

Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 10(44) 2024

УДК 373.21

[https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-10\(44\)-216-229](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2024-10(44)-216-229)

Клевака Леся Петрівна кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри психології та педагогіки, Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка», просп. Віталія Грицаєнка, 24, м. Полтава, <https://orcid.org/0000-0001-6924-8221>

Гришко Ольга Іванівна кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри психології та педагогіки, Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка», просп. Віталія Грицаєнка, 24, м. Полтава, <https://orcid.org/0000-0002-9149-3992>

Іщенко Володимир Іванович кандидат педагогічних наук, доцент, доцент кафедри психології та педагогіки, Національний університет «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка», просп. Віталія Грицаєнка, 24, м. Полтава, <https://orcid.org/0000-0003-3513-2110>

РОЗРОБКА ІНДИВІДУАЛЬНИХ НАВЧАЛЬНИХ ПРОГРАМ ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ З ВИКОРИСТАННЯМ ІНТЕРАКТИВНИХ ПЛАТФОРМ

Анотація. У статті актуалізовано тему використання інтерактивних ресурсів під час організації освітнього процесу дошкільників. Розпочинаючи з 2021 року і понині провідним трендом в освіті є дистанційне та змішане навчання. Створена у цьому ж році Концепція цифрової трансформації освіти та науки зумовлює активний перехід від Homo Sapiens до Homo Digitalis. Тому, цифрові інструменти в організації навчального процесу було перенесено з категорії «допоміжні» в «основні». Такий розвиток світових тенденцій, зокрема впровадження штучного інтелекту, імерсивних технологій, гейміфікації, адаптивного, безперервного та мікронавчання, створює потребу в оновленні освітніх програм, що будуть сприяти розвитку проактивності і мотивації до пізнавальної діяльності. Навчання та виховання дітей дошкільного віку є об'єктивною реальністю, де важливо створити умови й якісну навчальну програму.

Метою дослідження є надання характеристики ключовим особливостям використання інтерактивних платформ, які важливо врахувати під час розробки індивідуальних програм для дітей дошкільного віку. На усіх етапах проведення дослідження були використані загальні наукові методи, як то контент-аналіз джерел, а також методи синтезу і систематизації отриманих результатів.

У процесі дослідження були отримані наступні результати: 1) розроблено модель організації навчального процесу для дошкільнят; 2) визначено роль дитини та вчителя в інтерактивній моделі навчання; 3) розглянуто санітарні норми, що важливо враховувати під час розробки індивідуальних програм для дошкільнят; 4) визначено структуру програми та основні рекомендації для її розробки; 5) здійснено огляд інтерактивних платформ для розвитку навчального та розважального компонента освітньої діяльності дошкільників.

Практична цінність отриманих результатів полягає у тому, що вони містять теоретичну інформацію, рекомендації, комплексний огляд інтерактивних ресурсів, що допоможуть педагогічним працівникам оновити та розробити навчальну програму для дітей дошкільного віку.

Ключові слова: діти дошкільного віку, інтерактивні ресурси, проактивний, інтерактивна модель навчання, цифровізація.

Klevaka Lesia Petrivna Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Psychology and Pedagogy, National University “Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic”, 24 Vitaliya Hrytsaenko Ave., Poltava, <https://orcid.org/0000-0001-6924-8221>

Grishko Olga Ivanivna Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Psychology and Pedagogy, National University “Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic”, 24 Vitaliya Hrytsaenko Ave., Poltava, <https://orcid.org/0000-0002-9149-3992>

Ishchenko Volodymyr Ivanovych Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor, Associate Professor at the Department of Psychology and Pedagogy, National University “Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic”, 24 Vitaliya Hrytsaenko Ave., Poltava, <https://orcid.org/0000-0003-3513-2110>

DEVELOPMENT OF INDIVIDUAL TRAINING PROGRAMS FOR PRESCHOOLERS USING INTERACTIVE PLATFORMS

Abstract. The article highlights the use of interactive resources in organizing the educational process of preschoolers. Starting in 2021, distance and blended learning have been the leading trend in education. The Concept of Digital Transformation of Education and Science, created in the same year, leads to an active transition from Homo Sapiens to Homo Digitalis. Therefore, digital tools in the organization of the educational process were moved from the category of “auxiliary” to “main”. The development of global trends, such as the introduction of artificial intelligence, immersive technologies, gamification, adaptive, continuous learning, and microlearning, create a need to update educational programs that will promote proactivity and motivation for cognitive activity. The education and

upbringing of preschool children is an objective reality, where it is important to create conditions and a quality curriculum.

The study aims to characterize the key features of using interactive platforms that are important to consider when developing individualized programs for preschool children. General scientific methods were used at all stages of the study, such as content analysis of relevant scientific papers, as well as methods of synthesis and systematization of the obtained results.

The following results were obtained in the course of the study: 1) a model for organizing the educational process for preschoolers has been developed; 2) the role of the child and the teacher in the interactive learning model has been determined; 3) sanitary standards that are important to consider when developing individual programs for preschoolers have been considered; 4) the structure of the program and the main recommendations for its development have been determined; 5) an overview of interactive platforms for the development of the educational and entertainment component of preschoolers' educational activities has been carried out.

The practical value of the results obtained is that they contain theoretical information, recommendations, a comprehensive review of interactive resources that will help teachers update and develop a curriculum for preschool children.

Keywords: preschool children, interactive resources, proactive, interactive learning model, digitalization.

Постановка проблеми. В цифровому середовищі активно розвиваються технології дистанційного навчання. Відповідно до цього, інформаційно-репродуктивний підхід, що є ключовим у традиційному навчанні, втрачає свою актуальність. Отримання і відтворення «готових» знань призводить до утримання інформації у короткостроковій пам'яті, яка з часом забувається. Відповідно до цього, актуальною науковою проблемою стає пошук нової моделі освітнього процесу, яка буде використовувати творчий підхід, діалог і взаємодію. Покоління Z майже 92 % свого часу перебувають онлайн [1], що зумовлює потребу у впровадженні інтерактивної моделі навчально-виховного процесу. Візуалізація, гейміфікація й індивідуальний підхід стають ключовими складовими в навчанні дошкільнят. Відповідно до цього, розробка навчальних програм із використанням інтерактивних платформ для дошкільників, що триматимуть їх інтерес, є актуальним завданням.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Наукова проблематика дошкільної педагогіки є актуальним науковим напрямом і досліджується багатьма українськими та зарубіжними науковцями. Зважаючи на умови воєнного стану в Україні, навчальний процес має бути безперервним. Л. Зімакова та ін. проаналізували дошкільну педагогіку з позиції партнерської взаємодії, а також розглянули особливості організації дистанційного навчання з використанням цифрових технологій для дошкільнят [2]. І. Шахіна та

Д. Садова дослідили переваги застосування інноваційних технологій (метод проєктів, мультфільми, віртуальні ігри, проблемне навчання тощо) у закладах дошкільної освіти [3]. М. Алотайбі розглянув ефективність використання ігрових технологій в дошкільній освіті, що позитивно впливають на когнітивний, соціальний та емоційний розвиток дітей. Також науковець стверджує, що формати цифрових ігор та інтерактивні додатки сприяють пізнавальному розвитку, покращують навички вирішення проблем і заохочують дітей до творчості [4]. Ч. Сюн та ін., здійснивши експеримент, довели, що інтерактивні навчальні ігри створюють умови для розвитку ефективного ігрового та навчального середовища для дітей [5].

Ю. Герасименко досліджувала впровадження інтерактивних технологій в навчальний процес дошкільників у контексті функціонування STREAM-освіти. За результатами її роботи зроблено висновок, що використання цифрових технологій є фундаментом у підвищенні мотивації дошкільнят до навчання [6]. У статті О. Коваленко та В. Кудак предметом дослідження були інтерактивні технології як основні інструменти навчального процесу в закладах дошкільної освіти. Науковці зазначили, що ефективними засобами в дошкільній освіті є: мультимедійні технології, віртуальна та доповнена реальність, інтерактивна дошка, комп'ютерні програми, ігри, мобільні додатки тощо [7]. Дослідження Б. Шуцзюань було спрямоване на вивчення методів і засобів, що сприяють інтелектуальному розвитку дітей дошкільного віку. Науковець зауважив, що освітня модель закладів дошкільної освіти має бути побудована на таких китах: наочність, ігрова форма й індивідуальний підхід. У статті описано методи і засоби, що сприяють розвитку мовлення, логічного мислення та креативності, а також розумінню навколишнього середовища [8].

Отже, інтерактивні технології є предметом багатьох наукових досліджень. Однак, специфіка підготовки індивідуальних програм із використанням інтерактивним платформ для закладів дошкільної освіти поки залишається недостатньо дослідженою.

Мета статті – дослідити ключові аспекти використання інтерактивних платформ, що належать до навчальної програми, які необхідно враховувати під час її розробки для дошкільнят. Для реалізації мети дослідження було поставлено п'ять завдань: 1) схематично визначити модель організації навчального середовища дошкільників; 2) з'ясувати особливості комунікації між вчителем і дитиною в інтерактивній моделі навчання; 3) визначити санітарні норми з організації навчального середовища дошкільнят з метою збереження їхнього здоров'я; 4) охарактеризувати складові навчальної програми і надати рекомендації з її розробки; 5) здійснити огляд інтерактивних платформ, які можна використовувати в навчальній діяльності дошкільнят.

Виклад основного матеріалу. Модель організації навчального середовища дошкільників складається з мети, принципів, підходів, форматів та інструментів, що сприяють освітньому і розвивальному досвіду за допомогою

Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 10(44) 2024

інтерактивних технологій і спрямовані на досягнення певних педагогічних цілей та завдань (рис. 1). Будь-яка освітня модель має бути гнучкою й адаптованою під індивідуальні особливості і потреби дитини. На рисунку 1 дитина є у центрі моделі, тому що саме її активність має бути головною, а не активність вихователя чи батьків. Їх завдання – направити і допомогти.



*Рис. 1. Модель організації навчального середовища дошкільників
Джерело: власна розробка авторів.*

У процесі набуття знань вихователь може використовувати різні моделі навчання (рис. 2):

- пасивна – учень є об'єктом навчання, пасивним слухачем, глядачем (одностороння комунікація);
- активна – учень є суб'єктом навчання, тобто в цій моделі розвинута двостороння комунікація, творчі справи, самостійна робота;
- інтерактивна – учні та вихователь є рівноправними суб'єктами навчання, де активно розвинута взаємодія між усіма учасниками освітнього процесу [9].

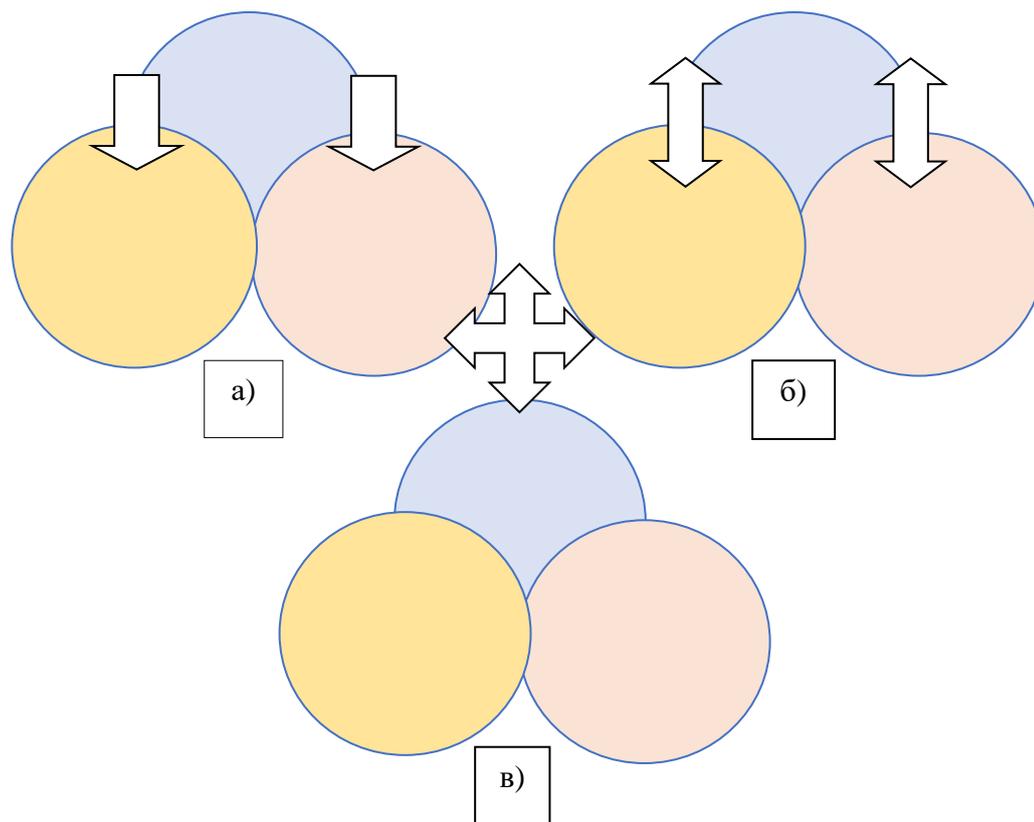


Рис. 2. Форми взаємодії вихователя і дітей в навчальному середовищі:
а) пасивна взаємодія, б) активна взаємодія, в) інтерактивна взаємодія

Примітка. «В» – вихователь, «Д» – дитина.

Джерело: власна розробка авторів.

Навчально-виховний процес дітей дошкільного віку має бути побудований відповідно до Наказу Міністерства охорони здоров'я України № 234 від 24 березня 2016 року «Санітарний регламент для дошкільних навчальних закладів» (далі — Регламент) [10]. У цій статті проаналізовано наступні розділи: XII «Вимоги до розпорядку дня і навчання, організації життєдіяльності, рухової активності дітей» та XIII «Санітарно-гігієнічні вимоги до організації фізичного виховання». На основі проведеного аналізу було запропоновано наступні рекомендації.

1. Розпорядок дня дошкільника залежить від кількості годин, що відведені на денний сон. Для дітей віком від 1 до 1,5 року денний сон у загальному становить 3,5 год. (двічі на день). Для дітей віком від 1,5 до 2,5 років — до 3 годин на день. Для дітей від 3 років — 2–2,5 години.

2. Освітнє середовище дошкільників має не лише виконувати навчальну функцію, але й розважальну. Тому, у Регламенті [10] рекомендують упроваджувати різну діяльність, що не пов'язана з навчальною програмою, тривалістю від 4 годин.

3. Тривалість навчального заняття залежить від вікової групи й уваги дітей, тому це питання вирішується самостійно вихователем.

4. У першій половині дня рекомендуємо проводити заняття з високою пізнавальною активністю за допомогою дидактичних ігор та різних інтерактивних вправ.

5. Використання інтерактивної дошки, мультимедіа й інших електронних технічних засобів для дітей молодшого та середнього дошкільного віку можливе лише після згоди батьків з тривалістю до 10 хвилин. Для дітей старшого дошкільного віку — до 15 хвилин.

6. Рекомендуємо використання комп'ютера на заняттях із дітьми старшої дошкільної групи 2 рази на тиждень упродовж 10 хвилин, а для дітей із порушеним зором не більше 5–7 хвилин.

7. Перегляд мультфільмів та інших відеоматеріалів радимо влаштовувати 1 раз на тиждень упродовж 20 хвилин для дітей віком від 3 до 4 років і 30 хвилин для дітей від 5 до 6 років.

8. Після використання мультимедійних цифрових технологій обов'язково виконуйте зорову гімнастику.

9. Чергуйте високу пізнавальну активність із середньою, включаючи заняття з музики, ритміки та фізичного виховання.

10. Зауважимо, що рухова активність для дітей є основною, але важливо враховувати стан здоров'я. Тому для дітей раннього віку вона складає не менше 3 годин на день, 3–4 років — 4 годин, 5–6 років — 5 годин.

11. Тривалість прогулянок і рухливих ігор для дітей раннього віку становить 20–35 хвилин, 3–4 років — 35–45 хвилин, 5–6 років — 45–60 хвилин.

12. Відповідно до вимог, що містяться у XII та XIII розділах Регламенту [10], під час розробки індивідуальних програм із використанням інтерактивним платформ для дошкільнят потрібно дотримуватись діючих санітарних норм.

На рисунку 3 відображена загальна структура освітньої програми, що може бути доповнена й іншими розділами.



Рис. 3. Структура освітньої програми для дітей дошкільного віку
Джерело: власна розробка авторів.

У таблиці 1 наведено рекомендації з написання розділів навчальної програми.

Таблиця 1

Складові освітньої програми

Назва розділу програми	Характеристика
Пояснювальна записка	Необхідно зазначити усі чинні нормативні документи, вимоги яких повинні бути враховані під час розробки програми. Варто визначити загальні цілі освітньої програми, її спрямованість, призначення та термін реалізації.
Цілі та завдання	Постановка завдань має відповідати загальним цілям програми а сприяти розвитку і вихованню. Розробнику програми рекомендуємо сформулювати не менше 10 завдань.
Принципи складання програми	Варто використовувати принципи мультимедійних інтерактивних ігор (від легкого до складного, індивідуальний, комплексний і систематичний підхід, наочність тощо)
Очікувані результати	У цьому розділі потрібно зазначити: «Що навчиться робити дитина?», «Які можливості дитина має для навчання?»
Тематичний план роботи для різних вікових груп	Рекомендуємо зазначити дату проведення занять, дисципліну, тему, цілі та завдання, обладнання і матеріали
Форми роботи зважаючи на вікові й індивідуальні особливості	Варто зазначити усі можливі форми взаємодії вихователя і дітей для молодшої, середньої та старшої дошкільної групи
Матеріально-технічні умови для реалізації програми	Перераховуються усі наявні технічні засоби, що потрібні для реалізації освітньої програми

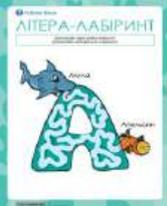
Джерело: власна розробка авторів.

Журнал «Перспективи та інновації науки»
(Серія «Педагогіка», Серія «Психологія», Серія «Медицина»)
№ 10(44) 2024

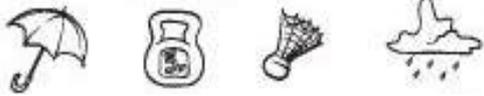
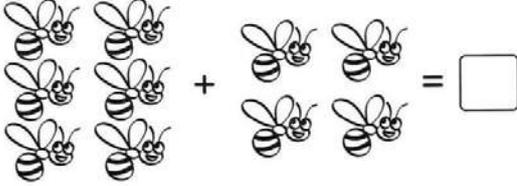
У таблиці 2 розроблено приклад тематичного плану роботи з дітьми дошкільного віку:

Таблиця 2

**План-зразок із організації освітньої діяльності
дошкільників від 4 до 6 років**

Місяць	Тема заняття	Зміст роботи
1	2	3
Вересень	<p>1. Порівняння предметів за різними ознаками.</p> <p>2. Знайомство з протилежними властивостями.</p> <p>3. Знайомство з поняттями «правда»—«брехня».</p> <p>4. Знайомство з абеткою в ігровій формі.</p> <p>5. Слухання казок. Читання.</p> <p>6. Підбір індивідуальних ігор для кожної дитини. Самостійна робота.</p>	<p>1. Навчитися відрізняти предмети за кольором, формою і розміром. <i>Приклад завдання: на якому зображенні прапор менший, аніж кулька?</i></p>  <p>2. Навчитись знаходити предмети, що мають однакову властивість. <i>Приклад завдання: на якому зображенні стакан і чашка мають однакову висоту?</i></p>  <p>3. Навчитися логічно мислити і критично аналізувати інформацію. <i>Приклад завдання із додатку LogicLike: Дідусь Правдун купив онучці іграшку червоного кольору без вікон. Яку іграшку потрібно покласти у чорну коробку?</i></p>  <p>4. <i>Приклад завдання: знайти шлях від старту до фінішу в літері-лабіринті.</i></p>  <p>5. Рекомендуємо використовувати сайт Kazkar.info</p>

Продовження таблиці 2

1	2	3
Жовтень	7. Робота за інтерактивним столом. 8. Заперечення за аналогією. 9. Гра у перші слова. 10. Пошук закономірностей. 11. Слухання казок. Читання. 12. Підбір індивідуальних ігор для кожної дитини. Самостійна робота.	8. Навчитися зіставляти предмети та розуміти їх значення. <i>Приклад завдання: обрати два предмети, що мають спільне.</i>  9. Рекомендуємо використовувати мобільний додаток «Мишеняткова Абетка». 10. Навчитися встановлювати послідовність і закономірність. <i>Приклад завдання: знайти закономірність і закінчити малюнок.</i> 
Листопад	13. Визначення послідовності дій. 14. Вивчення функцій предметів. 15. Вчимося математики. 16. Слухання казок. Читання. 17. Підбір індивідуальних ігор для кожної дитини. Самостійна робота.	13. Навчитися розуміти елементарні процеси та розвинути логічне мислення. <i>Приклад завдання: встановити правильну послідовність події.</i>  14. <i>Приклад завдання: у форматі діалогу визначити функції олівця. Для чого нам потрібен олівець?</i> 15. Навчитися вирішувати прості задачі. <i>Приклад завдання: визначити загальну кількість бджіл</i> 
Грудень	18. Гра з вивчення тварин. 19. Слухання казок. Читання. 20. Підбір індивідуальних ігор для кожної дитини. Самостійна робота.	18. Рекомендуємо використовувати мобільний додаток «Хто у горах?»
Січень	21. Гра у загадки. 22. Слухання казок. Читання. 23. Вчимося математики. 24. Робота за інтерактивним столом. 25. Підбір індивідуальних ігор для кожної дитини. Самостійна робота.	

Джерело: власна розробка авторів.

У таблиці 3 охарактеризовано інтерактивні платформи для розвитку дітей дошкільного віку:

Таблиця 3

Огляд інтерактивних платформ для дошкільнят

Додатки для дошкільнят	Опис
1	2
LogicLike	Вікова категорія — 4–12 років. Для дошкільників заняття з розвитку інтелекту і логіки поділено на дві категорії: 1) дошкільник 4–5 років; 2) дошкільник 6–7 років. Завдання класифіковано за трьома розділами відповідно до мети: 1) підготувати дитину до школи; 2) розважити і корисно провести час; 3) розвинути логічне мислення. Розділи: логіка та математика, навколишній світ, міфологія для дітей, вікторини, розвиваючі ігри, роздруковки.
ABCmouse – Early learning academy	Вікова категорія — 2–8 років. Усі завдання поділено за десятьма рівнями: <i>1–2 рівень</i> — уроки для дошкільнят від 2 до 3 років; <i>3–4 рівень</i> — від 3 до 4 років; <i>5–6 рівень</i> — від 4 до 5 років; <i>7–8 рівень</i> — від 5 до 6 років; <i>9–10 рівень</i> — від 7 до 8 років. Розділи: читання і мовлення, цифри та математика, світ навколо нас, мистецтво і кольори.
GCompris	Вікова категорія — 2–10 років. Усі завдання поділено за кольором зірочки. 1, 2 або 3 жовті зірочки — вік від 2 до 6 років. 1, 2 або 3 червоні зірочки — вік від 7 років і вище. ‘пазли, читання, стратегія.
Khan Academy Kids	Вікова категорія — 2–8 років. Завдання поділено за шістьма категоріями: 1) дошкільник, 2 роки; 2) дошкільник, 3 роки; 3) дошкільник, 4 роки; 4) дошкільник, 5 років; 6) 1 клас; 7) 2 клас. Розділи: літери, читання, математика, логіка.
Busy Shapes & Colors	Вікова категорія — 3 роки. Додаток для вивчення геометричних фігур і кольорів.
HOMER Learn & Grow	Вікова категорія — 2–8 років. Завдання поділено для дошкільнят 2, 3, 4, 5 та 6+ років. Розділи: читання, математика, соціальне й емоційне навчання, творчість, розвиток мислення.
Starfall	Вікова категорія — 3–12 років. Завдання поділено на три категорії: дошкільники, 1–3, 4–5 класи. Розділи для дошкільнят: математика, мовне мистецтво і музика, сезонні вправи.
Хто у горах?	Вікова категорія — 1–3 роки. Розвиваюча гра, що допоможе вивчити тварин й арифметику.
Веселі тварини	Вікова категорія — від 4 років. Розвиваюча гра з вивчення тварин, їхніх звуків, а також продуктів, які вони вживають.

Продовження таблиці 3

1	2
Всяка музика	Вікова категорія — 3–6 років. Гра у караоке з виконанням різних завдань
Мишеняткова Абетка	Вікова категорія — від 3 років. Анімована гра з вивчення абетки і складання слів.
Намбі	Вікова категорія — від 4 років. Додаток для вивчення математики.
Світ добра	Вікова категорія — від 4,5 років. Додаток розвиваючих міні-ігор. Розділи: корисні розвивайки, добрі справи, зимові мрії.
PlayKids+	Вікова категорія — від 2 до 12 років. Розділи: література, музика, мистецтво, медитація, математика, фонетика, орфографія.
Kids Doodle	Вікова категорія — від 3 років. Додаток для малювання.
Best Friends	Вікова категорія — від 4+ років. Додаток для гри у головоломки та загадки.
YouTube та інші онлайн-ресурси	
YouTube Kids	Вікова категорія — від 3 років.
Хмаринка	Науково-популярні відео, казки.
Ukranimaua	Канал мультфільмів.
Kazkar.info	Сайт для дітей і дорослих. Розділи: казки, аудіоказки, легенди, ігри тощо.

Джерело: власна розробка авторів.

Висновки. Під час розробки індивідуальних навчальних програм з використанням інтерактивних платформ для дітей дошкільного віку важливо враховувати особливості організації навчального процесу для дошкільнят, розуміти специфіку комунікації в інтерактивній моделі навчання, знати діючі санітарні норми до організації безпечного навчального середовища для дітей та вміти користуватись інтерактивними платформами.

Розвиток самостійності, інтелектуальних, креативних і комунікативних навичок ефективний під час роботи якісної моделі організації навчального процесу. В цій статті представлено модель освітньої діяльності дошкільників, в якій дитина є ключовим суб'єктом. Її складовими є визначення цілі, принципів, підходів, форм роботи й очікуваних результатів.

Взаємодія вихователя та дитини є важливим етапом розвитку дошкільників. Відповідно до цього, з усіх моделей навчання (пасивна, активна й інтерактивна), дітей дошкільного віку варто навчати за інтерактивною моделлю, де переважає діалогічна форма спілкування.

Основними напрямками розвитку дошкільників є фізичний, пізнавальний, мовленнєвий, соціально-комунікативний та художньо-естетичний. Однак, насамперед, під час організації навчального процесу, що забезпечує розвиток цих складових, важливо звертати увагу на збереження здоров'я дитини. Зважаючи на це, було охарактеризовано санітарні норми згідно з чинним Регламентом [10] для закладів дошкільної освіти.

Навчальна програма індивідуального розвитку дітей дошкільного віку з використанням інтерактивних технологій повинна мати логічну структуру. Тому, було включено такі компоненти навчальної програми (*цільовий розділ*: пояснювальна записка, цілі та завдання, принципи, очікувані результати; *змістовий розділ*: тематичний план організації навчального середовища, форми роботи; *організаційний розділ*: матеріально-технічні можливості для реалізації програми) та розроблено план-зразок із організації освітньої діяльності дошкільників, який включає приклади інтерактивних завдань. Окрім цього, наведено рекомендації до написання цих розділів.

Предметно-розвиваюче середовище в цифровому просторі створюється за допомогою інтерактивних платформ, що містять анімацію, зображення, звук, ігрові елементи тощо. Було здійснено огляд інтерактивних додатків для дітей дошкільного віку, що виконують навчально-виховну та розважальну функції.

Перспективним напрямом подальшого дослідження є розробка тематичного плану з організації інтерактивного навчального процесу на рік для дошкільників із особливими потребами.

Література:

1. Покоління Z. Інтерес до навчання падає. У чому причина та як зарадити? Освіторія Медіа. URL : <https://osvitoria.media/experience/pokolinnya-z-interes-do-navchannya-padaeye-v-chomu-prychyna-ta-yak-zaradyty/> (дата звернення: 19.09.2024).
2. Зімакова Л., Тупиця О., Жданюк Л. Дистанційне навчання дітей дошкільного віку на засадах партнерської педагогіки під час воєнного стану. *Педагогічні науки*. 2022. № 79. С. 92–100. URL : <https://doi.org/10.33989/2524-2474.2022.79.264557> (дата звернення: 19.09.2024).
3. Шахіна І. Ю., Садова Д. В. Інноваційні педагогічні технології в дошкільній освіті: переваги та особливості використання. *Вісник Черкаського національного університету імені Богдана Хмельницького. Серія: «Педагогічні науки»*. 2020. № 1. С. 236–240. URL : <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2020-1-236-240> (дата звернення: 19.09.2024).
4. Alotaibi M. S. Game-based learning in early childhood education : A systematic review and meta-analysis. *Frontiers Psychology*. 2024. Vol. 15. Article 1307881. URL : <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881> (дата звернення: 19.09.2024).
5. Xiong Zh., Liu Q., Huang X. The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. *Computers & Education*. 2022. Vol. 189. Article 104578. URL : <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578> (дата звернення: 19.09.2024).
6. Герасименко Ю. Ю. Від іграшок до технологій: STREAM-освіта як фундамент дошкільної освіти в Україні. *Науковий вісник Кременецької обласної гуманітарно-педагогічної академії ім. Тараса Шевченка*. 2023. № 17. С. 51–61. URL : <https://doi.org/10.32782/2410-2075-2023-17.6> (дата звернення: 19.09.2024).
7. Коваленко О., Кудак В. Інтерактивні технології як засоби освітнього процесу закладу дошкільної освіти. *Молодий вчений*. 2023. № 7 (119). С. 37–41. URL : <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2023-7-119-7> (дата звернення: 19.09.2024).
8. Шуцзюань Б. Методи та засоби інтелектуального розвитку дітей дошкільного віку в КНР. *Наукові записки кафедри педагогіки*. 2023. № 53. С. 16–23. URL : <https://doi.org/10.26565/2074-8167-2023-53-02> (дата звернення: 19.09.2024).
9. Бойко К. Інтерактивна модель навчання судноводіїв англійської мови професійної направленості. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. № 42, т. 3. С. 14–18. URL : <https://doi.org/10.24919/2308-4863/42-3-3> (дата звернення: 19.09.2024).
10. Про затвердження Санітарного регламенту для дошкільних навчальних закладів. URL: <https://ips.ligazakon.net/document/RE28693?an=1> (дата звернення : 21.09.2024).

References:

1. Osvitoria Media. (n.d.). Pokolinnia Z. Interes do navchannia padaie. U chomu prychna ta yak zaradyty? [Generation Z. Interest in the beginning is falling. What is the reason for this?]. Retrieved from <https://osvitoria.media/experience/pokolinnya-z-interes-do-navchannya-padaye-v-chomu-prychyna-ta-yak-zaradyty/> [in Ukrainian].
2. Zimakova, L., Tupytsya, O., & Zhdaniuk, L. (2022). Dystantsiine navchannia ditei doshkilnogo viku na zasadakh partnerskoi pedahohiky pid chas voiennoho stanu [Distance learning for preschool children on the basis of partner pedagogy during wartime]. *Pedahohichni nauky – Pedagogical Sciences*, (79), 92–100. Retrieved from <https://doi.org/10.33989/2524-2474.2022.79.264557> [in Ukrainian].
3. Shakhina, I., & Sadova, D. (2020). Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii v doshkilnii osviti: perevahy ta osoblyvosti vykorystannia [Innovative pedagogical technologies in preschool education: advantages and peculiarities of use]. *Visnyk Cherkaskoho natsionalnoho universytetu imeni Bohdana Khmelnytskoho. Serii: "Pedahohichni nauky" – Bulletin of the Cherkasy Bohdan Khmelnytsky National University. Series: "Pedagogical Sciences"*, (1), 236–240. Retrieved from <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2020-1-236-240> [in Ukrainian].
4. Alotaibi, M. S. (2024). Game-based learning in early childhood education: A systematic review and meta-analysis. *Frontiers Psychology*, 15, Article 1307881. Retrieved from <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2024.1307881>
5. Xiong, Zh., Liu, Q., & Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. *Computers & Education*, 189, Article 104578. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104578>
6. Herasymenko, Yu. Yu. (2023). Vid ihrashok do tekhnolohii: STREAM-osvita yak fundament doshkilnoi osvity v Ukraini [From toys to technology: STREAM as the foundation of preschool education in Ukraine]. *Naukovyi visnyk Kremenetskoi oblasnoi humanitarno-pedahohichnoi akademii im. Tarasa Shevchenka – Scientific Bulletin of Kremenets Taras Shevchenko Regional Academy of Humanities and Pedagogy. Series: Pedagogical Sciences*, (17), 51–61. Retrieved from <https://doi.org/10.32782/2410-2075-2023-17.6> [in Ukrainian].
7. Kovalenko, O., & Kudak, V. (2023). Interaktyvni tekhnolohii yak zasoby osvitnoho protsesu zakladu doshkilnoi osvity [Interactive technologies as a means of learning process in preschool education institutions]. *Molodyi vchenyi – Young Scientist*, (7(119)), 37–41. Retrieved from <https://doi.org/10.32839/2304-5809/2023-7-119-7> [in Ukrainian].
8. Shujuan, B. (2024). Metody ta zasoby intelektualnoho rozvytku ditei doshkilnogo viku v KNR [Methods and means of intellectual development of preschool children in China]. *Naukovi zapysky kafedry pedahohiky – Scientific Notes of the Pedagogical Department*, (53), 16–23. Retrieved from <https://doi.org/10.26565/2074-8167-2023-53-02> [in Ukrainian].
9. Boiko, K. (2021). Interaktyvna model navchannia sudnovodiiv anhliiskoi movy profesiinoi napravlennosti [Interactive model of teaching professional English to deck officers]. *Aktualni pytannia humanitarnykh nauk – Current Issues of the Humanities*, 42(3), 14–18. Retrieved from <https://doi.org/10.24919/2308-4863/42-3-3> [in Ukrainian].
10. LIGA 360. (2016). *Pro zatverdzhennia Sanitarnoho rehlamentu dlia doshkilnykh navchalnykh zakladiv* [On Approval of Sanitary Regulations for Preschool Educational Institutions] (2016). Retrieved from <https://ips.ligazakon.net/document/RE28693?an=1> [in Ukrainian].