

Міністерство освіти і науки України
Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка
Педагогічний факультет
Кафедра теорії та методик дошкільної освіти

Дипломна робота
магістра

з теми: **«ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ
В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ»**

Виконала: здобувач II курсу,
групи DO1-M22z
спеціальності 012 Дошкільна освіта
Фаберська Оксана Василівна

Керівник: **Демчик К.І.**,
кандидат педагогічних наук,
старший викладач кафедри теорії та
методик дошкільної освіти

Рецензент: **Бахмат Н.В.**,
доктор педагогічних наук, професор

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	6
1.1. Мультимедійні технології в освітньому процесі закладу дошкільної освіти як психолого-педагогічна проблема.....	6
1.2. Особливості застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.....	22
РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ.....	40
2.1. Педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.....	40
2.2. Організація та методика проведення дослідно-експериментальної роботи.....	52
2.3. Аналіз результатів експериментального дослідження.....	58
ВИСНОВКИ.....	62
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	65
ДОДАТКИ.....	70

ВСТУП

В умовах сучасного інформаційного суспільства постає нагальна потреба в інформатизації освіти, метою якої є глобальна раціоналізація інтелектуальної діяльності шляхом використання нових інформаційних технологій, радикальне підвищення ефективності та якості формування особистості, новий тип мислення, що відповідає потребам постіндустріального суспільства.

Поширення мультимедійних технологій в освіті – це історичний процес, який відображає зміни в сучасних методах навчання, їх еволюцію, що сприяє їх розвитку в цілому і, головне, впливає на розвиток освіти. Нині в педагогічну практику впроваджується новий етап комп'ютеризації освітнього процесу, зумовлений розвитком мультимедійних технологій. Включення мультимедійних технологій в освітній процес сприяє розвитку та урізноманітненню діяльності, що має підвищити ефективність провідного виду діяльності. Крім того, ефективним способом активізації пізнавальної діяльності дошкільнят є використання мультимедійних технологій в освітньому процесі. У зв'язку з цим важливим завданням є пошук ефективних педагогічних умов, новітніх підходів до організації роботи з дітьми дошкільного віку з використанням мультимедійних технологій.

Доцільність звернення до обраної проблеми підтверджується вимогами нормативно-правових документів: законів України «Про освіту», «Про дошкільну освіту», «Концепції освіти дітей раннього та дошкільного віку», Концепції «Нова українська школа», «Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) нової редакції».

Аналіз досліджень і публікацій з проблеми формування комп'ютерної грамотності, інформаційної культури дітей дошкільного віку, перспективи та проблеми застосування мультимедійних технологій розглядають В. Биков, Р. Гуревич, А. Гуржій, М. Жалдак, Ю. Жук, І. Захарова, В. Ключко, А. Коломієць, І. Підласий, Є. Полат, І. Роберт, А. Хуторський та ін.

Обґрунтування дидактичних принципів в умовах комп'ютерного навчання знаходимо в працях А. Верлань, В. Садикової, А. Серьожкіної, А. Соловова, Н. Тверезовської та ін..

Незважаючи на дослідженість різних аспектів означеного питання, актуальним залишається виокремлення педагогічних умов використання мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти, що й зумовили вибір теми дослідження: **«Застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти»**.

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати та експериментально перевірити педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Відповідно до мети сформульовано **завдання дослідження**:

1. З'ясувати теоретичні засади застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
2. Теоретично обґрунтувати педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.
3. Експериментально перевірити ефективність виявлених та теоретично обґрунтованих педагогічних умов застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Об'єкт дослідження процес застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Предмет дослідження педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Методи дослідження: *теоретичні*: аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, систематизація теоретичних і дослідних даних, застосованих для виявлення стану розробки досліджуваної проблеми, вивчення основних понять дослідження; структурно-функціональний аналіз для визначення, теоретичного обґрунтування та експериментальної перевірки педагогічних умов застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти; *емпіричні* – бесіди, узагальнення педагогічного досвіду,

вивчення педагогічної документації; *методи математичної статистики* – для математичної та статистичної обробки отриманих упродовж дослідження результатів педагогічного експерименту.

Практичне значення одержаних результатів дослідження полягає у впровадженні в освітній процес закладу дошкільної освіти ясла-садок №18 комбінованого типу Червоноградської міської ради педагогічних умов застосування мультимедійних технологій в освітній процес закладу дошкільної освіти.

База дослідження. Закладу дошкільної освіти ясла-садок №18 комбінованого типу Червоноградської міської ради Львівської області.

Апробація результатів дослідження. Основні положення і результати дослідження обговорено на засіданнях кафедри теорії та методик дошкільної освіти та доповідалися на конференціях різних рівнів.

Публікації. Основні результати дослідження викладено в 1 науковій публікації.

Структура роботи. Кваліфікаційна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Загальний обсяг кваліфікаційної роботи 83 сторінки. Основний текст дослідження викладено на 62 сторінках.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

1.1. Мультимедійні технології в освітньому процесі закладу дошкільної освіти як психолого-педагогічна проблема

Пріоритетними завданнями сучасної освіти є навчання: навчатися; працювати; співіснувати; жити. Навчання навчатися полягає у виробленні вміння оволодівати та оперувати найрізноманітнішою інформацією. Навчання працювати – здатність ефективно оволодівати професійними навичками, вміння знаходити вихід з найнепередбачуваніших ситуацій, співпрацювати в колективі. Навчання співіснувати – розвиток таланту до налагодження соціальних, дружніх та родинних стосунків. Навчання жити – формування у молодій людини цілісного світогляду і світосприйняття, прагнення до духовної зрілості, бути відповідальним за себе, усвідомлювати відповідальність за долю людства. Професіоналізація педагога і входження його в інноваційний режим роботи неможливі без творчого самовизначення, в якому провідну роль відіграє його налаштованість на самовдосконалення, самоосвіту, саморозвиток, без чого неможливе забезпечення нової якості освіти.

Формування інформаційного суспільства обумовило значні зміни в розвитку освіти. XXI століття висуває до освіти нові вимоги – швидке пристосування до нових технологій навчання, що базуються на використанні можливостей сучасного комп'ютера, впровадження науково-інформаційних технологій. З кожним роком у освітній процес впроваджуються інновації для підвищення його ефективності. Не звертати уваги на проникнення цих технологій в освіту нині вже неможливо. У професійній педагогіці

зазначається, що нинішній етап розвитку інформаційного суспільства характеризується процесом інформатизації. Особливість його полягає в тому, що головним видом діяльності в сфері суспільного виробництва є збирання, накопичення, продукування, обробка, зберігання, передавання та використання інформації, що здійснюються на основі використання засобів інформаційних і комунікаційних технологій [46, с. 270].

Зародження програмованого навчання відносять до 1927 року, коли американський учений С.-Л. Прессі вперше використав автоматизовані пристрої для перевірки правильності відповідей на тестові запитання. Зокрема, він побудував пристрій, який видавав наступне запитання лише тоді, коли давалась правильна відповідь на попереднє. Ідеї Прессі використали його послідовники в 30-40-х роках, розробляючи низку тренажерів для підготовки військових спеціалістів.

Початковий етап комп'ютеризації розпочався в 50-60-х роках ХХ століття із зарубіжних країн і досяг апогею у 80-х роках. У 60-70-х роках почала з'являтися література, в якій свою увагу проблемам автоматизації та комп'ютеризації навчання приділяли знані зарубіжні та вітчизняні науковці В. Безпалько [11], Г. Костюк [45] та ін. У 80-х роках свої погляди щодо комп'ютеризації у своїх публікаціях висвітлювали Л. Бабанін [6], М. Воробйова [22] та ін.

У 90-х роках з розвитком комп'ютерної техніки процес інформатизації навчання реалізувався в доцільному застосуванні інформаційних технологій. Проблемі визначення місця інформаційно-комунікаційних технологій навчання та їх ефективного застосування в освітньому процесі присвячена ціла низка публікацій, методичних рекомендацій та досліджень. Знані вітчизняні та зарубіжні автори у своїх працях висвітлюють теоретичні та методичні аспекти раціонального використання нових інформаційних технологій у навчальних закладах різних типів і різних рівнів акредитації, приділяючи значну увагу проблемі розвитку інформаційно-комунікаційних

технологій, а також перспективі їх застосування з метою удосконалення освітнього процесу.

Нині інформатизація охопила всі сфери діяльності людей – соціальні, економічні, технічні, політичні, бізнесові, культурні та освітні. Одним із напрямів інформатизації сучасного суспільства є інформатизація освіти, метою якої є підготовка людини до повноцінного життя в інформатизованому суспільстві. Д. Чернілевський інформатизацію освіти трактує як упровадження в освітній процес інформаційних технологій, що відповідають вимогам світового співтовариства, підвищення якості загальноосвітньої та професійної підготовки фахівців на основі широкого використання обчислювальної та інформаційної техніки [40, с. 318]. У праці [38] інформатизацію освіти визначають як важливий етап, пов'язаний із впровадженням комп'ютерних технологій у всі типи освіти на всіх її етапах. Зміст інформатизації освіти полягає у створенні для педагогів і суб'єктів навчання сприятливих умов для вільного доступу до культурної, навчальної та наукової інформації [44, с. 33]. Враховуючи головні напрями інформатизації освіти, автори [20, с. 411] виділяють навчальні цілі, які передбачається досягти:

- забезпечення розв'язання проблем гуманітаризації освіти та гуманізації освітнього процесу через його диференціацію та індивідуалізацію;

- підвищення ефективності освітнього процесу за рахунок його інтенсифікації та активізації навчально-пізнавальної діяльності, надання їй творчого, дослідницького спрямування, розкриття творчого потенціалу дітей і педагогів, з врахуванням їх запитів і здібностей.

Варто відрізнити комп'ютеризацію навчання від комп'ютеризації освіти. Г. Коджаспірова комп'ютеризацію навчання вбачає у використанні обчислювальної техніки і пов'язаних з нею інформаційних технологій в процесі навчання як засобів управління пізнавальною діяльністю дітей і надання педагогу та суб'єктам навчання необхідної текстової і наочної

інформації, що доповнює зміст освіти [16]. Так, автори [31, с. 33] визначають наступні педагогічні цілі застосування персональних комп'ютерів у роботі з дітьми:

- розвиток творчого потенціалу суб'єктів навчання; розвиток здібностей до комунікативних дій; розвиток умінь експериментально-дослідницької діяльності;

- інтенсифікація всіх рівнів освітнього процесу, підвищення його ефективності і якості;

- реалізація соціального замовлення, що зумовлене інформатизацією сучасного суспільства.

- Низка інших науковців у концепції інформатизації освіти визначають педагогічні цілі застосування персональних комп'ютерів в освіті:

- формування інформаційної культури особистості;

- забезпечення розвитку особистісних якостей людини, розкриття її творчого потенціалу, підвищення ефективності освітнього процесу на основі впровадження нових інформаційних технологій навчання, надання діяльності творчого, дослідницького характеру;

- удосконалення управління освітою;

- інтенсифікація методичної роботи і наукових досліджень [46, с. 26].

Науковці Р. Гордєєв та А. Юрасов виділяють три рівні комп'ютеризації роботи з дітьми:

- 1) створення освітнього простору на основі глобальних або регіональних комп'ютерних систем. Умовою включення їх у освітній процес є певна адаптація навчальних планів до вимог глобальних систем, наявність відповідної комп'ютерної техніки, визначеної комп'ютерної грамотності користувачів, а також наявність у дітей вміння самоорганізації цієї діяльності;

- 2) передбачає створення навчального середовища на основі локальних комп'ютерних систем, наприклад, в рамках закладу освіти або групи;

3) передбачає включення комп'ютерної техніки в комплекс дидактичних засобів, що забезпечують освітній процес, в якості елемента, який активізує пізнавальну діяльність дітей [23, с. 27].

Основу комп'ютеризації навчання автори [2, с. 172] вбачають у двох напрямках. Перший – це засвоєння знань, умінь і навичок, які дозволяють успішно використовувати комп'ютер під час розв'язання різного роду завдань; другий напрям вбачає у комп'ютері потужний засіб навчання, який здатний значно підвищити його ефективність. Пошук нових моделей навчання та розширення можливостей комп'ютерної техніки привели педагогів до ідеї впровадження комп'ютерних технологій у освітній процес, що породило виникнення таких термінів як «нові інформаційні технології навчання», «інформаційно-комунікаційні технології навчання» та внесло зміни в організаційні форми роботи з дітьми. Почали з'являтися такі нові форми як дистанційне навчання, мультимедійна освіта, навчання на дому. Нині діти виявляють інтерес до всього, що пов'язане з комп'ютерами. Поняття «інформаційні технології навчання» змінювалось в залежності від часу, коли його використовували. Йому ставились у відповідність «сучасні інформаційні технології навчання», «нові інформаційні технології освіти», «технології комп'ютерного навчання», «нові інформаційні технології навчання», «електронно-комунікативні системи», «новітні інформаційні технології навчання», «інформаційні засоби навчання» і т. ін. Інформаційні технології були присутніми на всіх етапах розвитку суспільства, основною функцією їх було забезпечення інформаційного обміну між людьми. Засоби обробки, зберігання і передавання інформації змінювались і удосконалювались із розвитком людства, починаючи від настінних малюнків, папірусних рукописів і закінчуючи комп'ютерними технологіями, супутниковим зв'язком. Сучасні інформаційні технології створюють умови для інтенсивного виробництва й ефективного використання інформації, що сприяє прогресивному розвитку суспільства.

Науковець С. Свириденко під новими інформаційними технологіями розуміє сучасні види інформаційного обслуговування, організовані на базі засобів обчислювальної техніки і засобів зв'язку [35]. На думку О. Пехоти, нові інформаційні технології – це сукупність методів і технічних засобів збирання, організації, збереження, опрацювання, передачі й подання інформації за допомогою комп'ютерів і комп'ютерних комунікацій [43, с. 169]. А. Соловйов також визначає інформаційні технології навчання як сукупність електронних засобів і способів їх функціонування, призначених для реалізації навчальної діяльності [16, с. 195]. Г. Козлакова освітні технології, які реалізуються з використанням засобів інформаційних технологій і обчислювальної техніки, називає освітніми комп'ютерними інформаційними технологіями, а також новими інформаційними технологіями навчання [28, с. 51]. Ю. Машбиць під новими інформаційними технологіями навчання розуміє такі технології, які в навчальному процесі використовують засоби інформатизації навчання (насамперед це – комп'ютер), причому використовують як засіб управління учбовою діяльністю [8, с. 13]. І. Захарова інформаційні технології навчання розуміє як додаток інформаційних технологій для створення нових можливостей передачі знань (діяльності педагога), сприйняття знань (діяльності суб'єктів навчання), оцінки якості навчання і багатогранного розвитку особистості суб'єктів навчання в ході освітнього процесу [47, с. 22]. Автори [31, с. 23] інформаційну технологію навчання розуміють як педагогічну технологію, що застосовує спеціальні способи, програмні і технічні засоби (кіно, аудіо- і відеотехніку, комп'ютери, телекомунікаційні мережі) для роботи з інформацією. П. Сікорський вважає неправильним термін “інформаційна навчальна технологія” і визначає “комп'ютерну навчальну технологію” як цілісний алгоритм організації засвоєння знань, умінь, навичок, у якому основним засобом навчання є комп'ютер [46, с. 33]. І. Підласий визначає інформаційні засоби навчання як електронні засоби збереження, обробки і передачі навчальної інформації з допомогою комп'ютерів [26, с. 23].

Проаналізувавши та узагальнивши визначення різних науковців, можна сформулювати наступне тлумачення новим інформаційним технологіям навчання: сучасні види і способи подання інформації в освітньому процесі, що реалізуються з використанням засобів комп'ютерної техніки і засобів зв'язку. Пріоритетом сьогодення, визначає О. Кравчук [35, с. 46], стає впровадження у освітній процес засобів інформаційно-комунікаційних технологій і об'єднання їх на організаційному, методичному та технологічному рівнях. У загальному вигляді підхід до засвоєння інформаційно-комунікаційних технологій з навчальною метою має вигляд: інформаційні технології (інформатика) – предмет вивчення; інформаційні технології – засіб навчання [28, с. 104] І якщо перший підхід реалізований у закладах освіти, то в другому підході перехід до нових інформаційних технологій навчання вимагає вирішення цілого комплексу психолого-педагогічних, організаційних, навчально-методичних, адміністративних, фінансових, технічних та інших проблем. В. Лапінський умовно виділяє наступні напрями:

- розробка єдиних науково-методичних підходів до вирішення задач інформатизації навчання;
- підготовка педагогічних кадрів до освоєння засобів інформаційно-комунікаційних технологій та їх впровадження у освітній процес;
- підготовка дітей до використання сучасних засобів навчально-пізнавальної діяльності та отримання знань;
- розробка окремих методик використання сучасних інформаційних технологій навчання у освітньому процесі [40].

А. Коломієць розрізняє наступні напрями нових інформаційних технологій навчання, що нині розвиваються:

- 1) універсальні інформаційні технології (текстові редактори, графічні пакети, системи управління базами даних, процесори електронних таблиць, системи моделювання, експертні системи та ін.);
- 2) комп'ютерні засоби телекомунікацій;

3) комп'ютерні навчальні і контролюючі програми, комп'ютерні підручники;

4) мультимедійні програмні продукти [49, с. 10].

Усі ці напрями в комплексному застосуванні дають позитивні та помітні зміни в результатах роботи з дітьми, сприяють урізноманітненню організаційних форм навчання, розширюють інформаційні потоки нової навчальної інформації, сприяють інтенсифікації навчального процесу та активізації учнів на заняттях. Заслужовує на увагу опис авторами [50, с. 44] можливостей нових інформаційних технологій, реалізація яких створює передумови для інтенсифікації навчального процесу, а також створення методик, орієнтованих на розвиток суб'єкта навчання [32]:

- зворотний зв'язок між користувачем і новими інформаційними технологіями;
- комп'ютерна візуалізація навчальної інформації;
- архівне збереження інформації з можливістю її передавання і легкого доступу до банку даних;
- автоматизація процесів обчислювальної й інформаційно-пошукової діяльності, а також можливість обробки результатів навчального експерименту;
- автоматизація процесів інформаційно-методичного забезпечення і контролю за результатами засвоєння.

Завдяки впровадженню комп'ютера в освітній процес, пропагується свобода індивідуального вибору та вимагається відповідальне ставлення дитини до власного навчання; розвивається інтелект дитини як діалогізм свідомості через залучення до діалогу культур та поколінь; навчання у співробітництві, що робить акцент на необхідності розвитку індивідуальної відповідальності та комунікативних навичок для виконання спільного завдання й досягнення спільної мети; підвищення пізнавальної активності за допомогою використання проблемних ситуацій і формування мотивації студента; формування розумових дій з чітким поділом на етапи.

Використання можливостей мультимедійного комп'ютера в навчальному процесі дещо змінює функції педагога, оскільки вони перерозподіляються між ним і комп'ютером. Ляшенко С. звертає увагу на наступні функції педагога, які здатний реалізувати комп'ютер: інформаційну; організаторську; контролюючу [29, с. 57].

З розвитком супутникового зв'язку в 70-х роках значно зросли можливості та розширились функції телекомунікаційних систем. Поєднання комп'ютерної техніки з можливостями телекомунікаційних систем стало поштовхом до розвитку інформаційно-телекомунікаційних технологій, які є різновидністю нових інформаційних технологій. Інтенсивний розвиток інформаційно-телекомунікаційних технологій змінив можливості роботи з інформацією. Раніше одержувати нові знання доводилось із книг та від викладача, нині джерел одержання нової інформації є величезна кількість, починаючи від телебачення, яке продукує дистанційні навчальні програми, комп'ютерів, які перевершили всі засоби наочності своїми можливостями (електронні книги, енциклопедії, презентації, путівники, інтерактивні навчальні курси, мультимедійні системи) та закінчуючи глобальною мережею Internet, що є невичерпним джерелом наукової, пізнавальної, розважальної інформації.

Для тлумачення поняття технологія навчання Ю. Машбиць характеризує кілька підходів. У першому підході технологія навчання визначається як деякий інструментарій, що включає всеможливі технічні засоби навчання. Причому зміна в технології пов'язана зі зміною в технічних засобах навчання. У другому випадку технологія навчання розглядається як застосування наукових принципів у практиці навчання. У третьому підході за основу технології приймаються не лише наукові знання, а й діяльність вчителя, яка не завжди будується на принципах навчання. Це пов'язано з тим, що технологію, яка відповідає певним законам, людина часто освоювала раніше. Ось чому базою в технології навчання можуть виступати не досягнення науки, а досвід людей [49]. Д. Чернілевський технологію

навчання розглядає як системний метод організації навчання, спрямований на оптимальну побудову і реалізацію освітнього процесу, що базується на діяльнісному підході і забезпечує інтенсифікацію навчання [30, с. 13]. Суть поняття „технологія” трактує переклад з грецької *teche* – майстерність і *logos* – навчання. Тобто, обрати ту чи іншу технологію навчання, означає, перш за все, майстерно навчати. Диференціація поняття “інформаційно-телекомунікаційні технології” та аналіз його складових дає змогу дати наступне визначення: „інформаційно-телекомунікаційні технології навчання – це сучасні способи подання інформації та роботи з нею за допомогою комп’ютерів і засобів зв’язку (телефону, радіо, телебачення, супутникового зв’язку і т. ін.) для реалізації навчально-виховного процесу та забезпечення інтенсифікації навчання”.

У праці [22] автори до цих функцій долучають ще моделювання ситуацій. На думку Коваленко В., беручи на себе функції викладача у роботі з дітьми, комп’ютер представляє: джерело нової інформації (частково або повністю замінює викладача і книгу); наочний матеріал (якісно нового рівня з можливостями мультимедіа і телекомунікацій); індивідуальний інформаційний простір; тренажер; засіб діагностики і контролю [37, с. 117]. Функції, котрі виконує педагог у комп’ютерному навчанні [17, с. 77]: організацію освітнього процесу на рівні групи дітей та предмету в цілому; організацію упорядкованості всередині групи дітей, розставлення робочих місць, інструктаж; індивідуальне спостереження за суб’єктами навчання, надання допомоги, «людський» контакт з дітьми; підготовка компонентів інформаційного середовища (різні види навчального, демонстраційного обладнання, програмні середовища і системи), їх зв’язок з предметним змістом певного предмету.

Термін «мультимедіа» вживався ще задовго до початку процесу комп’ютеризації. Перші прояви мультимедіа можна датувати 1839 роком, коли однією з найбільш давніх технологій роботи з зображенням була фотографія [32]. Інгенблек Вернер відзначає, що слово „мультимедіа”

з'явилося у вжитку між 1966 – 1973 рр. У ті роки термін «мультимедіа» пов'язували з книгами, журналами, рекламними телепередачами, засобами масової інформації [14, с. 5]. У 1960–х роках термін «мультимедіа» пов'язували з митцями, які намагалися надати своїм витворам (скульптурам, картинам, музиці тощо) «живого» відтворення. У 1970-х – на початку 1980-х 21 рр. мультимедіа почали прирівнювати до великих, багатоекранних показів слайдів, що супроводжувалися музичним оформленням та голосами за кадром [39, с. 29]. М. Козер зазначає, що «мультимедіа» формувалось на двох площинах. На першій, котра формувалась до 80-х років, комп'ютер не фігурує, тобто йдеться про мультимедійність без комп'ютера. В цьому випадку головним носієм інформації (медіа) найчастіше виступало телебачення. Від 80-х років назва мультимедіа зазнала змін. У другій половині 80-х років вживалась назва аудіо-відео-комп'ютер для визначення приладу, пристосованого до підготовки даних для запису на компактдисках [37, с. 84]. У 90-х роках, щоб запобігти неоднозначностей, з'явився і часто використовувався вираз «true multimedia» – «істинне мультимедіа».

Аналіз визначень «мультимедіа» засвідчує, що різні автори дають різноманітні тлумачення цього терміну. Наведемо, наприклад, ще одне визначення з професійної педагогіки: «Мультимедіа – операційні середовища, що ґрунтуються на використанні технології компакт-диска, дозволяють інтегрувати аудіовізуальну інформацію, представлену в різній формі (відеофільм, текст, графіка, анімація, слайди, музика), використовуючи під час цього можливості інтерактивного діалогу» [43, с. 135]. У словнику іншомовних слів мультимедіа розглядають як термін для визначення комп'ютерної технології, що дозволяє гнучко керувати потоками різноманітної інформації – текстами, графічними зображеннями, музикою, відеозображенням (наприклад, забезпечує можливість одночасно працювати з текстом і слухати музику за допомогою персонального комп'ютера) [33, с. 24].

Мультимедійні технології – це інформаційні технології, що дають змогу в одному програмному продукті поєднувати різноманітні види інформації: текст, ілюстрації, аудіо- і відеоінформацію, мультиплікації, слайди, графіку. Мультимедійні технології дають змогу створювати електронні додатки до існуючих підручників, енциклопедії, довідники, тренажери, розвивальні ігри, що стимулюють пізнавальну активність, розширюють кругозір, формують нові уміння та навички дітей, стають цікавим навчально-інформаційним засобом.

За допомогою мультимедіа середовища, відзначають автори [25], можна створити ілюзію присутності в реальному часі, що є новою технологією неконтактної інформаційної взаємодії. На базі різних форм інформаційно-телекомунікаційних технологій можливе застосування різних педагогічних форм діяльності, наприклад, відеоконференції, віртуальні екскурсії по музеях, бібліотеках, знахідках архітектури, обмін педагогічним досвідом між педагогами.

Можливості інформаційно-телекомунікаційних технологій сприяють більш глибокому та свідомому засвоєнню навчального матеріалу, збільшують кількість навчальної інформації, активізують пізнавальну діяльність дітей на заняттях, є каталізатором їхньої творчості. Науковці [22, с. 275] довели, що поява комп'ютерних телекомунікацій в закладах освіти передбачає: інтенсивне використання персональних комп'ютерів і безпаперової технології як інструменту повсякденної навчальної роботи; коригування змісту традиційних дисциплін та їх інтеграцію; розробку методів самостійної наукової і дослідницької роботи дітей під час виконання різноманітних дослідницьких проєктів; навчання дітей методам колективного вирішення проблем; організацію спільної роботи педагогів різних закладів освіти; підготовку педагогів до роботи з новим змістом, методами та організаційними формами навчання.

У професійній педагогіці зазначається, що реалізація можливостей інформаційно-комунікаційних технологій дозволяє організувати нові види

навчальної діяльності: інтерактивний діалог – взаємодія користувача з комп'ютером; управління реальними об'єктами; управління відображеними на екрані моделями різних об'єктів, явищ, процесів; автоматизований контроль (самоконтроль) результатів навчальної діяльності, корекція за результатами контролю, тренування, тестування [23, с. 111].

Нові можливості мультимедійний комп'ютер створює для розумового розвитку дітей дошкільного віку. Інтерактивна навчальна програма надає допомогу, підказку до завдань, які дитина не може виконати самостійно, що стимулює її до самостійного пошуку раціональних шляхів розв'язання завдань.

Ляшенко С. зазначає: «Іншої трактовки набуває поняття «зони найближчого розвитку». Вона ніби отримує нову перспективу: те, що дитина не може зробити сама або за допомогою дорослого, вона може зробити за допомогою інформаційної технології» [29, с. 17].

Відомий знавець у галузі педагогічної психології Казаков Ю., відповідаючи на запитання: коли, в яких випадках, як і які засоби наочності використовувати в роботі з дітьми дошкільного віку, розглядає цю проблему зі сторони діяльності суб'єктів навчання. Він зазначає, що пропонуючи наочні засоби, педагог висуває припущення, що вони викличуть у суб'єктів навчання певну розумову або практичну діяльність. Якщо надані засоби наочності взагалі не викликали у них ніякої діяльності і вони лише бездумно розглядають їх, то це означає, що засоби виявились зовсім неефективними і використання їх педагогами було марною тратою часу і сил [19, с. 69].

Впровадження комп'ютерів в освітній процес породжує низку психологічних проблем, які потребують детального вивчення та вирішення. У працях науковці описують психологічні феномени, які пов'язані з освоєнням суб'єктами навчання нових інформаційних технологій: персоніфікація, «уособлення» комп'ютера, коли він сприймається як живий організм; потреба в «спілкуванні» з комп'ютером і особливості такого спілкування; різні форми комп'ютерної тривоги; проблему відповідальності

розробників програмного забезпечення за наслідки їхнього застосування; агресія в Internet-середовищі; Internet-залежність.

З упровадженням у освітній процес інформаційно-телекомунікаційних технологій перед педагогами постає необхідність освоєння новітніх технологій навчання, таких, як телеконференції, електронна пошта, мультимедійні технології, електронні енциклопедії, книги, віртуальні лабораторії. Цей процес позитивно впливає на саморозвиток педагога, оскільки це призводить до того, що функції його змінюються і він стає дослідником, програмістом, помічником, організатором. І. Харламов зазначає, що впровадження комп'ютера в навчальні аудиторії, починаючи із закладів дошкільної освіти, є початком системної перебудови всіх технологій навчання [19, с. 291]. Л. Подоляк визначає чотири напрями впровадження телекомунікацій в освіту:

- інформаційне забезпечення освітніх систем (створення в мережах баз даних, баз знань, віртуальних бібліотек, віртуальних мультимедійних клубів, музеїв тощо);
- спільна проектна діяльність в різних областях знань дошкільників, школярів, студентів, педагогів, наукових співробітників;
- дистанційне навчання різних цільових напрямків, різних форм і видів;
- вільні контакти користувачів мереж з різних приводів і питань освітньої сфери [27, с. 202].

Умови, які створюються за допомогою комп'ютера, сприяють формуванню мислення у суб'єктів навчання, орієнтують їх на самостійний пошук інформації, надають допомогу в розумінні багатьох явищ і процесів. Автори [8, с. 5] відзначають наступні сильні позиції використання інформаційних технологій: дають можливість значно підвищити ефективність інформації, що циркулює в освітньому процесі, за рахунок її своєчасності, корисності, доцільного дозування, доступності (зрозумілості), адаптації темпу подання навчальної інформації до швидкості засвоєння,

врахування індивідуальних особливостей дітей, ефективного поєднання індивідуальної та колективної діяльності, методів і засобів навчання, організаційних форм освітнього процесу, що значною мірою сприяє вирішенню його гуманізації.

Отже, раніше термін «мультимедіа» означав сукупність засобів для обробки та представлення відео-, аудіо- та друкованої інформації, а нині поняття його розширилось і він також охоплює комп'ютерні технології обробки інформації. Нині сам термін «мультимедіа», не підкріплений іменниками, вживається у трьох значеннях, які визначає Каратаєва М. [20]:

1) мультимедіа – як новий підхід до існування та збереження інформації різного виду;

2) мультимедіа – як обладнання, що дозволяє оперувати різною інформацією; 3) мультимедіа – як створений програмний продукт з орієнтирами (система меню, перехресні посилання).

Якщо слово мультимедіа підкріпити іменниками, наприклад, «мультимедійні системи», «мультимедійні технології», «мультимедійні продукти» тощо, тоді кожне поняття набуває свого значення. Інша структурна частина поняття «мультимедійні технології навчання» – це «технології навчання». Деякі дослідники під засобами навчання розуміють увесь комплекс засобів, що сприяє вдосконаленню освітнього процесу. Конкретизуючи, засоби навчання – це значний обсяг навчального обладнання, що використовується в системі пізнавальної діяльності (книги, картини, зошити, письмове приладдя, лабораторне обладнання, технічні засоби навчання та ін.) [14, с. 52]. Використання медіа-технологій в закладі дошкільної освіти – актуальна проблема сучасного дошкільного виховання. Із-поміж численних видів медіа-технологій, які набули нині широкого застосування, найпопулярнішими серед дошкільників, є мультиплікаційні фільми. Такі засоби мають універсальні дидактичні можливості: вони дають змогу навчати дітей мови з урахуванням їхніх індивідуальних і вікових можливостей.

Процес взаємодії користувача з програмою має бути максимально спрощеним, щоб забезпечувати невимушене спілкування та створювати умови психологічної комфортності.

Узагальнюючи думки та висловлювання багатьох науковців щодо доцільності та ефективності впровадження мультимедійних технологій, виділимо педагогічні цілі їх застосування в освітньому процесі закладу дошкільної освіти: творчий розвиток особистості дитини та підготовка її до життя в інформаційному суспільстві; підвищення рівня інформаційної культури та грамотності, що є вагомим показником освіченості на даному етапі інформатизації усіх сфер діяльності людини; підвищення якості та ефективності навчання, поліпшення результатів навчання завдяки реалізації можливостей інформаційно-телекомунікаційних технологій навчання.

1.2. Особливості застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти

Сучасний стан системи дошкільної освіти характеризують значні зміни у перетворенні предметно-розвивального середовища ЗДО, створенні нових, науково обґрунтованих засобів для повноцінного розвитку дошкільників, оновленні форм і методів роботи з ними. Успіх цих змін пов'язаний з оновленням наукової, методичної і матеріальної бази навчання, виховання і розвитку дітей дошкільного віку. Однією з важливих умов оновлення є використання в дошкільній ланці системи освіти інформаційно – комунікаційних технологій.

Нині існує значна кількість розробок, що базуються на використанні технології мультимедіа – електронні енциклопедії, путівники, книги, інтерактивні довідники, мультимедійні навчальні комплекси, педагогічні програмні продукти, які стимулюють прояв пізнавальної активності, розширюють кругозір, формують нові вміння та навички студентів, стають допоміжними засобами. Використання мультимедійних продуктів у навчанні полегшує сприймання і засвоєння нового матеріалу, сприяє розумовому розвитку студентів, підвищує інтерес до предмету, що вивчається, стимулює до самостійного та творчого пошуку нових ідей. Дослідники розглядають можливості технології мультимедіа як ефективний інструмент підвищення рівня професійної майстерності педагогічних працівників; у працях [33; 41] досліджуються теоретичні основи та методика застосування засобів мультимедіа; приклади розроблення та створення мультимедійних проектів представлені у роботах [14; 25]; практиці використання мультимедійних технологій у навчальних закладах різного рівня присвячена низка публікацій [32].

Впровадження мультимедійних технологій в освітній процес закладів дошкільної освіти ставить перед вихователями стоїть завдання створення нової моделі освітнього процесу й освітнього середовища, яка б відповідала

запитам сучасного суспільства. Проблема використання мультимедійних технологій в закладі дошкільної освіти – нова і складна, вимагає вивчення й наукового обґрунтування. Серед українських дослідників, що висвітлювали питання застосування мультимедійних технологій у процесі навчання дітей дошкільного віку – П. Гороль, Н. Кириченко, О. Кореганова, Г. Лаврентьєва та ін. Учені наголошують на можливості вже в дошкільному періоді розвитку дитини оволодіти комп'ютерними технологіями за умови, якщо комп'ютерні технології не матимуть для неї шкідливих наслідків. Водночас роль вихователя в побудові діалогу «дитина – комп'ютер» є провідною [9, с. 8].

Дошкільний вік виступає тим періодом, коли, при правильному керівництві з боку дорослих, дитина швидко набуває вміння активно взаємодіяти в різних комунікативно-мовленневих ситуаціях та культивує впродовж всього подальшого життя. Часто дорослий стає нецікавим для дитини як джерело інформації, позитивних емоцій, вражень тощо. У такому випадку, на нашу думку, комунікативно-мовленнєвий розвиток дитини відбувається за зразком моделей діалогу героїв мультиплікаційного фільму, їхнього лексичного насичення та граматичної будови.

У підготовці майбутніх вихователів перед нами постають значні можливості для використання на заняттях мультимедійних технологій. Широкий спектр предметів, що вивчаються на факультеті (гуманітарний, природничо-математичний цикл) створює сприятливі умови для застосування мультимедійних продуктів. Наявні програмні розробки, мультимедійні продукти з математики, основ природознавства, програми для створення, редагування музичних творів забезпечують цікаве та результативне вивчення предметів. Мультимедійні технології навчання можна використовувати в таких аспектах: як наочність до розповіді викладача; як основне джерело одержання інформації, самостійне навчальне середовище (мультимедійно-навчальне середовище). Використовуючи мультимедійні технології як наочність до розповіді викладача, слід чітко визначити мету застосування та їх місце в структурі заняття. Викладач має

знати доцільність вибору того чи іншого мультимедійного продукту. Мультимедійні навчальні комплекси слід застосовувати під керівництвом викладача з урахуванням психологічного, педагогічного, методичного та організаційного аспектів. Г. Коджаспірова та Ю. Первін так характеризують дані аспекти: психологічний – як впливає дана програма на мотивацію навчання, на ставлення до предмету, підвищить чи понизить інтерес до нього; педагогічний – на скільки програма відповідає загальній спрямованості навчального курсу і сприяє виробленню в суб'єктів навчання правильних уявлень про навколишній світ; методичний – чи сприяє програма кращому засвоєнню матеріалу, чи оправдовує вибір завдань, що пропонуються студенту, чи методично правильно подається матеріал; організаційний – чи раціонально сплановані заняття з використанням комп'ютера та інформаційно-комунікаційних технологій [11, с. 43].

Медіадидактичні та технічні засоби навчання є складовою життєвої компетентності, а разом з тим і потужним інструментом її формування, адже не можна відокремити пізнання світу від сучасних тенденцій у ньому. Тим паче, що технічні засоби входять у життя дітей з перших років.

Як зазначено в Концепції впровадження медіа-освіти в Україні (нова редакція), «дошкільна медіа-освіта є принципово інтегрованою і спрямована на збалансований естетичний та інтелектуальний розвиток особистості дитини...». Основною метою використання комп'ютера в закладі дошкільної освіти слід вважати всебічний розвиток дитини, підготовку її до життя й діяльності в «комп'ютерній дійсності», тобто, формування у неї позитивного емоційного ставлення до комп'ютера, сприйняття його як помічника в різних видах діяльності, розуміння його призначення й можливостей для досягнення поставленої мети. Адаптація до комп'ютерного світу не тільки полегшить дитині входження в доросле життя, але й буде сприяти ефективності навчання за допомогою комп'ютера й використання його в ігровій діяльності [38, с. 12]. Інтерес до комп'ютера у дітей дошкільного віку проявляється в стійкому позитивному ставленні до нього, у бажанні і прагненні діяти з ним,

у перевазі цього виду діяльності іншим видам. Розвиток дітей в умовах взаємодії з комп'ютером ґрунтується на створенні в них відповідних мотиваційних установок, на зміні (при необхідності) характеру і обсягу завдань, на забезпеченні активності в роботі з комп'ютером, в ході якої діти поступово стають суб'єктами діяльності. А все це веде до усвідомлення дитиною своїх можливостей, свого зростання, збільшення самостійності в спілкуванні з комп'ютером і, як наслідок – до вирішення основного завдання – розвитку особистості, адаптованої до «комп'ютерної діяльності» [19]. Впровадження мультимедійних засобів у ЗДО реалізується в трьох напрямках: робота з педагогами, робота з дітьми та взаємодія з батьками.

Першим напрямом впровадження мультимедійних засобів у ЗДО є робота з вихователями. Використання інформаційних технологій значно полегшує методичну роботу з педагогами та збільшує її ефективність. Зокрема, забезпечується автоматизація документо-обігу, як у межах закладу дошкільної освіти, так і на широкому рівні – співпраці з міськими та обласними методичними службами; систематизація практичного та теоретичного доробку педагогів закладу; можливість легкого доступу до нього. У цьому контексті особливої уваги набуває питання підвищення комп'ютерної грамотності вихователів-методистів. Адже саме від розуміння ними сучасних тенденцій розвитку освіти залежить організація освітнього процесу [27].

Другий напрям впровадження мультимедійних засобів – це безпосередньо використання медіа та інформаційних технологій в освітньому процесі ЗДО. У Державній базовій програмі «Я у світі» надається велике значення використанню комп'ютерних технологій для різнобічного розвитку дитини. Цій проблемі присвячений розділ «Дошкільник і комп'ютер», у якому висвітлено роль комп'ютера у розвивальному процесі, санітарно-гігієнічні вимоги до комп'ютерного класу, доступні для дітей форми роботи з комп'ютером. Застосовуючи мультимедійні технології на заняття з дітьми дошкільного віку вихователь повинен керуватися основними дидактичними

принципами: принцип науковості (матеріали мають бути підібрані із наукових джерел); принцип доступності (матеріал повинен відповідати віку дітей); принципи систематичності і послідовності (інформація повинна викладатися згідно плануванню навчально-виховної діяльності з дітьми); принцип активності (стимулювання пізнавальної діяльності, динамічність, новизна); принцип наочності.

Один із шляхів уведення комп'ютера в освітній процес є гра, тому в закладах дошкільної освіти використання комп'ютера можливе через комп'ютерно-ігровий комплекс, що дозволяє реалізовувати принципи диференційованого та індивідуального підходу до навчання дітей дошкільного віку. Застосування комп'ютерно-ігрового комплексу в системі дошкільного виховання допомагає через гру формувати у дітей психологічну готовність до роботи з обчислювальною технікою у школі. Комп'ютерно-ігровий комплекс являє собою особливий метод, систему педагогічних умов і новий зміст дитячої діяльності. Основні принципи: використання комп'ютера дошкільниками не як мета, а як засіб виховання і розвитку творчих здібностей дитини, формування її особистості, збагачення інтелектуальної сфери. Цей комплекс забезпечує найбільш раціональне використання комп'ютерів у ЗДО та поєднання процесу освоєння персонального комп'ютера з іграми та заняттями. Особливістю його використання є паралельне застосування рухливих ігор, вправ на зняття втоми очей. Тому комп'ютерно-ігровий комплекс має такі складові: комп'ютерна зала, ігрова зала (включає навчальну зону), спортивний комплекс та кімната релаксації (зона психологічного розвантаження). Завдяки такій комплектації забезпечується раціональне використання комп'ютерів у педагогічному процесі дошкільних навчальних закладів; забезпечується поєднання процесу освоєння персонального комп'ютера з розвивальними та рухливими іграми; включаються заняття фізкультурою, вправи на зняття втоми очей.

Окрім того слід враховувати особливості організації навчальної діяльності дошкільників. Основною формою організації навчання має бути

заняття, яке проводиться у вигляді бесіди педагога (який має відповідну підготовку) та практичної діяльності на комп'ютері. У ході занять педагог пояснює значення комп'ютера в сучасній Україні та світі, розповідає, як він використовується у різних сферах життя: в науці, техніці, побуті, охороні здоров'я тощо; узагальнює та збагачує уявлення дітей про використання сучасної обчислювальної техніки. Подає загальні елементарні відомості про сучасні інформаційні та комунікаційні технології, електронну пошту, комп'ютерні мережі та Інтернет. Це дає змогу підготувати дитину до безпосередньої роботи за комп'ютером [47].

Невід'ємною умовою використання комп'ютера в освітньому процесі є наявність програмних продуктів. Зауважимо, що найбільш прийнятною назвою для сукупності комп'ютерних програм, які виконують навчальне призначення, є поняття комп'ютерного «програмно-педагогічного засобу». Завдяки використанню комп'ютерних програмно-педагогічних засобів дитина краще розвивається, може набагато легше опановувати літературу, українську та іноземні мови, навчитися розв'язувати задачі. За допомогою комп'ютера в дітей дошкільного віку формуються вміння розпізнавати, розрізняти, називати форму, розмір, колір предметів, вони ознайомлюються з кількісними співвідношеннями, числом, цифрою, з просторовими поняттями. Використання комп'ютерних програмно-педагогічних засобів розширює і уточнює уявлення дитини про навколишній світ, розвиває мислення, уяву, мовлення, збагачує словниковий запас тощо [50].

Використання мультимедійних технологій, мультимедіа та комп'ютера дозволяє вирішити багато задач у освітньому процесі: підвищення мотивації дитини; активізація пізнавальної діяльності – можливість дитині стати суб'єктом навчання; використання ігрового моменту; викликати емоційний підйом (навіть ті діти, які відстають у навчанні – працюють на таких заняттях із задоволенням); збільшити обсяг виконаних завдань тощо. Проте, є і інший бік медалі, оскільки сучасний медіапростір, перенасичений не тільки корисною інформацією з різних засобів масмедіа (радіо, Інтернет, телевізор,

преса), але й негативною, яка несе в собі маніпулятивний характер, особливо для дітей.

Часто робота з комп'ютером використовується як засіб заохочення та мотивації вихованців, адже дитина сприймає комп'ютер як іграшку. Використання мультимедійних технологій на заняттях дозволяє вихователю збільшити об'єм засвоєної інформації; реалізувати індивідуальний підхід у навчання; розвивати увагу, мислення; дає можливість діагностувати уміння та навички дітей. Кожен вихователь знає, що запам'ятовування навчального матеріалу найефективніше відбувається за умов поєднання слухового та зорового каналів інформації, відповідно дитина здатна засвоїти до 60% її об'єму. Для більшої ефективності презентація будується з урахуванням вікових особливостей дошкільників, в неї включаються цікаві питання, картинки, ігри, звук. Все це викликає інтерес у дітей, активізує зібраність, зосередженість та навчальну діяльність, адже дитина, завдяки такій анімації, у всьому спектрі може познайомитися з живою та неживою природою; традиціями та культурою свого народу та цілого світу, виконувати логічні вправи тощо.

Найбільш цікавими є тематичні презентації: «Явища природи», «Подорож до космосу», «Символи України», «Моя сім'я», «Весняні квіти», «Перелітні птахи», «Малювання рибок долонею», «Що зайве?» тощо [47]. Дуже часто мультимедійні презентації використовуються на святах та спортивних розвагах, що дозволяє зробити такі заходи більш цікавими, створити захоплюючі та яскраві спецефекти: сніг, дощ, вітер, ілюзію підводного світу.

В сучасній системі освіти вихователі використовують різноманітну аудіоапаратуру (музичні центри, магнітофони) для музичного оформлення заняття: звуки живої і неживої природи – грім, дощ, вітер тощо; дитячу, класичну та сучасну музику. Музичний супровід викликає різноманітні почуття, підсилює цікавість, виховує естетичний та музичний смак у дітей.

Прослуховування аудіозаписів, казок та оповідань, які професійно озвучені акторами, ще значно збільшує емоційне враження від прослуханої розповіді.

На заняттях використовуються відеоматеріали, які також сприяють вирішенню навчально-освітніх завдань, та мають мотиваційний характер впливу на дітей. Позитивний ефект має перегляд різноманітних проблемних ситуацій з фрагментів мультфільму (1-2 хв) і обов'язковий аналіз побаченого та його обговорення; а також показ фрагментів пізнавальних телепередач. Ефектними виходять сюрпризні моменти заняття: відеоліст від героя тощо. Крім, того вихователь, з дозволу батьків, може знімати на відеокамеру та фотографувати освітній процес в групі, таким чином можна створити електронну книгу, яка буде містити інформацію про навчання та творчість дитини протягом року [7].

Стрімкий розвиток мережі засобів масової інформації передбачає, з'ясування та впливу на особистість дитини. Цілком закономірно, що за умов інформаційного суспільства, сучасних вихователів і батьків турбує нова ситуація, що склалася в освітньому процесі дітей дошкільного віку. Це пов'язано з тим, що створюється комунікативно-освітнє середовище нового типу, яке ґрунтовно відрізняється від минулих років. У традиційному суспільстві на становлення особистості дитини впливали такі соціальні інститути, як сім'я, заклад дошкільної освіти, однолітки, мас-медіа (різні засоби масової інформації), тощо. У комунікативно-освітнє поле дитини стрімко увійшов і закріпився як агент комунікації – мультиплікаційний фільм. Мовою яскравих художніх образів, посилених музичним супроводом та виразним мовленням персонажів, мультфільми доносять до дитячої свідомості значну кількість інформації не науковим, а мистецьким шляхом. Звідси зрозуміло, що інформаційна наповненість мультфільму пов'язана з характерологічним, особистісним та соціальним становленням дитини. Моделі спілкування, види та типи діалогів, лексику дуже часто діти пізнають не завдяки спостереженням за комунікативно-мовленнєвою поведінкою оточуючих дорослих та дітей, а через екранізовану її модель.

Мультиплікаційний фільм, а не дорослий, транслює сучасній дитині лексеми, мовленнєві конструкції, мовленнєву експресію тощо. Проте, наголосимо на тому, що навіть і в такій ситуації дорослий може вплинути на комунікативно-мовленнєвий розвиток дитини, хоча й опосередковано, батьки і вихователі можуть контролювати процес перегляду анімаційного фільму, а саме, дібрати гарно озвучений мультфільм, та щоб відповідний вікові дитини.

Науковець А. Немирич стверджує, що мультиплікаційні фільми в буденній свідомості сприймаються як невід'ємний складник дитинства, засіб розвитку та розваги підростаючої особистості, формування реалістичного та оптимістичного світосприйняття. Автор убачає, що з психолого-педагогічного боку така точка зору допустима, адже мультиплікація є особливим жанром екранного мистецтва, де аудіовізуальний ряд адаптований саме для дитячого сприйняття: дитячі мультфільми яскраві, образні, емоційно збагачені. Саме з причини, що діти не володіють необхідним рівнем знань і відповідно не мають життєвого досвіду, оточуючу дійсність вони легко сприймають за допомогою аудіовізуальних образів та відчуттів [40].

Зважаючи на те, що сучасні мультимедійні технології дають змогу поєднувати різні види представлення інформації: текст, статичну й динамічну графіку, відео- та аудіозаписи в єдиний комплекс, це дає дитині змогу активно брати участь у різних видах діяльності. Під час перегляду відеоматеріалів зоровий аналізатор полегшує дитині сприймання й розуміння мовлення на слух. Такі зорові опори, як: органи мовлення, жести, міміка тощо, підкріплюють слухові відчуття, полегшують внутрішнє промовляння. Так, наприклад, вихователь під час проведення заняття з розвитку мовлення має можливість: створювати мовленнєве середовище; інтенсифікувати процес, поєднуючи форму, організацію, темп заняття і слухо-зоровий вплив на дитину з її реальними можливостями щодо сприймання й перероблення інформації; ефективно реалізувати принципи навчання, що виховує, тому що телеекран дає змогу зробити процес засвоєння пропонованого матеріалу

більш живим, цікавим, проблемним, переконливим і емоційним, оскільки інформація за допомогою відео подається у двох планах: сенсорному і субсенсорному (один із проявів несвідомого); контролювати сприймання та засвоєння інформації, вносити свої корективи у процес навчання за допомогою відео.

Підкреслимо, що перегляд мультиплікаційного фільму дає цілий арсенал методів для формування комунікативно-мовленнєвої компетентності дітей дошкільного віку. За змістом мультиплікаційного фільму доцільно провести бесіду, відтворити та програти в ролях певну комунікативну ситуацію, яка найбільш зацікавила дитину, закріпити нові слова та мовні звороти. Закономірно, що після перегляду, дитина тут же візьме до рук папір та олівці і зобразить все, що вона побачила, і, звичайно ж прокоментує, опише і навіть дофантазує, оцінить поведінку героїв, а якщо ще й підтримати дитину, «підіграти» їй та попросити зобразити мультик невербально, жестами, то це, в свою чергу, буде безпосереднім показником формування комунікативно-мовленнєвої компетентності. Найбільш цінним в такому випадку є невимушеність, відсутність суперечностей дитячій природі. Цікавою формою роботи за змістом мультиплікаційного фільму може виступити створення віртуального діалогу з улюбленим персонажем, або ж, навпаки, з тим, якого дитина недолюблює. В такому випадку діти дошкільного віку непомітно самі для себе будуть вчитися організовувати комунікацію з іншими, навіть якщо це не завжди приємно, будуть вчитись долати негативні моменти у спілкуванні.

Логіка дослідження вимагає визначення критеріїв добору мультфільмів з точки зору їх придатності для використання у формуванні комунікативно-мовленнєвої компетентності дітей дошкільного віку. Зокрема, аналіз наукових джерел [27] дав можливість схарактеризувати такі: емоційна та мовленнєва насиченість сюжету мультиплікаційного фільму; відповідність структури текстів мультиплікаційного фільму можливостям дитячого сприймання й розуміння, співвіднесеність їх із дитячим досвідом і

пережитими подіями; динамізм фільму, гострота й експресивний розвиток сюжету, захопливі для дитини події; яскравість, оригінальність, та індивідуальність зображення героїв – вони запам'ятовуються; зв'язок фільму з реальною життєвою ситуацією дитини, її відносинами з довкіллям; пробудження бажання наслідувати позитивного героя, зокрема його благородство й успішність.

Як свідчать твердження К. Крутій, показ мультиплікаційного фільму веде до того, що фільм пристосовується до заняття з дітьми дошкільного віку, а заняття «підганяється» до роботи над фільмом [25]. Тому дослідницею виокремлено декілька медіа-дидактичних рекомендацій, які є підґрунтям для створення освітніх відео-фрагментів для дітей дошкільного віку, а саме: відео-фрагмент із мультиплікаційного фільму має певну виховну цінність; основою відео-фрагменту, призначеного для розвитку навичок мовлення, є комунікативна ситуація; відео-фрагмент взято із вже відомого для дітей мультиплікаційного фільму, перегляд якого відбувся під час вільної діяльності; сюжет відео-фрагменту відповідає віковим особливостям дітей.

На основі аналізу роботи науковця К. Крутій [25], у якій висвітлено методику використання мультиплікаційних фільмів, визначено, що структура такої діяльності містить три етапи роботи: пропедевтичний, переглядовий, рефлексивний. Зокрема, пропедевтичний (підготовчий етап) передбачає введення дітей дошкільного віку у сюжетну лінію. Готуючи дітей до перегляду, варто провести коротку бесіду відповідного змісту і лексичну роботу, зокрема ознайомити їх із новими словами. Сутність переглядового етапу полягає у роботі з сюжетним матеріалом, де дорослому необхідно пам'ятати про психологічні принципи установки. Саме установка допоможе перетворити відчуття в цілеспрямоване сприймання, процес добору фактів, їх сортування та оцінювання. Тому перед початком демонстрації мультфільму вихователь має ясно і точно сформулювати мету перегляду. Перегляд мультфільму має тривати не більше 15 хв. Після перегляду доцільно провести короткий словесний опис змісту або бесіду за змістом – до 5 хв.

Потім доцільно використати декілька видів мовленнєвої роботи за сюжетом: закріплення та активізація словника, складання синонімічного ряду, речень за запропонованими словами тощо – до 5 хв. У процесі рефлексивного (заключного) етапу слід активізувати мовлення на фоні максимальної «включеності» кожної дитини в сюжет. Для цього можна запропонувати дітям поставити дорослому запитання за змістом сюжету або пофантазувати щодо розвитку сюжету.

Найбільш влучне, на нашу думку, дає визначення Іванова С., який визначає засіб навчання як об'єкт, який використаний вихователем і суб'єктами навчання для засвоєння нових знань [16, с. 45]. За визначенням Бурбело О., засоби навчання – це різноманітні матеріали і знаряддя освітнього процесу, завдяки яким більш успішно і за короткий час досягаються визначені цілі навчання. Вони виконують такі основні функції: інформаційну; засвоєння нового матеріалу; контрольну [6, с. 32].

Вакуленко Н. під засобом навчання розуміє будь-який об'єкт, що використовується для досягнення певної навчальної мети. Він виділяє кілька основних типів засобів: матеріальні (технічні), зокрема комп'ютер; матеріалізовані (знакові об'єкти, рисунки, схеми тощо); ідеальні (різноманітні знання) [7, с. 8].

Лавренєва Г. засоби навчання поділяє на три групи: навчальні матеріали, тобто наочні засоби; технічні пристрої раннього типу; нові інформаційні технології, побудовані на комп'ютерній основі [26].

Класифікація засобів навчання може бути й іншою. Наприклад, Кедровіч Г. за відношенням до технологічного прогресу виділяє: традиційні (музеї, бібліотеки, наочність) – сучасні (засоби масової інформації, мультимедійні засоби навчання, комп'ютери); перспективні (веб-сайти, локальні і глобальні комп'ютерні мережі, системи розподіленої освіти) [21].

У класифікації дидакта Червинська О. засоби навчання розташовані відповідно до наростання можливості змінювати дії педагога й автоматизувати дії дитини та поділяються на прості і складні [50]. До

словесних засобів відносять підручники, навчальні посібники і т. ін. Прості візуальні засоби охоплюють реальні предмети, моделі, картини тощо. Механічні візуальні пристрої – це діаскоп, мікроскоп, кодоскоп та інше. Аудіальні засоби – програвач, магнітофон, радіо тощо. Аудіовізуальні – звуковий фільм, телебачення, відео. До засобів, що автоматизують процес навчання відносять лінгвістичні кабінети, комп'ютери, інформаційні системи, телекомунікаційні мережі, засоби мультимедіа тощо.

Отже, за цією класифікацією мультимедійні засоби навчання є сучасними перспективними засобами, що автоматизують процес навчання. Засоби мультимедіа дозволяють створювати і використовувати в освітньому процесі комп'ютерні моделі, імітації, мікросвіти, дидактичні та розвивальні ігри, які викликають зацікавленість у суб'єктів навчання.

М.Ю. Воробченко під засобами мультимедіа розуміє комплекс апаратних і програмних засобів, що дають змогу людині спілкуватися з комп'ютером, використовуючи найрізноманітніші, природні для себе середовища: звук, відео, графіку, тексти, анімацію та ін. [39, с. 29]. Перевагами мультимедіа є різноманітність інформації, зростання її об'єму, забезпечення більшої наочності інформації, можливість сортування та зберігання інформації на носіях, розширення інтерактивних можливостей.

Науковець Лунячек В. до особливих ознак мультимедіа відносить:

- інтеграцію в одному програмному продукті багатозначних видів інформації: як традиційних (текст, таблиці, ілюстрації та інше), так і оригінальних (мова, музика, відеофільми, анімації та інше). Така інтеграція виконується під керівництвом комп'ютера з використанням різноманітних пристроїв відтворення інформації: мікрофона, аудіо-системи, телевізора, відеоманітофона, відеокамери, електронних музичних інструментів;
- роботу в реальному часі, оскільки на відміну від тексту і графіки, статичних за своєю природою, аудіо і відеосигнали розглядаються лише в реальному масштабі часу;

– новий рівень інтерактивного спілкування «людина-комп'ютер», коли в процесі діалогу користувач одержує більш об'ємну і різносторонню інформацію, що сприяє поліпшенню умов навчання, роботи чи відпочинку [31, с. 42].

Завдяки своїм багатосередовищним можливостям технології мультимедіа використовуються в усіх сферах діяльності людей. Н Вакуленко та М. Кадемія визначають такі сфери застосування мультимедіа-технологій: інтерактивне навчання; інформаційні кіоски; автоматизовані засоби стимулювання продажу; демонстраційні дискети; електронні брошури; інтерактивні презентації; інтерактивна мережа Internet [7, с. 5].

Однією з основних сфер застосування мультимедійних систем є освіта. Як зазначає Шакотько В: «майбутнє освіти – це, між іншим, мультимедійне навчання, котре має слугувати: закріпленню одержаних під час занять знань; розвитку самостійності мислення дитини і його пізнавальних інтересів; поглибленню вправності навчання; залученню дитини до самостійного використання сучасних джерел знань» [34, с. 85].

Значна частина навчальних, пізнавальних, інформаційно-довідкових, розважальних програмних продуктів належить до категорії мультимедіа. Особливістю мультимедійних технологій є інтерактивність, тобто здатність реагувати на дії дітей, вступати з ними в діалог, спілкуватись з ними на рівні «суб'єкт-суб'єкт». З метою повторення, узагальнення та систематизації знань використання засобів мультимедіа допомагає конкретизувати уявлення про предмет, явище чи подію, які вивчаються, доповнює вже відоме новими цікавими даними. Це сприяє не лише пізнанню, відтворенню та уточненню вже відомого, а й поглибленню знань.

Аналізуючи дидактичні можливості мультимедійних технологій у представленні інформації, можна визначити три основні принципи мультимедіа:

- 1) представлення інформації за допомогою комбінації багатьох середовищ, що сприймаються людиною;

- 2) поєднання тематичних блоків за допомогою гіпер зв'язків;
- 3) простий та художній інтерфейс продукту.

Мультимедійних технологій, що базуються на слуховому і зоровому сприйнятті інформації, забезпечують доступне, швидке й ефективно засвоєння матеріалу завдяки багатоканальній подачі інформації. Всебічний аналіз можливостей мультимедійних технологій дозволив визначити дидактичні функції, які вони виконують: збільшення наочності; розвиток пізнавальних інтересів особистості; підвищення якості знань; забезпечення індивідуалізації навчання; інтенсифікація навчання; сприяння кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу.

У роботі з дітьми дошкільного віку науковці [18] описують доцільність мультимедіа трьома навчальними цілями:

1. Пізнавальні цілі. Використання візуальних та відео стимулів допомагає сприймати представлений матеріал.
2. Психомоторні цілі. Чудовий інструмент, для того, щоб урізноманітнити світогляд.
3. Емоційні цілі. Сила яскравого зображення і діалогової участі суб'єкта навчання збільшують його повноцінність в емоційній області.

Науменко Г. визначає такі групи мультимедіа-ресурсів: для дітей дошкільного й молодшого шкільного віку; загальноосвітні різного рівня; ресурси фахової освіти для початківців і фахівців [40, с. 5]. Нині до необхідної компоненти у будь-якій професійній діяльності включають уміння працювати на комп'ютері, тому не раціонально, йдучи в ногу з технічним прогресом, освіті крокувати назад.

Підготовка до проведення заняття із застосуванням мультимедійних ресурсів вимагає від викладача елементарних знань роботи з комп'ютером, затрат значної частини вільного часу та врахування специфіки підготовки майбутніх вихователів. Тому методична підготовка викладача до заняття з використанням мультимедійних технологій має включати такі етапи:

– визначення доцільності застосування мультимедійних технологій. Якщо викладач переконаний, що навчальної, виховної, розвивальної мети на занятті буде досягнуто без використання мультимедійних засобів навчання, то необхідність у них відпадає;

– ознайомлення із змістом мультимедійних технологій. Це є необхідною умовою їх ефективного використання. Попереднє ознайомлення із змістом мультимедійного продукту полягає в тому, що викладач переглядає мультимедійний навчальний комплекс, мультимедійну енциклопедію, відео-, презентаційний чи інший матеріал, який буде використовувати на занятті;

– визначення типу і структури заняття. Мультимедійні технології навчання, маючи різне призначення, можуть використовуватись на початку, всередині, наприкінці вивчення теми, розділу, заняття. Із практики застосування найбільш оптимальним у такому випадку є комбіноване заняття;

– визначення місця мультимедійного продукту в структурі заняття. Необхідність визначення на занятті структурних місць, де студенти найбільш ефективно будуть сприймати та засвоювати матеріал, є передумовою ефективного проведення заняття;

– самоперевірка викладачем підготовки до заняття. У процесі самоперевірки необхідно визначити найбільш раціональні та оптимальні форми роботи зі студентами, що дадуть можливість перевірити засвоєння матеріалу і закріпити знання, які отримані на занятті.

Найбільшою небезпекою нових інформаційних технологій навчання І. Захарова називає забезпечення легкого одержання різноманітної інформації. Тому завдання педагога полягає в тому, щоб спрямувати зусилля суб'єктів навчання на самостійне вироблення нових знань, що представляє собою результат пізнавального процесу, здійсненого самим суб'єктом навчання [47, с. 60]. Уміння майстерно застосовувати електронні ресурси з навчальною метою розвивається з досвідом, в процесі професійної

діяльності, набуваючи знань із практики. Як зазначається у праці [36], під час використання інформаційно-комунікаційних технологій навчання потрібно забезпечувати оволодіння суб'єктами навчання навичками користувачів новими інформаційними технологіями, сучасною мультимедійною технікою, орієнтуючи їх на застосування в навчальній та майбутній професійній діяльності.

Отже, завдання сучасного періоду розвитку педагогічної освіти полягає у чіткому визначенні місця та ролі мультимедіа в системі засобів навчання, а також розробленні мультимедійних навчальних продуктів та методичних рекомендацій з їх застосування у сфері дошкільної освіти зокрема.

Отож, аналізуючи низку літературних джерел, можна сказати, що сьогодення характеризується значною кількістю різноманітної літератури, досліджень та розробок, присвячених використанню мультимедійних технологій у навчанні. Проте досить мала кількість програмних засобів, публікацій, методичних рекомендацій із застосування мультимедійних технологій у професійній підготовці майбутнього вихователя, що створює нам передумови для проведення необхідного дослідження в галузі роботи вихователя з дітьми засобами інформаційно-телекомунікаційних технологій навчання. А також визначити дидактичні функції (збільшення наочності; розвиток пізнавальних інтересів дітей; підвищення якості їхніх знань; забезпечення індивідуалізації навчання; його інтенсифікація; сприяння кращому запам'ятовуванню навчального матеріалу), компоненти (графіка, відео, слайди, текст, анімації, аудіо), цілі застосування (навчальна, рекламна, розважальна), форми і технічну складову мультимедіа в роботі з дітьми дошкільного віку.

Один із пріоритетних напрямків у галузі інформатизації освіти є розробка й упровадження мультимедійної техніки, введення в освітній процес мультимедійних продуктів. Мультимедійні технології дозволяють інтенсифікувати освітній процес, стимулювати розвиток мислення та уяви дошкільників, збільшувати обсяг навчального матеріалу для творчого

засвоєння і використання його дітьми дошкільного віку , формувати дослідницькі, пошукові уміння, уміння приймати оптимальні рішення, викликати зацікавленість та позитивне ставлення до навчання. Мультимедіа – інформаційна технологія, що поєднує в одному програмному продукті різноманітні види інформації: тексти, ілюстрації, аудіо і відеоінформацію. Мультимедійні технології в закладах дошкільної освіти є збагачувальним і перетворюючим фактором предметно – розвивального середовища ЗДО, створення нових, науково обґрунтованих засобів для повноцінного розвитку дітей дошкільного віку, оновлення форм і методів роботи з ними.

РОЗДІЛ 2.

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНА ПЕРЕВІРКА ЕФЕКТИВНОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНЬОМУ ПРОЦЕСІ ЗАКЛАДУ ДОШКІЛЬНОЇ ОСВІТИ

2.1. Педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти

Сучасний стан системи дошкільної освіти характеризують значні зміни у перетворенні предметно-розвивального середовища ЗДО, створенні нових, науково обґрунтованих технологій для повноцінного розвитку дітей дошкільного віку, оновленні форм і методів роботи з ними. Успіх цих змін пов'язаний з оновленням наукової, методичної і матеріальної бази навчання, виховання і розвитку дітей дошкільного віку. Однією з важливих умов оновлення є використання в дошкільній ланці системи освіти інформаційно – комунікаційних технологій.

Розвиток суспільства, науки і техніки ставить систему дошкільної освіти перед необхідністю використовувати нові засоби навчання, тому що дошкільний вік дитини – найбільш сприятливий для розвитку її творчого потенціалу та пізнавальної активності, а якісна дошкільна освіта є фундаментом якісної безперервної освіти. На сьогоднішній день, у варіативну частину базового компонента дошкільної освіти, введено освітню лінію «Комп'ютерна грамота», яка передбачає формування інформативної компетенції дошкільника.

Інформатизація дошкільної освіти – це комплексний, багатоплановий, ресурсомісткий процес, обумовлений вимогою сучасного суспільства, яке розвивається і потребує готовності його членів до праці у десятки разів більш продуктивної і творчої, що забезпечується науковомісткістю всіх інформаційних засобів – від персональних комп'ютерів до глобальних зв'язків Інтернету [27, с. 9]. Інформаційні технології відкривають широкий

спектр можливостей для всебічного розвитку дітей: мовленнєвого, художньо-естетичного, логіко-математичного, креативного. Разом з цим з'являється такий напрямок у педагогіці як медіа-освіта, яка сприяє різносторонньому розвитку особистості дитини засобами мас-медіа, допомагає збалансувати їх вплив та наслідки на дітей, вчить «фільтрувати» великий потік інформації, яка часто несе в собі негативний вплив. Тому використання інформаційних технологій та впровадження медіа-освіти у навчально-виховному процесі ЗДО є одними із найновіших та актуальних проблем у педагогіці.

Як зазначено в Концепції впровадження медіа-освіти в Україні (нова редакція), «дошкільна медіа-освіта є принципово інтегрованою і спрямована на збалансований естетичний та інтелектуальний розвиток особистості дитини...». Основною метою використання комп'ютера в закладі дошкільної освіти слід вважати всебічний розвиток дитини, підготовку її до життя й діяльності в «комп'ютерній дійсності», тобто, формування у неї позитивного емоційного ставлення до комп'ютера, сприйняття його як помічника в різних видах діяльності, розуміння його призначення й можливостей для досягнення поставленої мети. Адаптація до комп'ютерного світу не тільки полегшить дитині входження в доросле життя, але й буде сприяти ефективності навчання за допомогою комп'ютера й використання його в ігровій діяльності [38, с. 12].

У Державній базовій програмі «Я у світі» надається велике значення використанню комп'ютерних технологій для різнобічного розвитку дитини. Цій проблемі присвячений розділ «Дошкільник і комп'ютер», у якому висвітлено роль комп'ютера у розвивальному процесі, санітарно-гігієнічні вимоги до комп'ютерного класу, доступні для дітей форми роботи з комп'ютером. Застосовуючи мультимедійні технології на заняття з дітьми дошкільного віку вихователь повинен керуватися основними дидактичними принципами: принцип науковості (матеріали мають бути підібрані із наукових джерел); принцип доступності (матеріал повинен відповідати віку дітей); принципи систематичності і послідовності (інформація повинна

викладатися згідно плануванню навчально-виховної діяльності з дітьми); принцип активності (стимулювання пізнавальної діяльності, динамічність, новизна); – принцип наочності [3].

Мету сучасної освіти Гуревич Р. і В. Каширін вбачають у розвитку тих якостей особистості, які потрібні їй та суспільству для включення в соціально цінну діяльність [10, с. 187]. Одним із базових умінь, викликаних потребами сучасного інформаційного суспільства, є володіння знаннями користувача та вміння ефективно використовувати у своїй професійній діяльності комп'ютерну техніку.

Сучасна педагогіка розв'язує завдання масового використання мультимедійних технологій, можливостей Internet, комп'ютерних телекомунікацій у дошкільній, загальній, професійній і вищій освіті. Під час розв'язання завдань використання мультимедійних технологій постає необхідність у чіткому окресленні їх ролі в навчанні, розкритті їх потенціалу та впливу на освітній процес. Установлення раціональних педагогічно обґрунтованих меж застосування мультимедійних технологій на всіх етапах одержання й засвоєння знань суб'єктами навчання сприяє їх успішному впровадженню. Включаючись в освітній процес, мультимедійні технології впливають на діяльність суб'єктів навчання, на організацію навчальної діяльності, надаючи педагогу нового статусу (організатора, помічника) в навчанні.

Мультимедійні технології навчання як один із компонентів навчання мають відповідати певним вимогам: до змісту мультимедійного продукту, технічного виконання, художнього оформлення та структури. Основна функція вихователя в освітньому процесі, організованому із застосуванням мультимедійних засобів, полягає в організації, управлінні пізнавальною діяльністю вихованців.

Діяльність вихователя як складову двох частин – творчої і технічної – вивчає Левченко О.М. Творча сторона в діяльності вихователя пов'язана, насамперед, з формуванням особистості суб'єкта навчання і виховання, його

ідеалів, переконань, моральних норм і норм поведінки в суспільстві, з його всебічним і гармонійним розвитком. У цій діяльності вихователь виступає для дітей дошкільного віку своєрідним еталоном, з яким вони порівнюються і кого намагаються наслідувати. Особливість цієї діяльності полягає в тому, що вона проходить значною мірою непомітно, в процесі передавання знань, умінь і навичок. Технічний бік діяльності вихователя більшою мірою пов'язаний зі створенням необхідних умов для самостійної роботи суб'єктів навчання, з передаванням навчальної інформації, з контролем [27, с. 14]. Відповідно до такого трактування, діяльність в навчальному процесі із застосуванням мультимедійних технологій є суто технічною, що передбачає створення необхідних умов для пізнавальної, творчої, самостійної діяльності суб'єктів навчання.

У структурі будь-якої діяльності чи системи мають міститися певні компоненти. Серед компонентів педагогічної системи дослідники визначають наступні: цілі навчання, зміст навчального матеріалу, засоби навчання, методи роботи вихователя й суб'єктів навчання, форми організації процесу навчання, діяльність вихователя й суб'єктів навчання [18, с. 56].

Гуревич Р. серед компонентів педагогічної діяльності й педагогічного процесу називає мету, зміст, форми та методи навчання й виховання, а також результати. Це дає змогу говорити про цільовий, змістовий, операційно-діяльнісний і оціночно-результативний компоненти педагогічного процесу [10, с. 30].

Низка вихователів виокремлюють ще стимулювально-мотиваційний і контроль-регулювальний компоненти процесу навчання. Будучи послідовними та тісно пов'язаними між собою, вони формують процес навчання. Спираючись на ідеї Гуревич Р. [10], ми зробили спробу схарактеризувати компоненти освітнього процесу у закладах дошкільної освіти, що організований із застосуванням мультимедійних технологій:

– цільовий компонент полягає в постановці мети та конкретних завдань вивчення даного навчального матеріалу за допомогою

мультимедійних засобів, визначення необхідності їх застосування для даного предмету;

– стимулювально-мотиваційний компонент полягає у створенні таких умов під час вивчення із застосуванням мультимедійних ресурсів, які спонукають дітей дошкільного віку до активної навчально-пізнавальної діяльності, формують у них позитивну мотивацію до даного виду навчання;

– змістовий компонент охоплює знання, вміння, навички і здібності, якими має оволодіти суб'єкт навчання в процесі роботи з мультимедійним продуктом;

– операційно-діяльнісний компонент відображає застосування мультимедійних технологій, полягає у вдалому підборі методів і організаційних форм навчання відповідно до віку й індивідуальних особливостей розвитку дитини дошкільного віку;

– контроль-регулювальний компонент полягає в контролі за якістю та кількістю набутих знань суб'єктами навчання з мультимедійних джерел, внесенні необхідних коректив до методики навчання з метою підвищення ефективності процесу навчання;

– оціночно-результативний компонент характеризує форми й вимоги до підсумкового контролю суб'єктів навчання в процесі набуття знань із застосуванням мультимедійних ресурсів, виявлення причин неуспішності та відповідна корекція щодо їх усунення.

Серед цих компонентів визначаємо основні, що характеризують процес навчання дітей дошкільного віку із застосуванням засобів мультимедіа тому їм у відповідність можна поставити певні педагогічні умови застосування.

Це такі педагогічні умови як:

1. Мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку мультимедійних засобах навчання в умовах створення мультимедійного навчального середовища;

2. Алгоритмізація вихователями освітнього процесу у закладах дошкільної освіти на основі системного використання мультимедійних засобах навчання;

3. Організація процесу засвоєння дітьми дошкільного віку навчального матеріалу, представленого мультимедійними засобами.

Охарактеризуємо визначені педагогічні умови.

1. Мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку мультимедійних засобах навчання в умовах створення мультимедійно-навчального середовища. Реалізація цієї умови передбачає створення умов, які спонукають дітей дошкільного віку до активного використання інноваційних форм навчальної діяльності, формують у них позитивну мотивацію впровадження мультимедійних технологій у подальшому, стимулюють активну навчально-пізнавальну діяльність із застосуванням мультимедійних засобах навчання. Готовність дітей дошкільного віку до використання мультимедійних засобах навчання у навчальній діяльності залежить від психологічної та навчальної підготовленості вихователя, яка передбачає: усвідомлення необхідності оволодіння системою знань для впровадження мультимедійних засобах навчання; психологічну готовність до такого інноваційного виду навчання; бажання застосовувати новітні засоби навчання на заняттях; належний рівень інформаційних знань. Спонукання дітей дошкільного віку до оволодіння системою знань необхідних для впровадження мультимедійних засобах навчання у навчальній діяльності є мотивацією. Для стимулювання дітей дошкільного віку до оволодіння цим видом діяльності ми впроваджували мультимедійних засобах навчання під час викладання різних предметів, формуючи цим самим мультимедійно-навчальне середовище, а також під час демонстрації мультфільму «Наш будинок – комп'ютер», проведення заходу «Комп'ютер і ти» тощо.

2. Алгоритмізація вихователями освітнього процесу у закладах дошкільної освіти на основі системного використання мультимедійних засобах навчання. Дана умова забезпечує планове, змістовне проведення

заняття, вибір етапів освітнього процесу на яких доцільно застосовувати мультимедійні продукти, визначення місця мультимедійних засобах навчання у структурі заняття, визначення часу роботи з ними, визначення змістового наповнення мультимедійного продукту тощо. Дана педагогічна умова передбачає вдалий підбір методів застосування мультимедійних засобів та організаційних форм навчання, індивідуального та групового підходу щодо засвоєння дітьми дошкільного віку змісту даного мультимедійного продукту. Необхідність алгоритмізації вихователями освітнього процесу підтверджує психолого-педагогічна теорія навчання Луначек В., про поетапне формування розумових дій [31]. Дотримання певного алгоритму вихователями під час проведення занять із застосуванням мультимедійних засобах навчання дозволить ефективно провести заняття та сформувати в дітей дошкільного віку елементарні навички структурування, послідовності та поетапності дій.

3. Організація процесу засвоєння дітьми дошкільного віку навчального матеріалу, представленого мультимедійними засобами. Дана умова передбачає знання вихователями методики викладання предметів із застосуванням мультимедійних засобах навчання, уміння створювати мультимедійні презентації навчального призначення, оволодіння знаннями й уміннями необхідними педагогу для цього, передбачає врахування ним вікових, психологічних, індивідуальних особливостей дітей дошкільного віку під час навчання із застосуванням мультимедійних засобах навчання.

Окреслені педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку визначають основні вимоги до їх мотивів, а також специфіку вибору змісту, засобів, методів, форм навчання.

Мультимедійним засобом, який ми проаналізуємо застосовували в ході впровадження педагогічних умов, є комп'ютерні ігри. С. Новосьолова вважає, що введення комп'ютера в систему дидактичних засобів дитячого садка може стати потужним чинником збагачення інтелектуальної основи розумового, естетичного, морального розвитку дитини. Комп'ютерні ігрові

та навчальні програми повинні мати перш за все розвивальний характер, бути близькими до інтересів дитини, реалізувати її прагнення до експериментування, творчості. Досягнення цих завдань, як показує світовий та вітчизняний досвід, практично не можливе у ранньому віці без урахування специфіки діяльності дитини, його ігрових інтересів. Необхідні комп'ютерні програми, будова яких відповідає б інтелектуальній структурі діяльності дитини [5, с. 94]. Комп'ютерні ігри не замінюють звичайні ігри, а доповнюють їх, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями – стверджує дослідниця.

Цю думку підтримує і науковець Є. Зворигіна. Вона акцентує увагу на тому, що комп'ютерні ігри не замінюють, а доповнюють всі традиційні форми ігор та занять, є природним шляхом долучення дітей дошкільного віку до нових інформаційних технологій, до оперування знаковими формами мислення, якщо вони включені у провідну дитячу діяльність – гру. Також вчена переконує нас у тому, що комп'ютерні програми можуть мати перевагу у порівнянні з іншими формами ігор: в них рольові характеристики персонажів, результати і дії можуть бути представлені більш розгорнуто, що дозволить дітям дошкільного віку побачити те, що в житті швидкоплинне, ледь вловиме [48, с. 97]. Всі комп'ютерні програми повинні мати позитивне моральне спрямування, виключається агресивність, жорстокість, насилля. Викликають у дітей дошкільного віку інтерес програми з елементами новизни, сюрпризності, незвичайності [48, с. 101].

Науковець В. Моторін переконаний, що в комп'ютерних іграх діти дошкільного віку долучаються до дослідницької роботи, оскільки вміють отримувати інформацію, правильно її аналізувати та інтерпретувати, роблять висновки та створюють гіпотези, коректують подальші свої дії.

Вчений стверджує, що умовно можна поділити багатоманітність комп'ютерних ігор наступним чином:

– адвентурні або пригодницькі (візуально оформлені як мультиплікаційний фільм, проте з інтерактивними властивостями –

можливістю керувати ходом подій; для вирішення поставлених завдань слід мати кмітливість та розвинуте логічне мислення);

- стратегії (основна мета яких полягає в керуванні ресурсами, військами, енергією та подібними складниками; ці ігри розвивають в дітях посидючість, здатність планувати свої дії)

- аркадні (для них характерно поділ гри на рівні, коли нагородою та метою є право переходу на наступний епізод; вони тренують окомір, увагу, швидкість реакції);

- рольові (в цих іграх у розпорядженні гравця знаходиться невеликий загін персонажів, кожен з яких виконує окрему роль чи функцію; завдання героїв спільними зусиллями досліджувати віртуальний світ з метою виконання цілі, що ставиться на початку гри);

- 3D-Action (розважальний тип гри з трьохвимірною графікою та спецефектами; розвивають моторні функції, проте не пізнавальні);

- логічні (ігри є завданнями на перестановку фігур чи складання малюнка, які розвивають логічне мислення дитини);

- симулятори (створюють імітацію керування будь-яким транспортним засобом) [44].

На нашу думку, не всі перераховані ігри можна застосовувати з дітьми дошкільного віку, як у цьому нас переконує автор цієї класифікації. Деякі з них, що основані на жорстокості або мають чисто розважальний характер, можуть травмувати несформовану психіку дитини або витіснити всі інші види дитячої діяльності. Слід вибрати для освітнього процесу лише ті, при роботі з якими створюється позитивний психологічний клімат для дітей дошкільного віку, які дійсно розвивають увагу, мислення, кмітливість, швидкість дій, зосередженість дошкільників.

Отже, обираючи навчально-ігрові програми для дітей дошкільного віку, слід зважати на їх відповідність віку, художньо-естетичному критерію та на їх освітню ефективність.

Наступна класифікація навчально-ігрових програм для дітей дошкільного віку, на нашу думку, відповідає перерахованим вимогам:

- розвивальні ігри – різноманітні графічні редактори (для малювання, розфарбовування), конструктори малюнка, текстові редактори, конструктори казок, які поєднують можливості текстового та графічного редакторів;

- ігри навчально-ігрового призначення – програми, де в ігровій формі передбачається розв'язати одне або кілька дидактичних завдань (для формування математичних уявлень, навичок письма, читання, навчання рідних та іноземних мов тощо);

- ігри-експериментування передбачають розв'язання ігрового завдання за допомогою пошукових дій;

- ігри-розваги;

- комп'ютерні діагностичні ігри, котрі містять деякі психодіагностичні методики [5].

Ми вважаємо, особливої уваги заслуговують навчальні комп'ютерні програми, котрі містять розв'язання наступних дидактичних завдань: оволодіння фонетикою, лексикою, граматикою мови; формування навичок лічби, орієнтування у просторі. Існують також фонетичні та граматичні ігри, де дітям потрібно: скласти слова з літер; підібрати правильне слово до зображення, орієнтуючись на його фонетичне звучання; за словесною вказівкою віднайти відповідний колір на веселці; орієнтуватись у місті за вказаними напрямками; зробити листівку, використовуючи різноманітні оздоблення та підписати її комусь, відтворивши написане тощо.

Зазвичай, комп'ютерні ігри будуються за принципом самоконтролю, тобто сам сюжет підказує дітям, правильний чи не правильний хід рішення вони прийняли. Дітям дошкільного віку доводиться приймати складні рішення. По-перше, вони мусять орієнтуватися якими саме клавішами керувати, щоб отримати результат, змінити зображення на екрані, виконати певне завдання. По-друге, кожна гра має свої правила, які ставлять дитину у

ситуацію вирішення певних логічних завдань, напруження інтелектуальних зусиль.

Отже, використання комп'ютерних ігор у закладі дошкільної освіти допоможе дітям дошкільного віку освоїти не лише комп'ютер, а й зміст освітніх ліній. Єдиним, що може завадити організувати освітній процес на заняттях за допомогою мультимедійних засобів, це недостатнє матеріально-технічне оснащення закладу дошкільної освіти. Ми не вбачаємо ціллю пересадити дітей за комп'ютери й таким чином опанувати зміст навчання. Використання комп'ютерних ігор може стати додатковим стимулом пізнання для дітей дошкільного віку або заохоченням до вивчення навчального змісту після проведення вихователем основної частини заняття. Час перебування дитини за комп'ютером має не перевищувати 10 хвилин.

Мультимедійні технології дають нам можливість зробити заняття цікавим і не буденним для дітей дошкільного віку. Ми вважаємо, що можна влаштувати перегляди мультфільмів, наприклад на англійській мові, раз у два тижні. Цей засіб навчання буде приємним і корисним дітям дошкільного віку, оскільки він не містить складних оборотів мови, зміст не важкий, а темп мовлення не швидкий, що не буде викликати складності в розумінні мультиплікаційного фільму. Дітям дошкільного віку протягом перегляду зможуть перебувати в оригінальному іншомовному оточенні, поповнювати свій словниковий запас, освоювати інтонацію та вимову іноземної мови, та найголовніше будуть сприймати мову на слух. Пісні з мультфільмів також легко засвоюються дітьми, оскільки мелодії та тексти дуже прості. Звичайно, для початку слід використовувати версію мультфільму рідною мовою, де є лексика англійської мови у мінімальному використанні. Пізніше можна пропонувати передавлюватись серію іноземною мовою, порівнювати вживання слів, поповнювати знання лексики.

Кожен з таких мультфільмів має свою структуру і навчальне завдання. Таким чином, діти дошкільного віку протягом перегляду опановують,

наприклад, лексику у такій самій кількості, як і на занятті, а емоції від побаченого допомагають закарбувати нові знання у пам'яті.

Для опанування дітьми дошкільного віку навчальним матеріалом вихователь повинен створити сприятливе середовище, бути озброєним великою кількістю методів і прийомів навчання. Використання мультимедійних презентацій, комп'ютерних ігор, мультфільмів не виключає застосування традиційних методів, а доповнює їх і допомагає у досягненні мети навчання – формування у дитини елементарних навичок і вмінь. Аналізуючи можливості мультимедійних засобів у навчанні, ми дійшли висновку, що використання одночасно кількох каналів сприйняття інформації підсилює навчальний ефект, збагачує заняття, дає можливість дітям дошкільного віку ефективніше пізнавати світ і засвоювати знання.

2.2. Організація та методика проведення дослідно-експериментальної роботи

Результати теоретичного аналізу показують, що проблема впровадження мультимедійних технологій під час роботи з дітьми дошкільного віку є недостатньо вивченою і потребує глибшого дослідження.

З метою перевірки ефективності застосування мультимедійних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку було організовано та проведено в реальних умовах освітнього процесу педагогічний експеримент. Педагогічний експеримент проводився в закладі дошкільної освіти ясла-садок №18 комбінованого типу Червоноградської міської ради. Експеримент проводився протягом 2022-2023 років. На різних етапах дослідження експериментальною роботою було охоплено 30 дітей дошкільного віку та 4 вихователі.

Констатувальний експеримент був спрямований на розв'язання таких основних завдань:

1. Виявити рівні готовності дітей дошкільного віку до використання мультимедійних технологій;
2. Проаналізувати наявні мультимедійні продукти, які можна використати з навчальною метою під час роботи з дітьми дошкільного віку.

Для проведення педагогічного експерименту було відібрано 2 групи дітей дошкільного віку в закладі дошкільної освіти. Для розв'язання перших двох завдань констатувального експерименту було визначено критерії, за якими оцінювалась готовність дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій, а також відібрано методику діагностики мотивів пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку (Додаток Б).

Підготовка до проведення експерименту передбачала розв'язання таких завдань: забезпечення рівних початкових умов і стану експериментальної та контрольної груп (кількість дітей, результати успішності); визначення

тривалості експерименту; підбір діагностичних методик і розробка опитувальників; визначення критеріїв, за якими можна зробити висновки про зміни в експериментальних групах.

Для діагностики сформованої готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій під час роботи з ними, нами визначено критерії та показники цієї готовності.

Таблиця 2.1

Критерії готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій

Критерій	Показник
Особистісно-мотиваційний	Ставлення дитини дошкільного віку до оволодіння новими інформаційними технологіями, зокрема мультимедійними технологіями. Сформованість усвідомлення необхідності знань й умінь щодо застосування мультимедійних технологій у своїй навчально-пізнавальній діяльності.
Загальної інформаційної освіченості	Обсяг знань, умінь і навичок необхідних для систематичного й ефективного використання мультимедійних технологій як засобу навчальної діяльності дитини дошкільного віку. Обсяг знань, умінь і навичок необхідних для здійснення пошуку інформації з усієї сукупності інформаційних ресурсів.
Мультимедійно-творчої грамотності	Якість оволодіння дітьми дошкільного віку етапами мультимедійної візуалізації. Уміння творчо підходити до розв'язання завдань із застосуванням мультимедійних технологій, рівень творчої уяви.

На основі аналізу визначених критеріїв та їх показників встановлено такі рівні готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій:

– низький рівень характерний для дітей дошкільного віку з відсутніми знаннями про роботу за комп'ютером, які не здатні самостійно працювати з мультимедійним продуктом, ознайомлюватись з навчальним матеріалом та аналізувати його в електронному вигляді; проявляють слабку ініціативу у навчанні, не виявляють інтересу до занять із застосуванням мультимедійних технологій; навчання носить копіювальний характер, вироблені вміння, знання та навички застосовують під час розв'язання однотипних завдань; не вміють сприймати навчальну інформацію в електронному вигляді, відсутня творча уява;

– середній рівень характеризує дітей дошкільного віку, які володіють основами роботи за комп'ютером; вміють аналізувати та добирати мультимедійні продукти; усвідомлюють необхідність використання інформаційних технологій; проявляють епізодичний інтерес до мультимедійного навчання, до навчальної інформації в електронному вигляді; застосовують мультимедійні технології навчання за пропонованою схемою, не проявляючи творчих підходів;

– високий рівень характерний для дітей дошкільного віку, які мають цілеспрямоване й наполегливе ставлення до навчання; мають стійку потребу в самопізнанні, в подальшому самовдосконаленні, багату уяву та фантазію; мають уміння та навички оперувати інформацією в електронному вигляді; проявляють стійкий тривалий інтерес до навчання із застосуванням мультимедійних технологій, творче ставлення до організації освітнього процесу із застосуванням мультимедійних технологій; активно сприймають інформацію в електронному вигляді; проявляють творчі підходи до виконання завдань із елементами мультимедіа.

Під готовністю дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій розуміємо готовність до сприймання інформації

за допомогою мультимедійних технологій та готовність до їх застосування під час роботи з ними.

Для діагностики визначених вище критеріїв готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій було проведено зріз у контрольній та експериментальній групах, результати якого представлені в таблиці 2.2.

Таблиця 2.2.

Діагностичні дані критеріїв готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій в експериментальній і контрольній групах

Критерії	Високий		Середній		Низький	
	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ	ЕГ	КГ
Особистісно-мотиваційний	2	3	7	6	5	5
Загальної інформаційної освіченості	2	2	5	6	7	6
Мультимедійно-творчої грамотності	3	1	6	7	5	6

Порівняння результатів діагностичного зрізу дають підстави стверджувати, що в експериментальних та контрольних групах рівень розвитку кожного з даних критеріїв є практично однаковим.

Аналіз результатів даного етапу констатувального експерименту дозволив виявити наступне: високий рівень готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій наявний у малої кількості респондентів. Кількісні показники даної діагностики представлені в таблиці 2.3.

Результати констатувального експерименту виявлення готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій

Групи	Кількість дітей	Готовність					
		Висока	%	Середня	%	Низька	%
ЕГ	14	2	14	6	43	6	43
КГ	14	2	14	6	43	6	43

Порівнюючи результати даної діагностики, можна відзначити, що високий рівень дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій в експериментальних та контрольних групах досить незначний. Діти не мають умінь та навичок оперувати інформацією в електронному вигляді, не здатні самостійно працювати з мультимедійним продуктом без допомоги вихователя, не вміють раціонально організовувати свій час у роботі з мультимедійним продуктом, не виявляють стійкого інтересу до занять із застосуванням мультимедійних технологій.

Одним із завдань під час констатувального педагогічного експерименту було виявлення та аналіз мотивів вивчення дітьми можливостей мультимедійного комп'ютера. Для даної діагностики ми використали класифікацію мотивів навчальної активності Н. Горопахи [34], яку адаптували до свого дослідження і визначили наступні мотиви: пізнавальний мотив, що проявляється у допитливості, виявленні інтересу, розширенні знань і прагненні їх отримувати; культурно-соціальний мотив, завдяки якому діти прагнуть діяти разом з товаришами, посісти в колективі певне місце (у процесі пізнавальної діяльності), отримати нагороду за перемогу, здобути знання роботи з комп'ютером; навчальний мотив виявляється в бажанні навчитися пізнавати, міркувати, відповідати на запитання завдяки знанням роботи з комп'ютером; комунікативний мотив, що пов'язаний із безпосереднім процесом мовленнєвої діяльності; зовнішній мотив виявляється у позитивному ставленні до навчання, садочку; прагнення бути дорослим; бажання бути у центрі уваги; бажання порадувати батьків;

бажання отримати схвалення; допитливість; уникнення покарань; ігровий мотив, що пов'язаний із застосуванням знань роботи з персональним комп'ютером для виконання ігрових завдань, допомоги казковому персонажу тощо. Для розв'язання зазначеного вище завдання проводилося опитування дітей дошкільного віку, результати якого представлені в таблиці 2.4.

Таблиця 2.4.

**Мотиви вивчення дітьми дошкільного віку можливостей
мультимедійного комп'ютера**

Мотив	ЕГ	КГ	Загальний показник
Пізнавальний	28,7%	28,6%	28.65%
Культурно-соціальний	21,4%	14,3%	17,85%
Навчальний	7,1%	7,1%	7,1%
Комунікативний	14,3%	14,3%	14,3%
Зовнішній	21,4%	28,6%	25%
Ігровий	7,1%	7,1%	7,1%

Як видно, перше місце серед визначених мотивів у дітей дошкільного віку займає пізнавальний мотив, друге місце – зовнішній мотив, третє – культурно-соціальний мотив, четверте – комунікативний мотив, п'яте і на останньому місці навчальний і ігровий. Тобто, провідним мотивом для вивчення дітьми дошкільного віку можливостей мультимедійного комп'ютера є прагнення до розширення своїх знань і здобуття нових.

Як бачимо, зовнішній мотив у дітей дошкільного віку посідає друге місце. З психологічної точки зору, зазначає Л. Подоляк, В. Юрченко, зовнішній мотив є складною синтетичною структурою, до якої входять інтелектуальні, емоційні та вольові компоненти. Найбільш суттєве значення у функціонуванні зовнішнього мотиву має його зв'язок з позитивним ставленням до навчання і садочку, а також з моральними настановами і потребами дитини [41]. Звідси висновок, про те, що у дітей дошкільного віку

високі інтелектуальні запити, виражене прагнення до пізнання нового засобами мультимедійних технологій.

2.3 Аналіз результатів експериментального дослідження

Експериментальне дослідження здійснювалося протягом 2023 року. Метою експерименту було підтвердження сформульованого твердження про те, що ефективність застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти зростає за таких педагогічних умов: мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку мультимедійних технологій в умовах створення мультимедійно-навчального середовища; алгоритмізація вихователями освітнього процесу у закладі дошкільної освіти на основі системного використання мультимедійних технологій; організація процесу засвоєння дітьми дошкільного віку навчального матеріалу, представленого мультимедійними технологіями.

Групи дітей для проведення формувального експерименту обиралися у відповідності до таких вимог: однаковий склад дітей, інтелектуальний рівень, показники успішності, рівень підготовки, тобто обрані групи є гомогенними. Було сформовано 1 експериментальна та 1 контрольна група дітей (30 дітей загалом). Протягом усього експерименту в контрольних групах заняття проводилися за усталеною схемою, відповідно до програм розвитку, виконувалися всі вимоги до проведення занять.

В експериментальній групі було реалізовано педагогічні умови, методику застосування мультимедійних технологій, заняття розроблялися та проводилися з використанням мультимедійних продуктів (презентацій, програм розвитку, мультимедійних енциклопедій).

У контрольній групі заняття проводились традиційно. Після вивчення запропонованого матеріалу рівень засвоєння знань з обраних тем перевірявся розробленими комп'ютерними тестовими програмами, самостійними видами

робіт. Залежність рівня інтересу дітей дошкільного віку до вивчення предметів із застосуванням мультимедійних технологій виявлялась методом спостереження та опитування.

На заняттях з використанням мультимедійні технології навчання, діти експериментальної групи ставали жвавіми, обговорювали проведені заняття, давали поради, висловлювали свої пропозиції щодо подальших таких занять. Проведене опитування дозволило констатувати посилений інтерес дітей дошкільного віку до такого виду занять та бажання і надалі вивчати деякі теми за допомогою мультимедійних технологій.

Виявлені наступні відсотки інтересу дітей дошкільного віку до занять із застосуванням мультимедійних технологій: 58% дітей відповіли, що вивчати нові теми з елементами мультимедіа цікавіше; 28,6% дітей не мало значення у якому вигляді сприймати інформацію; 14,4% дітей не виявляли інтересу до мультимедійних продуктів. Тобто, в процесі дослідження з'ясувалося, що рівень інтересу дітей до здійсненої з ними роботи зростав із упровадженням мультимедійних технологій.

Отже, педагогічні умови впровадження мультимедійних технологій в експериментальній групі під час роботи з дітьми дошкільного віку сприяли урізноманітненню форм навчальної діяльності, створенню позитивного настрою на занятті, формуванню нових умінь і навичок у дітей, у результаті чого респонденти експериментальної групи продемонстрували кращі результати по сформованій готовності до застосування мультимедійних технологій.

Аналізуючи результати експерименту можна відзначити поліпшення результатів навчання у наслідок використання мультимедійних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку, що сприяло підвищенню рівня готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій.

Діти здобули уміння та навички оперувати інформацією в електронному вигляді, організовувати свою пізнавальну діяльність у навчальний час під час роботи з мультимедійним продуктом, уміння

використовувати мультимедійні технології у самостійній навчальній діяльності. Це сприяло формуванню особистості дитини, яка має стійку потребу до пізнання, багату творчу уяву, новаційне ставлення до застосування мультимедійних технологій.

Під час експерименту в експериментальній групі діти самостійно працювали з мультимедійними продуктами, здійснювали пошук інформації тощо. Отже, проведений педагогічний експеримент підтвердив ефективність упровадження запропонованих педагогічних застосування мультимедійних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку, що сприяло готовності дітей до застосування мультимедійних технологій у роботі з ними чим було досягнуто поставленої мети нашого дослідження.

На основі аналізу компонентів освітнього процесу у закладах дошкільної освіти визначено та теоретично обґрунтовано такі педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку: мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку мультимедійних засобів навчання в умовах створення мультимедійно-навчального середовища; алгоритмізація вихователями освітнього процесу в закладі дошкільної освіти на основі системного використання мультимедійних технологій; організація процесу засвоєння дітьми дошкільного віку навчального матеріалу, представленого мультимедійними технологіями.

Констатувальний експеримент був спрямований на виявити рівні готовності дітей дошкільного віку до використання мультимедійних технологій визначалася за допомогою критеріїв (особистісно-мотиваційний, загальної інформаційної освіченості, мультимедійно-творчої грамотності) та їх показників. На основі аналізу визначених критеріїв встановлено рівні готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій: високий, середній і низький. Аналіз результатів констатувального експерименту засвідчив, що діти не мають умінь та навичок оперувати інформацією в електронному вигляді, не вміють

раціонально організувати пізнавальну діяльність у роботі з мультимедійним продуктом. Тобто, підтвердилась необхідність впровадження педагогічних умов застосування мультимедійних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку. Аналіз критеріїв готовності дітей дошкільного віку до застосування мультимедійних технологій до і після проведення формувального експерименту засвідчив, що сформованість особистісно-мотиваційного ставлення дітей до застосування мультимедійних технологій в експериментальних групах зросла на 21,4%, у контрольній – на 7,1%; сформованість загальної інформаційної освіченості в експериментальній групі зросла на 28,6%, у контрольній – залишилась на попередньому рівні; сформованість мультимедійно-творчої грамотності в експериментальній групі зросла на 21,4%, у контрольній – залишилась на попередньому рівні.

Результати педагогічного експерименту дають змогу зробити висновок про те, що застосування мультимедійних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку сприяло підвищенню рівня готовності дітей до застосування мультимедійних технологій (кількість дітей із високим рівнем готовності зросла на 14,6 % і на 14,1 % кількість дітей із середнім рівнем готовності). Отже, аналізуючи результати формувального експерименту можна відзначити поліпшення результатів навчання у наслідок використання мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

ВИСНОВКИ

У кваліфікаційній роботі теоретично обґрунтовано та експериментально перевірено педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Здійснена розвідка дала змогу сформулювати наступні висновки:

1. З'ясовано теоретичні засади застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Аналіз дидактичної, інформаційної і технічної сторін мультимедіа дозволив встановити, що технології мультимедіа – це комп'ютерна технологія, яка дає змогу в інтерактивному режимі відображати інформацію в різних її формах прояву (текст, звук, відео, графіка, анімації, слайди, мультиплікації тощо). Мультимедійні технології навчання – це програмні продукти, що поєднують у собі різноманітну інформацію (текстову, звукову, графічну, анімаційну тощо) навчально-пізнавального характеру та здатні працювати в інтерактивному режимі. Прогресуюча комп'ютеризація освіти дає надію сподіватись, що використання мультимедійних технологій буде невід'ємним елементом будь-якого сучасного заняття у закладі дошкільної освіти.

2. Виявлено та теоретично обґрунтувати педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

На основі аналізу освітнього процесу у закладах дошкільної освіти виявлено та теоретично обґрунтовано такі педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в роботі з дітьми дошкільного віку: мотиваційне забезпечення оволодіння дітьми дошкільного віку мультимедійних технологій в умовах створення мультимедійно-навчального середовища; алгоритмізація вихователями освітнього процесу у закладу дошкільної освіти на основі системного використання мультимедійних технологій; організація

процесу засвоєння дітьми дошкільного віку навчального матеріалу, представленого мультимедійними технологіями.

Окреслені педагогічні умови застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти визначають основні вимоги до їх мотивів, а також специфіку вибору змісту, засобів, методів, форм навчання. Для стимулювання дітей дошкільного віку до використання мультимедійних технологій необхідно організовувати певне мультимедійно-навчальне середовище для виявлення, розкриття й удосконалення здібностей та навчальних можливостей дітей дошкільного віку, створення умов для якісного самостійного засвоєння матеріалу, для розвитку пізнавального інтересу; дотримуватися визначених дидактичних принципів у навчанні із застосуванням мультимедійних технологій; спонукати дітей дошкільного віку до здійснення продуктивної самостійної пізнавальної діяльності.

3. Експериментально перевірено ефективність виявлених та теоретично обґрунтованих педагогічних умов застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти

З метою експериментальної перевірки ефективності педагогічних умов застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти, виявлені наступні відсотки інтересу дітей дошкільного віку до занять із застосуванням мультимедійних технологій: 58% дітей відповіли, що вивчати нові теми з елементами мультимедіа цікавіше; 28,6% дітей не мало значення у якому вигляді сприймати інформацію; 14,4% дітей не виявляли інтересу до мультимедійних продуктів. Тобто, в процесі дослідження з'ясувалося, що рівень інтересу дітей дошкільного віку до здійсненої з ними роботи зростає із упровадженням мультимедійних технологій. Отже, педагогічні умови впровадження мультимедійних технологій в експериментальній групі під час роботи з дітьми дошкільного віку сприяли урізноманітненню форм навчальної діяльності, створенню позитивного настрою на занятті, формуванню нових умінь і навичок у дітей дошкільного віку, у результаті чого діти експериментальної групи

продемонстрували кращі результати по сформованій готовності до застосування мультимедійних технологій. Діти здобули уміння та навички оперувати інформацією в електронному вигляді, організовувати свою пізнавальну діяльність у навчальний час під час роботи з мультимедійним продуктом, уміння використовувати мультимедійні технології навчання у самостійній навчальній діяльності. Це сприяло формуванню особистості дитини, яка має стійку потребу до пізнання, багату творчу уяву, новаційне ставлення до застосування мультимедійних технологій.

Результати проведеного педагогічного експерименту дали змогу зробити висновок про те, що впровадження педагогічних умов застосування мультимедійних технологій сприяло значному вдосконаленню роботи з дітьми дошкільного віку, а також підвищенню рівня готовності дітей до застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі за умови дотримання визначених педагогічних умов.

Однак, проведене дослідження не вичерпує всіх аспектів проблеми до застосування мультимедійних технологій в освітньому процесі закладу дошкільної освіти. Подальшого наукового пошуку потребує вивчення досвіду європейських країн щодо застосування мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базова програма розвитку дитини дошкільного віку «Я у світі». Під ред. О.Л. Кононко. Київ: Світич, 2018. 430 с.
2. Базовий компонент дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти) нова редакція» (2021 р.). Київ: Видавництво, 2021. 26 с.
3. Биков В.Ю. Сучасні завдання інформатизації освіти. Електронний ресурс. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. № 1 (15). URL: <http://www.nbuiv.gov.ua/ejournals/ITZN/em15/emg.html>.
4. Бондаренко О.М. Дидактичні умови застосування мультимедійних технологій у процесі навчання педагогічних дисциплін студентів педагогічних університетів: дис. ... канд. пед. наук: спец. 13.00.04 /Бондаренко Олена Миколаївна. Черкаси, 2010. 205 с.
1. Борис І. Мотиваційна сфера як проблемний чинник поведінки. *Психологія і суспільство*. 2012. № 2. С. 48–57.
2. Бурбело О.А. Мультимедійні презентації як один із засобів візуалізації інформації у навчальному процесі. *Вісник Луганського державного університету внутрішніх справ ім. Е. О. Дідоренка*. 2014. № 2. 334 с.
3. Впровадження та поширення інформаційно-комунікаційних технологій у роботі дошкільного навчального закладу з дітьми, педагогами, батьками та громадськістю: *Тематичний збірник праць*. Рівне: РОІППО. 2018. 85 с.
4. Гороль П.К., Гуревич Р.С., Коношевський Л.Л., Шестопалюк О.В. Сучасні інформаційні засоби навчання. Вінниця: ВДПУ імені М. Коцюбинського, 2014. 535 с.
5. Гуревич Р.С. Інформаційно-комунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: навч. пос. / Р.С. Гуревич, М.Ю. Кадемія. Вінниця: ТОВ «Планер», 2005. 366 с.

6. Гуревич Р.С. Інформаційно-телекомунікаційні технології в навчальному процесі та наукових дослідженнях: навчальний посібник для студентів педагогічних ВНЗ і слухачів інститутів післядипломної освіти. Київ: «Освіта України» 2016. 390 с.

7. Данилов О.В. Мультимедіа власноруч: текст, графіка, анімація, відео. *Шкільний Світ*: Вид. Л. Галіцина, 2016. 120 с.

8. Електронна бібліотека студента. Вплив перегляду мультиплікаційних фільмів на психологічний розвиток дошкільника: Електрон. ресурс. URL: <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=653373>.

9. Желізняк Л.Д. Інтерактивний плакат як сучасний засіб. Електронний ресурс. URL: <http://osvita.ua/school/lessons>.

10. Завадський І.О., Забарна А.П., Microsoft Excel у профільному навчанні, ВНУ, 2011. 257 с.

11. Застосування мультимедійних засобів навчання та глобальних інформаційних мереж у наукових дослідженнях: навч.-метод. пос. / Укл.: Гуревич Р.С., Шестопалюк О.В., Шевченко Л.С. Вінниця, 2004. 124 с.

12. Захаревич М.А. Підвищення педагогічної ефективності навчання при використанні мультимедіа. *Сучасні інформаційні технології та інноваційні методики навчання в підготовці фахівців: методологія, теорія, досвід, проблеми*: зб. наук. праць. Київ-Вінниця: ДОВ Вінниця, 2012. С. 134–140.

13. Іванова О. Підвищення інформаційно-комп'ютерної компетентності педагогів. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2020. № 2. С. 22–30.

14. Іванова С.В. Критерії та показники розвитку професійної компетентності вчителів. *Вісн. Житомирськ. держ. уту*. 2020. Вип. 52. *Пед. Науки*. С. 152–156.

15. Інформатика: Комп'ютерна техніка. Комп'ютерні технології. Посіб. Київ: Видавничий центр: Академія, 2011. 696 с.

16. Казаков Ю.М. Педагогічні умови застосування медіаосвіти в процесі професійної підготовки майбутніх учителів: автореф. дис. на

здобуття наук. ступеня канд. пед. наук: спец.: 13.00.04 теорія та методика професійної освіти. Луганськ, 2017. 21 с.

17. Каратаєва М. Інтернет технології у методичній роботі. *Дошкільне виховання*. 2020. №8. С. 8–9.

18. Кедровіч Г. Оцінка дидактичної придатності вибраних мультимедійних програм. *Педагогіка і психологія професійної освіти*. 2020. № 2. С. 83–87.

19. Коваленко В.В. Проблеми підготовки вчителя і соціального педагога до застосування мультимедійних засобів для формування основ здоров'я молодших школярів Електронний ресурс. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2013. № 5 (37). URL : <http://journal.iitta.gov.ua>.

20. Корнєв В.П. Використання інформаційно-телекомунікаційних технологій : зб. наук. Праць. Київ: ДНВП: «Картографія», 2018. С. 50–53 с.

21. Корчевський Б.Б. Мультимедійні технології в навчанні. Створення навчальних відеофільмів. *Вісник Вінницького політехнічного інституту*. 2020. № 3. С. 118–123.

22. Косачова О. Буктрейлер як ефективний медіа ресурс сучасної бібліотеки. *Вісник Книжкової палати*. 2019. № 10. С. 15–18 с.

23. Лавренєва Г. П. Комп'ютер навчає, розвиває, розважає. *Дошкільне виховання*. 2019. №10. С. 8–9.

24. Левченко О.М., Коваль І.В., І.О.З авадський Основи створення комп'ютерних презентацій, ВНУ, 2010. 188 с.

25. Лозова В.І. Теоретичні основи виховання і навчання: навчальний посібник. Харків: ОВС, 2012. 400 с.

26. Ляшенко С. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес. *Вихователь-методист дошкільного закладу*, № 7. 2019. С. 16–27.

27. Ляшенко С. Інтеграція інформаційно-комунікаційних технологій у освітній процес. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2020. № 8. С. 17–23.

28. Лунячек В.Е. Інформаційно-комунікаційні технології в управлінні загальноосвітнім навчальним закладом. Харків: Основа, 2014. 96 с.
29. Ляшко К.І. Електронні навчальні посібники в системі сучасної освіти. Електронний ресурс. URL: <http://dspace.pnpri.edu.ua>.
30. Марченко Д. Дидактичний рівень мультимедійних засобів навчання / . Марченко. *Рідна школа*. 2004. № 12. С. 70–72.
31. Морзе Н.В. Інформатика. Київ: *Школяр*, 2019. 23 с.
32. Методичні рекомендації щодо проведення презентацій. Дніпропетровськ : *КЗ Дніпропетровська обласна науково-методична бібліотека*, 2020. 14 с.
33. Жалдак М.І. Система підготовки вчителя до використання інформаційно-комунікаційних технологій у навчальному процесі. *Комп'ютерно-орієнтовані системи навчання: зб. наук. праць*. Київ: НПУ ім. М. П. Драгоманова, 2021. Серія №2. №11(1S). С. 31.
34. Мультимедіа та мультимедійні системи: Конспект лекцій для студентів спеціальності «Програмне забезпечення автоматизованих систем». Уклад. С.С. Забара, О.П. Цурін. Київ: Видавництво Університету України, 2013. 154 с.
35. Науменко Г.Г., Науменко О.М. Підготовка вчителя в умовах застосування ІКТ. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 2018. № 8. С. 6–10.
36. Нісімчук А.С., Падалка О.С., Шпак О.Т. Сучасні педагогічні технології: Навчальний посібник. Київ: Видавничий центр «Просвіта», 2020. 368 с.
37. Никишина І.В. Інноваційна діяльність сучасного педагога: методичний посібник. *Вчитель*, 2017. 91 с.
38. Олефіренко Н.В., Мультимедійні технології у дошкільній ланці освіти. *Інформаційні технології і засоби навчання*. 2020. № 2. Електронний ресурс. URL: <http://www/ime.edu-ua.net>.

39. Основи нових інформаційних технологій навчання: посібник для вчителів. За ред. Ю.І. Машбица. Інститут психології ім. Г.С. Костюка АПН України. К.: ІЗМН, 2018. 264 с.

40. Основи нових інформаційних технологій навчання: посібник для вчителів За ред. Ю.І. Машбица. психології ім. Г.С. Костюка АПН України. Київ: ІЗМН, 2017. 264 с.

41. Панченко А. Модернізація освітнього процесу у ЗДО в умовах інформатизації освіти. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. № 1. 2020. С. 11–15.

42. Риженко С.С. Про досвід використання мультимедійних технологій у навчальному процесі (у ВНЗ). Електронний ресурс. URL: <http://lineyka.inf.ua>.

43. Халамай І. Мультимедійна презентація як інструмент мульттерапії. *Вихователь-методист дошкільного закладу*. 2020. № 6. С. 54–56.

44. Хміль Н.А. Віртуальні інтерактивні дошки та їх використання в освітньому процесі. Харків: ФОП Панов А. М., 2015. 74 с.

45. Цимбалюк О. Л. Використання ІКТ у дошкільних навчальних закладах.. *Педагогічний пошук*. 2019. № 3 (79). С. 36–41.

46. Чайковська О.А. Розроблення та впровадження мультимедійних програмно-педагогічних систем у навчальний процес. *Вища освіта України*. 2004. №1. С. 102–105.

47. Червинська О. Інформаційні технології – в освітній процес. *Дошкільне виховання*. 2021. №1. С. 12–13.

48. Шакотько В.В. Методика використання ІКТ у початковій школі. Київ: Комп'ютер, 2018. 128 с.

49. Шишка І.В. Використання мультимедійних технологій на уроках в початкових класах: Посібник, 2019. 250 с. Електронний ресурс. URL: www.yrok.net.ua/_ld/21/2182.doc.

50. Яковлева А.М. Сучасний тлумачний словник української мови. Харків: ТОРСІНГ ПЛЮС, 2017. 672 с.

ДОДАТКИ

Додаток А

Опитувальник для вихователів щодо застосування мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку

Текст опитувальника пропонується вихователеві у письмовому вигляді з можливістю надання розгорнутої відповіді.

Бланк запитань

1. Чи користуєтесь Ви комп'ютером у навчальних цілях під час роботи з дітьми дошкільного віку?
2. Чи відчуваєте Ви себе компетентним для застосування мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку?
3. Чи дозволяє матеріальне забезпечення садочку використовувати мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку?
4. Чи використовували б Ви мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку, аби матеріальне забезпечення закладу дошкільної освіти було на відповідному рівні?
5. Чи вважаєте ви ефективним використання мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку?
6. Які, на Вашу думку, недоліки притаманні мультимедійним засобам навчання загалом?
7. Чи погоджуєтесь Ви з твердженням, що частіше застосовуєте традиційний виклад навчального змісту занять у роботі з дітьми дошкільного віку?
8. Чи маєте Ви досвід створення власних мультимедійних продуктів? Якщо так, то яких саме?

9. Які труднощі Вас спіткали під час застосування мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку?

10. Чи цікавою була б для Вас інформаційна підготовка щодо застосування мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку?

Додаток Б

Опитувальник залежності рівня інтересу дітей дошкільного віку до вивчення предметів із застосуванням мультимедійних технологій

Дитині пропонується перелік питань, на які вона має змогу надати усні короткі відповіді.

Бланк запитань

1. Чи сподобалось тобі заняття?
2. Тобі цікаво працювати за комп'ютером?
3. Розкажи, що ти бачив у мультику?
4. Про що розповідав головний герой?
5. Ти любиєш більше гратись іграшками чи дивитись мультфільми і картинки на екрані комп'ютера?
6. Тобі подобається коли вихователі розповідають щось цікаве?
7. Що тобі подобається більше: слухати розповіді вихователя чи дивитись мультики на комп'ютері?
8. Ти раніше дивився цікавинки на комп'ютері?
9. Вдома тобі дозволяють користуватись комп'ютером?
10. Чи хочеш ти щоб більше занять було на комп'ютері?

Додаток В**Анкета для майбутніх вихователів, щодо готовності застосування мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку**

1. Чи використовуєте Ви мультимедійні засоби навчання у власній професійній діяльності:

- а) не використовую;
- б) не використовую, але необхідно для майбутнього життя;
- в) маю бажання використовувати мультимедійні засоби;
- г) цікавлюся, маю деякий досвід роботи з мультимедійними засобами;

2. Який вид організації заняття Вам більше подобається:

- а) звичайне заняття без використання мультимедійних засобів;
- б) заняття з використанням мультимедійних засобів;

3. На Вашу думку, поняття «мультимедіа» та «мультимедійні засоби» це:

- а) одне й теж;
- б) схожі поняття;
- в) мають різне значення;

4. Що на Вашу думку належить до мультимедійних технологій (не більше трьох варіантів):

- а) мультимедійна презентація;
- б) відео;
- в) план-конспект заняття;
- г) слайд-шоу;
- д) мультимедіа-тринажери;

5. На Вашу думку, напрямами впровадження мультимедійних засобів у роботу з дітьми дошкільного віку є:

- а) робота з дітьми та співпраця з батьками;

б) співпраця вихователя та вихователя-методиста, робота з педагогами, співпраця з батьками;

в) робота з педагогами, співпраця з батьками, робота з дітьми;

б. Які, на Вашу думку, є види мультимедійної презентації:

а) буктрейлер, постер, інтерактивний плакат, електронна енциклопедія;

б) постер, буктрейлер, інтерактивний плакат, скрайбінг;

в) електронна енциклопедія, скрайбінг, електронний посібник;

7. На Вашу думку, використання мультимедійних засобів під час заняття в ЗДО (не більше трьох варіантів):

а) підвищує інтерес до навчання;

б) розвиває творче мислення;

в) сприяє запам'ятовуванню інформації;

г) відволікає від заняття;

д) розвиває здібності до самостійної роботи; е) практично ніяк не впливає;

8. Чи використовуєте Ви мультимедійні засоби при складанні плану-конспекту заняття для дітей дошкільного віку:

а) інколи;

б) завжди;

в) дуже рідко;

9. Чи навчали Вас під час освітнього процесу в ЗДО створювати мультимедійні презентації:

а) так;

б) ні;

10. Чи створювали Ви, або намагалися створити мультимедійну презентацію, бук трейлер, постер або інтерактивний плакат:

а) так;

б) ні.

Бесіда для майбутніх вихователів, щодо готовності застосування мультимедійних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку

1. Що Ви знаєте про інформаційно-комунікаційні технології та мультимедійні засоби навчання?
2. Що таке «мультимедійна презентація»?
3. Які програми Вам відомі для створення мультимедійних презентацій?
4. Яке призначення має програма Microsoft office PowerPoint. Як її можливо використовувати при організації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку?
5. Чи можете Ви охарактеризувати вимоги до режиму занять і відпочинку із засобами мультимедійних технологій у закладі дошкільної освіти?
6. Чи можете Ви назвати основні властивості заняття із застосуванням мультимедійних технологій?
7. Назвіть основні вимоги до використання мультимедійних технологій під час проведення заняття з дітьми дошкільного віку.
8. Чи створювали Ви власну презентацію при підготовці до практичних чи семінарських занять?
9. Чи усвідомлюєте Ви сутність та значення використання мультимедійних технологій у роботі вихователів ЗДО?
10. Чи маєте Ви бажання розширити знання у сфері застосування мультимедійних технологій (у своїй навчальній і майбутній професійній діяльності)?

**Конспект заняття для дітей дошкільного віку з використанням
мультимедійних технологій**

Дидактична мета: Закріпити уявлення дітей про те, що найбільше багатство людини – здоров'я. Формувати потребу дбати про своє здоров'я, турботливо ставитися до свого тіла та організму, вміти його доглядати. Розповісти, що джерелом зміцнення здоров'я і запобігання хворобам є здоровий спосіб життя та безпечна поведінка у докiллі. Дати елементарну інформацію про наявність в організмі мікроістот (віруси, бактерії, мікроби), які шкодять здоров'ю та розвивати здатність встановлювати причинно-наслідкові зв'язки. Довести до свідомості дошкільників, що шкідливі звички є основною причиною порушення здоров'я, формувати негативне ставлення до них.

Розвивальна мета: Розвивати бажання вести активний спосіб життя, дбати про своє здоров'я, турботливо ставитися до свого тіла та організму, вміти його доглядати. Розвивати мислення й комунікативні функції.

Виховна мета: Виховувати корисні звички, які допоможуть зміцнити здоров'я, прищеплювати інтерес до занять фізкультурою і спортом. Виховувати вміння дотримуватися загальних правил і норм поведінки в спільній колективній діяльності.

Корекційна мета: розвивати слухове та зорове сприйняття, зорову увагу, співдружність руки та ока.

Мотивація: щоб міцне здоров'я мати, треба промінці зібрати.

Попередня робота: Бесіди про правила особистої гігієни, корисні та шкідливі звички, розгляд ілюстрацій, відгадування загадок, проведення дидактичних ігор з валеології, виготовлення мила, вивчення віршів та прислів'їв про здоров'я.

Матеріал: стіл, стільці, сонечко з промінчиками, переносна дошка, тарілочки, вологі серветки, рушники, фартушки, магнітофон, мікрохвильова піч, фільтр, стакан, по 6 червоних і зелених карток, ілюстрації, мильна основа, масло обліпихи і ефірне масло, ложечки, формочки для мила, клейонка, комп'ютер, червоний м'ячик, мішечок з предметами гігієни (гребінець, мило, зубна щітка, мочалка, носовичок тощо), телевізор.

Хід заняття

I. Вступна частина.

Діти, сьогодні ми зібралися з вами, щоб поговорити про здоров'я. На яке слово схоже слово «здоров'я»? Правильно, слово «здоров'я» схоже на слово «здраслуй». Коли люди вітаються, вони бажають один одному здоров'я. Давайте привітаємося і ми.

Вихователь пропонує дітям встати в круг.

Комунікативна гра «Здраслуй»!

Діти стають в круг і по черзі приспівують фразу, називаючи ім'я дитини, якій передають м'ячик: «Здраслуй, Соня!» і так далі.

II. Основна частина

Діти, а ви відчуваєте себе здоровими? Послухайте себе. Що таке здоров'я?

Здоров'я – це стан організму при якому нормально виконують свою функцію (працюють) всі його органи.

Я відкрию вам маленький секрет. Наше здоров'я можна порівняти з сонечком, у якого багато промінців. Ці промінці живуть в кожній клітинці вашого організму.

Придивіться до сонечка, яке на дошці, чого немає у нього? Так, промінців. Якщо ми зберемо всі промінці, то наше сонечко буде радісним, усміхненим, веселим, здоровим. І девізом нашого заняття будуть слова: «Щоб міцне здоров'я мати, треба промінці зібрати».

1. Промінчик «Режим дня».

Діти, для того, щоб людина була завжди охайною, своєчасно їла та лягала спати, все встигала зробити, вона повинна дотримуватися режиму дня.

Гра «Плутанина».

Діти повинні розмістити сюжетні малюнки, що відображають основні моменти режиму дня, в певній послідовності. Молодці! Сонечко має перший промінчик.

2. Промінчик «Загартування».

Наступний промінець нашого здоров'я ховається під серветкою. Нехай ваші руки допоможуть вам відгадати, що під серветкою лежить? (сніг)

Вихователь пропонує дітям сісти за столи, на яких знаходяться комплекти для кожної дитини, що складаються з: 1 блюда з льодом, 1 з теплою водою.

Пальчиковий масаж: діти поперемінно опускають руки в ємності з теплою водою і з льодом.

Ми навчимося льодок

Між пальцями катати,

Це у школі нам допоможе

Букви рівненько писати.

Діти витирають руки.

Діти, у мене для вас сюрприз. Я хочу пригостити вас... снігом.

Ви гадаєте, що сніг не можна їсти? Чому? Тоді давайте проведемо дослід.

Дослід зі снігом.

Розтопити сніг і профільтрувати воду, розглянути фільтр. Діти повинні зробити висновок, що їсти сніг шкідливо та небезпечно для здоров'я.

Давайте разом вирішимо, коли лід і сніг корисні, а коли шкідливі для здоров'я людини.

А вам подобається загартовуватися? Назвіть, які ви знаєте процедури, що допомагають загартовувати організм.

(Повітряні та сонячні ванни, обтирання тіла мокрим рушником, обливання холодною водою, миття ніг прохолодною водою і т.д.).

Повітря, сонце і вода
 Для всіх хвороб просто біда.
 Тож гартуватись, друже, слід,
 Щоб врятуватися від бід.
 На сонце личко підставляй,
 Водою тіло обливай,
 Морозу, холоду не бійся,
 А для сміливості ти смійся.

- Недарма народна мудрість говорить: «Сонце, повітря та вода – наші найкращі друзі!». Пам'ятайте завжди про це. Ось, сонечко має другий промінчик.

3. Промінчик «Спорт».

Що ще корисне для нашого здоров'я знає Рита:

Фізкультура, вправи, спорт

Всім болячкам засторога.

Глибше дихай! Рівно стій!

Дай усім хворобам бій!

Так, щоб зміцнити свій організм та не хворіти треба займатися спортом.

Фізкультхвилинка.

Ось, сонечко має третій промінчик.

4. Промінчик «Їжа».

Що ще корисне для нашого здоров'я підкаже Соня:

Щоб мати здоров'я, слід правильно їсти,

Вживати поживне і тільки корисне.

Не їсти надміру, не шкодити тілу

І пам'ятати про вітаміни.

А де ж найбільше вітамінів? *(овочі, фрукти)*. А якими їх треба вживати? Так, мити треба.

Ось, сонечко має четвертий промінчик.

5. Промінчик «Звички».

Ми дуже часто повторюємо слова: звикати, звичка. Що ж означає слово «звичка»? Це такі дії, які ми робимо доволі часто чи навіть постійно. Не замислюючись над ними. У кожної людини є свої звички, вони бувають гарні, погані і навіть шкідливі. Багато звичок можуть впливати на здоров'я людини.

Які звички зберігають наше здоров'я?

(загартування, заняття спортом, вживання вітамінів та ін.)

Звички, що наносять шкоду здоров'ю називаються шкідливими. Які шкідливі звички бувають у людей?

Гра «Корисно-шкідливо».

Вихователь називає звички, діти сигналізують картками: зелена картка корисно, червона картка шкідливо.

Виконувати ранкову гімнастику; Дотримуватись режиму дня; Гризти нігті;

Мити руки з милом; Довго дивитися телевизор; Їсти овочі та фрукти; Чистити зуби; Смоктати палець; Сутулитися; Займатися спортом; Їсти багато солодощів; Загартуватися; Читати лежачи;

От і виходить, що треба стежити за своїми звичками, набувати гарних і позбуватися поганих. Ось, сонечко має п'ятий промінчик.

6. Промінчик «Гігієна».

Дидактична гра «Для чого це потрібно».

Діти по черзі дістають з мішечка предмети гігієни, називають їх та розповідають для чого вони потрібні, останнє дістають мило.

Як ви гадаєте, чи завжди треба мити руки з милом? Щоб переконати вас, пропоную переглянути мультфільм. А спочатку зробимо зарядку для очей.

Перегляд мультфільму «Віруси та мікроби»

Тепер ви знаєте, чому потрібно мити руки з милом.

III. Підсумкова частина.

Ми знайшли з вами всі промінчики. Тепер наше сонечко тепле, ласкаве, веселе та здорове. Давайте згадаємо, як називався кожний промінчик нашого здоров'я. Що допомагає людині бути здоровою? Якщо людина виконує все це, про неї говорять, що вона веде здоровий спосіб життя! Повторимо всі разом.

Також, ми сьогодні з'ясували, що бувають шкідливі й корисні звички. Які звички називають корисними? Які звички називають шкідливими?

Отже, гарні звички можна й потрібно в собі розвивати. Треба вести такий спосіб життя, щоб не здобувати шкідливих звичок. Не мати шкідливих звичок допоможе сила волі.

Друже, щоб здоровим бути, треба навичок добути,

Про здоров'я піклуватись, перш за все не лінуватись

І здружитися зі спортом, рідко ласувати тортом.

Воду крижану не пити і ніколи не палити,

Щоб знешкодити мікроб, руки мий щоразу чисто.

Не забудь щоденно їсти овочі та фрукти різні

Всі вони тобі корисні.

Вранці й ввечері, мій любий.

Завжди-завжди чисти зуби.

Додаток Ж

Методичний матеріал з розвитку мовлення «Картини природи»

Інтерактивна комп'ютерна гра «Склади картину»

Мета: Ознайомлення з правилами користування комп'ютером, з правилами комп'ютерної гри. Пожвавити розвиток мовлення вихованців, поглибити знання про навколишнє середовище та урізноманітнити процес навчання дітей читанню. Розвивати логічне мислення. Спонукає робити висновки, відстоювати свою думку.

Спочатку обирається пора року. За цією темою складається картина з певних природних об'єктів, які притаманні цій порі року. Під час вибору природних об'єктів можна запропонувати дитині пояснити свій вибір (чому можна або не можна побачити в цю пору року якийсь об'єкт природи). Коли картина готова, дитині пропонується скласти невелику розповідь про певну пору року.

Інструкція до використання інтерактивної гри «Склади картину»

1. Вставте флешку вашого комп'ютера і запустіть один з чотирьох файлів.
2. Щоб побачити всі наявні об'єкти, використовуйте слайдер прокрутки знизу робочого вікна.
3. При наведенні миші на певний об'єкт, на екрані з'явиться слово, яке відповідає його назві.
4. Виберіть об'єкт, який підходить до певної пори року і перетягніть його на картинку пейзажу.
5. Відпустіть клавішу миші.
6. Якщо природній об'єкт вибраний правильно, він залишається на картині, а якщо неправильно – щезне.
7. Таким чином вибирайте наступні об'єкти, поки не вийде загальна картина пори року.
8. Зробіть висновки з дитиною, та обговоріть ще усі обрані об'єкти. Запропонуйте дитині скласти невелику розповідь про певну пору року (2-3 речення для дітей до 3 років; 4-5 речень для дітей до 5 років).

Відеоролик «Весна»

Метою цього коротенького мультфільму є показ зміни стану природи навесні та вивчення слів, які позначають весняні явища та об'єкти природи. Під час демонстрації мультфільму, на екрані впродовж однієї секунди з'являються слова крупним шрифтом, червоного кольору, що сприяє запам'ятовуванню цих слів.

Відеоролик «Весна» – це ще один засіб подання інформації про природні явища. Він дає можливість дитині отримати інформацію з іншого джерела, в іншій формі. Після перегляду мультфільму, можна обговорити з дитиною його зміст, природні явища, їх причинно-наслідковий зв'язок. Можна запропонувати дитині скласти розповідь про весну.

Слова, які з'являються під час демонстрації, озвучуються диктором. Таким чином дитина запам'ятовує їх і, після 4-5 днів закріплення, може впізнавати ці слова на картках.