



Збірник методичних матеріалів до магістерського проекту
на тему:

**«ПІДГОТОВКА МАЙБУТНІХ ВИХОВАТЕЛІВ ДО
ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ІНСТРУМЕНТІВ СТВОРЕННЯ
ДИДАКТИЧНИХ МАТЕРІАЛІВ ДЛЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ»**

Студентки
Дмитрук І.В.
групи ДОм-1-24-1.4з

Науковий керівник:
Пономаренко Т.О.,
професор кафедри дошкільної освіти,
доктор педагогічних наук, професор

Рецензент: Шинкар Тетяна Юріївна, кандидат педагогічних наук, старший викладач кафедри дошкільної освіти Факультету педагогічної освіти Київського столичного університету імені Бориса Грінченка.

У методичному посібнику розроблено фрагменти змісту лекційних, семінарських і практичних занять до змістового модулю «Цифровий простір сучасного цифрового простору» та змістового модулю «Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку» у межах навчальної дисципліни «Цифровий освітній контент для дітей дошкільного віку»;

Методичний посібник призначається для викладачів, студентів, аспірантів закладів вищої педагогічної освіти, а також усіх, хто займається, або цікавиться проблемами педагогічного супроводу з підготовки майбутніх вихователів до використання цифрових інструментів створення дидактичних матеріалів для дітей старшого дошкільного віку.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
1. Нормативні документи з питань використання цифрових пристроїв та інструментів в освітньому процесі ЗДО	7
2. Опис елементів до змістових модулів «Цифровий простір сучасного цифрового простору» та «Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку»	111
3. Зміст елементів до змістових модулів «Цифровий простір сучасного цифрового простору» та «Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку».....	155
4. Каталог відеоматеріалів і корисних покликань	466
ВИСНОВКИ	Ошибка! Закладка не определена.2
СПИСОК	ВИКОРИСТАНИХ
ДЖЕРЕЛ.....	544

ВСТУП

Сучасний етап розвитку освіти в Україні позначений активним впровадженням цифрових технологій, що зумовлює переосмислення ролі педагога і змісту його професійної підготовки. В умовах глобальної цифровізації суспільства освітній процес у закладах дошкільної освіти поступово інтегрує інформаційно-комунікаційні технології, які відкривають нові можливості для розвитку, виховання та навчання дітей. Вони не лише урізноманітнюють освітній процес, а й сприяють формуванню у дітей основ цифрової грамотності, пізнавальної активності, творчого мислення й комунікативних навичок.

Відповідно до Закону України «Про дошкільну освіту», метою дошкільної освіти є забезпечення всебічного розвитку дитини, формування її життєвої компетентності, готовності до навчання у школі та адаптації до умов інформаційного суспільства. Закон визначає, що педагогічні працівники мають забезпечувати розвиток, виховання та навчання дітей із використанням сучасних освітніх технологій, зокрема інформаційно-комунікаційних. Ці положення узгоджуються з Державним стандартом дошкільної освіти, який у варіативній складовій передбачає освітню лінію «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота», спрямовану на формування інформаційної компетентності дошкільників і розвиток елементарних навичок взаємодії з цифровими засобами.

Таким чином, вимоги сучасної дошкільної освіти ставлять перед педагогічними закладами вищої освіти завдання готувати фахівців нового покоління – цифрово-компетентних вихователів, здатних ефективно використовувати ІКТ у своїй професійній діяльності. Майбутній вихователь повинен не лише володіти технічними навичками роботи з комп'ютером і цифровими сервісами, але й розуміти дидактичну доцільність їх застосування, уміти створювати цифрові дидактичні матеріали, організовувати інтерактивну взаємодію з дітьми та батьками, забезпечувати безпечне використання цифрового середовища.

Інтерактивні платформи та сервіси, а також технології доповненої реальності, відкривають широкі можливості для створення сучасних ігрових, наочних і пізнавальних матеріалів, які підсилюють мотивацію до навчання й сприяють творчій активності дітей. Цифрові інструменти дозволяють вихователю урізноманітнювати подачу інформації, поєднувати текст, зображення, звук і відео, створювати індивідуалізовані освітні завдання, що відповідають віковим і психофізіологічним особливостям дитини.

В умовах воєнного часу та дистанційного навчання цифрові ресурси набули ще більшого значення. Досвід педагогів-практиків довів, що цифрові платформи можуть стати ефективним інструментом не лише для організації дистанційних занять, а й для підтримки зв'язку з батьками, забезпечення безперервності освітнього процесу та створення середовища спільного навчання. Отже, формування цифрової культури педагогів є ключовою умовою розвитку сучасної дошкільної освіти.

Збірник методичних матеріалів укладено як методичний супровід до магістерського проєкту на тему: *«Підготовка майбутніх вихователів до використання цифрових інструментів створення дидактичних матеріалів для дітей старшого дошкільного віку»*.

Посібник адресований студентам спеціальності першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 012 Дошкільна освіта (третьй курс навчання) та містить приклади теоретичних і практичних питань до навчальної дисципліни «Цифровий освітній контент для дітей дошкільного віку» (змістовий модуль «Цифровий простір сучасного цифрового простору» та змістовий модуль «Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку»), а також завдання для самостійного опрацювання.

Зміст збірника побудовано на основі сучасних науково-методичних підходів до формування цифрової компетентності майбутніх вихователів і враховує вимоги чинних нормативних документів Міністерства освіти і науки України. Структура посібника передбачає послідовне занурення студентів у теоретичні основи цифровізації освіти, практичне освоєння цифрових

інструментів і самостійне створення дидактичних матеріалів із використанням цифрових технологій.

Матеріали посібника мають комплексний характер і спрямовані на формування в студентів таких умінь:

- використовувати сучасні інформаційно-комунікаційні технології для підготовки та проведення занять у закладі дошкільної освіти;
- створювати власні інтерактивні дидактичні матеріали з використанням цифрових інструментів;
- організовувати навчально-виховний процес у цифровому середовищі з урахуванням принципів безпеності, етичності й педагогічної доцільності;

Отже, запропонований посібник є практичним кроком до реалізації стратегічного напрямку – формування цифрової педагогічної культури та готовності майбутніх фахівців дошкільної освіти до творчого, осмисленого використання цифрових інструментів у своїй професійній діяльності. Його зміст покликаний сприяти підготовці педагогів нового покоління – активних, гнучких, технологічно грамотних, здатних створювати інноваційне, розвивальне середовище для сучасної дитини.

1. Нормативні документи з питань використання цифрових пристроїв та інструментів у освітньому процесі закладу дошкільної освіти

На необхідності цифровізації освітньої сфери акцентується увага в низці чинних нормативно-правових документів України.

Зокрема, у Базовому компоненті дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти) (нова редакція, 2021 р.), який ґрунтується на положеннях Законів України «Про освіту» та «Про дошкільну освіту», визначено важливість інтеграції інформаційно-комунікаційних технологій у зміст освітнього процесу.

У варіативній складовій Державного стандарту дошкільної освіти передбачено освітній напрям «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота», що спрямований на розвиток у дітей базових навичок цифрової грамотності, формування вміння орієнтуватися у цифровому середовищі, усвідомлювати принципи безпечного користування технікою та розвивати пізнавальну активність через взаємодію з цифровими засобами.

Потреба у формуванні цифрової компетентності стосується не лише дітей, а й педагогів, які організовують освітній процес. Саме вихователь виступає посередником між дитиною та цифровим світом, тому має не лише володіти технічними навичками, а й розуміти педагогічні, психологічні та безпекові (санітарно-гігієнічні) аспекти використання цифрових технологій у дошкільному віці.

У «Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі» (2021), розробленій Інститутом проблем виховання НАПН України, наголошується, що цифрове середовище не лише відкриває нові можливості для розвитку дитини, але й містить низку ризиків, здатних мати деструктивний вплив на її особистість.

Тому цифрова компетентність вихователя повинна охоплювати вміння розпізнавати цифрові ризики, застосовувати інструменти безпечної роботи в

інтернет-просторі, формувати в дітей критичне ставлення до інформації та базову цифрову грамотність.

Ключовим аспектом у цьому контексті є усвідомлення сутності поняття *«цифрова компетентність»* саме в контексті професійної діяльності вихователя. У згаданій Концепції її визначено як *«здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, отримувати, аналізувати й використовувати дані відповідно до власних потреб і вимог сучасного цифрового суспільства»* [5, с. 29].

Цифрова компетентність вихователя у сфері дошкільної освіти поєднує дві складові:

- загальну цифрову грамотність – уміння працювати з цифровими пристроями, здійснювати пошук, оцінювання та створення інформації, користуватися електронними комунікаціями;
- професійно-педагогічну компетентність – уміння застосовувати цифрові ресурси у навчально-виховній роботі, створювати інтерактивний навчальний контент, організовувати дистанційну комунікацію з батьками, використовувати цифрові інструменти для педагогічної діагностики та моніторингу розвитку дітей.

Нормативним підґрунтям формування таких умінь є професійний стандарт «Вихователь закладу дошкільної освіти» (2021 р.), який закріплює відповідні трудові функції у сфері професійного розвитку педагогів. Зокрема, у розділі «Професійний розвиток та самовдосконалення» визначено необхідність оволодіння компетентностями, серед яких – здатність орієнтуватися в інформаційному просторі, ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні технології, застосовувати електронні освітні ресурси у роботі з дітьми, а також дотримуватися правил безпечної поведінки у цифровому середовищі.

Таким чином, цифрова компетентність вихователя є не факультативним елементом, а обов'язковою складовою професійної підготовки сучасного педагога. Вона має бути інтегрована в освітні програми, практичні заняття,

курси підвищення кваліфікації та методичне забезпечення закладів вищої освіти.

Це відповідає стратегічним орієнтирам державної політики у сфері цифровізації освіти, сприяє професійному зростанню педагогів і забезпечує якісну підготовку дошкільників до життя в цифровому суспільстві.

Процес упровадження у практику закладів дошкільної освіти та родин цифрового освітнього середовища показав, що одним із головних критеріїв відбору цифрових ресурсів для роботи з дітьми має бути збереження їхнього здоров'я.

Використання гаджетів у дошкільному віці впливає не лише на пізнавальний розвиток, а й на психофізичний стан дитини. Надмірне або неконтрольоване користування цифровими пристроями може призводити до мозаїчності мислення, розсіяної уваги, зниження сенсорного досвіду, послаблення уваги, терпіння, комунікативних умінь та емпатії. Часто це є наслідком використання цифрових контентів, які не відповідають віковим і психологічним особливостям дітей.

З метою запобігання цим ризикам Санітарний регламент для закладів дошкільної освіти (затверджено наказом МОЗ України від 24.03.2016 № 234, чинна редакція 2021 р.) встановлює низку вимог щодо організації занять з використанням електронних пристроїв.

Основні положення регламенту передбачають:

- заняття з комп'ютерами дозволяються лише для дітей старшого дошкільного віку – не більше двох разів на тиждень і лише один раз на день;
- тривалість роботи за комп'ютером не повинна перевищувати 10 хвилин (для дітей із порушеннями здоров'я – 5–7 хвилин);
- заняття проводяться у формі ігор та вправ дидактичного характеру, після яких обов'язково виконується зорова гімнастика;
- робоче місце має бути організоване відповідно до антропометричних вимог: екран монітора розташовується на рівні очей, на відстані не менше 50 см, меблі мають відповідати зросту дитини;

- у ЗДО забороняється використання нетбуків, ноутбуків та інших пристроїв, де клавіатура не відокремлюється від екрана;
- тривалість занять із використанням інших електронних технічних засобів навчання (інтерактивні дошки, проектори тощо) не має перевищувати 10 хвилин для молодших і середніх груп та 15 хвилин – для старших дошкільників.

Крім того, документ регламентує допустимий рівень електромагнітного випромінювання у приміщеннях ЗДО відповідно до державних санітарних норм (наказ МОЗ України від 01.08.1996 № 239). Комп'ютерна техніка, що використовується у дитячих садках, повинна мати гігієнічний сертифікат безпеки, а заняття проводяться в присутності педагога, який пройшов інструктаж із техніки безпеки.

Також під час роботи з комп'ютером необхідно дотримуватись гігієнічних вимог: забезпечити стабільне зображення без мерехтіння, правильне освітлення, використання матеріалів інтер'єру, що не виділяють шкідливих речовин. Оптимальними днями для занять із цифровими засобами є вівторок, середа або четвер, коли працездатність дітей є найвищою.

Ризики раннього занурення дітей у цифрове середовище полягають у втраті почуття реальності, спотворенні соціальних норм поведінки, зниженні емоційної стабільності, впливі агресивного чи непридатного контенту. Як зазначається в Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі (2021), дошкільники є найбільш вразливою групою, оскільки їхні механізми саморегуляції ще не сформовані, а емоційна імпульсивність підвищує ризики негативного впливу інформаційного середовища [3].

Отже, дотримання вимог Санітарного регламенту та державних норм – ключова умова безпечного впровадження цифрових технологій у дошкільну освіту, що поєднує педагогічну доцільність, інноваційність та турботу про здоров'я дитини.

2. Опис елементів до змістових модулів «Цифровий простір сучасного цифрового простору» та «Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку»

Елементи до змістових модулів «Цифровий простір сучасного цифрового простору» та «Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку», в рамках навчальної дисципліни «Цифровий освітній контент для дітей дошкільного віку» є складовою професійної підготовки студентів Факультет педагогічної освіти Київського столичного університету імені Бориса Грінченка спеціальності першого (бакалаврського) рівня вищої освіти спеціальності 012 Дошкільна освіта і має на меті формування у здобувачів освіти сучасної цифрової компетентності, розвитку вмінь ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні технології у педагогічній практиці. Також ключовим є необхідність сформулювати готовність майбутніх вихователів до використання цифрових інструментів створення дидактичних матеріалів для дітей старшого дошкільного віку.

Зміст елементів модулів орієнтований на інтеграцію цифрових технологій у всі складові освітнього процесу: пізнавальну, мовленнєву, соціально-комунікативну, художньо-естетичну, ігрову. Під час його реалізації студенти здобувають теоретичні знання про можливості цифровізації дошкільної освіти, засвоюють навички роботи з цифровими сервісами для створення інтерактивних дидактичних матеріалів, навчаються проєктувати фрагменти освітньої взаємодії з дітьми із використанням цифрових ресурсів.

Актуальність елементів модулів зумовлена запитом сучасного суспільства на педагогів нового покоління, здатних гармонійно поєднувати традиційні методи навчання з інноваційними цифровими підходами, розвивати у дітей пізнавальні, творчі й комунікативні здібності засобами технологій.

Мета. Надати студентам системні знання про педагогічний потенціал цифрових технологій у дошкільній освіті; сформулювати практичні навички

створення, адаптації та використання цифрових інструментів у роботі з дітьми старшого дошкільного віку; розвинути культуру безпечного та етичного користування цифровими ресурсами.

Завдання:

- Ознайомити студентів із нормативно-правовими документами щодо цифровізації освіти та цифрової компетентності педагога.
- Розкрити зміст і класифікацію сучасних цифрових інструментів вихователя.
- Навчити застосовувати освітні платформи для створення інтерактивного контенту.
- Сприяти формуванню у студентів критичного мислення та вмінь оцінювати педагогічну доцільність цифрових ресурсів.
- Розвивати навички командної роботи, творчої взаємодії та цифрової етики.

Очікувані результати освітньої взаємодії зі студентами:

Після завершення модуля студенти повинні:

- знати основи державної політики цифровізації освіти та вимоги до цифрової компетентності вихователя, основи санітарно-гігієнічних норм;
- розуміти принципи педагогічного використання цифрових технологій у роботі з дітьми старшого дошкільного віку;
- уміти добирати цифрові інструменти відповідно до навчальних завдань і вікових особливостей дітей;
- володіти навичками роботи з освітніми платформами (Padlet, LearningApps, Wordwall, Canva, Artivive тощо);
- створювати власні інтерактивні вправи, дидактичні матеріали, візуальні засоби та електронні ресурси для дітей;
- дотримуватись принципів безпеки, гуманізму та педагогічної доцільності під час роботи з ІКТ.

Принципи побудови елементу модуля:

- Науковість - спираючись на сучасні досягнення педагогіки, психології та цифрової дидактики.
- Інтегративність - поєднання цифрових технологій із традиційними методами навчання.
- Безпечність - дотримання Санітарного регламенту щодо роботи з електронними пристроями.
- Практична спрямованість - орієнтація на формування реальних навичок педагогічного використання ІКТ.
- Гуманістичність - збереження провідної ролі вихователя у цифровому середовищі.

Структура та планування

Структура елементів модуля реалізується у вигляді структурних питань до лекцій, семінарського та практичних занять, що забезпечує послідовний перехід від теорії до практики.

№	Змістовий елемент	Вид заняття	Короткий зміст	Кількість годин
1	Особливості застосування цифрових ресурсів в освітній взаємодії з дітьми старшого дошкільного віку	Питання до лекції	Теоретичні основи цифровізації освіти, принципи та ризики використання ІКТ, педагогічна доцільність мультимедійних засобів	2
2	Цифрові інструменти сучасного вихователя. Освітні платформи	Питання до лекції	Класифікація цифрових інструментів, огляд освітніх платформ (<i>Padlet, LearningApps, Canva, Artivive, Learning.ua</i>), педагогічна ефективність	2
3	Цифровізація дошкільної освіти: виклики, можливості та	Питання до семінарського заняття	Дискусії, аналіз кейсів, робота в групах, дебати «За» і «Проти»	2

	педагогічні інструменти сучасного вихователя		цифровізації, аналітичні вправи з оцінки платформ	
4	Використання цифрових ресурсів в освітньому процесі ЗДО	Питання до практичного заняття	Робота з Padlet, LearningApps, JigsawPlanet, Artivive; створення інтерактивних завдань та AR-зображень	2
5	Цифрові платформи у професійній діяльності вихователя	Питання до практичного заняття	Створення дидактичних матеріалів у Canva, Wordwall, Learning.ua, Loupe; інтеграція в освітню взаємодію з дітьми	2

Методи навчання:

- пояснювально-ілюстративні та інтерактивні методи;
- аналіз і розв’язання педагогічних ситуацій;
- мозкові штурми, дискусії дебати;
- аналіз ситуацій, ділові ігри;
- робота в парах, в групах та групові проєкти;
- створення мініпродуктів (вправ, колажів, презентацій);
- розв’язування проблемних задач;
- використання технологій створення візуального контексту.

Форми контролю:

- опитування;
- оцінювання елементів практичних і семінарських робіт;
- поточний контроль активності студентів під час занять;
- підсумковий проєкт – створення фрагмента заняття для дітей

старшої групи з використанням щонайменше двох цифрових інструментів (оцінюється за критеріями: педагогічна доцільність, оригінальність, безпечність, візуальна якість).

Підсумкові результати. Після опрацювання модуля студенти демонструють сформовану готовність до використання цифрових інструментів для створення дидактичних матеріалів, виявляють креативність,

педагогічну рефлексію та уміння організовувати освітній процес у цифровому середовищі, що відповідає сучасним вимогам дошкільної освіти України.

3. Зміст елементів до змістових модулів «Цифровий простір сучасного цифрового простору» та «Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку»

Лекція 1.

Тема: Особливості застосування цифрових ресурсів в освітній взаємодії з дітьми старшого дошкільного віку.

План.

1. Цифрові технології в контексті сучасної освіти.
2. Педагогічний потенціал цифрових технологій у дошкільній освіті.
3. Дидактичні принципи використання цифрових ресурсів.
4. Використання цифрових ресурсів у різних видах діяльності дошкільників.
5. Вікові особливості застосування ІКТ у ЗДО.

Мета. Розкрити сутність, педагогічне значення та дидактичні можливості цифрових технологій у дошкільній освіті; ознайомити студентів із сучасними підходами до їх використання в роботі з дітьми; показати приклади інтеграції ІКТ у різні види діяльності дошкільників з урахуванням їх вікових та психолого-педагогічних особливостей.

Вступ.

Початок ХХІ століття ознаменувався стрімким розвитком інформаційно-комунікаційних технологій, які стали невід'ємною частиною життя людини. Сучасна дитина народжується у цифровому світі, де гаджети, мультимедіа та інтернет є звичними складовими побуту. Саме тому процес цифровізації закономірно охопив і систему освіти, зокрема дошкільну.

Використання цифрових ресурсів у закладах дошкільної освіти (надалі - ЗДО) сьогодні розглядається не як ознака інноваційності, а як необхідна умова забезпечення якості освітнього процесу. Головна мета впровадження

технологій полягає не в заміні традиційних методів навчання, а в їх доповненні, розширенні можливостей для пізнавального, емоційного та соціального розвитку дитини.

Разом із тим цифровізація приносить не лише переваги, а й певні виклики. Педагогічне завдання вихователя полягає в тому, щоб знайти баланс між традиційними й цифровими засобами, зробивши технології не самоціллю, а ефективним інструментом розвитку особистості дитини.

1. Цифрові технології в контексті сучасної освіти.

Цифрові технології – це сукупність електронних засобів, сервісів, програм і пристроїв, що забезпечують створення, обробку, передавання та візуалізацію інформації. У сфері дошкільної освіти вони стають важливим засобом урізноманітнення освітнього процесу, роблять його динамічним, яскравим і доступним для дітей.

У нормативних документах Міністерства освіти і науки України (зокрема у Державному стандарту дошкільної освіти (Базовому компоненті дошкільної освіти), 2021) підкреслено важливість формування цифрової компетентності вихователя та цифрової грамотності дитини. У змісті варіативної складової «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота» зазначено, що знайомство дитини з елементарними цифровими поняттями має здійснюватися у процесі гри, спостереження, експериментування та використання мультимедійних засобів.

Отже, цифровізація дошкільної освіти є проявом загальносвітової тенденції переходу до інформаційного суспільства, у якому знання і вміння працювати з інформацією визначають успіх розвитку. Сучасний педагог повинен вільно користуватися цифровими технологіями – від створення презентацій до організації комунікації з батьками у віртуальному просторі.

2. Педагогічний потенціал цифрових технологій у дошкільній освіті.

Цифрові ресурси відкривають широкі можливості для підвищення ефективності навчання, розвитку пізнавальної активності, творчих здібностей та соціальних навичок дітей.

Вони забезпечують:

- багатоканальне сприйняття інформації (через зір, слух, рух);
- емоційне залучення дитини у процес пізнання;
- можливість моделювання явищ, недоступних безпосередньому спостереженню;
- умови для індивідуалізації навчання залежно від інтересів дитини;
- розвиток комунікативних і кооперативних умінь.

Завдяки мультимедіа дитина не лише слухає інформацію від вихователя, а й бачить явище у русі, чує відповідні звуки, спостерігає динаміку, що сприяє цілісному сприйняттю світу. Такий підхід робить освітню взаємодію більш емоційно насиченою.

3. Дидактичні принципи використання цифрових ресурсів.

Щоб цифрові технології справді сприяли розвитку дітей, педагог має керуватися низкою принципів:

- Принцип доцільності: цифровий ресурс використовується лише тоді, коли він підсилює педагогічний ефект.
- Принцип гармонізації: ІКТ доповнюють, але не замінюють традиційні види діяльності (гру, спілкування, малювання, рух).
- Принцип емоційності: цифрові засоби мають викликати позитивні емоції, цікавість, здивування.
- Принцип безпечності: відповідно до Санітарного регламенту для ЗДО (2021) тривалість взаємодії з екраном для дітей старшого дошкільного віку не повинна перевищувати 10 хвилин.
- Принцип інтеграції: цифрові технології повинні природно вплітатися у всі сфери діяльності – гру, експеримент, спостереження, художню творчість.

Дотримання цих принципів забезпечує педагогічну доцільність і психологічний комфорт дітей у цифровому навчальному середовищі.

4. Використання цифрових ресурсів у різних видах діяльності дошкільників.

Пізнавальна діяльність. Мультимедійні презентації, інтерактивні моделі та відеофрагменти допомагають дітям краще зрозуміти природні й соціальні явища, культурні традиції, професії дорослих.

Наприклад, за допомогою PowerPoint можна створити цикл «Подорож Україною», у якому діти знайомляться з регіонами, музикою, народним вбранням, національними іграми.

Мовленнєвий розвиток. Інтерактивні вправи на платформах LearningApps.org, Wordwall, Quizizz сприяють формуванню словникового запасу, граматичних навичок, розвитку уваги й слухової пам'яті. Ігрова форма завдань підтримує природний інтерес до мови.

Художньо-продуктивна діяльність. Сервіси Canva, Sketchpad, StoryJumper дозволяють дітям створювати власні малюнки, комікси, електронні казки. Це сприяє розвитку фантазії, естетичного смаку, впевненості у власних силах.

Соціально-комунікативна діяльність. Під час спільних мультимедійних проєктів (створення фотоальбомів, віртуальних подорожей, відеопривітань) діти вчаться взаємодіяти, домовлятися, працювати в команді, виявляти ініціативу та емпатію.

5. Вікові особливості застосування ІКТ у ЗДО.

Ефективність використання цифрових технологій безпосередньо залежить від віку дитини та її психологічних можливостей.

– Молодший дошкільний вік (3–4 роки). Робота з цифровими засобами здійснюється короткими епізодами. Використовуються яскраві, динамічні, звукові образи, що викликають позитивні емоції.

– Середній дошкільний вік (4–5 років). Діти здатні виконувати прості інструкції, тому ефективні вправи на впізнавання, класифікацію, запам'ятовування, узагальнення.

– Старший дошкільний вік (5–6 років). Можна застосовувати цифрові ігри з навчальними завданнями, елементи самостійного вибору, проєктну діяльність, прості творчі завдання.

Приклади використання цифрових технологій у практиці вихователя.

1. Презентація «Живе і неживе» – класифікація об'єктів за ознаками.
2. Інтерактивна гра «Відгадай тварину» – аудіоописи з ілюстраціями.
3. Мультимедійне заняття «Мандрівка до весни» – поєднання фото, музики, звуків природи.
4. Онлайн-конструктор казок – спільне створення історій у Canva або StoryJumper.
5. Освітній проєкт «Моя родина» – створення групового альбому з фото, малюнків, аудіоповідомлень.

Психолого-педагогічні аспекти застосування ІКТ. Діти швидко опановують цифрові технології, однак не завжди розуміють межі їх використання. Завдання вихователя – формувати цифрову культуру, пояснювати правила безпечного користування технікою, вчити відрізняти освітній контент від розважального.

Цифрова грамотність включає:

- уміння критично сприймати інформацію;
- дотримання правил безпеки в інтернеті;
- відповідальне використання гаджетів;
- формування позитивного ставлення до навчальних технологій.

Таким чином, технології мають сприйматися не як самоціль, а як засіб пізнання, спілкування і творчості.

Роль вихователя в умовах цифровізації. Цифрова трансформація освіти висуває нові вимоги до професійних компетентностей вихователя. Сучасний педагог повинен:

- орієнтуватися у різних цифрових інструментах;
- уміти створювати мультимедійні матеріали;
- інтегрувати ІКТ у різні види дитячої діяльності;
- дотримуватись етичних і безпекових норм цифрової взаємодії;
- підтримувати цифрову культуру сім'ї.

Згідно з Професійним стандартом «Вихователь закладу дошкільної освіти» (2021), цифрова компетентність є обов'язковим елементом професійного розвитку педагога.

Ризики та виклики цифровізації. Попри численні переваги, цифровізація має і ризики:

- надмірне екранне навантаження;
- зменшення живого спілкування;
- імовірність доступу до небажаного контенту;
- перевтома та зниження концентрації уваги;
- формування залежності від гаджетів.

Тому головний принцип – поміркованість і баланс між цифровими засобами та природною діяльністю дитини з дотриманням санітарно-гігієнічних норм.

Висновки. Цифрові ресурси – це потужний інструмент розвитку дошкільника за умови педагогічно виваженого підходу. Вони урізноманітнюють освітній процес, стимулюють пізнавальну активність і творчість. Головне завдання вихователя – зробити технології засобом пізнання світу, а не заміною дитинства.

Вихователь XXI століття – це провідник між дитиною і цифровим світом, який навчає користуватися технологіями безпечно, помірковано й натхненно.

Питання для обговорення.

1. У чому полягає педагогічна доцільність використання цифрових технологій у ЗДО?
2. Як цифрові ресурси впливають на розвиток пізнавальної активності дітей?
3. Які ризики та переваги має цифровізація для дошкільної освіти?
4. Яким має бути сучасний вихователь у цифрову епоху?
5. Як забезпечити гармонійне поєднання традиційних і цифрових методів навчання?

Завдання для самостійної роботи.

1. Підготуйте приклад мультимедійного заняття для дітей старшого дошкільного віку на тему «Природа навколо нас».
2. Створіть інтерактивну вправу у LearningApps або Canva за темою «Тварини».
3. Проведіть спостереження за діяльністю вихователя у ЗДО (або перегляньте відео) з використанням ІКТ і проаналізуйте ефективність його застосування.

Лекція 2. Тема: «Цифрові інструменти сучасного вихователя. Освітні платформи»

План.

1. Цифрові інструменти вихователя: поняття та класифікація.
2. Освітні онлайн-платформи: характеристика та можливості застосування.
3. Приклади цифрових інструментів у роботі вихователя (Padlet, LearningApps, Jigsaw Planet, Artivive).
4. Українські освітні ресурси для педагогів і дітей.
5. Педагогічні умови ефективного використання цифрових технологій у ЗДО.

Мета. Сформувати у студентів уявлення про сучасні цифрові інструменти та освітні платформи, що використовуються у дошкільній освіті; розкрити можливості їх застосування у навчально-виховній роботі з дітьми старшого дошкільного віку; показати роль вихователя як організатора цифрового освітнього середовища.

Вступ.

Система дошкільної освіти України перебуває у процесі глибокої трансформації під впливом цифровізації. Для сучасного вихователя знання цифрових інструментів і вміння використовувати їх у роботі з дітьми стає такою ж базовою компетентністю, як педагогічна майстерність чи комунікативна культура.

Вихователь ХХІ століття є медіатором між дитиною та цифровим світом. Його завдання полягає не лише у використанні технологій, а у створенні гуманістичного, безпечного та змістовного цифрового середовища, де дитина може пізнавати, мислити, творити і взаємодіяти.

Таким чином, основна мета впровадження цифрових ресурсів у дошкільній освіті полягає не у технічному «оцифруванні» процесу, а у формуванні простору, у якому технології сприяють розвитку особистості

дитини, розширюють її пізнавальні можливості та підтримують педагогічну взаємодію.

1. Цифрові інструменти вихователя: поняття та класифікація.

Під цифровими інструментами вихователя розуміють програми, вебсервіси, платформи та додатки, що забезпечують організацію, підтримку, візуалізацію та інтерактивність освітнього процесу.

Ці інструменти умовно поділяють на кілька груп:

1. Інструменти для створення інтерактивних занять і завдань – LearningApps, Wordwall, Genially, Kahoot.
2. Інструменти для колективної творчості та комунікації – Padlet, Jamboard, Mentimeter.
3. Інструменти для розвитку пізнавальної діяльності та гри – Jigsaw Planet, Learning.ua, ABCya, Toy Theater.
4. Інструменти для роботи з мультимедійним контентом – Canva, PowerPoint, Animoto, Artivive.
5. Українські освітні платформи для педагогів – Всеосвіта, На Урок.

Завдяки цим ресурсам освітній процес у ЗДО стає більш інтерактивним, наочним і відкритим до співпраці. Вони дозволяють реалізовувати принципи особистісно орієнтованого навчання, інтеграції діяльності, гейміфікації та творчої самореалізації як дитини, так і педагога.

2. Освітні онлайн-платформи: характеристика та можливості.

Освітні онлайн-платформи – це цифрові середовища, які об'єднують інструменти для створення, проведення та оцінювання освітнього процесу. Вони дозволяють педагогам і дітям спільно створювати навчальний контент, взаємодіяти у реальному часі, накопичувати власні матеріали.

Для вихователя ЗДО такі платформи відкривають можливості:

- створювати дидактичні ігри та вправи для дітей;
- організовувати дистанційну або змішану взаємодію з батьками;
- проводити інтерактивні заняття та творчі конкурси;
- обмінюватися досвідом із колегами та підвищувати кваліфікацію.

3. Приклади цифрових інструментів у роботі вихователя

3.1. Padlet – онлайн-дошка для інтерактивної взаємодії.

Padlet – це універсальна онлайн-дошка, де можна розміщувати текст, зображення, відео, посилання або аудіо. Вона дозволяє створювати тематичні стіни для колективного обговорення, презентацій, творчих робіт дітей чи спільних педагогічних проєктів.

Вихователь може використовувати Padlet для:

- проведення інтерактивних занять (наприклад, створення колажу «Осінні барви»);
- колективної творчості дітей і батьків;
- збирання ідей під час мозкових штурмів;
- візуалізації результатів проєктної роботи.

Padlet розвиває у дітей комунікативні вміння, уяву, асоціативне мислення, а у педагогів – навички фасилітації, кооперації та цифрової взаємодії.

3.2. LearningApps.org – конструктор інтерактивних вправ

LearningApps.org – міжнародна безкоштовна платформа для створення навчальних ігор та вправ. Вона містить понад 20 шаблонів: тестові запитання, кросворди, вправи на відповідність, послідовність, заповнення пропусків тощо.

Вихователь може:

- адаптувати шаблони до теми заняття;
- використовувати готові вправи колег;
- створювати тематичні збірки («Свійські тварини», «Українські народні свята»);
- аналізувати результати дітей у режимі онлайн.

LearningApps допомагає зробити навчання гейміфікованим, підтримує пізнавальну активність, розвиває логічне мислення, увагу, швидкість реакції.

3.3. Jigsaw Planet – цифрові пазли для розвитку мислення

Jigsaw Planet – це платформа для створення інтерактивних пазлів із будь-яких зображень. Вона формує у дітей дрібну моторику, просторове мислення, уважність і терпіння.

Педагог може застосовувати Jigsaw Planet для:

- повторення матеріалу («Будова рослини», «Пори року»);
- розвантаження після складних занять;
- індивідуальної або корекційної роботи з дітьми.

Такі ігри знімають напругу, сприяють концентрації та розвитку посидючості.

3.4. Artivive – технологія доповненої реальності (AR)

Artivive – це інструмент, який дозволяє оживляти малюнки за допомогою технологій доповненої реальності (Augmented Reality).

Цей сервіс особливо ефективний у художньо-творчій діяльності:

- стимулює емоційне сприйняття мистецтва;
- розвиває креативність і технологічну уяву;
- формує у дітей розуміння взаємодії між реальним і цифровим світом.

Наприклад, вихователь може запропонувати дітям створити малюнок птаха, який «оживає» через смартфон. Такий досвід не лише захоплює, а й формує причинно-наслідкове мислення та естетичне сприйняття.

3.5. Learning.ua

Learning.ua – українська інтерактивна платформа, спрямована на навчання дітей від дошкільного до молодшого шкільного віку.

Її особливість – ігрова форма подання матеріалу, що поєднує навчання та розвагу. Система винагород мотивує дітей проходити рівні, поступово ускладнюючи завдання.

Платформа розвиває мовлення, логіку, математику, увагу, просторове мислення і є цінним інструментом для вихователя при підготовці індивідуальних або групових занять.

5. Педагогічні умови ефективного використання цифрових інструментів.

Для досягнення педагогічного ефекту важливо дотримуватись таких умов:

1. Планомірність і доцільність – технології повинні підсилювати навчальний ефект, а не замінювати живе спілкування.
2. Вікова адекватність – контент має бути коротким, яскравим, доступним для дошкільників.
3. Безпечність – відповідно до Санітарного регламенту (2021) тривалість роботи з екраном не перевищує 10–15 хвилин.
4. Інтерактивність – активна участь дитини в процесі, а не пасивне споглядання.
5. Співпраця з батьками – інформування родин про безпечне використання цифрових ресурсів удома.

Роль вихователя у цифровому освітньому просторі. Сучасний вихователь виступає не лише організатором навчального процесу, а й куратором цифрового контенту, який:

- добирає безпечні ресурси для дітей;
- створює власні інтерактивні матеріали;
- формує основи цифрової грамотності;
- координує взаємодію між дитиною, родиною та технологічним середовищем.

Професійна майстерність педагога сьогодні визначається вмінням інтегрувати цифрові інструменти у виховну практику та водночас зберігати людяність і емоційну теплоту взаємодії.

Висновки. Цифрові інструменти й освітні платформи розширюють можливості дошкільної освіти, роблять її гнучкою, динамічною, цікавою для дітей. Проте центральною постаттю залишається вихователь – той, хто надає технологіям педагогічного змісту, перетворює їх на засіб розвитку, гри та творчості.

Вихователь нового покоління – це не просто користувач техніки, а творець освітнього простору, де кожна дитина відчувається дослідником і відкривачем світу.

Питання для самоконтролю.

1. Які групи цифрових інструментів використовуються у роботі вихователя?
2. У чому полягає педагогічна цінність платформи Padlet?
3. Які можливості надає LearningApps.org для створення інтерактивних завдань?
4. Як можна застосовувати технології доповненої реальності (AR) у роботі з дітьми?
5. Які педагогічні умови забезпечують ефективне використання цифрових технологій у ЗДО?

Завдання для самостійної роботи.

1. Створити інтерактивну вправу у LearningApps.org за темою Базового компоненту дошкільної освіти.
2. Розробити спільну віртуальну дошку Padlet для демонстрації дитячих робіт.
3. Підготувати коротку інструкцію для колег: *«Як створити AR-завдання в Artivive»*.
4. Провести аналіз українських освітніх платформ і визначити, яка з них найбільш ефективна для ЗДО.
5. Написати есе (1 сторінка): *«Цифрові інструменти як простір творчості вихователя»*.

Семінарське заняття 1. «Цифровізація дошкільної освіти: виклики, можливості та педагогічні інструменти сучасного вихователя»

Мета. Закріпити теоретичні знання студентів, отримані під час лекцій та сформулювати практичне розуміння застосування цифрових технологій у професійній діяльності вихователя. Розвивати критичне мислення, уміння

аналізувати педагогічні ситуації, аргументовано висловлювати позицію щодо переваг і ризиків цифровізації дошкільної освіти.

Завдання семінару.

- обговорити сутність і педагогічну доцільність цифрових технологій у ЗДО;
- визначити роль вихователя у цифровому освітньому середовищі;
- узагальнити знання про сучасні цифрові інструменти (Padlet, LearningApps, JigsawPlanet, Canva, Artivive, Learning.ua, Wordwall тощо);
- навчитися аргументовано оцінювати переваги та ризики цифровізації освіти;
- розвивати комунікативні й проєктні вміння студентів.

План заняття.

1. Вступна частина (організаційний момент, актуалізація знань).
2. Дискусія «Цифрові технології у ЗДО: користь чи небезпека?».
3. Міні-групи: «Роль вихователя у цифровому освітньому середовищі».
4. Аналітична вправа «Цифрові інструменти крізь призму педагогічної доцільності».
5. Практикум-дискусія за освітніми платформами.
6. Підсумкова рефлексія: «Мій цифровий педагогічний портрет».

Хід заняття.

1. Вступна частина

Викладач коротко узагальнює основні ідеї лекцій:

- цифровізація як необхідний компонент сучасної освіти;
- поняття «цифрова компетентність вихователя»;
- безпечність і педагогічна доцільність використання ІКТ у ЗДО.

Питання для актуалізації:

- Які цифрові технології вам здаються найперспективнішими для дошкільної освіти?

– Як ви ставитеся до використання планшетів або AR-технологій у ЗДО?

2. Дискусія «Цифрові технології у ЗДО: користь чи небезпека?» (20 хв.)

Форма: дебати у форматі «За» і «Проти».

– Команда 1 «За» – обґрунтовує позитивний вплив цифрових технологій на розвиток дітей (мотивація, креативність, інтерактивність).

– Команда 2 «Проти» – аргументує ризики надмірного екранного часу, зниження уваги, небезпеку неконтрольованого контенту.

– Рефлексивна група – фіксує аргументи обох сторін і формулює збалансований висновок.

Викладач підсумовує: ключовим є педагогічно виважене використання технологій, відповідно до Санітарного регламенту (2021) і ДСДО.

3. Міні-групи: «Роль вихователя у цифровому освітньому середовищі».

Студенти об'єднуються у 3–4 групи та працюють над запитаннями:

– Які компетентності має розвивати вихователь, щоб ефективно інтегрувати цифрові технології?

– Які цифрові інструменти (із питань до лекцій 2) допомагають організувати співпрацю з дітьми та батьками?

– Як формувати цифрову культуру у дітей дошкільного віку?

Кожна група готує коротку презентацію (3–5 хв.) у вигляді міні-постера або слайду (можна створити у Canva чи Padlet).

4. Аналітична вправа «Цифрові інструменти крізь призму педагогічної доцільності».

Викладач пропонує таблицю з цифровими платформами (Padlet, LearningApps, JigsawPlanet, Artivive, Learning.ua, Wordwall, Canva).

Завдання студентів – у парах заповнити таблицю:

Назва інструменту	Для чого використовується	Переваги	Обмеження/ризики
Padlet	Спільна робота, колективні проекти	Інтерактивність, комунікація	Потребує інтернету
...	...	...	...

Після заповнення проводиться коротке обговорення: які інструменти найбільш доцільні для дошкільної освіти.

5. Практикум-дискусія за освітніми платформами.

Студенти працюють у трьох підгрупах, кожна з яких готує коротку демонстрацію:

- Підгрупа 1 – демонструє приклад вправи з LearningApps.org.
- Підгрупа 2 – створює короткий макет плаката у Canva.
- Підгрупа 3 – презентує ідею AR-проекту з Artivive або гру у Wordwall.

Після демонстрації кожна група пояснює педагогічну мету та очікувані результати для дитини.

6. Підсумкова рефлексія «Мій цифровий педагогічний портрет».

Використовуючи онлайн-інструмент Mentimeter або WordArt, студенти створюють «хмару понять», що асоціюються з цифровим вихователем (наприклад: «інтерактивність», «творчість», «безпека», «комунікація»).

Коротке обговорення:

- Які якості цифрового вихователя Ви вже маєте?
- Що потрібно вдосконалити для професійного зростання?

Очікувані результати.

Після семінару студенти:

- усвідомлюють значення цифрової компетентності вихователя;
- вміють критично оцінювати доцільність використання цифрових технологій у ЗДО;

- володіють знаннями про українські та міжнародні освітні платформи;
- здатні аргументувати власну позицію щодо етичних і педагогічних аспектів цифровізації;
- демонструють уміння працювати в команді та презентувати власні напрацювання.

Практичне заняття 1. «Використання цифрових ресурсів в освітньому процесі закладів дошкільної освіти».

Форма проведення: практичне заняття з елементами майстер-класу

Мета: розширити знання студентів про можливості цифрових технологій в освітньому процесі закладів дошкільної освіти; сформувати практичні навички роботи з інноваційними цифровими інструментами для створення дидактичних матеріалів та інтерактивних завдань для дітей старшого дошкільного віку.

Завдання:

- поширити знання студентів про цифрові технології, що використовуються у роботі вихователя ЗДО;
- практикувати використання цифрових сервісів для розроблення дидактичних матеріалів;
- створити рекомендації щодо ефективного впровадження цифрових технологій у діяльність вихователя.

Обладнання: ноутбуки, смартфони, доступ до Інтернету, презентація, аркуші паперу, олівці.

Хід заняття

Вступна частина.

Викладач наголошує, що цифрові технології стрімко інтегруються в усі сфери життя, і освіта не є винятком. Застосування цифрових інструментів відкриває нові можливості для покращення якості освітнього процесу,

роблячи його більш цікавим, ефективним і доступним для дітей старшого дошкільного віку.

Важливо пам'ятати, що цифрові інструменти мають бути не заміною, а доповненням традиційних методів навчання. Вихователь має творчо поєднувати технології та класичні засоби, щоб зберегти гармонію між реальним і віртуальним освітнім середовищем. Під час використання цифрових ресурсів необхідно враховувати вік, емоційний стан і рівень розвитку дітей.

Основна частина

Вправа «Асоціативний ряд».

Мета: навчитися визначати термін *«інновація»* та аргументовано висловлювати власні думки.

Студентам пропонується скласти асоціативний ряд до поняття *«інновація»*. Для цього кожен отримує аркуш паперу, на якому записує слово *«ІННОВАЦІЯ»* у стовпчик. Біля кожної літери потрібно вписати слова, що асоціюються з інновацією, використовуючи відповідні літери як початкові. На виконання – 1 хвилина. Після завершення відбувається коротке обговорення: студенти озвучують свої варіанти й пояснюють, чому саме ці слова вони пов'язали з інноваціями.

Групове завдання «Творчий потенціал педагога – важливий чинник сучасного освітнього процесу».

Студенти об'єднуються у чотири міні-групи (в аудиторії або через Zoom, якщо заняття проходить дистанційно). Кожна група отримує своє завдання:

- I група – визначає основні риси творчого педагога;
- II група – описує перешкоди, що виникають на шляху творчого педагога;
- III група – відповідає на запитання: *«Що спонукає педагога до творчості?»*;
- IV група – наводить приклади проявів творчості в діяльності вихователя.

Після обговорення представники груп презентують свої результати, а інші учасники доповнюють або уточнюють висновки колег.

Метод «Карусель».

Мета: допомогти студентам усвідомити власні сильні сторони та проблемні зони у професійному становленні, підвищити мотивацію до саморозвитку.

Групи по чергово обмінюються листами з напрацьованими ідеями, читають попередні відповіді й доповнюють їх власними думками. Після завершення «каруселі» обговорюються спільні тенденції.

Висновок: багатогранність діяльності творчих педагогів є запорукою впровадження інновацій, у тому числі цифрових, у сучасному освітньому процесі.

Ознайомлення з цифровими технологіями.

1. Освітня онлайн-дошка Padlet.

Інтерактивні засоби навчання є важливою частиною сучасної педагогіки. Одним із найпопулярніших інструментів є віртуальна інтерактивна дошка Padlet, яка дає змогу створювати навчальні «стіни» з текстом, зображеннями, відео й аудіо. Вона підвищує залученість дітей і педагогів, сприяє організації спільних творчих завдань і колективних проєктів.

Завдання для студентів: ознайомтесь із прикладом дошки: Padlet «Тематичний тиждень «Великдень»».

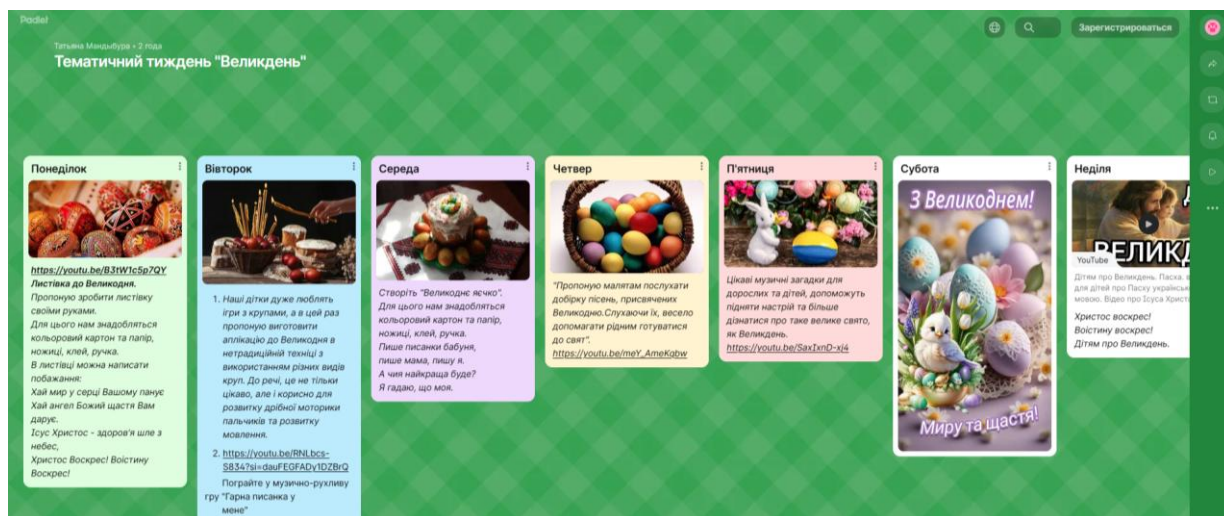


Рис. 1. Освітня онлайн дошка Padlet

Ознайомтесь із тим, як педагоги використовують Padlet у роботі. Подумайте, як цей інструмент можна адаптувати для власної майбутньої діяльності, наприклад, для тем «Світ професій», «Пори року» чи «Моя Батьківщина».

2. Платформа LearningApps.org



Рис. 2. Освітня платформа LearningApps.org

LearningApps.org – це безкоштовна онлайн-платформа для створення інтерактивних вправ. Завдяки сервісу вихователі можуть розробляти ігрові завдання, що активізують увагу, пам'ять і мислення дітей.

Сайт пропонує безліч шаблонів: вибір, послідовність, розподіл, кросворди, знайди пару, онлайн-ігри тощо. Можна використовувати вже створені вправи або створювати власні, редагувати їх, публікувати й обмінюватися посиланнями.

Завдання для студентів: Перейдіть за посиланням <https://learningapps.org/10956287> та виконати її.

Проаналізуйте, як побудовано завдання, і спробуйте створити власну інтерактивну вправу на тему «Тварини взимку», «Хто де живе?», «Тварини та їх дитинчата».

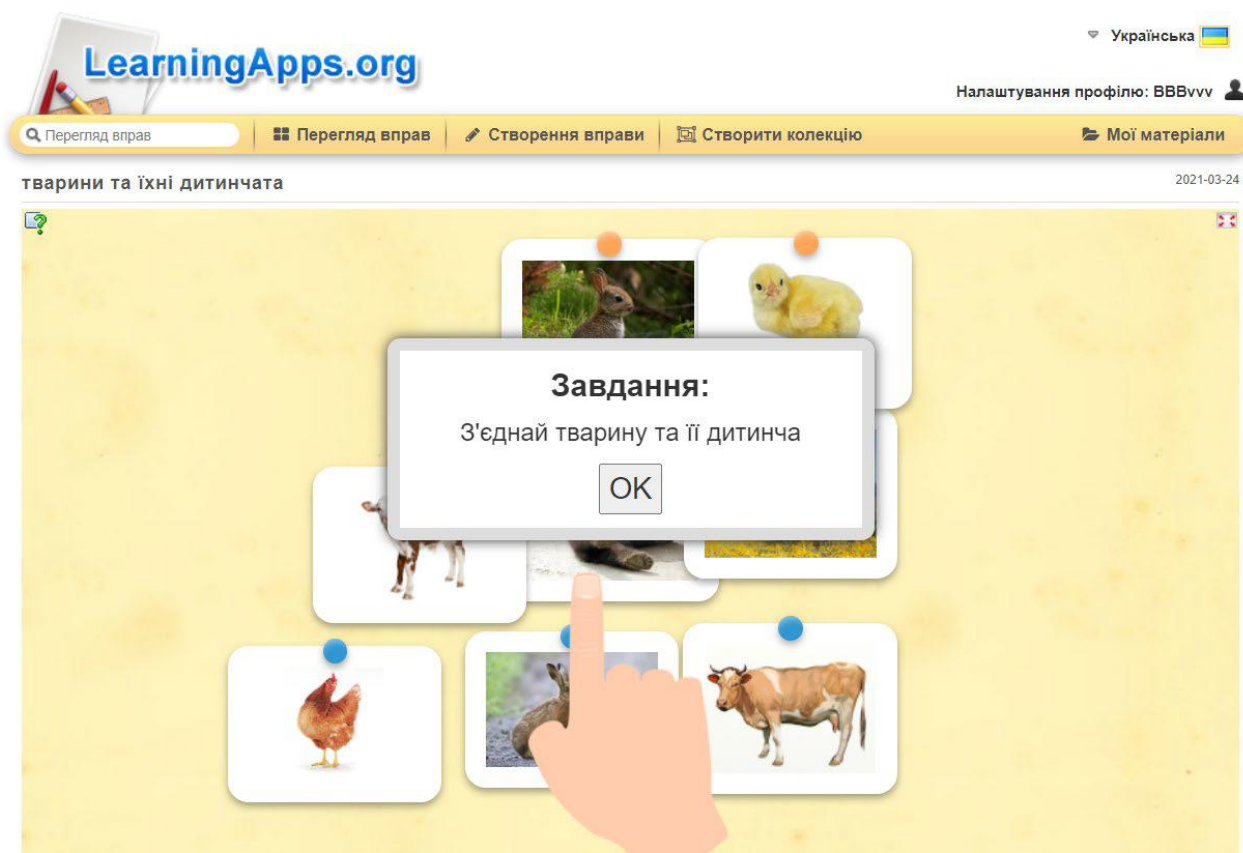


Рис. 3. Приклад студентської роботи за шаблоном «Знайди пару»

3. Створення пазлів на платформі JigsawPlanet.com.

Пазли – це не лише розвага, а й дієвий інструмент розвитку дрібної моторики, логічного мислення, уваги дітей. Онлайн-сервіс *Jigsaw Planet* дозволяє створювати авторські пазли з будь-яких зображень – від квітів і звірят до святкових композицій.

Завдання для студентів:

1. Перейдіть на сайт <https://www.jigsawplanet.com>.
2. Створіть власний пазл «Улюблена казка».
3. Поділіться посиланням у чаті групи.

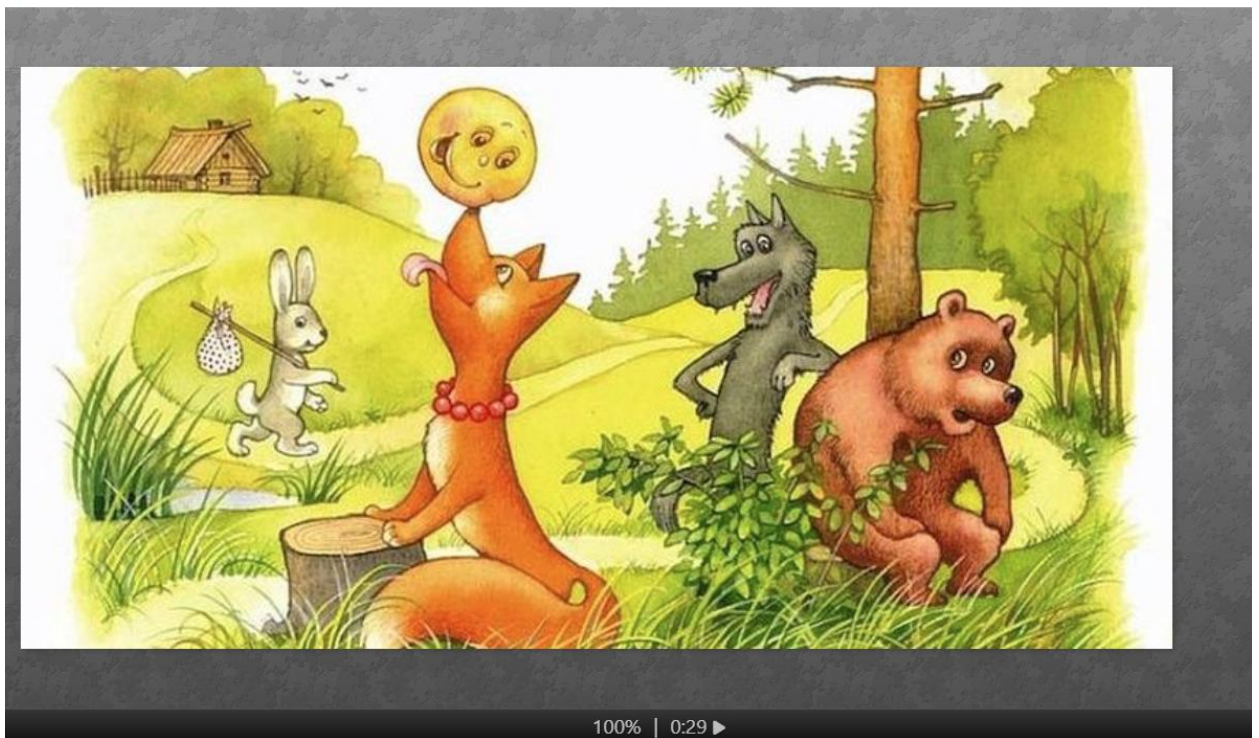


Рис. 4. Освітня платформа JigsawPlanet.com – вправа «Улюблена казка»

4. Технологія доповненої реальності (AR)

Викладач знайомить студентів із поняттям доповненої реальності (Augmented Reality, AR) – інноваційної технології, яка дозволяє поєднувати реальний і віртуальний світи. Завдяки AR навчальні матеріали можна «оживити» – додати до малюнків чи картинок відео, звук або 3D-ефекти.

Основні елементи AR:

- маркер (зображення або QR-код);
- мобільний пристрій або AR-окуляри;
- додаток для відтворення (Artivive, Overly, Assemblr);
- overlay (накладання) – це може бути інше зображення, відео, аудіо

чи 3D-модель.



Рис. 5. Приклад створення доповненої реальності

Завдання для студентів:

1. Перейдіть за посиланням <https://bridge.artivive.com/editor/basic>.
2. Зареєструйтесь, оберіть фото й додайте до нього відео або анімаційний ефект.
3. За допомогою мобільного застосунку Artivive відскануйте створене зображення та продемонструйте ефект доповнення.



Рис. 6. Демонстрація роботи з AR у застосунку Artivive

Підсумкова частина.

Рекомендації:

- продовжувати дослідження нових способів використання цифрових технологій у ЗДО;
- підтримувати педагогів у підвищенні цифрової грамотності;
- активно залучати батьків до спільного використання освітніх онлайн-ресурсів.

Рефлексія: на завершення студенти створюють «хмару пізнання»: за допомогою смартфонів сканують QR-код і через сервіс WordArt або Mentimeter додають поняття, з якими познайомилися на занятті.

Очікувані результати: після практичного заняття студенти:

- знають приклади сучасних цифрових сервісів, які можуть бути використані в роботі вихователя;
- володіють базовими навичками роботи з Padlet, LearningApps, JigsawPlanet і Artivive;
- розуміють, як поєднувати цифрові технології з традиційними методами навчання у ЗДО;
- здатні створювати власні інтерактивні дидактичні матеріали для дітей старшого дошкільного віку.

Практичне заняття 2. «Цифрові платформи у професійній діяльності вихователя»

Форма проведення: практичне заняття з елементами майстер-класу

Мета: поглибити знання та сформувати практичні навички у використанні цифрових технологій в освітньому процесі; ознайомити студентів з інструментами, які допомагають ефективно впроваджувати сучасні технології у роботу з дітьми дошкільного віку, сприяючи розвитку цифрової грамотності та підготовці дітей до майбутнього у цифровому середовищі.

Завдання:

- визначити основні переваги впровадження цифрових технологій у дошкільну освіту;
- сформулювати розуміння поняття «цифрові технології» та «цифрове навчання»;
- ознайомити студентів із функціоналом освітніх платформ Learning.ua, Canva, Wordwall;
- сформулювати навички створення цифрових матеріалів (тестів, інтерактивних вправ, візуальних дидактичних засобів);
- розвивати творчу ініціативу, комунікаційні вміння та цифрову компетентність майбутніх вихователів.

Обладнання: ноутбуки, підключення до мережі Інтернет, смартфони, презентація, аркуші паперу, олівці.

Хід заняття.

1. Вступна частина.

Актуальність теми заняття. У сучасному світі цифрові технології стали невід'ємною частиною життя людини, і освіта, зокрема дошкільна, активно інтегрує їх у свій процес. Використання цифрових ресурсів відкриває для педагога нові можливості: індивідуалізацію навчання, підвищення мотивації дітей, розвиток навичок комунікації та творчості.

Викладач наголошує, що знання цифрових інструментів є однією з ключових компетентностей сучасного вихователя, а здатність творчо їх використовувати – ознакою професійної зрілості.

Обговорення: Студенти коротко відповідають на запитання:

- Чому цифрові технології стали важливими навіть у роботі з дошкільнятами?
- Які приклади використання цифрових інструментів ви вже зустрічали у ЗДО чи під час проходження педагогічної практики?

2. Основна частина.

2.1. Теоретичний блок: поняття та значення цифрових технологій.

Цифрові технології – це електронні інструменти, пристрої та ресурси, що забезпечують обробку, зберігання або передачу даних. До них належать комп'ютери, планшети, смартфони, інтерактивні дошки, мобільні застосунки, онлайн-платформи, соціальні мережі, мультимедійні матеріали.

Цифрове навчання – це процес, у якому технології використовуються для підтримки, розширення та збагачення освітнього процесу. Його суть полягає не лише у використанні комп'ютера, а у створенні нової форми взаємодії між педагогом і дитиною, заснованої на грі, візуалізації та співпраці.

Переваги впровадження цифрових технологій у дошкільну освіту:

1. Розвиток цифрової грамотності. Діти вчаться орієнтуватися у світі технологій, що підготує їх до подальшого навчання.
2. Індивідуалізація освітнього процесу. Технології дозволяють враховувати темп, здібності та інтереси кожної дитини.
3. Підвищення мотивації. Ігрові елементи, мультимедіа, інтерактивність роблять навчання емоційно привабливим.
4. Підготовка до майбутнього. Володіння цифровими навичками з раннього віку сприяє соціалізації й готовності до життя у цифровому суспільстві.

Висновок: завдяки творчому підходу педагоги можуть ефективно інтегрувати новітні технології в освітній процес, тим самим підвищуючи його результативність і якість.

2.2. Практичний блок: знайомство з цифровими платформами

1. Освітня платформа Learning.ua

Learning.ua – одна з найбільших освітніх платформ в Україні, створена спеціально для дошкільників і молодших школярів. Її мета – зробити навчання доступним і цікавим. Кожна вправа представлена у формі гри, проходження якої приносить дитині винагороди у вигляді балів або міні-ігор.



Завдання з математики

Навчальна інтерактивна онлайн програма з математики для малюків, дошкільнят, учнів 1 - 11 класів загальноосвітніх навчальних закладів 2

Рис. 7. Освітня платформа www.learning.ua

Цей підхід дозволяє дітям навчатися у власному темпі, отримуючи позитивні емоції, а вихователю – відстежувати прогрес та визначати теми, які потребують повторення.

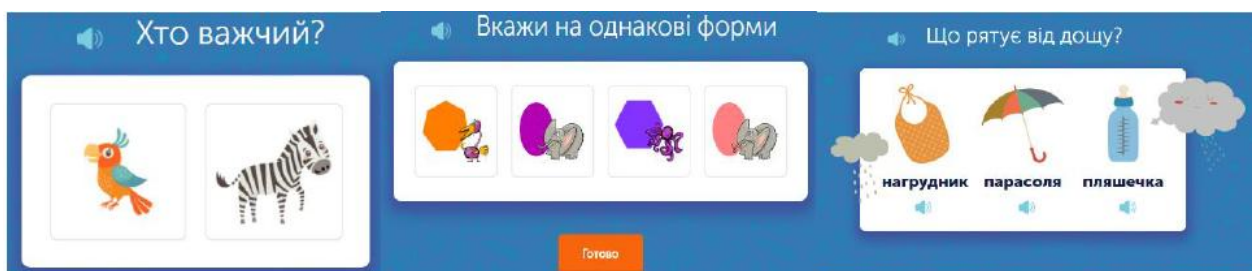


Рис. 8. Освітня платформа www.learning.ua, приклад вправ

Вправа 2. «Ігрова освіта»

1. Перейдіть на сайт <https://learning.ua>.
2. Ознайомтесь із розділом «Дошкільна освіта».
3. Оберіть одну з тем (наприклад, «Кольори», «Форми», «Лічба»).
4. Спробуйте виконати одну з ігрових вправ як дитина.
5. Проаналізуйте, які навички вона розвиває, та обговоріть, як подібні завдання можна застосовувати у вашій педагогічній практиці.

2. Платформа Canva для створення візуальних матеріалів

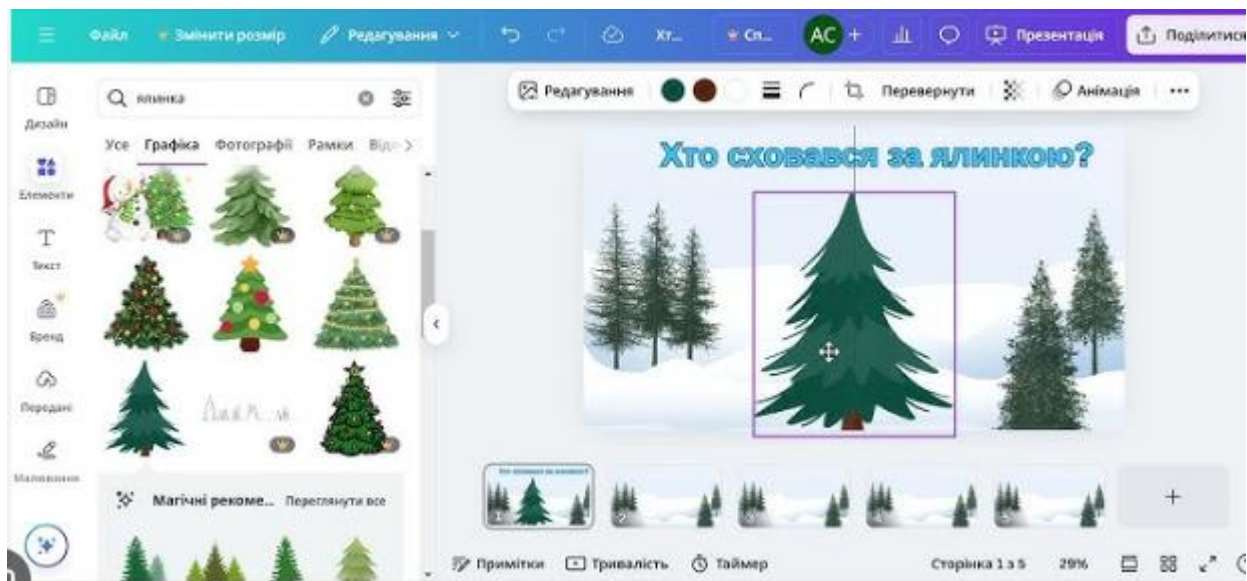


Рис. 9. Онлайн-редактор Canva

Canva.com – це безкоштовний онлайн-редактор для створення плакатів, презентацій, роздаткових матеріалів, інтерактивних карток і цифрових ігор. Завдяки інтуїтивному інтерфейсу Canva дозволяє швидко створювати професійно оформлені візуальні матеріали навіть без спеціальної підготовки.

Вправа 2. «Створи свій дидактичний плакат»

1. Зареєструйтесь на <https://www.canva.com>.
2. У пошуку шаблонів введіть «плакат для дітей».
3. Створіть яскравий плакат на тему «Мій день у дитячому садку» або «Пори року».
4. Додайте зображення, текст, іконки, кольори, що відповідають віковим особливостям дітей.
5. Завантажте роботу у форматі PDF або PNG для подальшого використання.

3. Інтерактивні ігри на платформі Wordwall

Wordwall.net – онлайн-конструктор дидактичних ігор і тестів, який пропонує готові шаблони для створення інтерактивних завдань.

Сервіс зручний тим, що дозволяє перетворювати одну вправу у кілька форматів – наприклад, «вікторина», «пазл», «гра з колесом», «відгадай слово».

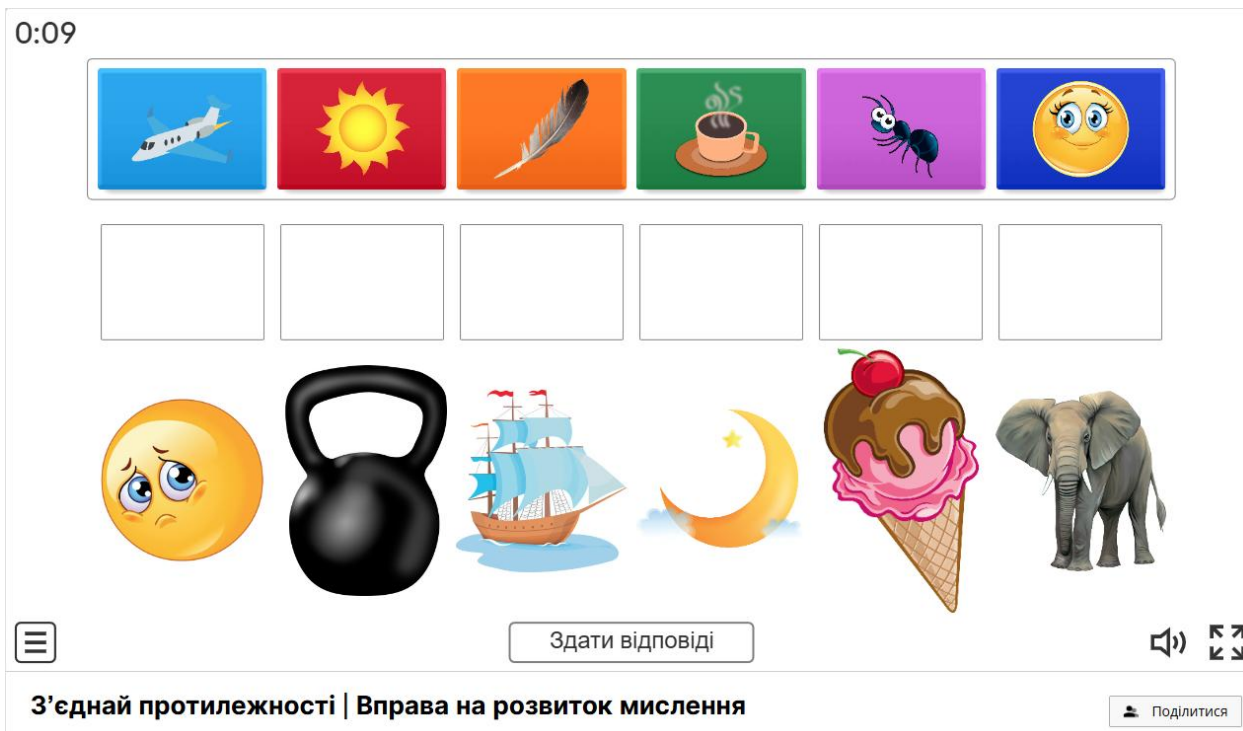


Рис. 10. Інтерактивна вправа у Wordwall

Вправа 3. «Весела вікторина»

1. Перейдіть на сайт <https://wordwall.net>.
2. Створіть вікторину для дітей старшого дошкільного віку на тему «Пори року».

3. Виберіть режим гри (наприклад, «перегони», «колесо фортуни»).
4. Продемонструйте, як завдання виглядає в інтерактивному режимі.

4. Інтернет-сервіс Loure.

Ще один сервіс, який може бути корисним у роботі вихователя, це інтернет-сервіс Loure. Серед переваг інтернет-сервісу Loure І. Аман виділяє такі:

1. Безкоштовна реєстрація;
2. Великий вибір форм для майбутнього колажу;
3. Можливість: створювати власні колекції зображень, зокрема й із фотографіями рідних, близьких та друзів;
 - зберігати та поширювати готові роботи;
 - розміщувати створені колажі у блогах, соціальних мережах, на сайтах або відправляти електронною поштою;

- виготовляти творчі завдання для здобувачів освіти;
 - опрацьовувати завдання з колажами за допомогою інтерактивної дошки;
4. Легке та зручне використання, яке не потребує спеціальних знань;
 5. Варіативність створення творчих робіт (різні форми);
 6. Інтерактивність.

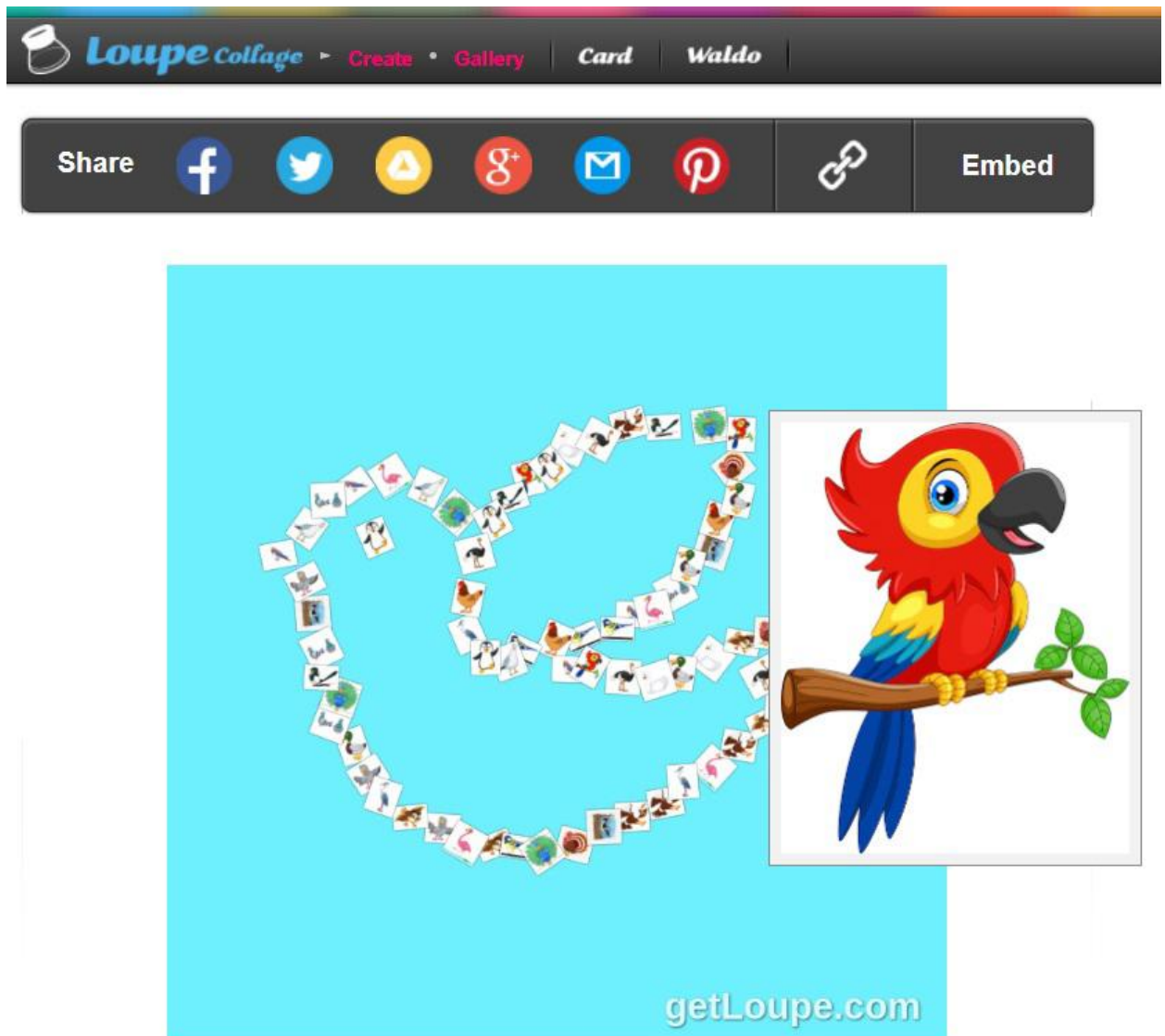


Рис. 11. Приклад колажу «Птахи»

Будь-який колаж створюється за однаковим алгоритмом – усі завантажені ілюстрації заповнюють обрану векторну форму, утворюючи певну фігуру. При цьому весь процес генерування кінцевого зображення анімований. Так, після запуску у вікні редактора багато маленьких зображень починають «сипатися», утворюючи потрібну фігуру. Водночас у момент

наведення на певне зображення курсора миші воно збільшується. Такий колаж найкраще демонструвати на заняттях за допомогою інтерактивної дошки під час фронтальної роботи з дошкільниками. Можна по-черзі викликати дітей, щоб вони торкалися зображення птахів, називали та описували їхній зовнішній вигляд.

3. Підсумкова частина

Рефлексія: студенти обговорюють питання:

- Яка з платформ виявилася найзручнішою у користуванні?
- Які типи завдань найкраще підходять для дошкільників?
- Як забезпечити баланс між цифровими та традиційними видами діяльності?

Рекомендації:

- Використовувати платформу Learning.ua для організації навчання та створення інтерактивних вправ.
- Застосовувати Canva для розробки наочних посібників, афіш і дидактичних плакатів.
- Використовувати Wordwall як універсальний інструмент для створення ігор та повторення матеріалу.
- Дотримуватися правил безпечного й дозованого екранного часу для дітей дошкільного віку.

Домашнє завдання: створити власну інтерактивну вправу або тест (на одній із розглянутих платформ) і підготувати коротку презентацію для наступного заняття.

4. Каталог відеоматеріалів і корисних покликань

Системи для створення цифрових практичних завдань:

- *Google Classroom* (<https://classroom.google.com/h>) – безкоштовний веб-сервіс, створений Google для закладів освіти з метою спрощення створення, поширення і класифікації завдань безпаперовим шляхом задля прискорення процесу поширення файлів між педагогами та здобувачами освіти;
- *Learning Apps* (<https://learningapps.org/>) – інструмент, який дозволяє створювати інтерактивні вправи;
- *Kahoot!* (<https://kahoot.com/>) – надає багато інструментів для створення дидактичних вправ;
- *Story Jumper* (<https://www.storyjumper.com>) – інструмент для створення онлайн-книг. Системи створення веб-журналів – це сайти, основний зміст яких постійно оновлюються новими записами, що можуть містити інформаційні ресурси різних форматів (текстові, графічні, звукові та відеоресурси) і відображається у хронологічному порядку):
- *Live Journal* (<http://livejournal.com>) – блог-платформа для розміщення щоденників, або ж інших блогів («щоденників», «журналів»);
- *Word press* (<https://wordpress.com/>) – сервіс, що дозволяє вести блог з використанням популярної системи керування вмістом Word press;
- *Blogger* (<https://www.blogger.com/>) – сервіс для ведення блогів, за допомогою якого будь-який користувач може легко завести собі власний блог.

Сайти довідкового характеру, наповнення якого здійснюється спільними зусиллями великої кількості учасників):

- *Вікіпедія* (<http://uk.wikipedia.org>) – загальнодоступна вільна багатомовна онлайн-енциклопедія;
- *Портал освітян України «Педрода»* (<https://www.pedrada.com.ua>) – сайт, де змістовно описується про діяльність закладів дошкільної та загальної середньої освіти;

– *Український освітній онлайн-портал для педагогів «На Урок»* (<https://naurok.com.ua>) – ресурс, де надано доступ до написання інформативних статей, які стосуються освітнього життя, проведення тематичних вебінарів, запровадження різноманітних освітніх конкурсів, залучення кращих розробок від педагогів з усієї України;

– *електронний журнал «Вихователь-методист дошкільного закладу»* (<https://emetodyst.mcfr.ua>) – це фахове видання з потужним функціоналом, покликане спростити роботу фахівця закладу дошкільної освіти.

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

– *Pinterest* (<https://www.pinterest.com/>) – соціальний фото-сервіс, який дозволяє прикріпити практично будь-яке зображення, яке Ви вважаєте цікавим і важливим для розміщення, багато педагогів використовують його як сховище розгорнутих планів занять, проектів і різних надихаючих матеріалів;

– *Flickr* (<https://Flickr.com>) – сервіс для зберігання та подальшого використання цифрових фотографій;

– *Youtube* (<https://youtube.com>) – соціальний сервіс, призначений для зберігання, перегляду та обговорення цифрових відеозаписів;

– *SlideShare* (<http://www.slideshare.net>) – соціальний сервіс, призначено для зберігання і особистого або спільного використання, який дозволяє конвертувати презентації PowerPoint у формат Flash.

Платформи для взаємодії онлайн:

– *Google Meet* (<https://meet.google.com/>) – сервіс відеотелефонного зв'язку;

– *Skype* (<https://www.skype.com/uk/>) – програма для відео та аудіодзвінків з функцією розмов, чатів і можливістю взаємодії;

– *Zoom* (<https://zoom.us>) – сервіс для проведення відеоконференцій та онлайн-зустрічей;

– Moodle (<https://moodle.org/>) – сервіс, який дозволяє подавати навчальний матеріал у різних форматах (текст, презентація, відеоматеріал, веб-сторінка; заняття як сукупність веб-сторінок із можливим проміжним виконанням тестових завдань), здійснювати тестування та опитування, інструментів моніторингу результатів навчання.

Цифрові інструменти та ресурси, які може використовувати педагог закладу дошкільної освіти:

Padlet онлайн-дошка (стіна) (<https://uk.padlet.com/>) – мультимедійний ресурс для створення, спільного редагування та зберігання інформації; дозволяє розміщувати різноманітний контент: фотографії, малюнки, аудіофайли, відеоролики, нотатки, покликання на інші сайти мережі Інтернет.

Серед великого різноманіття виокремимо сервіс *LearningApps* (<https://learningapps.org/>), є найкращим вибором у розробці інтерактивних завдань для дітей, зокрема дошкільного віку. Даний інтернет-сервіс виступає зручним інструментом для створення інтерактивного курсу з великою кількістю шаблонів різної категорії та складності, що можна безоплатно використовувати для подання, закріплення, перевірки та узагальнених набутих компетентностей дітей.

Створення пазлів (www.jigsawplanet.com) даний цифровий ресурс призначений для формування образного мислення в дітей дошкільного та шкільного віку. Складаючи пазли, дитина «занурюється» в тему, яка вивчається; згадує навчальний матеріал не тільки в образі друкованого тексту, а й візуальних об'єктів, які вона повинна реконструювати.

Сервіс wizer.me (<https://app.wizer.me/>) дозволяє створювати інтерактивні робочі аркуші, які можна використовувати при дистанційному навчанні, для виконання домашніх робіт, для роботи в класі на інтерактивній дошці. Можливість організації групової роботи в сервісі педагог може створювати робочі аркуші на основі відеоуроків, прикріплювати до них різні завдання і запрошувати учнів до роботи. За допомогою сервісу можна створювати цікаві

дидактичні матеріали з будь-якої теми шкільної програми з використанням текстів, відео, аудіо, зображень, у тому числі інтерактивних.

ClassTools.NET (<http://www.classtools.net/>) – онлайн-сервіс для створення інтерактивних Flash-ресурсів, і, насамперед, дидактичних ігор для уроків / занять. Більшість дидактичних ігор можна успішно використовувати на інтерактивній дошці.

Study Stack (<https://www.studystack.com/>) – онлайн-сервіс для створення дидактичних матеріалів до занять. Різноманітність завдань з одним і тим же змістом допомагає краще засвоїти навчальний матеріал, використовуючи його в різних ігрових ситуаціях.

Wordwall (<https://wordwall.net/>) є багатофункціональним інструментом для створення як інтерактивних, так і друкованих матеріалів. Більшість шаблонів доступні, як в інтерактивній, так і в друкованій версії.

Дитячі пошукові системи:

- *Kiddle* (<https://www.kiddle.co>) – дитяча пошукова система від Google для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку;
- *KidzSearch* (<https://www.kidzsearch.com>) – візуальна безпечна для дітей пошукова система для дітей дошкільного та шкільного віку;
- *Youtube Kids* (<https://www.youtube.com/kids/>) – додаток YouTube Kids для безпечнішого пізнання світу відео в Інтернеті.

Системи з практичними завданнями:

- *МегаЗнайка* (<http://www.megaznaika.com.ua>) – веб-ресурс для дітей та батьків, де зібрана величезна кількість цікавої і корисної інформації: казки, вірші, ігри, пісні, цікаві факти про різноманітні предмети та явища, про рослинний і тваринний світ, про людину та її діяльність;
- *Пустунчик* (<https://pustunchik.ua/ua>) – інформаційно-розважальний портал присвячений розвитку, навчанню та відпочинку дитини, який пропонує різноманітний контент: ігри, аудіотеку, творчість, рукоділля, дозвілля, віртуальну школу та багато цікавого, що дозволить організувати відпочинок та розвиток дошкільників.

– Системи вікі-енциклопедій – веб-проект «Читанка» (<http://chytanka.com.ua/>) – дитяча публічна онлайн-бібліотека.

Онлайн-платформи:

– Новітня онлайн-платформа «OPTIMA KIDS» (<https://game.optima.school/>) пропонує безоплатне навчання для дошкільнят. Додаток можна встановити на гаджет із будь-якою операційною системою. Інтерактивні вправи відповідають віковим особливостям малюків, утримують їхню увагу, формують пізнавальні процеси (пам'ять, моторику, уважність до деталей, мислення, сприйняття навколишнього світу);

– Дитячий садок онлайн від НУМО (<https://www.unicef.org/ukraine/stories/numonursery-school>) за підтримки ЮНІСЕФ та МОН з представлено відеозаняттями для дітей віком від 3 до 6 років;

- Дитячий садок онлайн на сайті освітнього хабу м. Києва – <https://eduhub.in.ua>.

Telegram-канали для дошкільників:

– Mr.Leader Інноваційна платформа для раннього розвитку дитини. https://t.me/mrleader_brand пропонує батькам цікаві активності для малечі віком від 2 до 6 років.

– «Підтримай дитину» <https://t.me/pidtrumaidutuny>, який створено за підтримки Міністерства освіти і науки педагогами та дитячими психологами. На каналі можна віднайти корисні вправи, руханки, вірші аудіоказки (читаються відомими акторами, письменниками, співаками), відео контент з корисними роликами для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

– «Казкова хатинка» <https://t.me/kazkaukr>, гаслом якого є: говоріть з дітьми українською, читайте їм книжки і казки, вчіть разом вірші і пісні. На каналі є вірші, казки, пригодницькі книги та інша дитяча література.

– «Дерево казок» <https://t.me/derevokazok>, де зібрані текстові та аудіоказки: українські та різних народів світу, народні та авторські. Окрім

казок, є розмальовки та розваги: пазли, загадки, онлайн-ігри за мотивами улюблених казок.

– *Веселун* https://t.me/veselun_quiz – вікторини на казкові тематики.

Ми переконані, що використання сучасних цифрових інструментів і технологій у роботі з дітьми дошкільного віку сприятиме формуванню цифрової компетентності майбутніх вихователів у процесі вивчення освітніх компонентів професійної підготовки. Застосування інтерактивних сервісів, мультимедійних ресурсів, платформ для створення дидактичних матеріалів забезпечить розширення професійних знань здобувачів освіти, розвиток їхньої методичної культури, умінь проектувати й реалізовувати освітній процес у цифровому середовищі.

У сучасних умовах дистанційного й змішаного навчання однією з ключових характеристик цифрової компетентності вихователя закладу дошкільної освіти є вміння ефективно використовувати інформаційно-комунікаційні та медіатехнології для організації пізнавальної діяльності дітей, комунікації з батьками та колегами, а також для створення інклюзивного, безпечного й розвивального цифрового середовища.

Оволодіння такими навичками дозволяє майбутнім педагогам не лише виконувати професійні завдання відповідно до вимог ДСДО, але й проявляти креативність, педагогічну ініціативу, критичне мислення та здатність до безперервного професійного зростання. Цифрова компетентність у цьому контексті постає не просто як технічна обізнаність, а як інтегративна якість фахівця, що поєднує методичну, комунікативну й інноваційну готовність до педагогічної діяльності у цифрову добу.

ВИСНОВКИ

У сучасних умовах цифрової трансформації освіти формування готовності майбутніх вихователів до використання цифрових інструментів для створення дидактичних матеріалів стає одним із ключових завдань педагогічної освіти. Представлений посібник спрямований на формування у студентів системних знань, практичних умінь та педагогічної культури використання цифрових інструментів у роботі з дітьми старшого дошкільного віку.

Аналіз нормативно-правової бази засвідчив, що питання цифрової компетентності педагога закріплене в низці державних документів — Державному стандарті дошкільної освіти, Професійному стандарті вихователя, Концепції виховання дітей та молоді в цифровому просторі, Санітарному регламенті для закладів дошкільної освіти. Це підтверджує, що цифровізація є не факультативним напрямом, а обов'язковою складовою професійної підготовки сучасного вихователя.

Розроблені елементи змістових модулів «Цифровий простір сучасного цифрового простору» та «Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку» забезпечують комплексне поєднання теоретичної та практичної підготовки студентів. У процесі його опанування майбутні педагоги навчаються:

- добирати та використовувати цифрові ресурси з урахуванням вікових і психолого-педагогічних особливостей дітей;
- створювати інтерактивні дидактичні матеріали та творчі проєкти;
- інтегрувати цифрові технології в різні види діяльності дошкільників;
- дотримуватись принципів безпечного й гуманістичного використання ІКТ.

Зміст запропонованих елементів лекцій, практичних і семінарських занять демонструє широкі можливості застосування таких освітніх платформ, як Padlet, LearningApps, Canva, Jigsaw Planet, Artivive, Wordwall, Learning.ua,

що сприяють розвитку креативності, мовлення, логічного мислення, уяви та комунікативних навичок дітей.

Практичний блок посібника допомагає студентам здобути досвід створення власних інтерактивних вправ, презентацій і мультимедійних завдань, а також розуміння дидактичної доцільності кожного цифрового ресурсу. Особлива увага приділяється формуванню у студентів культури цифрової поведінки, вмінню критично оцінювати контент, дотримуватись етичних і санітарно-гігієнічних вимог при роботі з гаджетами.

Отже, використання цифрових інструментів у діяльності вихователя є важливим напрямом модернізації дошкільної освіти. Воно забезпечує підвищення якості освітнього процесу, створює умови для індивідуалізації навчання, розвитку творчості та формування цифрової грамотності дітей.

Підготовка педагогів до такої діяльності сприятиме становленню покоління вихователів, які здатні поєднувати традиційні педагогічні цінності з інноваційними технологіями, формуючи у дітей любов до пізнання, вміння мислити, досліджувати та безпечно взаємодіяти у цифровому середовищі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція) від 12.01.2021.
URL:https://mon.gov.ua/static-objects/mon/sites/1/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf
2. Вінник Т.О., Інтеграція цифрових технологій у професійну діяльність вихователів закладів дошкільної освіти, Інформаційні технології в освіті. 2021. № 48 (3). С. 33-44. URL: <http://ekhsuir.kspu.edu/123456789/17644>
3. Дидактичний супровід освіти дітей раннього і дошкільного віку: методичний poradnik для батьків. Методичні рекомендації. За наук. ред. С. А. Васильєвої. Івано-Франківськ: НАІР, 2024. 88 с.
4. Дитина: Освітня програма для дітей від двох до семи років. Наук. кер. проекту О.П. Турунцев; авт. кол.: Г.В. Беленька, О.Л. Богініч, В.М. Вертугіна [та ін.]; наук. ред.: О.А. Половіна, І.В. Кондратець Мін. осв. і науки України, Київ. столич. ун-т ім. Б.Грінченка, 2025. 428с.
5. Ємчик О.Г. Інформаційні технології у дошкільній освіті : навчально-методичний посібник. Луцьк : Волинський національний університет імені Лесі Українки, 2022. 200 с.
6. Кірчук Р.В., Герасимчук О.О., Завіша В.В. Сучасні інформаційні технології: Навчальний посібник. Луцьк: Технічний коледж Луцького НТУ, 2020. 134 с.
7. Комп'ютерні технології в роботі з дітьми: курс лекцій для студентів денної та заочної форм навчання напряму підготовки 6.010101 «Дошкільна освіта» / Укладач: О.І. Чекан. Мукачево: МДУ, 2016. 123 с.
8. Листопад О. А., Мардарова І. К. Теоретико-методичні засади формування готовності майбутніх вихователів до використання інформаційно-комунікативних технологій в організації пізнавальної діяльності школярів: [мон.]. Одеса : ФОП Бондаренко М. О., 2021. 164 с.

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

10. Медіаосвіта дітей дошкільного віку в умовах інформаційного суспільства. Навчально-методичний посібник / Ванько К.І., Зоря Ю.М., Шаповал О.В., Волошенюк О.В. / За редакцією Волошенюк О. В., Іванова В. Ф., Євтушенко Р. І. Київ: Академія української преси, Центр вільної преси, 2022. 75 с.

11. Методичні рекомендації до програми Дитина. Авт. кол.: Г.В. Беленька, О.Л. Богініч, В.М. Вертугіна [та ін.]; наук. ред.: О.А. Половіна, І.В. Кондратець; Київ. столич. ун-т ім. Б. Грінченка, 2025. 556 с.

12. Семчук С. Цифрова педагогіка у дошкільній та спеціальній освіті – нова галузь педагогічної науки. Збірник тез за матеріалами Міжнародної науково-практичної конференції «Сучасні інноваційні технології у дошкільній освіті» (14-15 травня 2020 року) / [За заг. ред. В.М. Кушнір]. Умань : ВПЦ «Візаві», 2020 С. 65–68.

13. Цифрові технології в дошкільній освіті. Методичні рекомендації для здобувачів другого (магістерського) рівня вищої освіти факультету дошкільної освіти / Укладачі: Доценко С.О, Холтобіна О.У. Харків. Ч 1. 2022. 152 с.

14. Цифрові технології в дошкільній освіті: навчально-методичний посібник [Електронний ресурс] / авт.-упор. Т.Й. Бабюк, І.Л. Пукас, Н.Г. Каньоса, Л.Л. Галаманжук,. Кам'янець-Подільський : Видавець Ковальчук О.В., 2024. 122 с.