

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
ІНСТИТУТ МОДЕРНІЗАЦІЇ ЗМІСТУ ОСВІТИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КУЛЬТУРИ І МИСТЕЦТВ
УКРАЇНСЬКА ФЕДЕРАЦІЯ ІНФОРМАТИКИ
PUBLIC INSTITUTION INFORMATION TECHNOLOGIES INSTITUTE,
KAUNAS, LITHUANIA
VYTAUTAS MAGNUS UNIVERSITY, KAUNAS, LITHUANIA
DANUBIUS UNIVERSITY, GALATI, ROMANIA
ХАРКІВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ РАДІОЕЛЕКТРОНІКИ
ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІНФРАСТРУКТУРИ І ТЕХНОЛОГІЙ**

ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В КУЛЬТУРІ, МИСТЕЦТВІ, ОСВІТІ, НАУЦІ, ЕКОНОМІЦІ ТА БІЗНЕСІ

**VII МІЖНАРОДНА
НАУКОВО-ПРАКТИЧНА КОНФЕРЕНЦІЯ
20-21 квітня 2023 р.**

МАТЕРІАЛИ КОНФЕРЕНЦІЇ

Частина 1

Київ – 2023

ББК 32.97
УДК 004+338
I - 741

Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, економіці та бізнесі: матеріали VIII Міжнародної науково-практичної конференції. / М-во освіти і науки України; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Видавничий центр КНУКіМ, 2023. Ч.1. 200 с.

ISBN 978-966-602-291-5

ISBN 978-966-602-292-2

У збірнику наведені матеріали Міжнародної науково-практичної конференції «Інформаційні технології в культурі, мистецтві, освіті, науці, та бізнесі». Збірник становить інтерес для наукових працівників, викладачів, студентів, представників сфер бізнесу, економіки та культури.

УДК 004+338

*Друкується за рішенням Вченої ради
Київського національного університету культури і мистецтв
(протокол № 14 від 31 травня 2023 року)*

*Матеріали публікуються за оригіналами, які представлені авторами.
Відповідальний за випуск: Коцюбівська К.І., Толмач М.С.*

ISBN 978-966-602-291-5
ISBN 978-966-602-292-2

© Київський національний
університет
культури і мистецтв, 2023

ПРОГРАМНИЙ КОМІТЕТ

ANDY PUSCA
(ЕНДІ ПУСКА)

Доцент, PhD
Ректор Дунайського університету
(Danubius University), м. Галац, Румунія

DANIELINE RENATA
(ДАНИЕЛІНЕ РЕНАТА)

Доцент, PhD, Каунаський факультет
Вільнюського університету,
м. Каунас, Литва

ГРЕБЕННИК
ІГОР ВАЛЕРІЙОВИЧ

Доктор технічних наук, професор
Харківський національний університет
радіоелектроніки, м. Харків, Україна

ЖУКОВ
ІГОР АНАТОЛІЙОВИЧ

Доктор технічних наук, професор,
завідувач кафедри комп'ютерних систем
та мереж, Національний авіаційний
університет, м. Київ, Україна

ПАШКО
АНАТОЛІЙ ОЛЕКСІЙОВИЧ

Доктор фізико-математичних наук,
завідувач НДС Проблем системного
аналізу, Київський національний
університет імені Тараса Шевченка,
м. Київ, Україна

ТРАЧ
ЮЛІЯ ВАСИЛІВНА

Доктор культурології, професор
кафедри комп'ютерних наук, проректор з
науково-методичної роботи, Київський
національний університет культури і
мистецтв, м. Київ, Україна

ЧАЙКОВСЬКА
ОЛЕНА АНТОНІВНА

Кандидат педагогічних наук, доцент,
декан факультету дистанційного
навчання, Київський національний
університет культури і мистецтв,
м. Київ, Україна

Мельник І. Ю., Задерей Н. М., Нефьодова Г. Д., Серебрій К. В.	
КОНСТРУЮВАННЯ ІМЕРСИВНИХ СВІТІВ В ПІЗНАВАЛЬНІЙ ДІЯЛЬНОСТІ СТУДЕНТА.....	162
Мулеса П. П.	
ДОСЛІДЖЕННЯ ЦИФРОВОЇ ОБІЗНАНОСТІ У ЗАСОБАХ ВІРТУАЛЬНОЇ НАОЧНОСТІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МАТЕМАТИКИ ТА ІНФОРМАТИКИ	165
Нагорна Н. О.	
ХУДОЖНІ НЕЙРОМЕРЕЖІ ЯК ІННОВАЦІЙНИЙ ІНСТРУМЕНТ У ПЕДАГОГІЧНОМУ ПРОЦЕСІ ВЧИТЕЛЯ ТЕХНОЛОГІЙ.....	168
Павенко Н. В.	
СТАРТАПИ В СФЕРІ ОСВІТНІХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ОСНОВІ БЛОКЧЕЙНА	171
Самусь Г. І., Зубко К. Ю., Івашко В. В.	
ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В СИСТЕМІ УПРАВЛІННЯ ОРГАНІЗАЦІЄЮ	174
Strebkova J. V., Kravchenko I. A.	
EDUCATIONAL DATA MINING FOR THE TRAINING OF SPECIALISTS IN THE SOCIAL WORK	177
Чайковська О.А., Mickus A., Жуков І.А.	
ЗАНЗІБАРСЬКА ДЕКЛАРАЦІЯ: СТАЛА ОСВІТА В ЕПОХУ ШВИДКОГО РОЗВИТКУ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ.....	181
Чекан О.І.	
ТЕОРЕТИЧНА СКЛАДОВА ІНФОРМАЦІЙНО-КОМУНІКАТИВНИХ ТЕХНОЛОГІЙ У РОБОТІ З ДІТЬМИ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ, ЩО МАЮТЬ ООП.....	184
Червякова В. В.	
ВИКОРИСТАННЯ АНАЛІТИКИ ЗРОСТАННЯ ДЛЯ В2В ПРОДАЖІВ	189
Шевчук В. О.	
ФОРМИ ЗАЙНЯТОСТІ В УМОВАХ ЦИФРОВОЇ ЕКОНОМІКИ	192
Шищенко І. В.	
НАВЧАННЯ МАТЕМАТИЧНИХ ДИСЦИПЛІН МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ МАТЕМАТИКИ ЗАСОБАМИ ПАКЕТУ MAPLE	195
Шпарик О. М.	
СТРАТЕГІЧНІ ВЕКТОРИ ЦИФРОВОЇ ТРАНСФОРМАЦІЇ ЗАГАЛЬНОЇ СЕРЕДНЬОЇ ОСВІТИ ПРОВІНЦІЇ ОНТАРІО (КАНАДА).....	198

УДК 004:316.77:376.091.33

Чекан О. І.

*доцент кафедри дошкільної та спеціальної освіти,
Мукачівський державний університет, м. Мукачеве, Україна*

Теоретична складова інформаційно-комунікативних технологій у роботі з дітьми дошкільного віку, що мають ООП

Вплив інформаційно-комунікативних технологій на освітній процес та активність вихованців досліджувалось багатьма науковцями, зокрема Л. Панченко, О. Християнінов, О. Ващук. За підсумками досліджень, ефективним методом навчання вважається інтеграція традиційних методик з інноваційними технологіями [11, с 31-33].

Одним із способів запровадження ІКТ в освітній процес сучасного ЗДО - є гра (О. Кореганова [5], Г. Лаврентьєва [6], Т. Поніманська [8]), тому застосування комп'ютерів в ЗДО відбувається через комп'ютерно-ігровий комплекс. Це допомагає підготувати в подальшому дітей до роботи з комп'ютерною технікою та дозволяє реалізовувати принципи диференційованого та індивідуального підходу до освітнього процесу [10].

Як засвідчив аналіз, у дітей дошкільного віку, комп'ютер практично завжди викликає інтерес. Звісно, якщо дитина немає психологічного бар'єру. Дітей приваблюють функції комп'ютера, можливості та будова, що зумовлене віковими особливостями дошкільного віку [2]. Дітей починають цікавити як комп'ютерні ігри, так і навчальні програми, графічні та текстові редактори. Проте, для дітей вікової категорії 4,5,6 та 7 року життя саме комп'ютерні ігри приваблюють найбільше.

Комп'ютерно-ігровий комплекс сучасного ЗДО має містити наступні складові: комп'ютерна та ігрові зали, спортивний комплекс та кімната для психологічного відпочинку, релаксації. Завдяки такому вдалому поєднанню складових цього комплексу, забезпечено раціональне використання комп'ютера в освітньому закладі дошкільної освіти, можливо ефективно поєднувати через гру набуття навичок роботи з персональним комп'ютером та заняття. І, що важливо, забезпечено використання рухливих ігор та вправ для зняття напруження з очей [7, с. 51–52.].

Завданням сучасного педагога є подати комп'ютер так, щоб для дітей він став не тільки іграшкою, але й засобом навчання. Перед використанням комп'ютерних ігор необхідно провести попередню роботу з опорою на реальний світ або дії.

Видатний психолог і педагог С. Пейперт, вважає, що комп'ютерним іграм властиві ті ж самі закономірності, що й ігровій діяльності дітей загалом. Це мотив, мета, завдання та способи його розв'язання [4].

Важливу роль щодо запровадження і розвитку ІКТ в сфері дошкільної освіти, комп'ютер має для дітей з особливими освітніми потребами. Такий стрімкий розвиток сучасних технологій значною мірою впливає на сприйняття дітьми оточуючого середовища, що в свою чергу впливає на провідну діяльність дітей дошкільного віку – гру. Через це, з'являється новий вид провідної діяльності – це комп'ютерна гра – програмний засіб, завдяки якому через гру можливо спрямувати роботу дітей, що мають ООП для досягнення дидактичної мети. Дітям пропонують опанувати такі знання, уміння і навички, які в звичайних умовах їм важко зрозуміти та засвоїти. Особливістю комп'ютерних ігор є також те, що одним із гравців вже є сама програма [6].

Завдяки використанню комп'ютерних ігор, дитина з ООП краще розвивається, може набагато легше опановувати нові знання та навички. У дітей формуються вміння розрізняти та називати кольори, форми предметів, розширюються загальні уявлення про оточуючий світ, розвивається мислення, пам'ять, увага та мовлення дітей.

Як і будь-яка традиційна гра, комп'ютерна має наступні структурні елементи:

1. Привітання – створення сприятливої атмосфери для дітей та прийняття гри.

2. Вступна бесіда. Повідомлення мети заняття-гри –педагог оголошує тему, ознайомлює з метою роботи за комп'ютером; проводить вступний інструктаж щодо техніки безпеки.

3. Власне проведення гри.

4. Підведення підсумків. Прощання – завданням педагога є підвести підсумки заняття-гри та слідкувати за тим, щоб дитина завершила поставлене завдання за комп'ютером до кінця.

Як засвідчив аналіз, С. Дяченко розкриває позитивні прояви у дітей з ООП при роботі з комп'ютером. У своїх спостереженнях вона

виявила, що використовуючи комп'ютерні технології, діти вчать спочатку думати, а лише потім вже діяти [4].

С.Новосьолова зазначає, що комп'ютерні ігри стимулюють індивідуальну діяльність дітей та є засобом, що об'єднує дітей у спільних іграх, коли за комп'ютером для прикладу, одночасно є працюють двоє [4].

За словами Т.Осипової, комп'ютер - це засіб виховання та розвитку здібностей дітей, формування особистості вихованця, а не кінцева мета, ціль. У закладі дошкільної освіти його використовують як засіб гри, якою керує сама дитина, що вирішує ігрові та навчальні завдання [6].

Учений Л.Андріяш у своїх працях дослідила вплив використання комп'ютера в дошкільних закладах. Він зазначає, що робота за комп'ютером формує у дітей передумови теоретичного мислення, здатності усвідомленого вибору способу дії. Такі діти краще підготовлені до розумової діяльності [1].

Також Л. Андріяш зазначала, що на початку занять з використанням комп'ютерної техніки, необхідно провести вступну бесіду та інструктаж з техніки безпеки. Слід пояснити дітям роль та призначення даних приладів, розповісти правила під час заняття: не можна бігати по комп'ютерному залу, приносити їжу, напої; торкатися кабелів та екрану монітора [1].

Педагоги [1; 2; 9] вважають, що корекційне заняття із використанням ІКТ краще проводити за структурою:

1. Тема.
2. Програмований зміст: підготовча частина, основна частина.
3. Виклад матеріалу.
4. Хід заняття: підготовча частина (9 хв.); фізкультхвилинка (2 хв.); основна частина (8 хв.); профілактика втомлюваності зору (3 хв.); підсумок заняття (3 хв.).

Заняття з використанням комп'ютерної техніки слід проводити не більше одного вдень, та трьох разів на тиждень. Після заняття важливо провести вправи для зняття напруги очей (офтальмотренаж).

Відповідно до санітарно-гігієнічних норм роботи за комп'ютером [3], дитина з ООП може працювати за комп'ютером не більше, ніж 15 хв. Якщо у дитини наявні порушення зору та хвороби нервової системи – 10 хв. Загальний час перебування дитини середнього та старшого

дошкільного віку з ООП в комп'ютерно-ігровому комплексі – 40-45 хв.

Згідно з думкою О.Ковальської та В.Рибалко, комп'ютеризація інклюзивного освітнього процесу ЗДО та формування елементарної комп'ютерної грамотності дітей дошкільного віку з ООП вимагає вирішення наступних завдань:

- Освітніх. Ознайомлення дітей з складовими частинами комп'ютера, його особливостями; пристроями введення та виведення інформації; можливостями використання комп'ютера у повсякденному житті.

- Розвивальних. Формування початкових уявлень про комп'ютер як сучасний технічний засіб; створення передумов для розвитку теоретичного мислення, основних психічних процесів.

- Виховних. Розвиток інтересу до занять з використанням ІКТ.

- Соціальних. Ознайомлення дітей з правилами роботи за комп'ютером; з'ясувати місце дитини в родині, суспільстві [9].

Таким чином, сучасний розвиток інформатизації процесу навчання дітей з ООП дошкільного віку сприяє ефективному використанню інноваційних та інформаційних технологій в кожній ланці освітньої галузі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андріяш Л. “Веселий комп'ютер” шукає друзів. *Дит. садок*. 2010. №28(556). С. 13.
2. Гришко О., Клевака Л. Інтелектуальний розвиток старших дошкільників у процесі формування математичних уявлень. *Імідж сучасного педагога : наук.-практ. освітньо-популярний журнал*. Полтава: ТОВ “АСМІ”, 2010. №6–7 (105–106). С. 97–100.
3. Державні санітарні правила і норми роботи з візуальними дисплейними терміналами електронно-обчислювальних машин ДСанПіН 3.3.2.007–98. Міністерство охорони здоров'я. *Постанова, Правила*. № 7 від 10.12.98.
4. Дяченко С. В. Дидактико-методичний супровід процесу формування комп'ютерної грамотності. *Вісник ЛНУ ім. Тараса Шевченка*. 2010. № 9 (196). С. 193–200.
5. Кореганова О. І. Комп'ютер у дошкільному закладі. *Комп'ютер у шк. та сім'ї*. 2000. № 3. С. 40-42.
6. Лаврентьева Г. П. Комп'ютерно-ігровий комплекс. *Дошк. виховання*. 2003. № 1. С. 10–12.

7. Павлюк Т. О. Комп'ютерно-ігровий комплекс у дошкільних навчальних закладах. Імідж сучасного педагога. *Розвиток системи дошкільної освіти*. Полтава. 2010. № 6–7 (105–106). С. 51–52.
8. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка: [навч. посіб. для студентів вищ. навч. закладів]. Київ: Академвидав, 2004. 456 с.
9. Рибалко В., Ковальська О. Розвиток пізнавальної активності дітей засобами комп'ютерних технологій. *Дитячий садок*. 2010. № 28(556). С. 3–4.
10. Сороко Н. В. Роль інформаційної культури в удосконаленні професійної компетентності вчителів. *Інформаційні технології і засоби навчання: електронне наукове фахове видання*. Гол. ред.: В. Ю. Биков ; Ін-т інформ. технологій і засобів навчання АПН України, Ун-т менеджменту освіти АПН України, 2007. № 3(4). URL: <http://www.nbu.gov.ua/e-journals/ITZN/em4/emg.html>. (дата звернення 20.02.2023)
11. Християнінов О. М., Ващук О. В. Вимоги до навчаючих комп'ютерних програм у контексті активізації пізнавальної діяльності. *Комп'ютер у школі та сім'ї*. 1999. №1. С. 31-33.