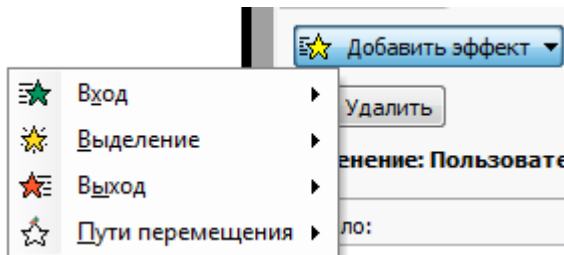
- Вкладка «Анімація» → Кнопка «Настроювання анімації» (Power Point 2007)



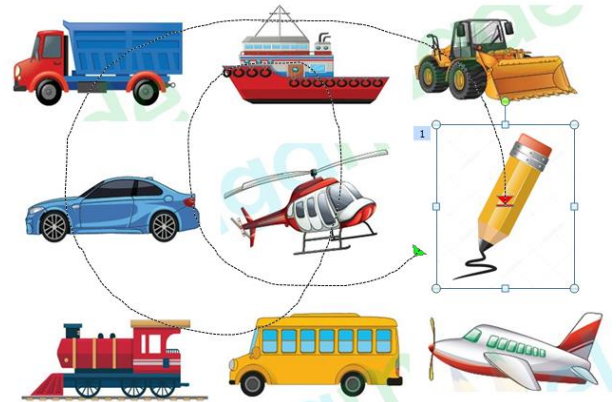
Вкладка «Анімація» → Кнопка «Область анімації» (Power Point 2010+)



5. До потрібних картинок додаємо необхідні ефекти:

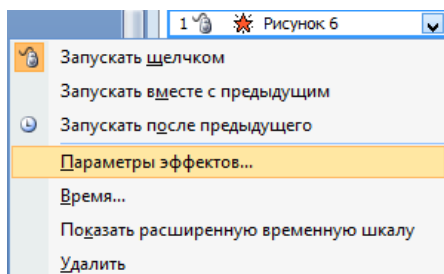


6. Для того, щоб картинка ефектно рухалась обираємо: Додати ефект → Шляхи переміщення → Намалювати шлях користувача → Обираємо необхідний варіант, малюємо траєкторію переміщення малюнка.

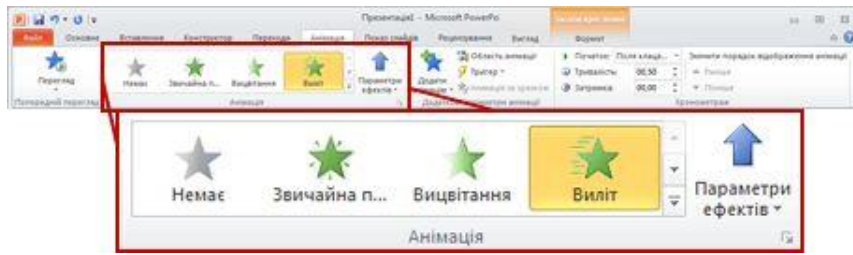


7. Для того, щоб картинка зникла зі слайду обираємо:

Додати ефект / анімацію → Вихід → Вицвітання (для ефектів виставляємо послідовність)

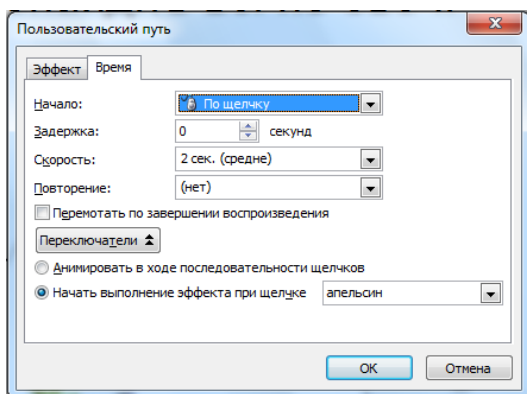


Для того, щоб картинка переміщалась і зникла лише тоді, коли ми клацнемо по ній, мишкою на панелі задач справа у випадяючому меню обираємо Параметри ефектів



(Power Point 2010+)

У вкладці «Час» натискаємо кнопку «Перемикачі» і обираємо «Почати виконання ефекту за кліком миші» та вибираємо з випадаючого меню картинку, до якої застосовуємо ефект



До решти малюнків застосовуємо ефект «Виділення → Обертання».

8. Після того як до всіх малюнків будуть застосовані необхідні ефекти запускаємо «Показ слайдів»

9. Зберігаємо готову дидактичну гру

під назвою «Прізвище_гра».

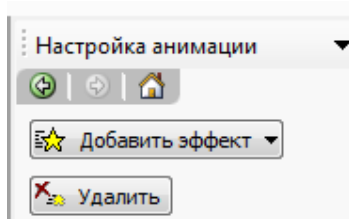
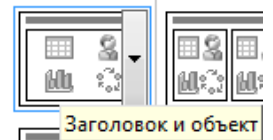
Лабораторне заняття № 11

Тема: Створення інтерактивного наочно-дидактичного матеріалу засобами Microsoft Power Point

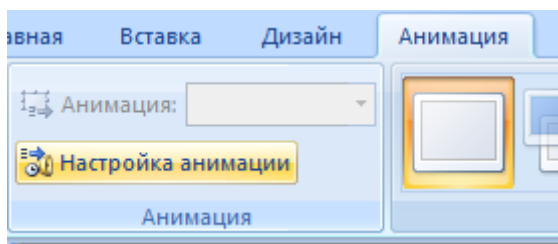
Завдання для підготовки до лабораторної роботи: Підготувати набори малюнків та загадок для конструювання ігор.

Послідовність виконання лабораторної роботи

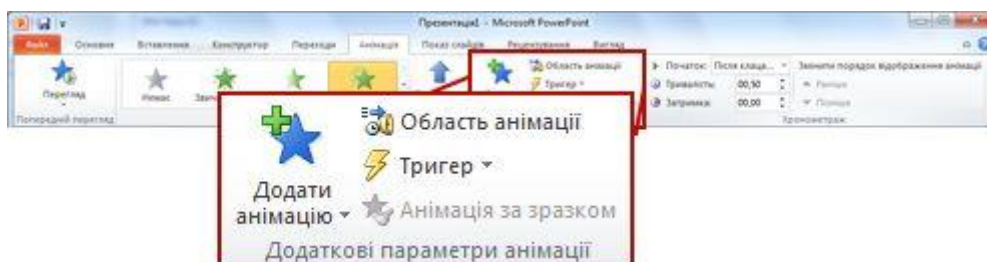
1. Запустити програму Microsoft Power Point.
2. За допомогою команди Показ слайдів → Настроювання анімації запустити відповідну вкладку на панелі задач (Power Point 2003)



Вкладка «Анімація» → Кнопка «Настроювання анімації» (Power Point 2007)

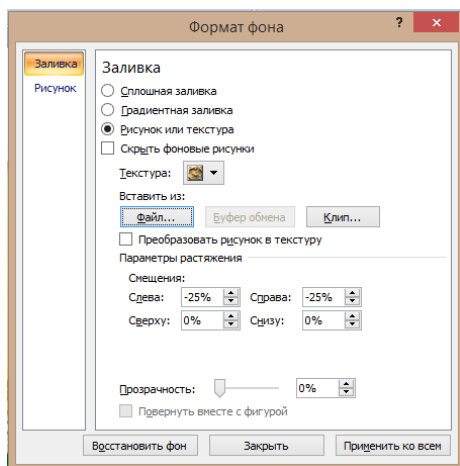


Вкладка «Анімація» → Кнопка «Область анімації» (Power Point 2010+)



3. Створіть вступний слайд для початку роботи із завданням:

«Відгадай загадку». Попрацюйте над дизайном слайду. Для того щоб обрати фон необхідно натиснути правою клавішою миші і з випадаючого меню вибрати «Формат фону». У вікні, що відкриється на вкладці «Заливка» поставити галочку напроти «Рисунок або текстура» та натискаємо кнопку «Файл», яка дає можливість обрати заздалегідь підготовлений фон для слайдів. Щоб вказаний фон був присутнім на всіх слайдах натискаємо кнопку «Застосувати до всіх файлів»



4. Для роботи над завданням створіть новий слайд необхідного вигляду, де розмістіть текст загадки.
5. Завантажте з допомогою команди Вставлення → Рисунок → З файлу та розташуйте на слайді малюнки за зразком (накладаючи один на інший).

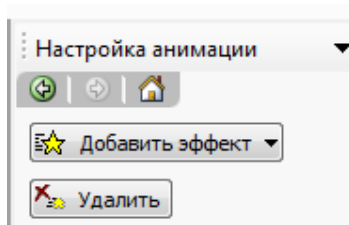
Гостроносий і малий,
Сірий, тихий і незлий.
Вдень ховається. Вночі
Йде шукать собі харчі.
Весь із тонких голочок.
Як він зветься?...



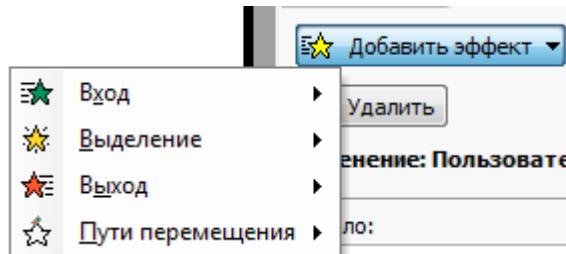
Гостроносий і малий,
Сірий, тихий і незлий.
Вдень ховається. Вночі
Йде шукать собі харчі.
Весь із тонких голочок.
Як він зветься?...



6. За допомогою команди Показ слайдов → Настроювання анімації запустіть відповідну вкладку на панелі задач

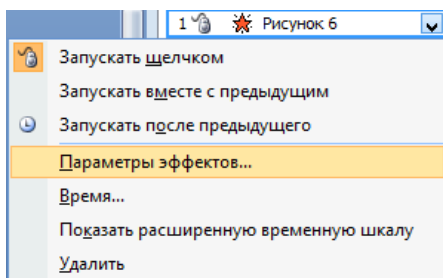
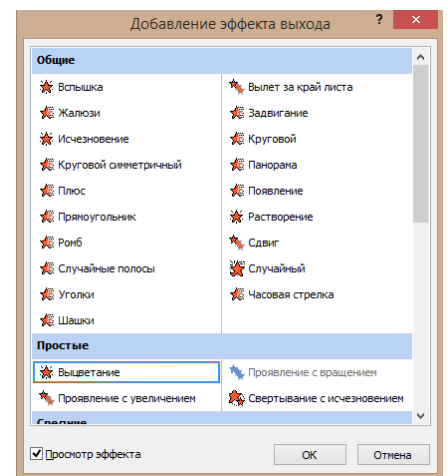


7. До потрібних картинок додаємо необхідні ефекти:

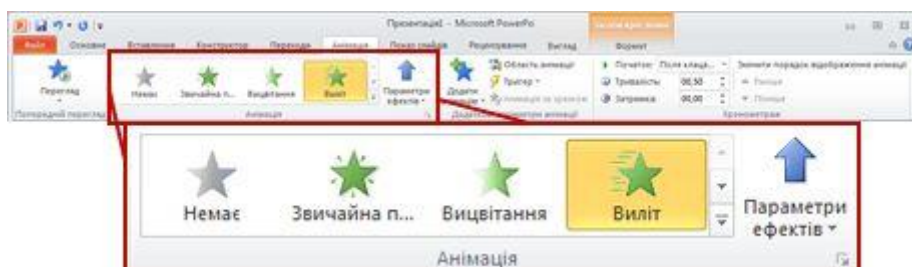


8. Для того, щоб картинка зникала зі слайду обираємо:

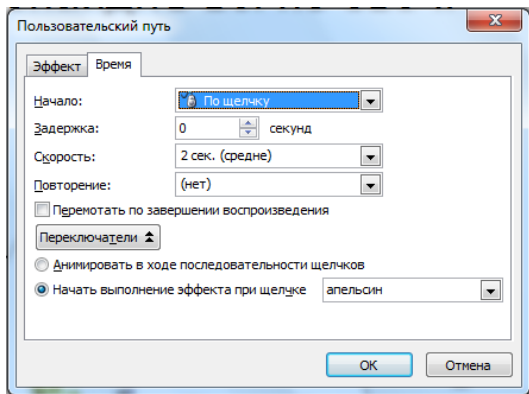
Добавить эффект / анимацию → Выход → Вицвітання



9. Для того, щоб картинка зникала лише тоді, коли ми клацнемо по ній, мишкою на панелі задач справа у випадяючому меню обираємо Параметри ефектів



У вкладці «Час» натискаємо кнопку «Перемикачі» і обираємо «Почати виконання ефекту за клацанням миші» та вибираємо з випадяючого меню картинку, до якої застосовуємо ефект



10. Після того як до всіх малюнків будуть застосовані необхідні ефекти запускаємо «Показ слайдів»

11. Зберігаємо готову дидактичну гру під назвою «Прізвище_загадки».

Лабораторне заняття № 12 (самостійне опрацювання)

Тема: Створення дидактичного матеріалу зі звуковими ефектами у програмі Microsoft Power Point

Завдання: У редакторі Microsoft Office Power Point створити дидактичну гру «Як говорять тварини».

Створений файл зберегти під власним прізвищем.

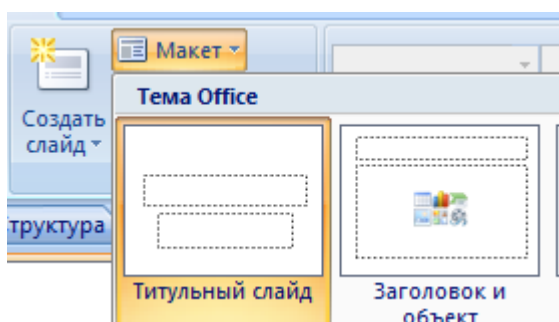
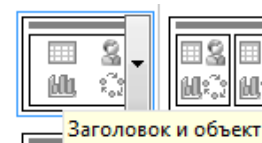
Прикріпити до завдання і натиснути «Здати»

Послідовність виконання лабораторної роботи

1. Запустити програму Microsoft Power Point.

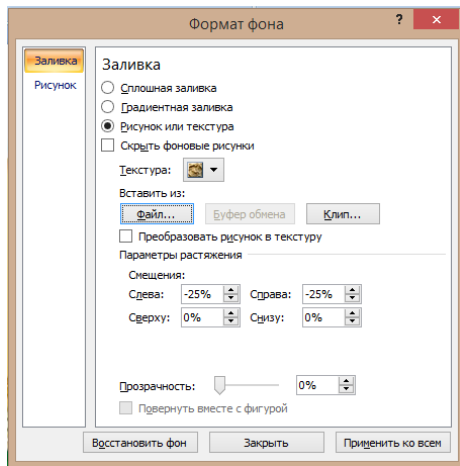
За допомогою команди Вид → Область задач на панелі, що з'явиться, обрати необхідний вигляд слайду

Або на вкладці «Основне» - створити слайд та обрати необхідний макет



2. Створіть вступний слайд для початку роботи із завданням:

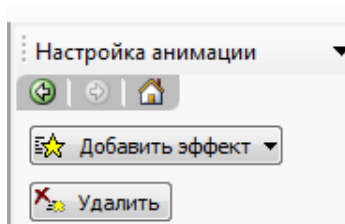
«Як говорять тварини». Попрацюйте над дизайном слайду. Для того щоб обрати фон необхідно натиснути правою клавшею миші і з випадаючого меню вибрати «Формат фону». У вікні, що відкриється на вкладці «Заливка» поставити галочку напроти «Рисунок або текстура» та натискаємо кнопку «Файл», яка дає можливість обрати заздалегідь підготовлений фон для слайдів. Щоб вказаний фон був присутнім на всіх слайдах натискаємо кнопку «Застосувати до всіх слайдів»



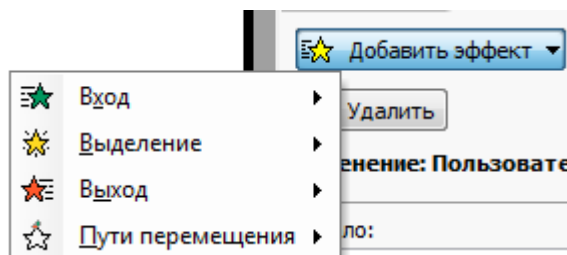
3. Далі за допомогою вкладки «Вставка» і кнопки «Рисунок» розміщуємо на слайді зображення тварин, заздалегідь підготовлені.



12. За допомогою команди Показ слайдов → Настроювання анімації запустить відповідну вкладку на панелі задач

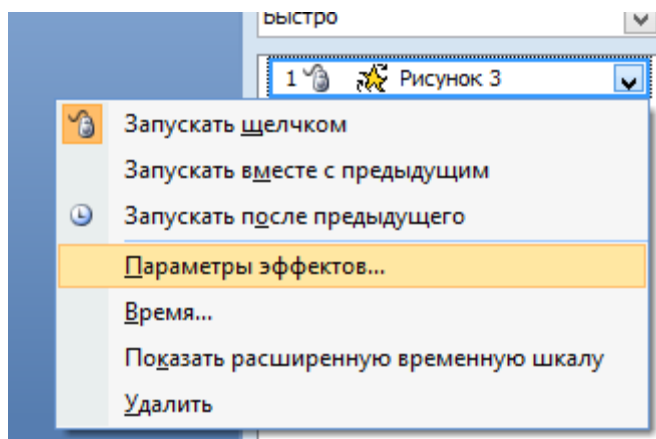


13. До потрібних картинок додаємо необхідні ефекти:



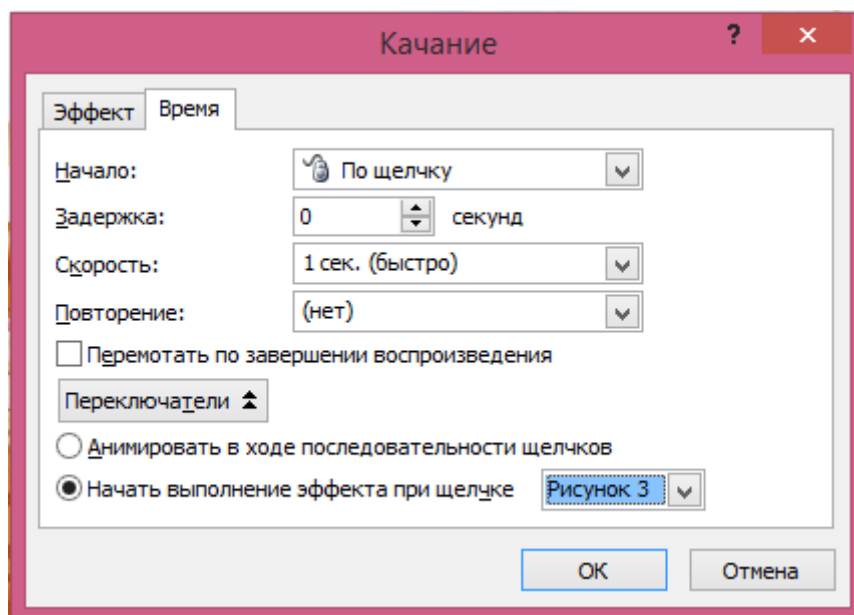
До зображень тварин доцільно буде додати ефект «Виділення».

4. Для того, щоб ефект виникав лише після натискання на зображення тварини призначаємо для цієї картинки перемикач. На панелі «Налаштування анімації» біля назви відповідного рисунку натискаємо стрілочку та викликаємо «Параметри ефектів».

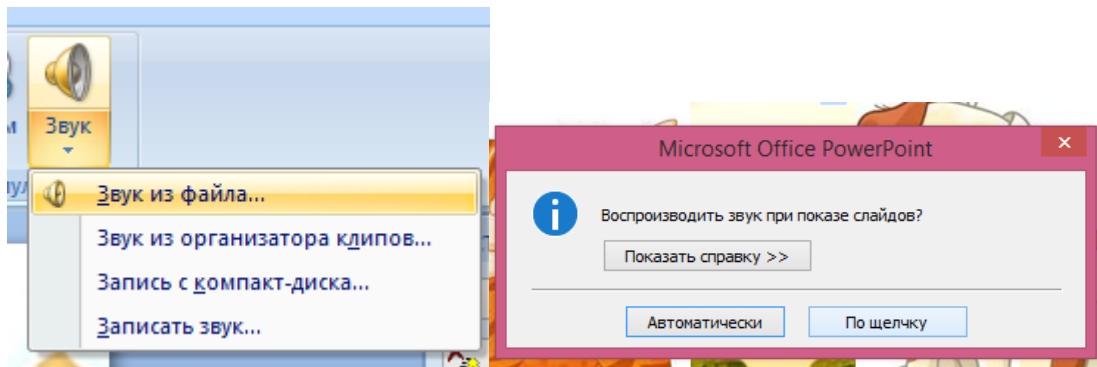


У вкладці «Час» обираємо Початок «По кліку», натискаємо кнопку «Параметри» у нижній частині вікна та ставимо галочку у полі «Почати виконання ефекту за

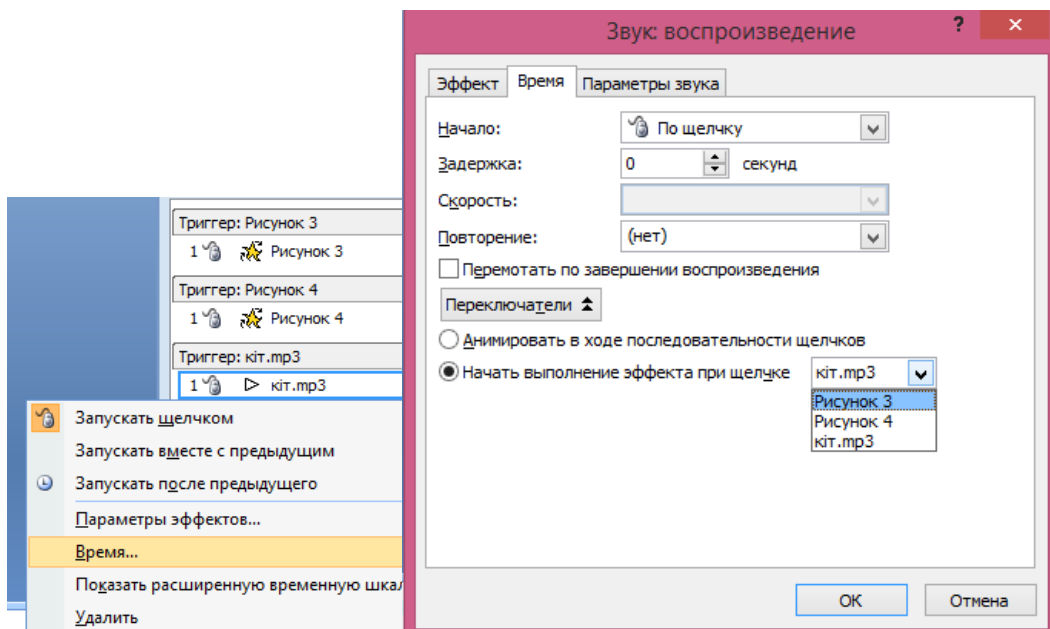
кліком», а в полі поряд обираємо відповідний малюнок.



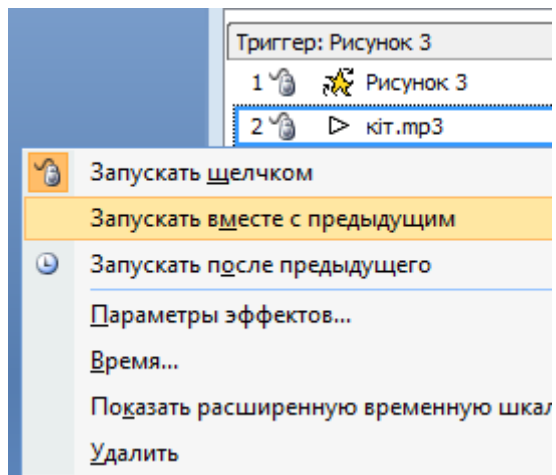
5. До зображень тварин на слайд додаємо відповідні звукозаписи (заздалегідь підготовлені або записані та збережені) за допомогою вкладки «Вставка». Відтворення звуку обрати «За кліком».



6. На панелі «Налаштування анімації» до тригера звукового ефекту також викликаємо «Параметри ефектів», або одразу обираємо параметри часу. Проте у вкладці перемикачів де необхідно обрати позицію «Почати виконання ефекту при кліці» у переліку об'єктів, які потрібно клікнути обираємо не звук нашої тваринки, а її зображення.



7. Ще раз повертаємось до панелі «Налаштування анімації», де у переліку тригерів знаходимо звукозапис та стрілочкою викликаємо меню параметрів ефектів з якого обираємо «Запускати разом з попереднім». Тоді звук відтворюватиметься після натискання мишкою на зображення тварини на слайді.



8. Зберігаємо створений дидактичний наочний матеріал (файл) під назвою «Як говорять тварини».

Лабораторне заняття № 13

Тема: Ментальні карти як інструмент для відображення процесу мислення і структурування інформації у візуальній формі

Завдання для підготовки до лабораторної роботи: Побудувати ментальну карту обраної теми з педагогіки дошкільної.

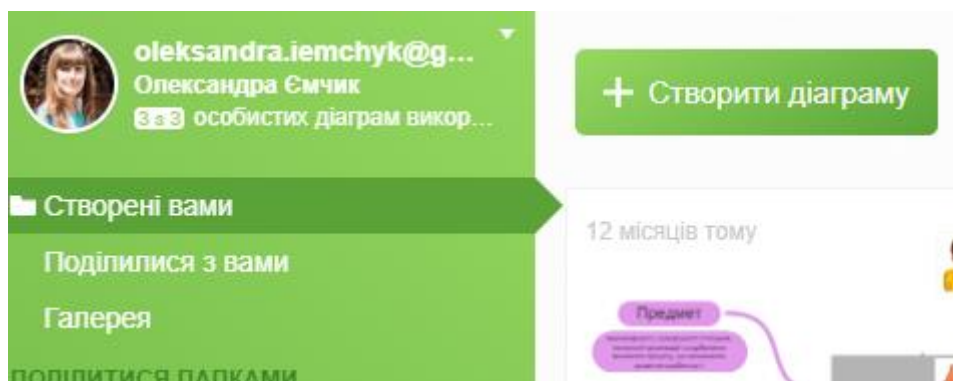
Послідовність виконання лабораторної роботи

1. Відкрити браузер Chrome
2. Перейти за посиланням **coggle.it**
3. Зареєструватись, натиснувши кнопку



та використовуючи один із запропонованих способів реєстрації.

4. Для створення мапи натиснути



5. Набрати центральний елемент майбутньої ментальної карти. Користуючись наявними інструментами змінити шрифт, додати малюнок (за потреби)

Натисніть, щоб редагувати заголовок

Назва діаграми

Це центр вашої діаграми та її назва. Ваші ідеї будуть розгалужуватися звідси!

Почніть з редагування – про що ваша діаграма?

Наближення, додавання текстових полів, скасування, та вставка скопійованих елементів здійснюється натисканням правою кнопкою миші по фоні.

Під час набору тексту

Новий елемент: **shift + return**

Новий дочірній об'єкт: **tab**

Перейти до батька: **shift + tab**

Форматування використовуйте тексту: [Маркування](#)

Ярлики

Видалити гілку: **ctrl + click** ✕

Вставити гілку: **shift + click** ↓

Перенести гілку: **shift + drag** ↓

Додати **зображення**: перетягнути

Масштаб: **ctrl** + коліщатко

Скасувати: **ctrl + Z**

Повернути: **ctrl + shift + Z**

Розмітка

ГЛІ полоти наближ

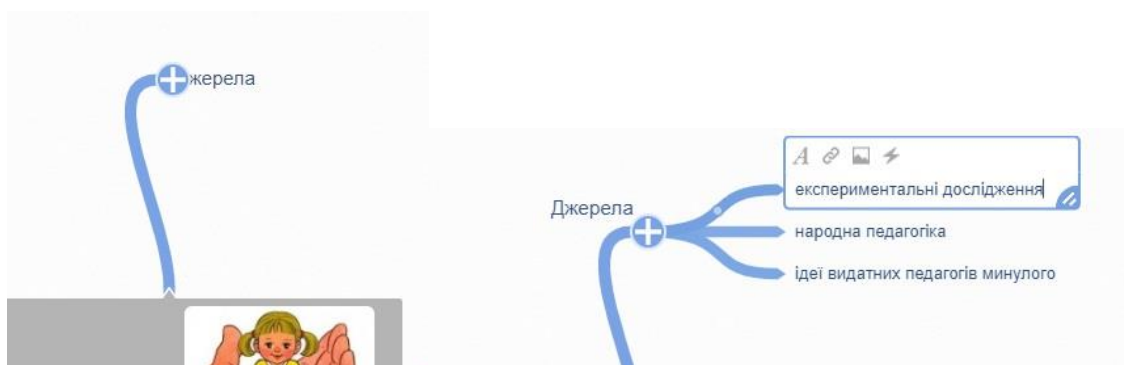
🔍 Допоможіть мені...



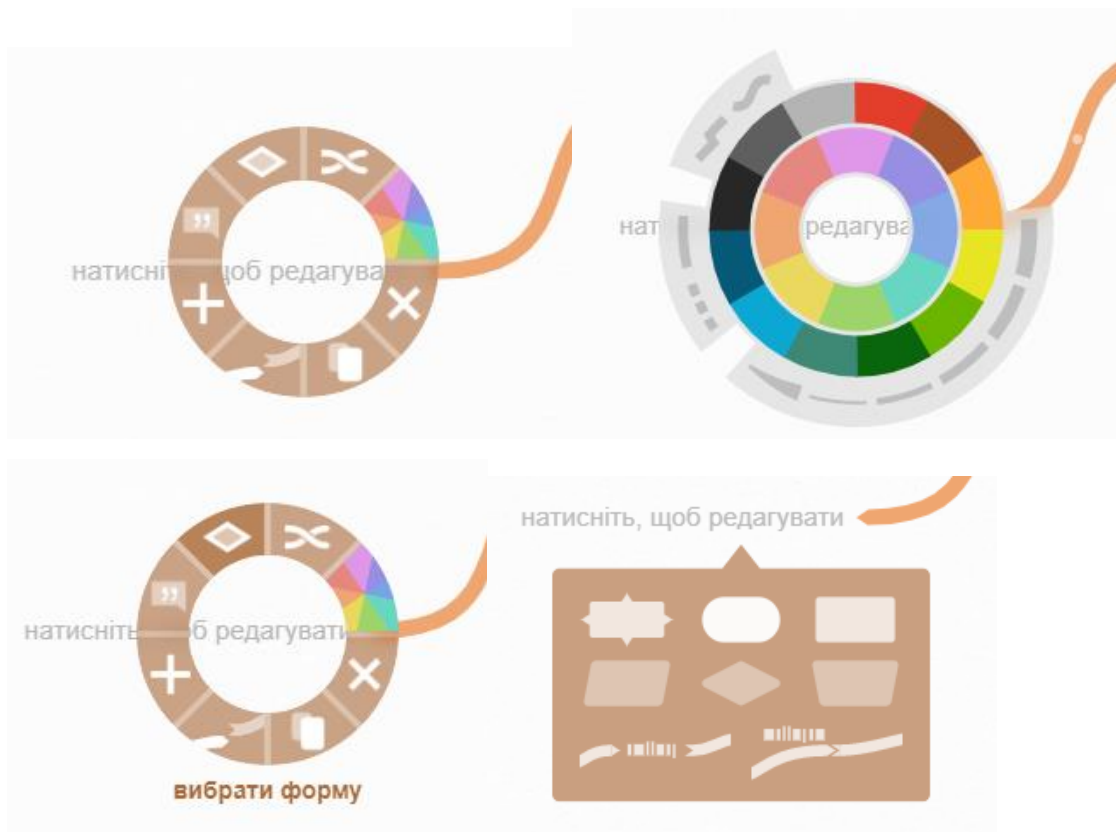
Обравши необхідний малюнок з допомогою кнопки «Відкрити», клацнути мишкою по вільному полю. Таким чином ми отримаємо один блок ментальної карти.



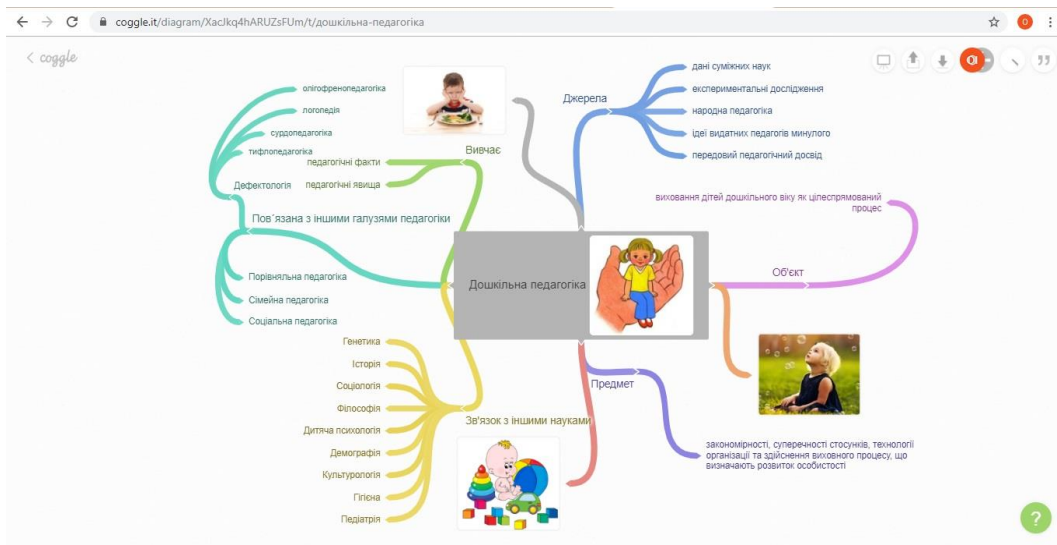
6. Для додавання похідного елемента натиснути «+» на блоці (елементів може бути декілька).



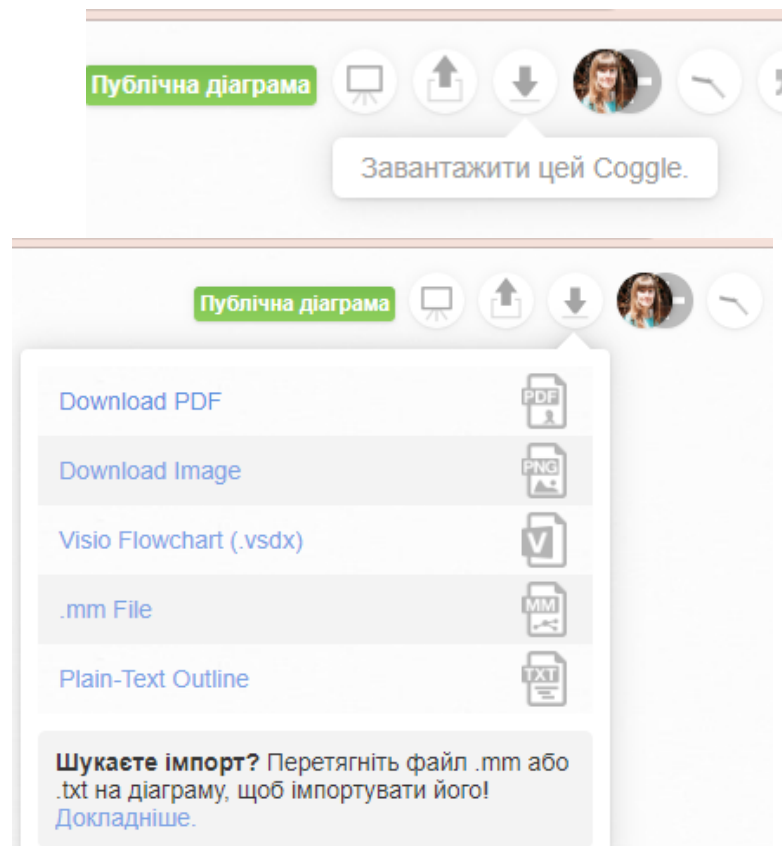
7. Для кожного блока чи гілки можна змінити колір та форму натиснувши на ньому правою клавішою мишки:



8. Додати необхідну кількість блоків і малюнків, оформивши повну майндмеп. Розподілити зручне, рівномірне розміщення усіх елементів ментальної карти за допомогою маніпуляцій миші.



9. Скачати завершену роботу, обравши необхідний формат (PDF)



10. Зберегти розроблений макет з назвою «Майндмеп_Прізвище».

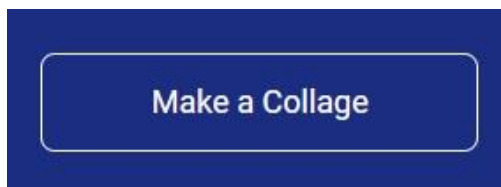
Лабораторне заняття № 14

Тема: Узагальнення індивідуальної, інтерактивної композиції для систематизації завдань у вигляді фотоколажу

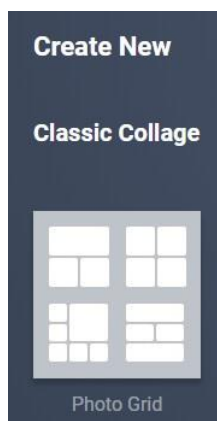
Завдання для підготовки до лабораторної роботи: Підготувати матеріал для узагальнення у візуальному вигляді, а саме фотоколажу.

Послідовність виконання лабораторної роботи

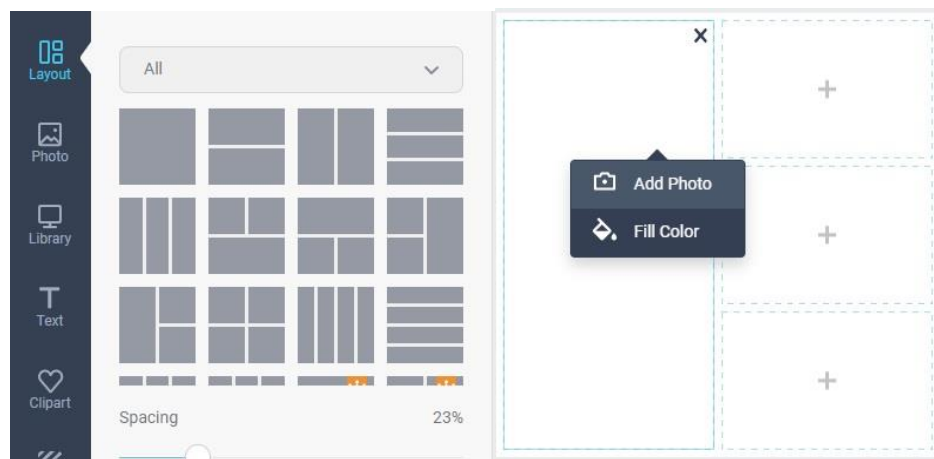
1. Підібрати фото на теми:
 - Результати практики у закладі дошкільної освіти;
 - Правила гігієни
 - Правила користування ІКТ;
 - Проведення заняття у ЗДО;
 - Організація розвивального середовища у ЗДО.
2. Перейти за посиланням <https://www.fotojet.com/>
3. Для роботи над колажем натиснути



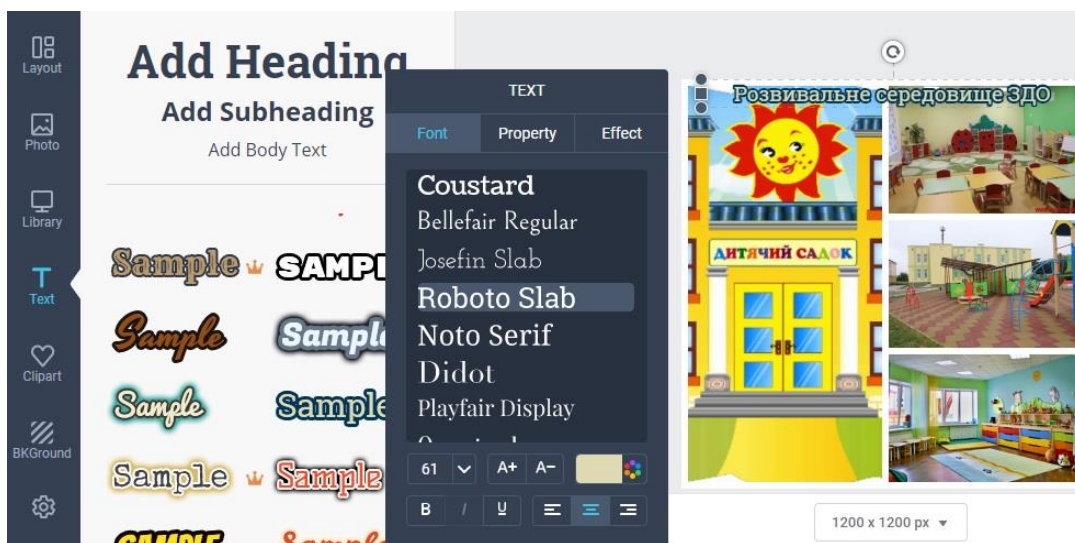
4. Почати створення нового колажу перейти



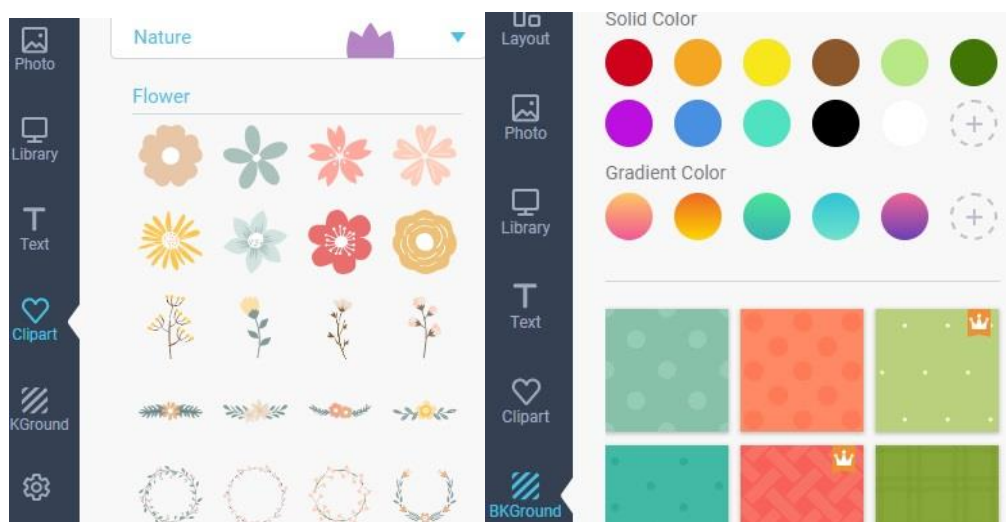
5. Обрати загальний вигляд колажу, додати фото:



6. Додати надпис до колажу, користуючись вкладкою Text



7. Додати різноманітні малюночки з допомогою вкладки Clipart та обрати дизайн фону з допомогою вкладки Background:



8. Завантажити готовий фото колаж



9. Зберегти розроблений колаж з назвою «Колаж_Прізвище».

Лабораторне заняття № 15

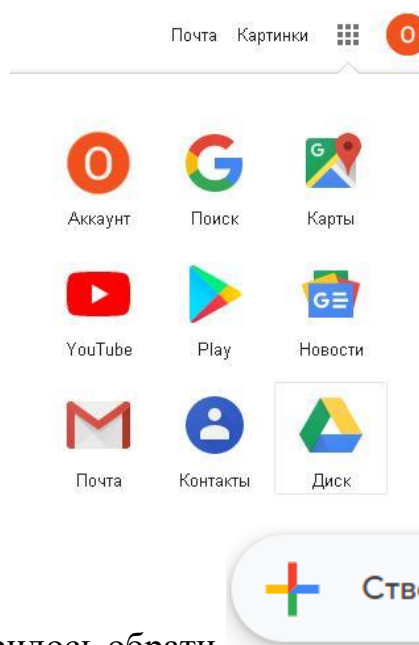
Тема: Створення опитувальників з використанням ресурсів google

Завдання для підготовки до лабораторної роботи: Підготувати анкету для опитування батьків дітей дошкільного віку (співпраця з ЗДО).

Послідовність виконання лабораторної роботи

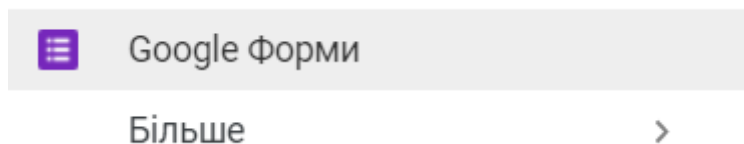
1. Увійти до акаунту Google. У разі відсутності такого – зареєструватись.

2. В сервісах Google обрати «Диск»

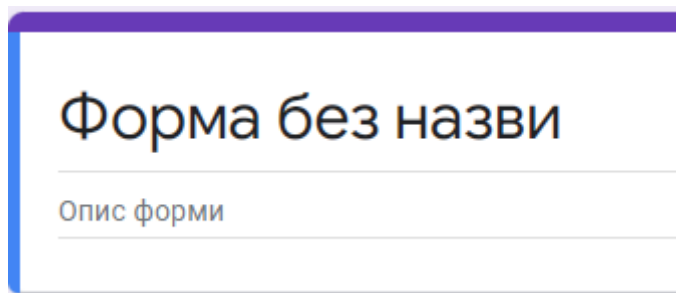


3. У вікні, що відкрилось обрати

4. У випадяючому вікні обрати варіант



5. У вікні, що відкрилось маємо шаблон форми анкети, який можемо поправляти відповідно до нашого задуму та мети. Для початку називаємо форму, додавши назву у поле «Форма без назви», також тут можна додати опис мети нашого анкетування:

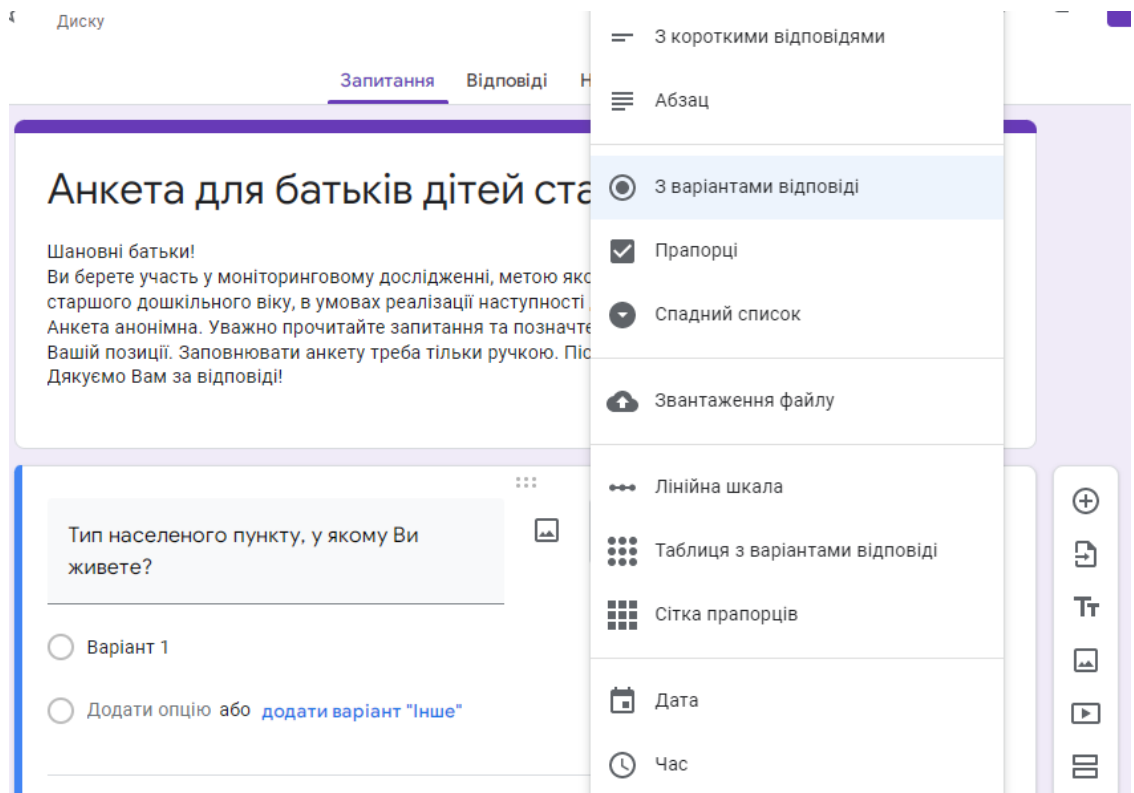


Анкета для батьків дітей старшої групи ДНЗ

Шановні батьки!
Ви берете участь у моніторинговому дослідженні, метою якого є вивчення проблем освіти дітей старшого дошкільного віку, в умовах реалізації наступності дошкільної і початкової загальної освіти. Анкета анонімна. Уважно прочитайте запитання та позначте той варіант, який найбільш відповідає Вашій позиції. Заповнювати анкету треба тільки ручкою. Після заповнення анкети поверніть її до ДНЗ.
Дякуємо Вам за відповіді!

6. Для додавання питання використовуємо «+»

У випадяючому вікні можемо обрати вид відповіді, яку очікуємо – один з декількох варіантів, декілька варіантів або текст.



7. Додаємо необхідні питання анкети.

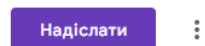
8. Щоб додати необхідну кількість варіантів натискаємо «Добавить вариант»

- Варіант 1
- Додати опцію або [додати варіант "Інше"](#)

9. Відзначаємо обов'язковість відповіді на питання з допомогою повзунка:



10. Після завершення роботи над формою натиснути



11. У вікні, що випадає обрати електронну пошту керівника для перевірки виконання поставленого завдання (oleksandra.iemchyk@gmail.com)

Надіслати форму ×

Збирати електронні адреси

Надіслати через ✉ 🔗 ↔ f t

Електронна пошта

Кому

Тема
Анкета для батьків дітей старшої групи ДНЗ

Повідомлення
Будь ласка, заповніть цю форму:

Включити форму в електронний лист

[+ Додати співавторів](#) Скасувати Надіслати

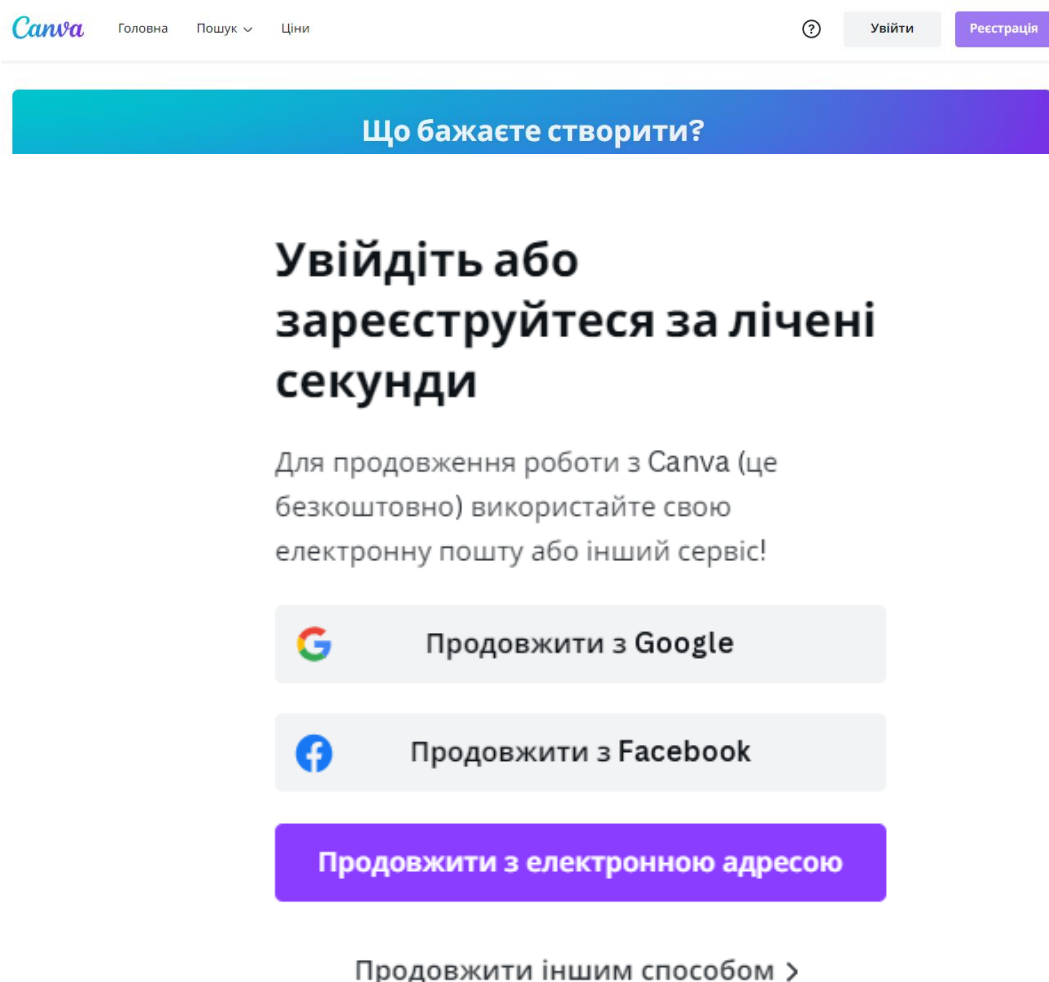
Лабораторне заняття № 16 (самостійне опрацювання)

Тема: Інтернет-ресурси для здійснення монтування відео презентацій

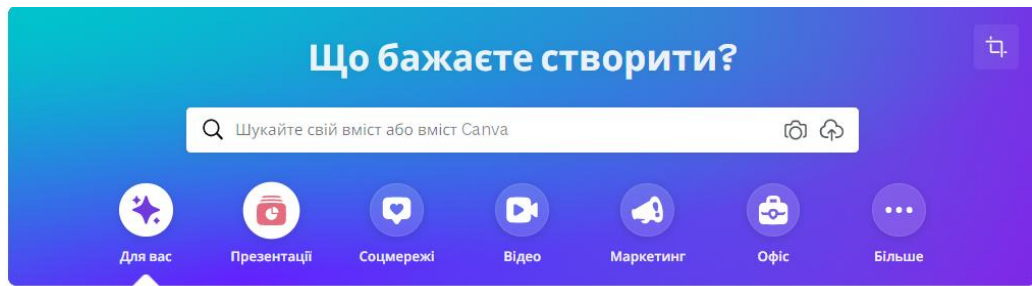
Завдання: створити анімаційну презентацію закладу дошкільної освіти користуючись онлайн-ресурсами

Послідовність виконання лабораторної роботи

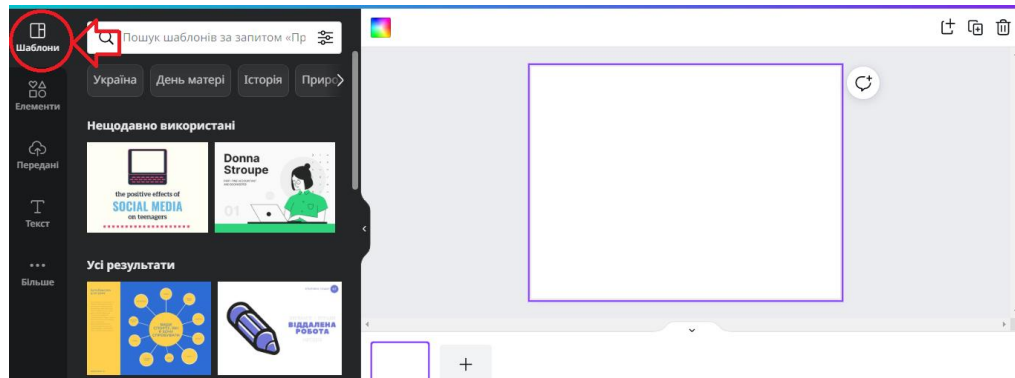
1. Відкрити браузер Chrome
2. Перейти за посиланням <https://www.canva.com/>
3. Зареєструватись, натиснувши кнопку «Реєстрація»



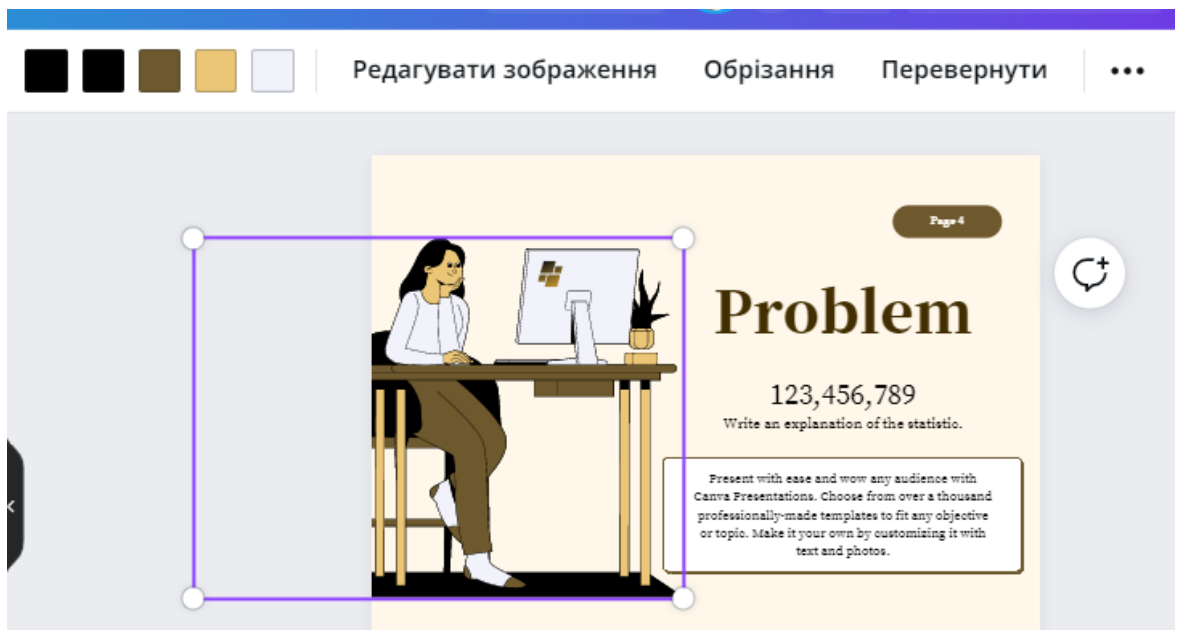
4. Обрати з запропонованих опцій необхідний варіант виду контенту

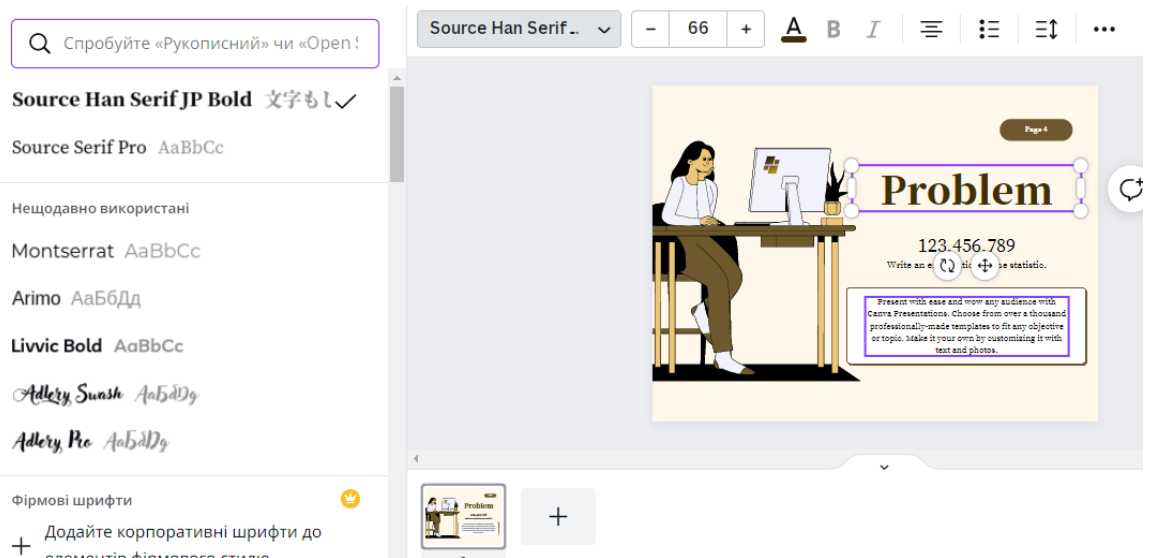


5. У розділі «Шаблони» можна обрати доцільний дизайн слайдів уже з заготовленими елементами та анімаціями

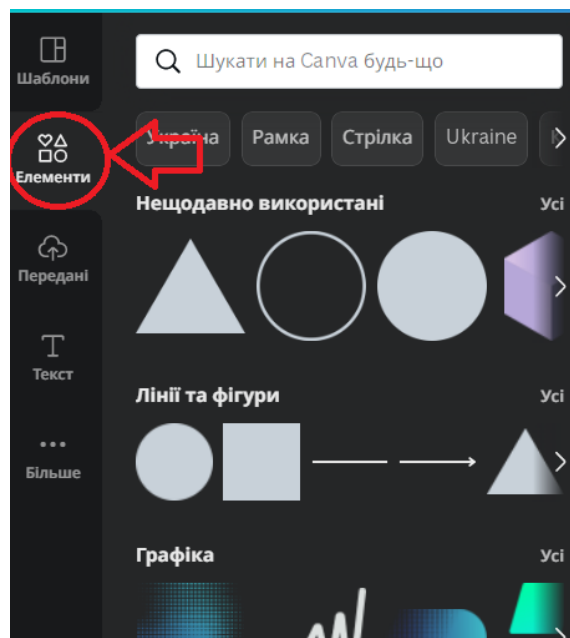


6. Користуючись інтерфейсом програми легко можна змінювати колір малюнків, види та розмір шрифтів тощо

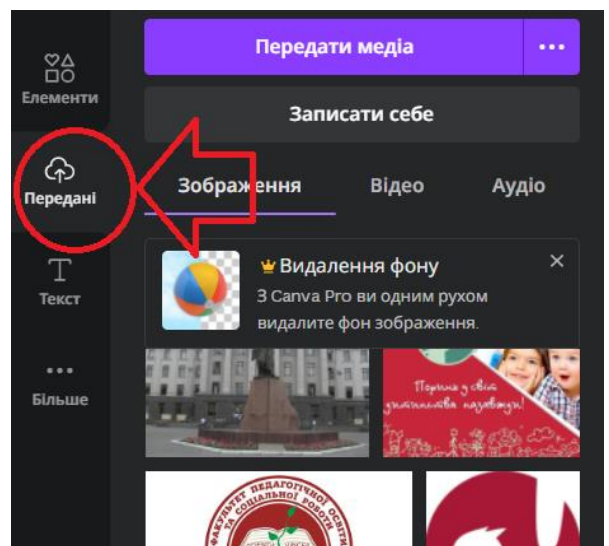




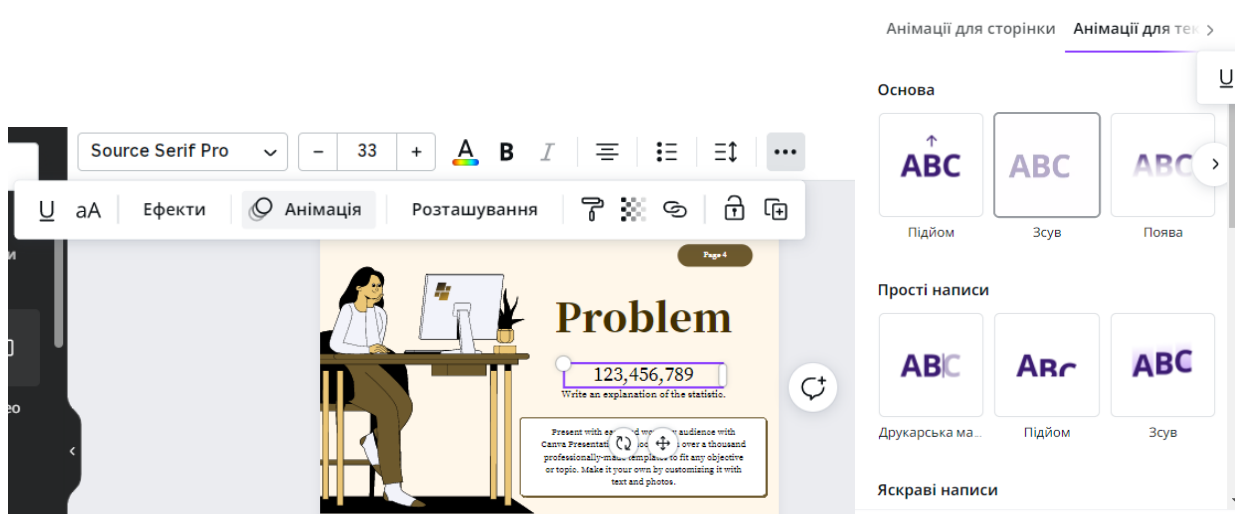
7. Вкладка «Елементи» дозволяє додавати додаткові значки і позначки до створених слайдів, збагачуючи та змінюючи дизайн



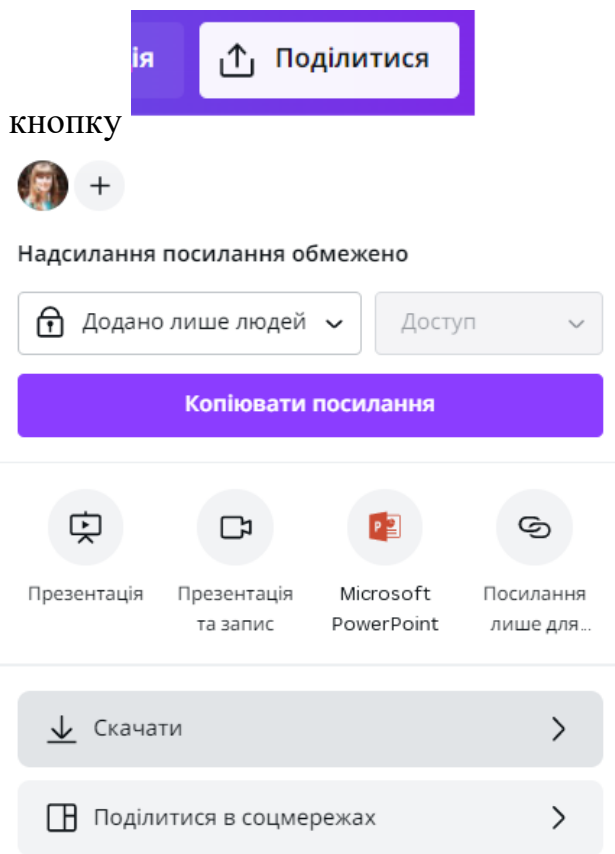
8. Вкладка «Передані» дозволяє додавати в хмарне сховище власні фото та малюнки, картинки та значки і у подальшому використовувати їх для створення нового контенту, оздоблення презентацій тощо



9. Також кожному з елементів презентації можна додати власну цікаву анімацію або ефект, виставити час і тривалість анімації тощо



10. Для того, щоб зберегти готовий дизайн необхідно натиснути



Таким чином можна одразу опублікувати розроблений і завершений дизайн у соціальних мережах, або скачати створений контент на пристрій (телефон або комп'ютер).

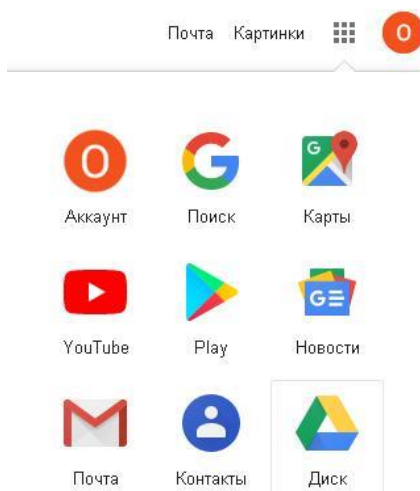
Лабораторне заняття № 17

Тема: Створення та наповнення сайту закладу дошкільної освіти

Завдання для підготовки до лабораторної роботи: Підготувати контент для створення та наповнення власного сайту.

Послідовність виконання лабораторної роботи

1. Увійти до акаунту Google. У разі відсутності такого – зареєструватись.
2. В сервісах Google обрати «Диск»

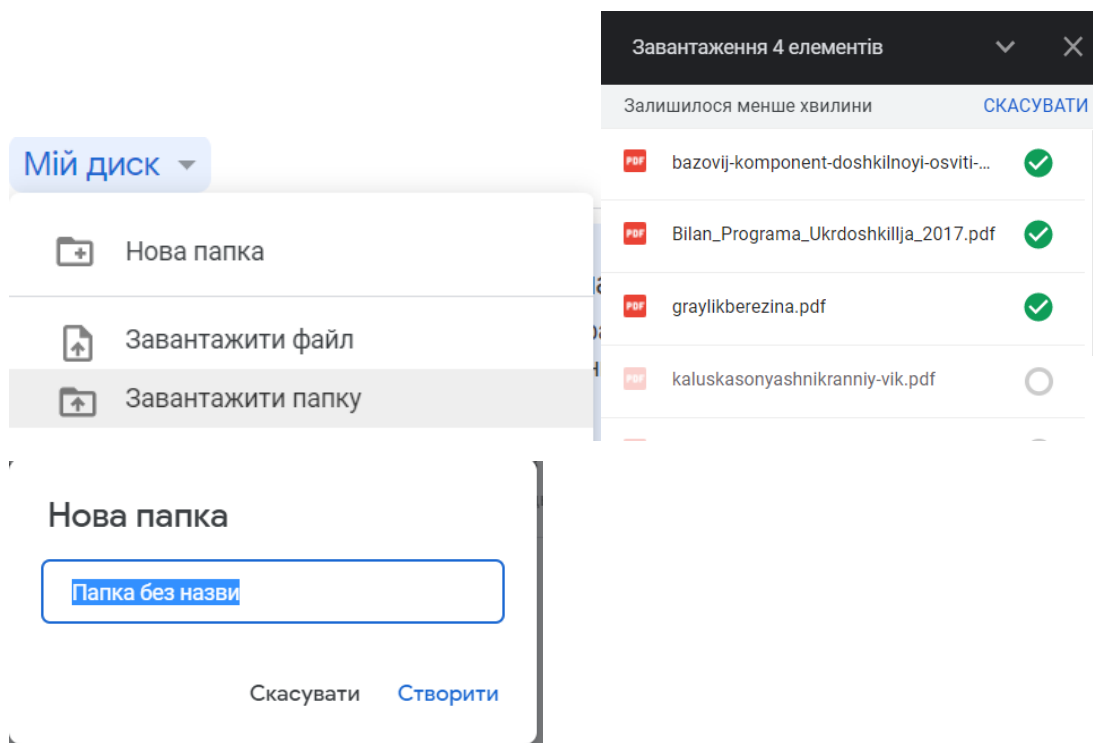


3. Для того, щоб працювати із наповненням сайту, необхідно здійснити добір контенту для нього. Це можна зробити у спеціально створеній папці на комп'ютері. Зміст контенту може бути таким:

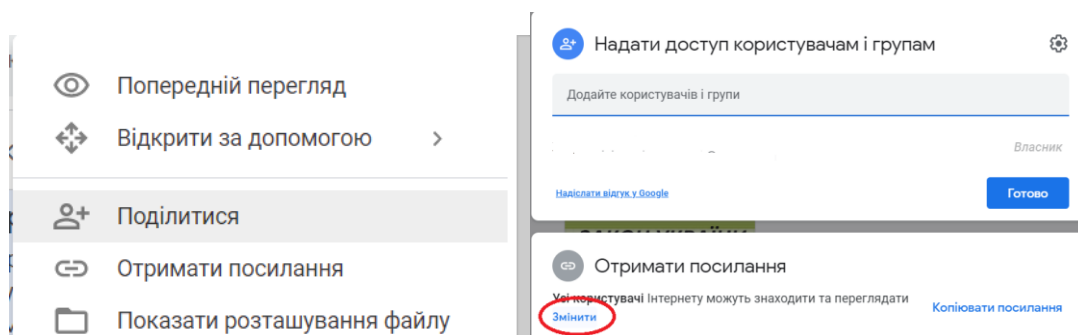
- Базовий компонент і програми
- Загадки
- картинки для сайта
- Література для вихователя
- Нормативно-правова база
- Скоромовки
- Фотогалерея осередки ЗДО

4. Наступним завданням є завантажити обраний контент на Google Диск. Для цього у випадяючому вікні «Мій диск» обираємо «Завантажити

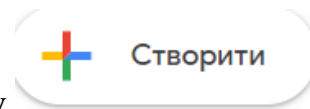
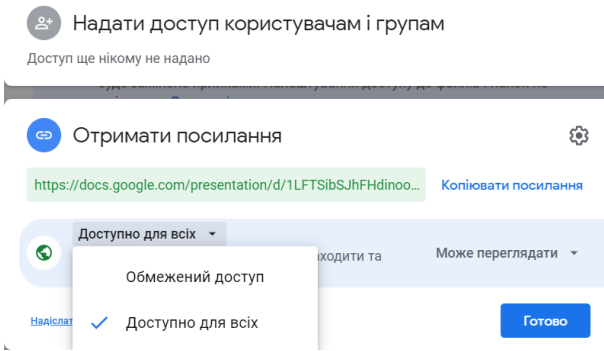
файл». Вміст контенту можна також по групувати по папкам на диску для зручності.



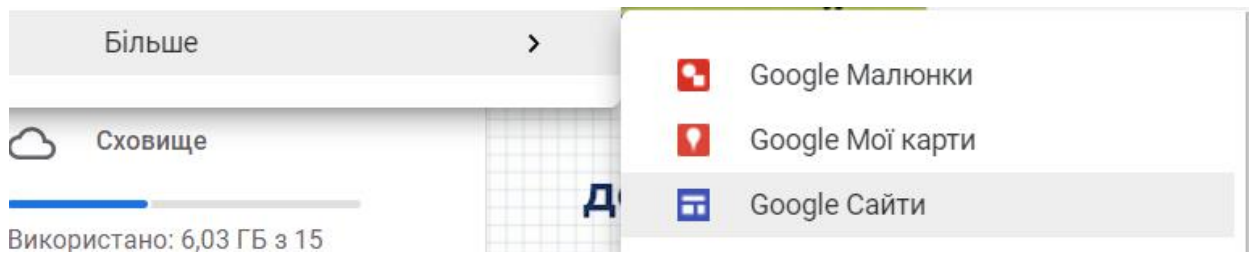
5. Для нормальної роботи сайту та відображення усіх елементів необхідно надати доступ користувачам для перегляду. Натисненням правої клавіші мишки по кожному елементу обираємо з випадаючого списку «Поділитися»:



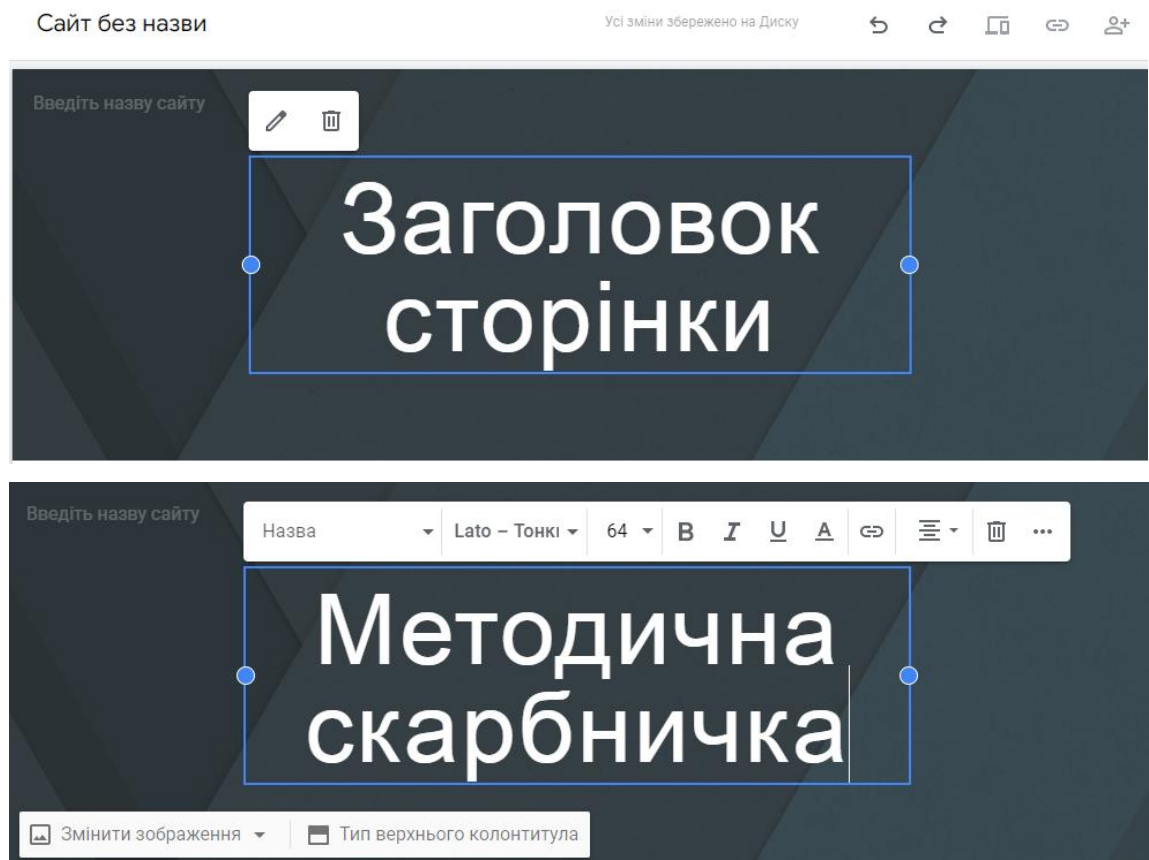
Якщо документ доступний тільки користувачу, необхідно зробити його доступним всім в інтернеті:



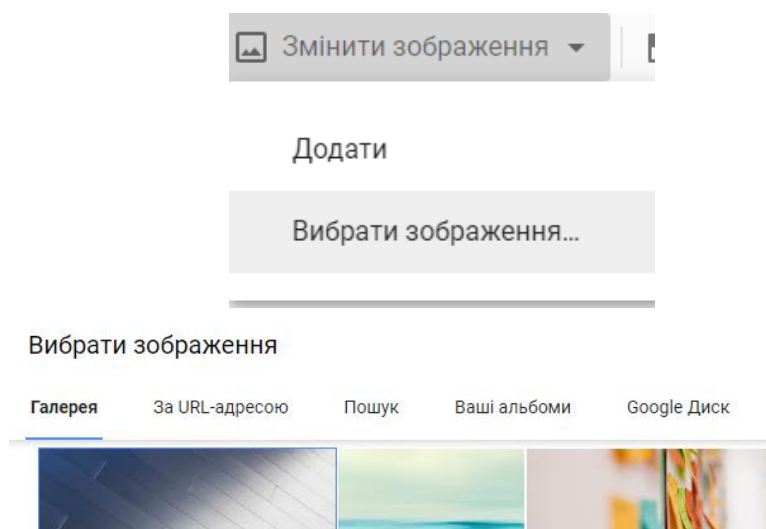
6. Наступний крок – натиснути кнопку
7. У випадяючому вікні обрати варіант



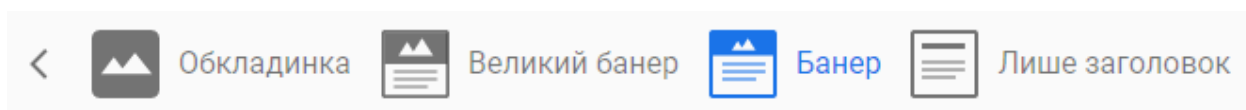
8. У виділеній області напишіть заголовок Вашого сайту



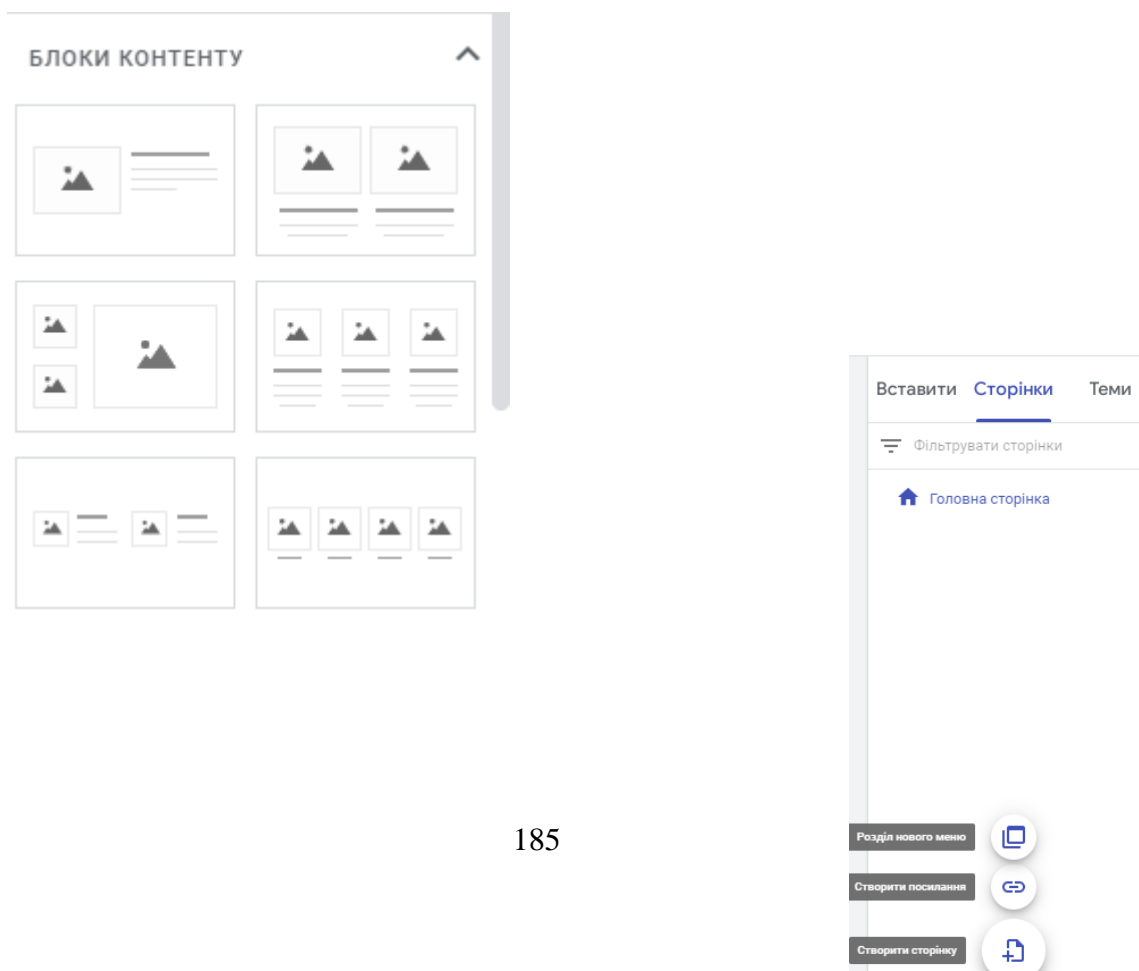
9. Для зміни фону заголовку необхідно обрати необхідне у вкладці «Змінити зображення». Вибрати зображення можна з Google Диск з підготовленої заздалегідь папки.



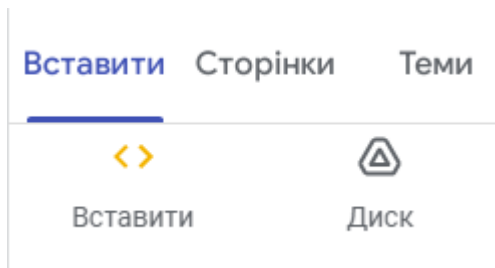
10. Після цього можна видозмінити вигляд вступного вікна сайту-заголовка та відредагувати чіткість тексту.



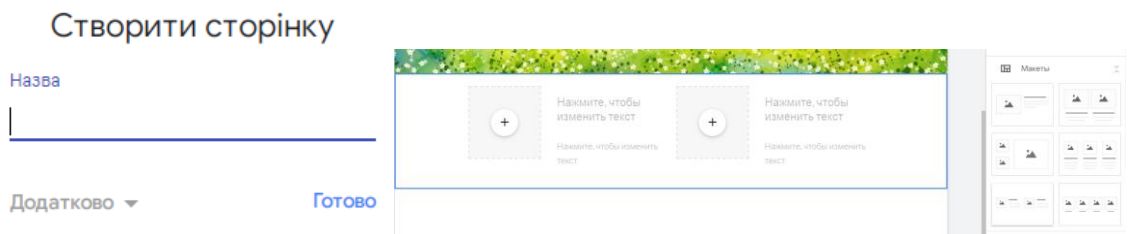
11. Макети загального вигляду сайту / сторінки можна обрати справа в області задач:



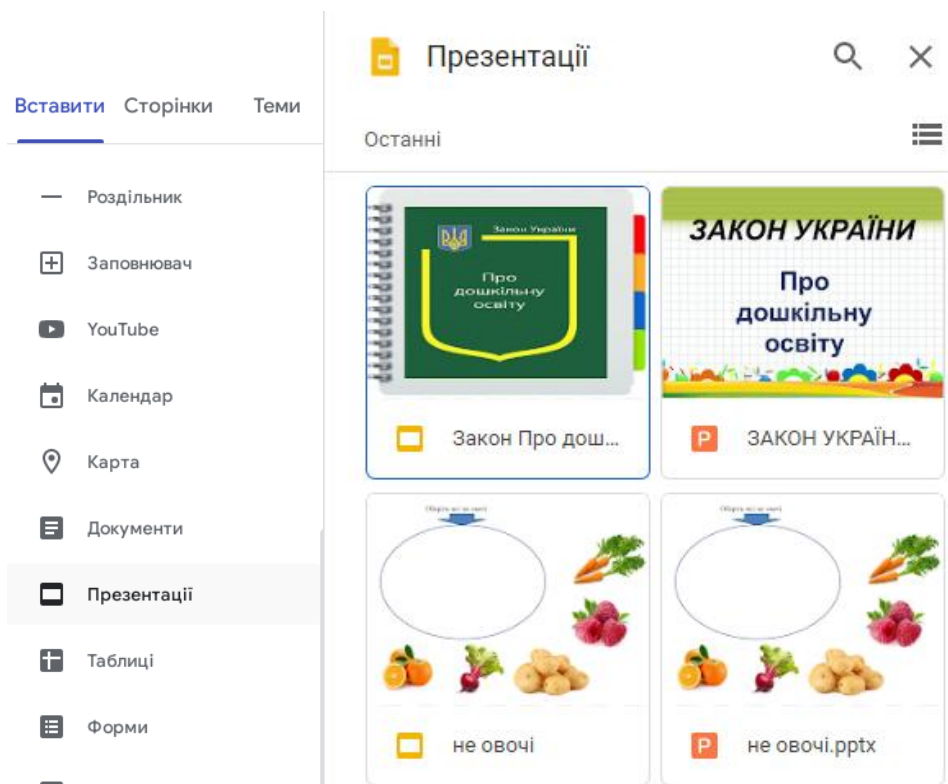
12. Для того щоб додати сторінку, натискаємо на + з правої сторони вікна на вкладці «Сторінка». Таких сторінок повинно бути не менше 5.



13. Надаємо кожній сторінці назву відповідно до задуманої концепції сайту. Макети кожного елемента сторінки також можна обирати з правої панелі задач.



14. За допомогою інструментів на панелі задач справа, на вкладці «Вставка» ми можемо обрати і вставити на сторінку необхідний елемент, наприклад, презентацію:

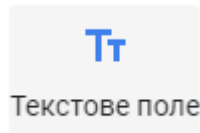


15. Непотрібний нам елемент можна видалити за допомогою

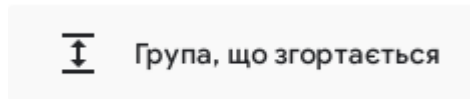


кнопочки

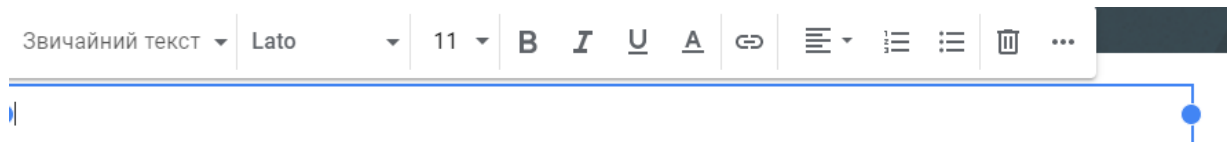
16. Для додавання тексту або тексту, що згортається у будь-яке місце макету сайту – натискаємо




або

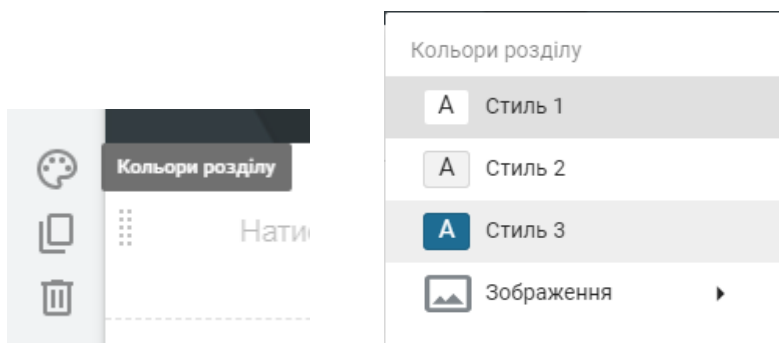


17. Змінити параметри тексту можна також скориставшись відповідним меню:

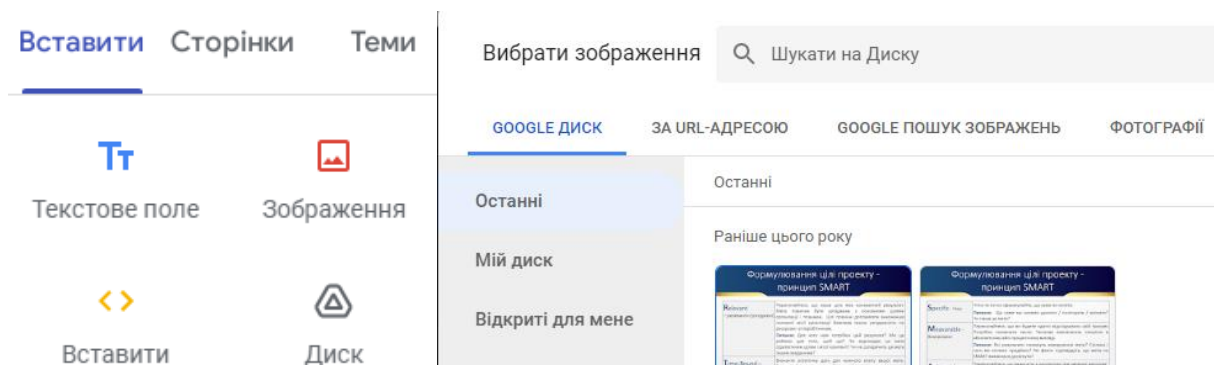


18. Для того, аби додати посилання на інший сайт достатньо натиснути  у відповідному меню поля

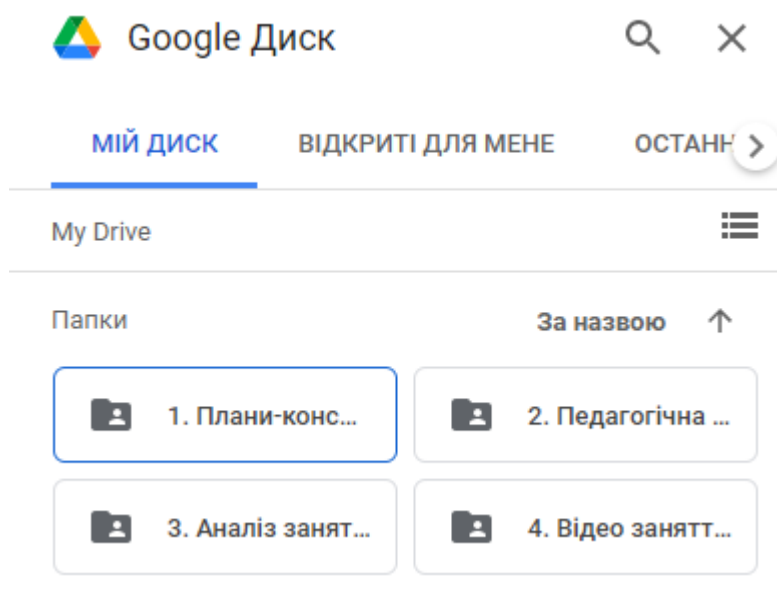
19. Зміни фону відповідного розділу сторінка можна зробити за допомогою кнопок на панелі задач справа



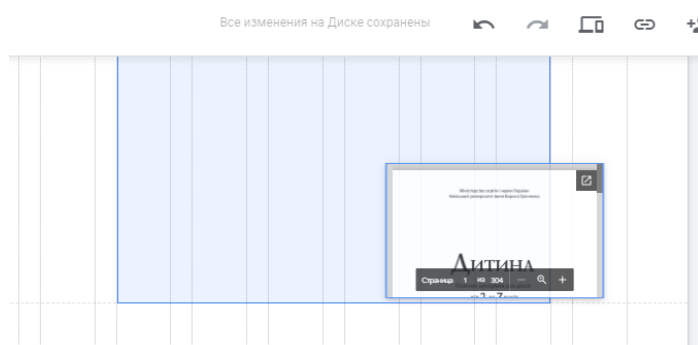
20. В деяких макетах передбачено додавання малюнку. Тоді його додавання відбувається шляхом натискання + і далі за логікою, або ж можна натиснути «Зображення» на правій панелі задач:



21. Щоб додати будь-який об'єкт, наприклад PDF-документ на сторінку на правій панелі задач на вкладці «Вставка» необхідно обрати «Об'єкт на Диску». З вікна, що відкриється обрати необхідний файл та натиснути «Вставка» в нижньому правому куті панелі інструментів.

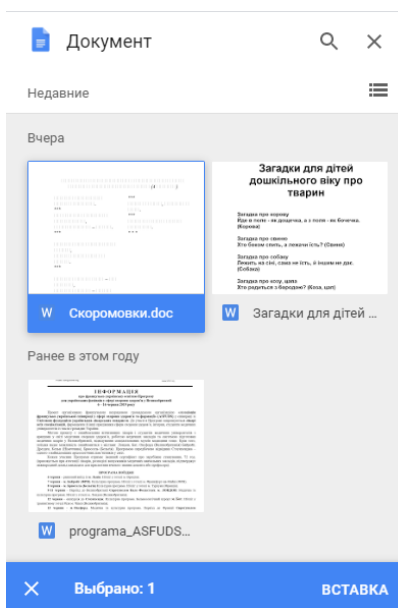


22. Вставлений елемент можна переміщувати в необхідну область вказівником миші:

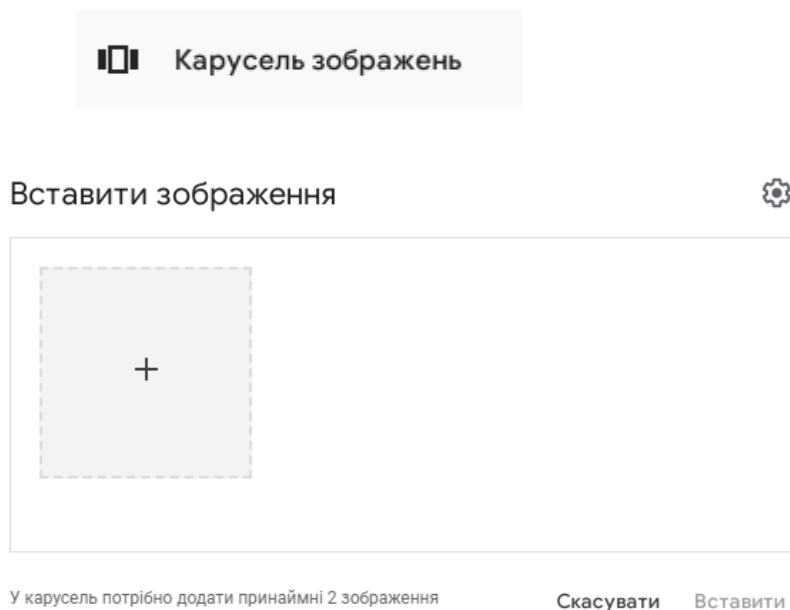


23. На сторінку також можна додати підготовлений і відредагований документ. Для цього на вкладці Вставка обраної сторінки обираємо у меню

«Документ». У вікні, що відкрилось обираємо необхідний документ і натискаємо «Вставка».



24. Для створення фотогалереї можна скористатись меню «Карусель зображень» у вкладці «Вставка». За допомогою + додати необхідні зображення, не забуваючи, що їх повинно бути не менше 2.



25. Посилання меню зі створеними підрядними сторінками можна розмістити зверху головної сторінки або збоку. Це можна зробити за допомогою кнопки на панелі задач зліва:

Публикация в Интернете ✕

Веб-адрес

точно й застосовуються під час

Пользовательский URL

Привязать собственный URL, например www.vashdomen.ru [УПРАВЛЕНИЕ](#)


У кого есть доступ к моему сайту

Все [УПРАВЛЕНИЕ](#)

Настройки поиска

Запретить общедоступным поисковым системам показывать мой сайт [Подробнее](#)

Отмена

 Баннер з оголошенням

26. Для того, щоб зробити сайт публічним і доступним для перегляду та користування всім користувачам Інтернет натиснути кнопку в правому

верхньому куті сторінки

Опублікувати в Інтернеті

Веб-адреса

https://sites.google.com/view/

Користувацький домен

Ваш сайт буде легше відвідувати завдяки користувацькому домену, наприклад [www.vashdomen.com](#) [КЕРУВАТИ](#)

Хто може переглядати мій сайт

Усі [КЕРУВАТИ](#)

Налаштування пошуку

Просити загальнодоступні пошукові системи не показувати мій сайт [Докладніше](#)

Скасувати

Далі набрати необхідну інтернет-адресу новоствореного сайту. Поява синьої галочки у куті з набором адреси дає зрозуміти, що сайт з такою адресою є унікальним.

27. Для розповсюдження власного сайту, наприклад у соціальних мережах можна скопіювати посилання.

28. Для виконання завдання – надіслати посилання на електронну пошту викладача.

29. Ознайомитись із прикладом такого сайту можна за посиланням:
<https://sites.google.com/view/metodychnaskarbnychka/>

Список використаних джерел

1. Андрощук О. В. Розвиток творчих здібностей старших дошкільників засобами комп'ютерних ігор: автореф. дис. ... канд. психол. наук : 19.00.07 ; Нац. пед. ун-т ім. М. П. Драгоманова. Київ, 2018. 20 с.
2. Беленька Г. В. Формування професійної компетентності сучасного вихователя дошкільного навчального закладу: монографія. К. : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2011. 320 с.
3. Брежнева О. Г. Використання електронних презентацій у процесі навчання старших дошкільників розв'язанню арифметичних задач: теоретико-методичний аспект. *Вісник Луганського національного університету імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки*. 2013. № 13(1). С. 60-69.
4. Брювер Дж. Залежний розум. Сигарета, смартфон, токсичні стосунки: як формуються шкідливі звички та як їх подолати; [пер. з англ. Ю. Гірича]. Харків : Віват, 2018. 287 с.
5. Бунєєв Т. В. Досвід підготовки та використання мультимедійних презентацій під час занять. *Збірник наукових праць Національної академії Державної прикордонної служби України. Серія : Педагогічні науки*. 2015. № 2. С. 32–39.
6. Бурбело О. А., Меженська С. І., Калашніков М. М. Мультимедійні презентації як один із засобів візуалізації інформації в навчальному процесі. *Вісник Луганського державного університету внутрішніх справ імені Е. О. Дідоренка*. 2014. Вип. 2. С. 306–311.
7. Ваганова Н. А. Розуміння старшими дошкільниками нової інформації у вербальній і візуальній формах: автореф. дис... канд. психол. наук: 19.00.07; Ін-т психології ім. Г. С. Костюка АПН України. К., 2006. 20 с.
8. Вовковінська Н. Про стан інформатизації освіти в Україні. *Інформатика*. 2003. № 21-24. С.18–19.

9. Волинець Ю. О., Стаднік Н. В. Упровадження інформаційних технологій у процесі професійної підготовки майбутніх дошкільних педагогів. *Народна освіта*. 2020. Вип. 2. С. 4-10.
10. Горленко В. М. Інформаційно-комунікаційна компетентність вихователя дошкільного навчального закладу: поняття та структура. *Вісник Чернігівського національного педагогічного університету*. Серія : Педагогічні науки. 2016. Вип. 135. С. 157-161.
11. Городецька О. Вплив медіа-інформаційних технологій на процес соціалізації дітей дошкільного віку. *Нова педагогічна думка*. 2018. № 3. С. 166–169.
12. Гудирева О. М. Використання сучасних інформаційних технологій в освітній програмі “Intel ® Навчання для майбутнього”. *Комп'ютер в школі та сім'ї*. 2006. № 5. С. 27–29
13. Дементієвська Н. П. Комп'ютерні технології для розвитку учнів та вчителів. *Інформаційні технології і засоби навчання* : зб. наук. пр. / за ред. В. Ю. Викова, Ю. О. Жука ; Інститут засобів навчання АПН України. К.: Атіка, 2005. 272 с.
14. Дементієвська Н. П. Як можна комп'ютерні технології використати для розвитку учнів та вчителів. *Актуальні проблеми психології : психологічна теорія і технологія навчання* / за ред. С. Д. Максименка, М. Я. Смульсон. К. : Міленіум, 2005. Т. 8, вип. 1. 238 с.
15. Дрижал О. Інформаційно-просвітницьке середовище дошкільної та загальної середньої освіти Хмельницької області. *Молодь і ринок*. 2016. № 7. С. 130-134.
16. Дяченко С. В. Методика використання персонального комп'ютера в дошкільних закладах: метод. рек. до лаб. практикуму з дисципліни "Методика застосування комп'ютерної техніки в допоміжних закладах" для студ. вищих навч. закл. спец. 7.010101 "Дошк. виховання"; Державний заклад "Луганський національний ун-т ім. Тараса Шевченка". Кафедра інформаційних технологій і систем. Луганськ : [б.в.], 2008. 68 с.

17. Енциклопедія освіти / гол. ред. В. Г. Кремень ; АПН України. К. : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.
18. Жалдак М. І. Про деякі методичні аспекти навчання інформатики в школі та педагогічному університеті. *Наукові записки Тернопільського національного університету ім. В. Гнатюка* : Педагогіка / Тернопільський національний ун-т ім. В. Гнатюка. 2005. № 6. С. 17-24.
19. Жалдак М. І., Лапінський В. В., Шут М. І. Комп'ютерно-орієнтовані засоби навчання математики, фізики, інформатики : посіб. для вчителів. К. : НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2004. 182 с.
20. Іванова Л. С. Інформаційні технології мультимедійних презентацій. *Сучасні проблеми архітектури та містобудування*. 2018. Вип. 51. С. 433–440.
21. Карпенко Г. Вплив комп'ютерних ігор на формування уявлень про здоровий спосіб життя у дітей. *Дитячий садок*. 2013. № 10 (682). С. 22-30.
22. Клак В. О. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у розвитку мислення дошкільників. *Науковий вісник Херсонського державного університету*. Серія : Психологічні науки. 2019. Вип. 3. С. 56-65.
23. Клак В. О. Психологічні особливості розвитку мислення дітей старшого дошкільного віку засобами інформаційно-комунікаційних технологій: автореф. дис. ... канд. психол. наук : 19.00.07; ДВНЗ "Переяслав-Хмельниць. держ. пед. ун-т ім. Григорія Сковороди". Переяслав, 2019. 27 с.
24. Клеба А. І. Технологія формування інформаційно-комунікативної культури майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів. *Імідж сучасного педагога*. 2017. № 1. С. 20-22.
25. Коношевський Л. Л., Стецька Ю. В. Інформаційна культура дітей старшого дошкільного віку. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*. 2017. Вип. 49. С. 35-38.

26. Косік В. М., Хомич Т. А., Хомич Ю. Є. Використання мобільних пристроїв та планшетів на базі ОС Android в навчальному процесі. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2014. № 4. С. 19–21.

27. Коченгіна М. В. Використання активних методів навчання у процесі формування готовності вихователів дошкільного навчального закладу до створення безпечного інформаційного середовища для дітей дошкільного віку. *Наукові записки кафедри педагогіки*. 2016. Вип. 39. С. 112-117.

28. Коченгіна М. В. Розвивальна модель підготовки вихователів дошкільних навчальних закладів до створення безпечного інформаційного середовища для дітей дошкільного віку засобами дитячої іграшки та гри. *Збірник наукових праць [Херсонського державного університету]*. Педагогічні науки. 2016. Вип. 71(1). С. 118-122.

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

30. Кремінь В. Інформаційно-комунікаційні технології в освіті і формування інформаційного суспільства. *Інформатика та інформаційні технології в навчальних закладах*. 2006. № 6. С. 4-8.

31. Лапінський В. В., Карташова Л. Мультимедійна дошка: [посібник]. К. : Шкільний світ, 2011. 124 с.

32. Листопад О. А. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навч. посіб. для студентів зі спец. 012 "Дошкільна освіта" / [О. А. Листопад, І. К. Мардарова] ; Держ. закл. "Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського", Ф-т дошк. педагогіки та психології, Каф. дошк. педагогіки. Одеса : Букаєв Вадим Вікторович [вид.], 2019. 190 с.

33. Листопад О. А., Мардарова І. К. Теоретико-методичні засади формування готовності майбутніх вихователів до використання інформаційно-комунікаційних технологій в організації пізнавальної

діяльності дошкільників: монографія. Одеса : Букаєв Вадим Вікторович, 2021. 206 с.

34. Ляшенко С., Зінченко З. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2013. №7. С. 16-30.

35. Мардарова І. К. Інформатизація дошкільної освіти: проблеми та перспективи розвитку. *Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету ім. К. Д. Ушинського*. Педагогічні науки. 2016. № 5. С. 78-82.

36. Мардарова І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08. Одеса, 2012. 239 с.

37. Мардарова І. К. Підготовка студентів до використання мультимедійних презентацій під час організації пізнавальної діяльності дошкільників. *Наука і освіта*. 2012. № 8. С. 101–103.

38. Матвієнко О. В. Освіта в інформаційному суспільстві: суперечності, тенденції, теоретико-методологічні засади розвитку. *Педагогіка і психологія*. 2004. № 2. С. 106-112.

39. Мельник О. М. Основи визначення ефективності використання електронних освітніх ресурсів і планшетів у навчально-виховному процесі початкової школи. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2015. № 8. С. 47–51.

40. Миронова С. Оформлення документації вчителями-дефектологами та вчителями-логопедами спеціального дошкільного навчального закладу. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2013. № 5. С. 33-46.

41. Назаренко Г. А., Андрющенко Т. К. Інформаційно-комунікаційні технології як інструмент підвищення якості дошкільної освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2019. Т. 69, № 1. С. 21-36.

42. Панченко Алла. Модернізація освітнього процесу у ЗДО в умовах інформатизації освіти. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2012. № 1. С. 7-11.
43. Петренко С. В. Мультимедійні презентації як інноватика у виховній діяльності. *Інноватика у вихованні*. 2016. Вип. 3. С. 122–128.
44. Подоляка А. Є. Диференціація рухливих ігор у фізичному вихованні дошкільників 5-6 років засобами інформаційних технологій: автореф. дис. ... канд. наук з фіз. виховання і спорту : 24.00.02; Харк. держ. акад. фіз. культури. Х., 2011.
45. Полєвікова О., Швець Т. Проблеми взаємодії педагогів із дошкільниками та їх батьками в умовах сучасних освітніх викликів COVID-19 інформатизація освіти. *Освітологічний дискурс*. 2020. № 4. С. 115-128.
46. Радченко М. І. Психолого-дидактичний підхід до аналізу якості мультимедійних презентацій. *Психологічні науки: проблеми і здобутки*. 2018. Вип. 2. С. 201–216.
47. Семчук С. І. Особливості впливу засобів масової інформації на соціалізацію дітей дошкільного віку: автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08; ДЗ "Південноукр. нац. пед. ун-т ім. К. Д. Ушинського". - О., 2010. - 21 с.
48. Семчук С. І. Теоретико-методичні засади формування інформаційно-комунікативної компетентності майбутніх фахівців дошкільної освіти: автореф. дис. ... д-ра пед. наук : 13.00.04, 13.00.08; Уман. держ. пед. ун-т ім. Павла Тичини. Умань, 2017. 40 с.
49. Таран І. Б. Сучасні інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті : [навч. посіб.] для студентів ОКР "спеціаліст" спец. "Дошкільна освіта"; Нац. акад. пед. наук України, Ін-т проблем виховання. Бердянськ : Ткачук О. В., 2015. 167 с.
50. Тимофєєва І. Б. Формування інформаційно-комунікаційної компетентності майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів:

автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08; Нац. акад. пед. наук України, Ін-т проблем виховання. Київ, 2017. 20 с.

51. Химинець В. В., Сивохоп Я. М., Петрус В. В. Психолого-педагогічні аспекти інноваційних технологій. Ужгород, 2006. 148 с.

52. Чекан О. І. Застосування комп'ютерних технологій у професійній діяльності вихователя дошкільного навчального закладу : навчальний посібник. К. : Слово, 2015. 184 с.

53. Чекан О. І. Методичні рекомендації до виконання практичних та семінарських занять з дисципліни «Організація ігрової діяльності в ЗДО». Мукачєво : РВЦ МДУ, 2015. 75 с.

54. Чекан О. І. Формування інформаційної та комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку. *Науковий вісник Мукачівського державного університету*. Серія : Педагогіка та психологія. 2017. Вип. 1. С. 144-146.

55. Черепаня Н. І., Русин Н. М. Педагогічні умови розвитку математичних уявлень у дітей старшого дошкільного віку за допомогою інформаційних технологій. *Збірник наукових праць [Херсонського державного університету]*. Педагогічні науки. 2018. Вип. 81(1). С. 249-252.

56. Швець Д. Е. Соціальна необхідність комп'ютеризації освіти. *Інформаційні технології в освіті* : зб. наук. пр. Бердянськ, 2001. С. 343-347.

57. Ємчик О.Г. Комп'ютерно-орієнтовані технології у роботі з дітьми дошкільного віку. *Інноваційна педагогіка*: наук. журн. / редкол.: О. О. Ярошинська [та ін.] ; Причорномор. н.-д. ін-т екон. та інновацій. Одеса: Видавн. дім «Гельветика», 2019. Вип. 18., Т. 3 С. 160–163.

58. Ємчик О.Г. Комп'ютерно-орієнтовані технології в закладі дошкільної освіти: методичні вказівки до лабораторних робіт. Луцьк: Друк-Формат, 2019. 33 с.

59. Ємчик О.Г. Поняття та компоненти комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій*

і загальноосвітній школах : зб. наук. пр. / [редкол.: А.В. Сущенко (голов. ред.) та ін.]. Запоріжжя : КПУ, 2020. Вип. 70. 234 с. Т. 1. С. 78–82.

60. Ємчик О.Г. Вимоги до занять з формування основ комп'ютерної грамотності в дітей дошкільного віку. *Національна освіта в стратегіях соціокультурного вибору: теорія, методологія, практика*: матеріали V Всеукраїнської науково-практичної інтернет-конференції з міжнародною участю (присвяченої 30-й річниці Незалежності України), 11 листопада 2021 року / уклад. С. Марчук, І. Ковальчук. Луцьк: КЗВО «Луцький педагогічний коледж» Волинської обласної ради, 2021. С. 471-474.

61. Oleksandra Yemchuk, Olga Puyo, Lesya Klevaka, Svitlana Voloshyn, Andriy Dulibskyu. Informatization of Early Childhood Education: the EU Experience. *International Journal of Computer Science and Network Security*, VOL.21 No.12, December 2021. pp. 696-702.

Навчально-методичне видання

Автор: Ємчик Олександра Григорівна

Інформаційні технології у дошкільній освіті

Видання друкується в авторській редакції.