

Ключевые слова: Интернет, контентные угрозы, коммуникационные угрозы, электронные угрозы, Интернет-безопасность, Интернет-этика.

Paukova A. S. Dangers in the Virtual Space for Children in the USA

Internet became the integral part of modern life in the USA. So, this article deals with the problem of informational security of children in virtual space. The negative influence of modern informational space on children where a very important role is played by the Internet with its unprecedented socializing capabilities and influences on personality were defined in the article. On the basis of scientific work, laws and documents devoted to the children's online safety, key risks and dangers which can exist in the Internet network were marked out. The article examines three main groups of online dangers and all events relating to them in the USA. The author emphasizes the researching the main peculiarities of each key risk and danger and their various kinds, gives their definitions, general characteristic and analysis. Negative consequences of key risks and dangers which influence on the intellectual and moral development of children and teenagers in virtual space were described. The analysis of approaches to the organization of conditions for safer cyberspace for children was made. The main content of the American law Children's Internet Protection Act (CIPA) and country's experience of organization safer virtual space were presented. Advices for parents and rules for Internet security and Internet ethics for children were defined. The prospects for the development of this problem were shown.

Key words: the Internet, content risks, communicative risks, electronic risks, Internet security and Internet ethics.

Стаття надійшла до редакції 27.03.2013 р.

Прийнято до друку 26.04.2013 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Лобода С. М.

УДК 372. 002.2

І. А. Романюк

**ПЕРСПЕКТИВНЕ ПЛАНУВАННЯ ВПРОВАДЖЕННЯ
КОМП'ЮТЕРНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ОСВІТНІЙ ПРОЦЕС
ДОШКІЛЬНОГО НАВЧАЛЬНОГО ЗАКЛАДУ**

У сучасному світі комп'ютер є своєрідним „інтелектуальним зряддям”, що дає людині змогу вийти на новий інформаційний рівень. Розвиток інформаційної цивілізації понад усе впливає на розвиток освіти, яка є продуктом і рушієм розвитку людини. У методичному листі Міністерства освіти і науки України „Організація та зміст навчально-виховного процесу в дошкільних навчальних закладах” №1/9-306 від 06.06.05р. зазначено, що одним із сучасних засобів інтелектуального розвитку дітей в дошкільному

навчальному закладі є комп'ютер. Забезпечення дієвості й результативності застосування цього засобу передусім залежить від професійного підходу педагогів до планування впровадження комп'ютерних технологій в освітній процес. Основи комп'ютерної грамотності та ознайомлення з навколишнім світом за допомогою комп'ютера входить до варіативної частини змісту дошкільної освіти.

Впровадження комп'ютерних технологій в освітній процес у ДНЗ привертає увагу вчених і педагогів-практиків. Дослідження вчених Н. Белікової [2], Н. Булгакової [3], Ю. М. Горвиц [4], Л. А. Леонової [5], Е. В. Зваригіної [6], О. І. Кореганової [7], І. М. Новик [8], С. Л. Новоселова [9], Ф. П. Петку [10] тощо показали, що використання комп'ютера, як одного з принципово нових знарядь дитячої діяльності в системі дидактичних засобів, сприяє успішному вирішенню завдань розвитку особистості дитини, підвищенню її інтересу до навчання, його ефективності. Комп'ютер виступає особливим інтелектуальним засобом для вирішення завдань різноманітних видів діяльності, під час яких дитина вчиться сприймати особливі умови, пропонувані комп'ютерною грою, свідомо обирати спосіб дії тощо.

Метою статті є розкриття значущості та особливостей розробки перспективного планування впровадження комп'ютерних технологій в освітній процес дошкільного навчального закладу

Для системи дошкільної освіти комп'ютаризація педагогічного процесу – є викликом часу, адже потребує вирішення багатьох завдань, а саме:

- підвищення комп'ютерної грамотності педагогів;
- створення комп'ютерно-ігрового середовища в умовах ДНЗ;
- вивчення існуючого досвіду використання комп'ютерних технологій (далі - КТ) в роботі з дітьми дошкільного віку;
- систематизації, поповнення та розробки комп'ютерних презентацій, розвивальних ігор для оптимізації освітнього процесу;
- розробки перспективного плану використання комп'ютерних ігор, презентацій (фото, відео) відповідно до тематичного принципу тощо.

Практика доводить, що педагоги відчувають надзвичайні труднощі при впровадженні комп'ютерних технологій задля освоєння дітьми завдань програми розвитку, що пов'язано із кількома взаємозалежними причинами: низьким рівнем володіння педагогами КТ, необізнаністю у досвіді використання КТ в роботі з дітьми дошкільного віку, незнанням вимог щодо створення комп'ютерно-ігрового середовища, недостатністю умінь розробляти перспективне планування щодо впровадження КТ в освітній процес. Якщо виключити з цього переліку перші три причини, то, все ж таки, у педагогів найбільші труднощі виникають під час розробці перспективного плану використання комп'ютерних ігор, презентацій відповідно до тематичного принципу.

Розробка перспективного планування впровадження КТ в освітній процес буде найбільш доцільним, якщо складатиметься з *чотирьох розділів*: перелік основних пізнавальних тем на тиждень; комп'ютерні презентації

(фото, відео); комп'ютерні ігри; заняття по ознайомленню дітей з основами комп'ютерної грамотності (див. додаток 1).

Розділ I. Перелік основних пізнавальних тем на один тиждень місяця.

Тематика тижня має відповідати загальноприйнятим у віковій групі темам перспективного планування. Задля якісного планування впровадження КТ в освітній процес необхідно ретельно підходити до добору до певної пізнавальної теми потрібних дидактичних ігор, вправ, художнього слова чи наочності, які б містили лексичні одиниці для пояснення нового матеріалу, для його закріплення та систематизації. Вже відповідно до них мають добиратися комп'ютерні презентації, вправи та ігри. Вони добираються таким чином, щоб матеріал, вже засвоєний дітьми під час вивчення однієї теми, узагальнювався, розширювався, узгоджувався у наступній.

Розділ II. Комп'ютерні презентації. Презентація для дітей дошкільного віку має набір слайдів, де є графічні об'єкти, малюнки тощо, може містити звук, відео та анімацію — три основні компоненти мультимедіа.

Комп'ютерні презентації пропонують дітям під час фронтальних та підгрупових занять та в індивідуальній роботі. Вони допомагають їм краще зрозуміти новий навчальний матеріал, узагальнити отримані знання, активізувати пізнавальний інтерес до нової теми, сприяють засвоєнню ними запропонованого матеріалу.

Комп'ютерні презентації можуть розроблятися як до найбільш складних для опанування дітьми пізнавальних тем (наприклад, „Хліб всьому голова”, „Народні традиції”), так і для кожної („Меблі”, „Перелітні птахи”, „Одяг”, „Овочі, фрукти”, „Кімнатні рослини”, „Домашні птахи, тварини” тощо), представленої у перспективному плануванні освітньої роботи з дітьми. І хоча можна застосовувати презентації, запропоновані Інтернет сайтами, доцільніше здійснювати авторські педагогічні розробки, що пов'язано із особливостями та змістом роботи у групі.

Не менш важливим є застосування комп'ютерних презентацій на заняттях розвитку мовлення, а особливо, вирішуючи завдання розвитку зв'язного мовлення („Склади розповідь про...”, „Складемо казку про...”), під час вивчення віршів. Такі заняття викликають позитивний настрій у вихованців, а перед педагогами відкривається можливість широкого вибору наочності, ігрових вправ у вигляді слайд-шоу, які дозволяють закріпити у дітей навички словотворення, граматично правильного зв'язного мовлення.

Для розвитку у дітей основ громадянськості, патріотизму стануть у нагоді розробки презентацій циклу „Народні свята та традиції”, з яких діти дізнаватимуться про народні свята, національні традиції тощо. Діти мають можливість легше сприйняти складну для них тему, адже крім наочності у презентації можуть пропонуватися цікаві для дітей завдання: заспівати пісеньку з улюбленим персонажем свята, виготовити страву, вивчити вірш тощо.

У розділі, крім назви самої презентації, має бути прописано її мета та перелік компонентів, з яких вона складається, а також зазначатися, під час

якого заняття (з ознайомлення з навколишнім, з розвитку мовлення, з ознайомлення з природою тощо) буде використаною.

Розділ III. Комп'ютерні ігри. У розділі, крім назви комп'ютерної гри, має бути прописано її мета, правила та хід гри, а також відмічено, під час якого заняття буде використаною.

І. М. Новик визначає, що комп'ютерна гра — програмний засіб, що надає можливість спрямувати діяльність дитини на досягнення певної дидактичної мети у ігровій формі. Вони не ізольовані від педагогічного процесу дошкільного навчального закладу; пропонуються поряд із традиційними іграми і навчанням, не замінюючи звичайних ігор і занять, а доповнюють їх, входячи в їх структуру, збагачуючи педагогічний процес новими можливостями. В комп'ютерних іграх пропонуються ті елементи знань, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти важко чи неможливо [8].

Варто розуміти, що якщо у дитини є стійка база практичного, реального, отриманого через різні органи чуттів досвіду, дитину можна поступово переводити до дій без опори на конкретний предмет (звук, запах...) до дій із символом, знаком, який його замінює, тобто до комп'ютерних ігор. Тому під час освітнього процесу необхідно, щоб простежувався тісний взаємозв'язок традиційних ігор (дидактичних, розвиваючих та ін.) і комп'ютерних. Перш ніж грати в комп'ютерні ігри, незважаючи з якою метою вони використовуються — навчальною чи розважальною - необхідно, щоб їм передувала діяльність дітей з опорою на реальний предмет чи реальні дії, а отже ігри зі звичайними іграшками і предметами-замінниками, дидактичними іграми. Вміння дітей грати у певну дидактичну гру впливає на ефективність засвоєння правил комп'ютерної гри. Отже, зміст комп'ютерних ігор необхідно узгоджувати з іграми, які заплановано у плані освітньої роботи в групі.

Комп'ютерні ігри пропонуються дітям під час індивідуальної роботи та на підгрупових заняттях. Це дозволяє педагогу організувати попередню роботу до навчально-пізнавальних занять за новою темою або для закріплення знань з вже вивченої пізнавальної теми, а дітям у цікавій формі отримати знання, вирішити поставлені педагогом завдання.

За допомогою комп'ютерних ігор у дітей формуються уміння: отримувати інформацію; правильно аналізувати та інтерпретувати ігрові дії; формулювати висновки, припущення; досліджувати; коригувати свої подальші дії.

Комп'ютерна гра сприймається дітьми як цікава справа. Саме цей факт робить комп'ютерні ігри незамінним помічником педагога та батьків у вихованні та навчання дошкільників без зайвих настанов, адже не викликають протесту або нудьги. Це означає, що навички, знання, отримані завдяки грі, залишаться в пам'яті надовго.

Розділ IV. Заняття по ознайомленню дітей з основами комп'ютерної грамотності. Крім традиційних навчально-пізнавальних занять, на яких КТ застосовуються як елемент, проводяться спеціальні заняття по ознайомленню

дітей з основами комп'ютерної грамотності (далі - ОКГ), що діляться на пізнавальні, творчі, діагностичні.

Пізнавальні заняття з ОКГ спрямовані на розвиток у дитини інтелектуальних здібностей, пізнавального інтересу, на формування знань, умінь і навичок дитини самостійної роботи за комп'ютером – користування мишкою, клавіатурою.

Метою творчих занять з ОКГ є художньо-естетичний, пізнавальний, мовленнєвий розвиток, корекція психічних процесів: кольоророзрізнення, кольоросприймання, уяви.

Діагностичні заняття можуть бути підсумковими до певної вивченої пізнавальної теми або серії тем, чи проводяться під час психолого-педагогічного обстеження розвитку дітей. Мета діагностичних занять полягає у:

- з'ясуванні наявності у дітей основ комп'ютерної грамотності;
- сформованості знань, уявлень, умінь, навичок відповідно до програми розвитку;
- перевірці розвивального ефекту освітнього процесу і, на цій підставі, визначення напрямів, змісту і методів подальшої роботи.

Комп'ютерні ігрові завдання для проведення діагностики розвитку дітей можуть розроблятися у вигляді презентацій на основі діагностичних методик, запропонованих у професійних джерелах, або аналогічні, запропоновані Інтернет сайтами, з урахуванням санітарних норм.

Структура занять по ознайомленню дітей з ОКГ має підготовчу, основну та підсумкову частини.

У підготовчій частині заняття роль педагога полягає у тому, щоб занурити дитину у сюжет заняття, це період підготовки до комп'ютерної гри через розвиваючі ігри, бесіду, які допоможуть дитині справитись з поставленим завданням. У цій частині заняття доцільно провести пальчикову гімнастику, елементи гімнастики для очей для підготовки зорового, моторного апаратів до роботи. Варто спочатку в ігровій формі навчити дітей правильно сидіти за комп'ютером, утримуючи найбільш природну позу, а вже потім дозволяти їм працювати на ньому.

Основна частина заняття передбачає оволодіння правилами комп'ютерної гри. Педагогу важливо дібрати для дітей ігрові комп'ютерні завдання, які б відповідали пізнавальній темі тижня.

Підсумок заняття – не менш важлива частина. Дитина повторює вивчений матеріал, висловлює свої враження від заняття, оцінює свої дії.

Повертаючись до розділів перспективного плану необхідно зауважити, що розділи плану можуть заповнюватися поступово, в залежності від змісту напрацювань педагога у цьому напрямку. Як правило, педагоги намагаються заповнити „всі клітинки” перспективного плану, вважаючи, що цим вони підтверджують свій професіоналізм у зазначеному питанні. Проте стає зрозумілим, що це формальний підхід до роботи, адже практики розуміють складність процесу добору комп'ютерних ігор та розробки комп'ютерних презентацій. Для педагога необхідно знайти „золоту

середину”, щоб комп’ютерні технології не переважили практичних дій дітей із іншими засобами навчання та живого спілкування з однолітками й дорослими.

Можливе корегування перспективного плану як за його розділами, так і за змістом кожного розділу, що пов’язано із рівнем професійної компетентності педагога у впровадженні КТ, із результатами діагностики розвитку дітей, складністю навчально-виховного матеріалу тощо. Наприклад, перспективний план може мати розділи за освітніми лініями або лініями розвитку особистості дитини (див. додаток 2). У цьому випадку, у розділі, в якому передбачено використання КТ - презентацію або комп’ютерну гру, - прописуються ті ж складові, які окреслено у Розділах 2 та 3.

Але ж практика засвідчує, що впровадження КТ конкретним педагогом здійснюється поступово, починаючи із певного розділу програми. Наприклад, освітня лінія „Дитина у природному довкіллі”, освітня лінія „Дитина в соціумі” або освітня лінія „Мовлення дитини”. А може бути взятою й вужча тема: „Образотворча діяльність”, „Словникова робота”, „Сенсорні еталони” тощо (див. додаток 3). Це забезпечить більш ретельний підхід до підготовки та проведення занять із використання КТ. Відпрацювання запланованого та порівняльне діагностичне обстеження розвитку дітей за визначеною темою дасть можливість педагогу впевнитись у доцільності вибору комп’ютерних технологій та їх змісту, у необхідності їх коригування, а надалі – більш професійному плануванню роботи з КТ у інших напрямках діяльності з дітьми.

Отже, комп’ютер стає розвивальним, збагачувальним сучасним засобом організованої та самостійної діяльності дитини, а використання КТ в дошкільному віці сприяє підвищенню інтересу дітей до навчання, ефективності освітнього процесу. Важливим для оптимізації освітнього процесу є ґрунтовний підхід педагогів до розробки перспективного планування впровадження КТ в роботу з дітьми, форма та змістовні компоненти якого залежать від професійної компетентності педагогів.

Додаток 1

Перспективний план впровадження КТ в освітній процес

<i>Місяць</i>	<i>Тема тижня</i>	<i>Фото (відео) презентації (назва, мета, складові частини; під час якого заняття буде використано)</i>	<i>Комп’ютерні ігри, вправи (назва, мета, правила та хід гри; під час якого заняття буде використано)</i>	<i>Заняття по ознайомленню дітей з основами комп’ютерної грамотності (вид, напрям, назва, мета)</i>
<i>Жовтень</i>				

Перспективний план впровадження КТ в освітній процес

Пізнавальна тема	КТ	Пізнавальний розвиток			Мовленнєвий розвиток				Художньо-естетичний розвиток			Фізичний розвиток		Соціально-моральний розвиток
		Ознайомлення з оточуючим та природою	Народознавства	Формування елементарних математичних уявлень	Розвиток мови				Художня література	Зображувальна діяльність	Музична діяльність	Безпере діяльності	Валеологія КГН	
					словник	граматика	Звукова культура	Зв'язне мовлення						
	Презентації <i>(назва, мета, складові частини)</i>													
	Комп'ютерні ігри <i>(назва, мета, правила та хід гри)</i>													
	Презентації													
	Комп'ютерні ігри													
	Презентації													
	Комп'ютерні ігри													
	Презентації													
	Комп'ютерні ігри													

**Перспективний план впровадження КТ в освітній процес
щодо формування сенсорних еталонів у дітей дошкільного віку**

Місяць	КТ	Кольори та їх відтінки	Форми: об'ємні, площинні	Величина	Орієнтування у просторі	Орієнтування у часі
Вересень	Презентації (назва, мета, складові частини)					
	Комп'ютерні ігри (назва, мета, правила та хід гри)					
	Заняття ОКГ (вид, напрям, назва, мета)					
Жовтень	Презентації (назва, мета, складові частини)					
	Комп'ютерні ігри (назва, мета, правила та хід гри)					
	Заняття ОКГ (вид, напрям, назва, мета)					

Список використаної літератури

- 1. Базовий компонент** дошкільної освіти в Україні / [Електронний ресурс] http://www.mon.gov.ua/ua/activity/education/56/690/bazovij_komponent-doshkilnoji_osviti_v_ukrajini/
- 2. Белікова Н.** Комп'ютерно-ігровий комплекс // Палітра педагога. – 2001. – № 4. – С. 14 – 17., 2002. № 1. – С. 19 – 22.
- 3. Булгакова Н. Н.** Знакомство с компьютером в детском саду / Н. Н. Булгакова // Информатика. – 2001. – № 18. – С. 16 – 17.
- 4. Горвиц Ю. М.** Новые информационные технологии в дошкольном образовании / Ю.М.Горвиц, Л.Д.Чайнова. - М.: ЛИНКА-ПРЕСС, 1998. – 328 с.
- 5. Дошкольник и компьютер :** мед.-гигиен. рекомендации / Рос. акад. образования, Ин-т возрастной физиологии Рос. акад. образования, Моск. психол.-соц. ин-т; под ред. Л. А. Леоновой. – М. : Изд-во Моск. психол.-соц. ин-та ; Воронеж : МОДЭК, 2004. – 62 с. : ил.
- 6. Зварыгина Е. В.** Педагогические подходы к компьютерным играм для дошкольников // Информатика и образование. – 1990. – № 6. – С. 94 – 104.
- 7. Корганова О. І.**

Комп'ютер у дошкільному закладі // Комп'ютер у школі та сім'ї. – 2000. – №3. – С.40. **8. Новик І. М.** Проектування навчальних компютерних ігор в освітньому процесі дошкільного навчального закладу [Електронний ресурс] / http://www.psyh.kiev.ua/Новик_І.М._Проектування_навчальних_компютерних_ігор_в_освітньому_процесі_дошкільного_навчального_закладу
9. Новоселова С. Л. Комп'ютерний мир дошкільника / С. Л. Новоселова, Г. П. Петку. – М.: Новая школа, 1997. – 128 с. **10. Петку Ф. П.** Комп'ютерные игры – особенности использования в дошкольном возрасте // Разнообразии форм воспитания и обучения дошкольников в психолого-педагогическом аспекте: Сб. науч. тр. / Редкол.: Л.А.Парамонова (отв.ред.) и Е. М. Гаспарова. – М.: Изд. АПН СССР. – 1990. – С. 113 – 119.

Романюк І. А. Перспективне планування впровадження комп'ютерних технологій в освітній процес дошкільного навчального закладу

У статті обґрунтовується значимість перспективного планування впровадження комп'ютерних технологій в освітній процес дошкільного навчального закладу, розкриваються особливості його побудови. Доведено, що комп'ютер стає розвивальним, збагачувальним сучасним засобом організованої та самостійної діяльності дитини, а використання КТ в дошкільному віці сприяє підвищенню інтересу дітей до навчання, ефективності освітнього процесу. Важливим для оптимізації освітнього процесу є ґрунтовний підхід педагогів до розробки перспективного планування впровадження КТ в роботу з дітьми, форма та змістовні компоненти якого залежать від професійної компетентності педагогів.

Ключові слова: перспективне планування, комп'ютерні технології, комп'ютерні ігри та вправи, комп'ютерні презентації, спеціальні заняття по ознайомленню дітей з основами комп'ютерної грамотності.

Романюк І. А. Перспективное планирование внедрения компьютерных технологий в образовательный процесс дошкольного учебного заведения

В статье обосновывается значимость перспективного планирования внедрения компьютерных технологий в образовательный процесс дошкольного учебного заведения, раскрываются особенности его построения. Доказано, что компьютер становится развивающим, обогащающим современным средством организованной и самостоятельной деятельности ребенка, а использование КТ в дошкольном возрасте способствует повышению интереса детей к обучению, эффективности образовательного процесса. Важным для оптимизации образовательного процесса является основательный подход педагогов к разработке перспективного планирования внедрения КТ в работу с детьми, форма и содержательные компоненты которого зависят от профессиональной компетентности педагогов.

Ключевые слова: перспективное планирование, компьютерные технологии, компьютерные игры и упражнения, компьютерные презентации, специальные занятия по ознакомлению детей с основами компьютерной грамотности.

Romanyuk I. A. The long-term Planning of Implementation of Computer Technologies in Educational Process of Preschool Educational Institution

The article proves the importance of the long-term planning of implementation of computer technologies in educational process of preschool educational institution, reveals features of its construction. It is shown that the computer is developing, bearing modern means of organized and independent of the child, and the use of CT in early childhood contributes to interest children in learning efficiency of the educational process. Important to optimize the educational process is thorough approach teachers to develop strategic planning implementation of CT in work with children, the form and content components which depend on the professional competence of teachers.

Key words: forward planning, computer technologies, computer games and exercises, the computer presentations, special lessons for acquaintance of children with bases of computer literacy.

Стаття надійшла до редакції 27.03.2013 р.

Прийнято до друку 26.04.2013 р.

Рецензент – д. п. н., проф. Чиж О. Н.

УДК 373.2

О. О. Стягунова

**ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ ІДЕЙ
УКРАЇНСЬКОЇ НАРОДНОЇ ПЕДАГОГІКИ В ДОШКІЛЬНИХ
НАВЧАЛЬНИХ ЗАКЛАДАХ У ДРУГІЙ ПОЛОВИНІ ХХ СТОЛІТТЯ**

У Державній національній програмі „Освіта (Україна ХХІ століття)”, Національній доктрині розвитку освіти України у ХХІ столітті, Законі України „Про дошкільну освіту” та інших державних документах наголошено на необхідності національного спрямування освіти, збереженні та продовженні української історико-культурної традиції, використання ідей української народної педагогіки (УНП) в дошкільних навчальних закладах, адже шлях до досягнень світової культури лежить через закріплення національної самосвідомості народу.

Педагогічна народна спадщина, що містить століттями апробовані засоби гармонійного існування людини в суспільстві, є важливим засобом інтеграції особистості до сучасного універсального культурного простору.