

Міністерство освіти і науки України  
Херсонський державний університет  
Педагогічний факультет  
Кафедра теорії та методики дошкільної та початкової освіти

**ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ ГРАМОТНОСТІ ДІТЕЙ  
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

**Кваліфікаційна робота  
на здобуття ступеня вищої освіти бакалавр**

Виконала: студентка 2 курсу, 231 гр.

Спеціальності 012 Дошкільна освіта

Пищева Тетяна Михайлівна

Керівник доц. Саган О.В.

Рецензент Лиганова Л.Б.

## Зміст

Вступ.....	3
<b>РОЗДІЛ 1</b>	
<b>Теоретичний аспект дослідження .....</b>	<b>6</b>
Аналіз дефініцій дослідження.....	6
Психолого-педагогічне обґрунтування цифрової грамотності дошкільників.....	10
Вплив цифрових і соціальних медіа на формування особистості дитини.....	14
<b>РОЗДІЛ 2</b>	
<b>Психолого-педагогічні умови формування цифрової грамотності дошкільників.....</b>	<b>17</b>
Роль закладів дошкільної освіти у формуванні цифрової грамотності дітей.....	17
Врахування впливу цифрових технологій на здоров'я дітей.....	22
<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>27</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....</b>	<b>29</b>

## Вступ

Сьогодні діти ростуть у цифровому світі, який змінюється та розвивається з безпрецедентною швидкістю. Хоча дорослі намагаються не відставати від нових технологічних пристосувань, діти вже дошкільного віку можуть цілком спокійно використовувати цифрові технології, навіть до того, як навчаться говорити.

Збільшення обсягів використання цифрових пристроїв, таких як сенсорні планшети, для роботи, спілкування, розваги та пошук інформації роблять їх привабливими для дошкільнят, які вчаться спілкуватися, спостерігаючи та взаємодіючи з батьками та старшими братами та сестрами. Мобільні сенсорні пристрої (наприклад, iPad) надають можливості маленьким дітям взаємодіяти з цифровими технологіями способами, які раніше були неможливими. Ці інструменти цифрових технологій дозволяють маленьким дітям шукати в Інтернеті зображення, пісні, і відео, а також створювати цифрові зображення, аудіозаписи, відеозаписи та інші мультимедіа, які можна завантажувати та публікувати на онлайн-платформах.

Багато сучасних дошкільнят мають доступ до цих нових цифрових пристроїв. Це має серйозні наслідки для загального розвитку грамотності дітей. Сьогодні діти у віці до шести років насолоджуються онлайн-заходами; як дорослі, вони дивляться відео, грають у ігри, шукають інформацію та спілкуються у віртуальних світах.

Термін цифрова грамотність вперше ввів Пол Гілстер (1997), який трактував її як логічне продовження грамотності, визначаючи цей термін як «здатність розуміти та використовувати інформацію в різних форматах із широкого кола джерел, коли вона представлена через комп'ютери».

Це поняття зазнало трансформації разом з розвитком цифрових технологій. Сучасне трактування узгоджене з рекомендаціями Ради Європи і передбачає сформованість таких складових як інформаційна

грамотність, комп'ютерна грамотність, медіаграмотність, комунікативна грамотність, ставлення до інновацій.

У варіативному складнику Базового компонента дошкільної освіти в освітньому напрямі «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота» пропонується формування у дошкільників цифрової компетентності, яка виявляється в певних знаннях, навичках, емоційно-ціннісних ставленнях. Вимоги Стандарту узгоджуються з рекомендаціями ЮНІСЕФ, а тому вимагають реалізації у дошкільних закладах освіти.

Об'єктивний аналіз ситуації засвідчує наявність труднощів економічного характеру при впровадженні комп'ютерних технологій навчання в дитячих закладах: не вистачає коштів на технічне оснащення приміщень, здійснення технічної підтримки, придбання ліцензійного програмного забезпечення і прикладних програмних засобів.

Але плюсів застосування цифрових технологій безумовно більше. Комп'ютерні технології розширюють можливості для висвітлення розвивального і дидактичного матеріалу. Дуже важливо відзначити, що заняття із застосуванням цифрових технологій підсилюють пізнавальний інтерес дошкільників і активізують дитячу увагу. Цифрові технології можна включити в усі види дитячої діяльності.

Так, наявність нормативних вимог, з одного боку, і надзвичайно обмежена кількість відповідних психолого-педагогічних досліджень і методичних рекомендацій, з іншого, зумовили вибір теми нашої кваліфікаційної роботи: **«Формування цифрової грамотності дітей дошкільного віку»**.

Робота виконана згідно з науково-дослідною темою кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету: «Теоретико-методичні засади формування професійної компетентності сучасного педагога дошкільної та початкової освіти».

**Об'єкт дослідження:** цифровізація освітнього процесу у закладах

дошкільної освіти.

**Предмет дослідження:** психолого-педагогічні умови формування цифрової грамотності дошкільників.

**Мета дослідження:** обґрунтувати зміст, методи і засоби формування цифрової грамотності дошкільників.

**Завдання дослідження:**

1. Вивчити літературу, альтернативні джерела інформації з даної проблеми.
2. Обґрунтувати поняття «цифрова грамотність», виокремити його складові.
3. Визначити психолого-педагогічні умови формування цифрової грамотності дошкільників.
4. Розробити відповідні методичні рекомендації.

При вирішенні поставлених завдань були використані такі методи дослідження: вивчення і аналіз психолого-педагогічних, методичних джерел, узагальнення передового досвіду, педагогічне спостереження, узагальнення результатів.

**Апробація.** Основні результати дослідження обговорювалися на студентських конференціях, засіданнях кафедри теорії та методики дошкільної та початкової освіти Херсонського державного університету, висвітлені у публікації автора.

**Структура дослідження:** випускна робота складається зі вступу, двох розділів, висновків, додатків та списку використаних джерел.

## РОЗДІЛ 1

### Теоретичний аспект дослідження

#### Аналіз дефініцій дослідження

Хоча цифрова грамотність асоціюється з позитивною соціальною залученістю, визначення цього терміна виявилось складним, оскільки цифрове середовище постійно змінюється. У визначеннях часто робиться акцент на оволодінні навичками та інструментами. Організація Об'єднаних Націй з питань освіти і науки (2013) спирається на визначення Гільстера:

«Цифрова грамотність – здатність використовувати цифрові технології, засоби зв'язку чи мережі для пошуку, оцінки, використання та створення інформації. Це також стосується здатності розуміти та використовувати інформацію у різних форматах із широкого кола джерел, коли вона подається через комп'ютери, або на здатність людини ефективно виконувати завдання в цифровому середовищі» [22].

Цифрові технології, як і цифрова інформація, не менш важливі для цифрової грамотності. Цифрові пристрої, такі як обчислювальні та комунікаційні інструменти, та інструменти, такі як бази даних, забезпечують доступ, управління та створення цифрової інформації. Ці засоби взаємодії з цифровою інформацією розглядаються як мережеві пристрої, а не просто як обчислювальні пристрої. Цифрова інформація сама пропонує цифровий матеріал, на який слід діяти. Наші можливості, продемонстровані завдяки нашій взаємодії з цим цифровим середовищем, визначають наш рівень цифрової грамотності [21].

У межах Самміту G20 (Берлін, квітень 2017 р.) запропоновано рамку цифрової грамотності особистості (рис.1.1, табл.1.1)



Рис.1.1. – Компоненти цифрової грамотності

Таблиця 1.1.

## Структура цифрової грамотності

	Знання	Навички	Установки
Інформаційна грамотність	розуміння ролі і ступеня впливу інформації на життя людини	вміння шукати і знаходити інформацію на різних ресурсах	розуміння користі і шкоди інформації
Комп'ютерна грамотність	розуміння технічних складових комп'ютера і принципів їх взаємодії	легкість у використанні цифрових пристроїв незалежно від платформи / інтерфейсу	розуміння «призначення» комп'ютера і цілей його використання
Медіа-грамотність	розуміння різноманіття джерел інформації, форм і каналів її поширення	вміння шукати новини в різних джерелах, перевіряти їх повноту і достовірність	критичне ставлення до інформаційних повідомлень, новин
Комунікативна грамотність	розуміння відмінності цифрових комунікацій від живого спілкування	вміння використовувати сучасні засоби комунікації (соціальні мережі, месенджери)	усвідомлення наявності особливої етики і норм спілкування в циф-

			ровому середовищі
Відношення до технологічних інновацій	розуміння технологічних трендів	готовність працювати з новими і сучасними технологіями (додатками, гаджетами)	розуміння користі технологічних інновацій як для розвитку суспільства, так і себе особисто

Згідно з цільовою групою з цифрової грамотності, грамотною цифрою є людина, яка:

- володіє різноманітними навичками – технічними та когнітивними – необхідними для пошуку, розуміння, оцінки, створення та передачі цифрової інформації у найрізноманітніших форматах;
- вміє належним чином та ефективно використовувати різноманітні технології для отримання інформації, інтерпретації результатів та оцінки якості цієї інформації;
- розуміє взаємозв'язок між технологіями, навчанням протягом усього життя, особистим конфіденційністю та керуванням інформацією;
- використовує ці навички та відповідні технології для спілкування та співпраці з однолітками, колегами, родиною та зрідка широкою громадськістю;
- використовує ці навички для активної участі у громадянському суспільстві та сприяння створенню енергійної, обізнаної та зацікавленої громади.

Робоча група з цифрової грамотності ALA (2011) називає цифрову грамотність *цифровою компетенцією* та включає це у свій стандарт восьми ключових компетентностей для навчання впродовж життя: «Цифрову компетентність можна широко визначити як впевнене, критичне та творче використання ІКТ для досягнення цілей, пов'язаних з роботою, працевлаштуванням, навчанням, дозволами, включенням та / або участю в суспільстві» [21]. Цифрова компетентність – це наскрізна



ключова компетентність, яка дозволяє нам здобувати інші ключові компетенції (наприклад, мова, математика, навчання вчитися, культурне усвідомлення). Це пов'язано з багатьма навичками XXI століття, які повинні здобути всі громадяни, щоб забезпечити їх активну участь у суспільстві та економіці (пошук інформації, оцінка та управління; спілкування; створення вмісту; безпека в цифровому середовищі; і вирішення проблем) [21].

## Психолого-педагогічне обґрунтування цифрової грамотності дошкільників

Один із компонентів цифрової грамотності розвивається рано в дитинстві: здатність осмислювати двовимірні (2D) нерухомі та рухомі зображення та бачити їх подібність із тим, що вони зображують. Наприклад, після того, як 5-місячні діти звикають до вигляду іграшки, вони переносять своє звикання на зображення іграшки, показуючи, що вони впізнають її як ту саму іграшку. У період від 2 до 5 місяців немовлята використовують відеозображення своїх ніг, що не потрапляють в поле зору, щоб направити удари ногою на галасливу іграшку і реагувати на відео дорослого, як і на фактичного дорослого з посмішками та посиленням рухом. У 9 місяців немовлята виявляють емоції, подібні до відео різних істот (людина, цікава іграшка, моторозна маска), як і до справжніх речей. До 1 року емоційні відгуки дорослих на відео про іграшки впливають на готовність немовлят займатися справжніми іграшками.

Окрім осмислення зображальних зображень, немовлята також відрізняють зображення від реальності. Новонароджені бачать схожість і диференціюють зображення предметів від реальних предметів. До 4-6 місяців немовлята більше посміхаються реальній людині, ніж живому відео того самого, а 9-місячні дивляться довше на реальних людей, предмети та події, ніж на відео цих суб'єктів. Таким чином, сприйняття вмісту відео здається відносно автоматичним, однак немовлята розрізняють перцептивні сигнали, що відрізняють зображення від реальності.

Початковий виклик цифровій грамотності дітей ставлять суперечливі репліки, які роблять зображення одночасно схожими на тривимірний (3D) і відрізняються від них. Реалістичні відеозображення та зображення зберігають значну частину інформації у своїх реальних

референсах, включаючи колір, тіні, відносний розмір та (у випадку з відео) рух. У той же час немовлята можуть сприймати площинність зображень. Чутливість до сигналів глибини на основі бінокулярної диспропорції та парадоксу руху розвивається до 4 місяців: немовлята виявляють, що зображення тривимірного об'єкта на їхніх двох очах трохи різні, і змінюється, коли вони рухають головою.

Природна дослідницька поведінка дітей поступово допомагає їм визначити переваги 2D-зображень. Наприклад, маленькі діти часто намагаються схопити предмети, зображені на реалістичних зображеннях та відео. Коли дев'ятимісячні діти сиділи в межах досяжності відеоекрану, на якому з'явилася серія іграшок, кожна дитина проводила ручне дослідження, натираючи та погладжуючи зображені предмети та намагаючись зірвати їх з екрану.

Сучасне покоління дітей та підлітків оточене і занурене в цифрове середовище. Традиційні засоби масової інформації, такі як телебачення, радіо та періодичні видання були доповнені новими цифровими технологіями, що сприяють інтерактивній та соціальній взаємодії та дозволяють дітям та підліткам миттєво отримувати доступ до розваг, інформації та знань, соціальних контактів. Традиційні засоби масової інформації, як правило, створювалися зовні за допомогою усталеного виробничого джерела, такого як кіностудія, телевізійна мережа або співробітники редакції, і надавались особам або широкій аудиторії для пасивного перегляду або читання. На відміну від них, нові цифрові медіа, які включають соціальні та інтерактивні медіа, є формою засобів масової інформації, в якій користувачі можуть як споживати, так і активно створювати контент. Приклади включають програми, багатокористувацькі відеоігри, відео на YouTube або відео-блоги.

Цифрові медіа дозволяють обмінюватися інформацією у різних форматах медіа, включаючи текст, фотографії, відео та аудіо. Наприклад, сьгоднішні відеоігри часто представляють собою поєднання як

традиційних, так і соціальних медіа, оскільки користувачі можуть фактично «населити» вражаюче створені світи та взаємодіяти з іншими користувачами у віддалених місцях. Учасники відеоігор можуть навіть спільно працювати над створенням віртуальних світів. Таким чином, цифрові медіа можуть забезпечити цікавий досвід, коли медіа-досвід дітей та підлітків стає дуже персоніфікованим.

Еволюція засобів масової інформації від традиційних до нових форм цифрових засобів масової інформації за останнє десятиліття призвела до змін у способах використання засобів масової інформації. Наприклад, у 1970 році діти почали регулярно дивитись телевізор у віці 4 років, тоді як сьогодні діти починають взаємодіяти з цифровими носіями у віці 4 місяців.

Оскільки нові медіа-платформи та соціальні медіа були включені в перелік дитячих медіа, за останні 2 десятиліття години, проведені за переглядом телевізора, повільно скорочувались.

У маленьких дітей використання мобільних пристроїв, таких як смартфони та планшетні комп'ютери, різко зросло. Дослідження, які проводилися вченими Європи засвідчили деякі факти, а саме: наприклад, в 2011 році, 52% дітей від 0 до 8 років мали доступ до мобільного пристрою. До 2013 року цей доступ збільшився до 75%. Незважаючи на те, що ці національні опитування продовжували демонструвати цифровий розрив на основі економічного статусу, з меншим доступом до мобільних технологій та Інтернету в сім'ях з нижчими доходами, подальші дослідження в 2015 році поставили цю диспропорцію під сумнів, показавши, що майже всі (96,6%) діти віком від 0 до 4 років, набрані з педіатричної клініки з низьким рівнем доходу, користувались мобільними пристроями, а 75% мали власний пристрій. Це дослідження також показало, що більшість 2-річних дітей користуються мобільними пристроями щодня і що більшість 1-річних дітей (92,2%) вже користуються мобільними пристроями. Незважаючи на те, що цифровий розрив все ще існує з точки зору доступу

до якісного контенту та надійного Wi-Fi, зараз стає очевидним, що більшість маленьких дітей, яких бачив лікар педіатричної медицини, скористались мобільними технологіями або зазнали впливу мобільних технологій.

Точно те, що маленькі діти роблять за допомогою мобільних технологій, не вивчалось досить детально, оскільки використання мобільних пристроїв порівняно недавно і методологічно важко оцінити.

Згідно з повідомленнями батьків, більшість дітей передусім переглядали YouTube або Netflix, а менша частина – навчальні програми та програвали програми для раннього навчання (наприклад, алфавіт та програми для підрахунку). Велика меншість також грала в ігри або дивилася мультфільми.

Відома у світі IT-компанія «Лабораторія Касперського» у 2020 році провела власні дослідження серед дітей дошкільного і молодшого шкільного віку та їх батьків. Залучено було 506 осіб. Наведемо деякі результати:

- більше половини респондентів (56%) відзначили, що іноді використовують гаджети в поїзді, щоб зайняти дитину;
- 90% дорослих використовують гаджети для розвитку і навчання дитини. Так відповіли батьки дітей дошкільного віку (3-6 років);
- онлайн-активності дітей у віці 3-6 років контролюють 68% батьків, для підлітків 11-14 років цей показник дорівнює 40%;
- **36%** іноді дивляться стріми ігор на YouTube або Twitch;
- більше половини дітей (58%) іноді дивляться відеоблогерів, а 23% дивляться їх постійно [11].

Окреслене засвідчує необхідність впровадження цілеспрямованої програми з формування цифрової грамотності дітей дошкільного віку, як однієї з ключових компетентностей сучасної дитини.

## **Вплив цифрових і соціальних медіа на формування особистості дитини**

Дослідження свідчать про обмежені переваги засобів масової інформації для дітей до 2 років. До 2-річного віку у дітей все ще розвиваються когнітивні, мовні, сенсомоторні та соціально-емоційні навички, які для успішного дозрівання потребують практичного дослідження та соціальної взаємодії з батьками або вихователями.

Тому взаємодія з дорослими залишається вирішальною для дітей ясельного віку для ефективного навчання на цифрових носіях. Наприклад, у віці від 12 до 24 місяців малюки можуть починати вивчати нові слова з наявних у продажу відеороликів із вивченням слів, але лише за умови, що їх батьки дивляться разом із ними і перевчають слова, по суті використовуючи відео як навчальну леску для побудови мовної навички.

Пізніші дослідження показали, що за певних умов діти у віці від 15 до 24 місяців можуть вчитися на неодноразовому перегляді відео демонстрацій без допомоги дорослих.

Педагогічна теорія давно підкреслювала, що взаємодія покращує навчання. Це розуміння стало мотивацією для рекомендації спільного перегляду засобів масової інформації, а також доказів того, що взаємодія батьків збільшує взаємодію маленьких дітей із медіа та розуміння зміст. Інтерактивність нових засобів масової інформації за допомогою сенсорних екранів дозволяє програмам «знати», чи правильно реагує дитина, та адаптувати відповіді, підкріплення та наступні кроки до введення інформації дитини. Теоретично це може збільшити освітній потенціал, надаючи ризиків для побудови навичок на межі компетентності дитини.

Емпіричні докази щодо використання інтерактивних засобів масової інформації у немовлят та дітей раннього віку є скупими. У віці 24 місяців дитина може вивчати слова з відео-чату в прямому ефірі з чуйним

дорослим або з ретельно розроблених інтерактивних екранних інтерфейсів, що спонукають дитину натискати відповідні навчальні предмети. Починаючи з 15 місяців, малюки можуть вивчати нові слова із сенсорних екранів в лабораторних дослідженнях (із спеціально розробленими, а не комерційними програмами), але мають проблеми з передачею цих знань у тривимірний світ, особливо якщо вони регулярно використовують сенсорний екран платформи для перегляду розважальних засобів масової інформації.

Якісні телевізійні програми можуть наочно покращити когнітивні, мовні та соціальні результати для дітей віком від 3 до 5 років. Для сімей, яким важко змінити загальний обсяг використання засобів масової інформації у своїх будинках, перехід на високоякісний вміст може стати більш ефективною альтернативою. Нещодавні огляди сотень додатків для дітей дошкільного віку, позначених як освітні, продемонстрували, що більшість програм мають низький освітній потенціал, орієнтовані лише на початкові академічні навички (наприклад, азбуку, кольори), не засновані на встановлених навчальних планах і майже не включають вхідні дані від спеціалістів з розвитку або вихователів. Додатковим занепокоєнням є те, що офіційні особливості (тобто дзвіночки), призначені для залучення дитини до інтерактивного досвіду, насправді можуть зменшити розуміння дитини або відволіктися від соціальної взаємодії між вихователями та дітьми під час використання, як це було показано, електронних книг, що є важливим, оскільки активна участь батьків як у цифровій грі, так і в читанні книг покращує навчання дітей із досвіду.

Однією з причин того, що діти можуть бути менш соціально заангажованими під час цифрових ігор, є те, що ігровий дизайн передбачає підкріплення поведінки, призначене для досягнення максимальної тривалості заручин, що може пояснити, чому переривання цифрової гри дітей призводить до істерик, особливо коли ігри або відео налаштовані на автоматичний прогрес. Щоб вирішити ці занепокоєння, академічні та

галузеві керівники нещодавно рекомендували створювати цифрові продукти для дітей, які належним чином залучають, але не відволікають увагу; які розроблені для використання подвійною аудиторією (тобто як батьками, так і дитиною) для полегшення участі родини у використанні засобів масової інформації та моделювання більш ефективних соціальних та навчальних взаємодій; і які мають автоматичні «зупинки» як стандартний дизайн, щоб заохотити дітей та вихователів зупинити використання гри та звернутися до тривимірного світу.

Однак нещодавні опитування, що проводяться серед населення, свідчать про те, що спільне залучення засобів масової інформації (і його спрощення) не є настільки поширеним явищем, як індивідуальне використання.

Цифрова компетентність – здатність і готовність ефективно, критично і безпечно використовувати інформаційно-комунікативні ресурси для вирішення різних життєвих завдань. Грамотність – базові знання, вміння та навички, необхідні для подальшої освіти.

Таким чином, інформатизація освіти надає педагогам широкі можливості впровадження цифрових засобів для удосконалення методичних розробок, спрямованих на інтенсифікацію та реалізацію інноваційних ідей виховного, освітнього і корекційного процесів.



## РОЗДІЛ 2

### Психолого-педагогічні умови формування цифрової грамотності дошкільників

#### Роль закладів дошкільної освіти у формуванні цифрової грамотності дітей

Одне з найважливіших завдань дошкільного закладу освіти – адаптувати дітей до життєвих реалій, розвинути їх здібності, відповісти на питання, які їх цікавлять. Дошкільнята люблять гри, які імітують ситуації повсякденного життя, наприклад вони роблять покупки, прибирають, ходять в офіс, будують, а педагоги розвивають ці теми, пропонуючи нові варіанти ігор і проектів. Цифрові засоби комунікації міцно утвердилися в нашому житті. Природно, техніка, як і все, що пов'язано зі світом дорослих, викликає у малюків цікавість.

Тому сучасні педагоги, вибудовуючи стратегію навчання, не повинні ігнорувати цей природний дитячий інтерес. Ми вважаємо, що дошкільнятам потрібно надати можливість використання цифрових пристроїв. Як показує досвід, вони з легкістю можуть освоїти цей вид діяльності, підійшовши до нього творчо, – що зовсім не відповідає стереотипу про дитину, не відриваючи очей від екрана.

Грамотне застосування смартфонів і планшетів в дитячому саду приносить велику користь. Ці пристрої надають цілий ряд можливостей для поліпшення якості роботи і навчання, створення цікавих проектів і економії часу педагога при спостереженні і веденні документації. Цифрову техніку слід розглядати як інструмент, який допоможе в досягненні педагогічних цілей. Дошкільна організація повинна створити умови для придбання дітьми навичок цифрової грамотності, щоб при вступі до школи вони вміли раціонально користуватися пристроями.

Ефективна організація медіаосвіти в дитячому саду надає можливості для використання цифрових засобів комунікації в таких напрямках, як соціально-комунікативний, пізнавальний, мовленнєвий, художньо-естетичний і навіть фізичний розвиток (рис.2.1).

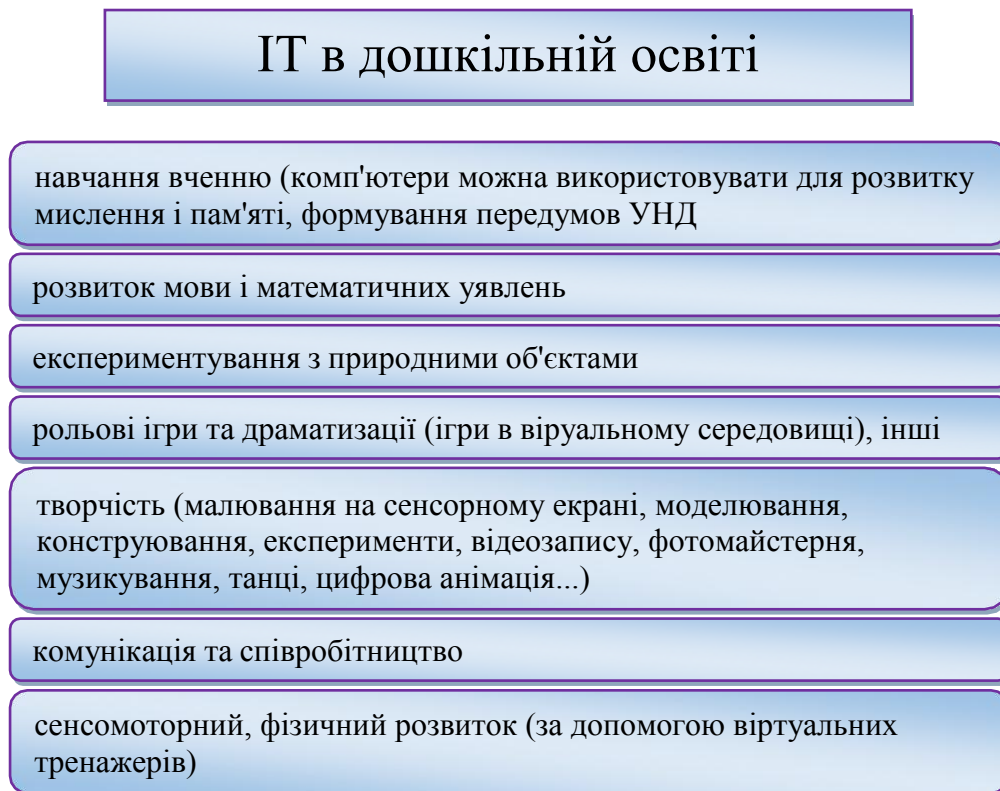


Рис.2.1. – Можливості використання інформаційних технологій у дошкільньому закладі освіти

Батьки та вихователі відіграють важливу роль у моделюванні оптимальної поведінки своїх дітей загалом, зокрема, коли мова йде про споживання та використання засобів інформації. Зростання цифрових та соціальних медіа, особливо за останні 5 років, різко збільшило рівень використання соціальних мереж дорослими, а також дітей та підлітків; зараз більше 70% дорослих користуються соціальними мережами, а 27% повідомляють, що відчувають «залежність» від своїх мобільних пристроїв. Діти дошкільного віку частіше піддаються впливу та переглядають невідповідні «фонові» засоби масової інформації (наприклад, телевізор), ніж старші діти. Інтенсивне використання мобільних пристроїв батьками пов'язано з меншою кількістю вербальних

та невербальних взаємодій між батьками та дітьми і може бути пов'язано з більшими конфліктами батьків та дітей.

Оскільки використання батьківських засобів масової інформації є сильним провісником дитячих звичок, посилення взаємодії батьків та дітей може бути важливою сферою змін поведінки. Оскільки взаємодія батьків та дитини під час сімейних процедур є важливою можливістю для емоційного зв'язку, було показано, що вона захищає здоров'я дитини і є основним рушієм розвитку мови, пізнання в ранньому дитинстві, соціальних навичок та регулювання емоцій.

Основним видом цифрової активності для дошкільнят є гра, вивчення якої дослідники приділяють пильну увагу. Гра – основна умова використання цифрових технологій в дошкільньому закладі. Поява комп'ютерної гри в житті дитини може справити позитивний вплив на інтелектуальний розвиток і підготувати його до життя в інформаційному столітті.

Позитивний вплив комп'ютерних ігор на розвиток дітей стає можливим, тому, що крім розважального напрямку, останнім часом все більше можна говорити про навчальні та розвиваючі ігри, які формують і розвивають у дітей вищі психічні функції – сприйняття, пам'ять, мислення, мовлення.

Виділимо цифрові пристрої, які використовуються для дошкільньої освіти: комп'ютери, ноутбуки, планшети, інтерактивні дошки.

Спеціально створені для навчання дошкільнят цифрові пристрої:

- інтерактивні скеледроми – навчальна ігрова система, яка об'єднує в собі інноваційні технології, фізичну активність і освітні завдання. Це стіна, обладнана виступами для лазіння і змінює свій дизайн в залежності від вибору гри.

- Інтерактивні пісочниці – комплекс, в якому за допомогою технологій доповненої реальності звичайний пісок перетворюється в земну поверхню з озерами і горами, вулканами і долинами.

- Інтерактивні дитячі мультстудія – це нова інтерактивна система для винаходу мультимедійних історій.
- Інтерактивна підлога – це горизонтальна інтерактивна система у вигляді підлоги, яка реагує на рухи тіла людини.
- Інтерактивні тумби – це підлоговий проектор на коліщатках, який проектує зображення та ігри прямо на підлогу.
- Інтерактивні столи для дошкільних установ з розвиваючими іграми, мультиками та додатками – це сучасне обладнання для дітей. З його допомогою педагог може проводити цікаві, пізнавальні заняття, показувати наочний матеріал. Більше не потрібно думати, як залучити й утримати увагу дошкільника.
- Інтерактивні комплекси. Вони включають в себе: інтерактивну панель, вбудований комп'ютер з встановленим програмним забезпеченням, набір методичних матеріалів, реквізит для проведення тематичних занять.

Для того, щоб впровадження інтерактивного устаткування дійсно збагачувало ігровий простір дошкільника, повинні бути встановлені і дотримані наступні умови застосування інтерактивних засобів.

Перша – вільне спілкування дорослого і дитини або дитини й інших дітей, коли «розумний» предмет підтримує інтерес учасників гри один до одного.

Друга – звернення до «дитячих» видів діяльності.

Третя умова – самостійність дитини.

Четверта умова – педагогічний супровід, організація діяльності дітей.

П'ята умова – підтримка дитячої творчості.

Всі умови реалізуються за допомогою цифрових освітніх ресурсів, які виступають у якості засобу формування цифрової грамотності дітей

(рис.2.3)

*«Здатність засвоювати нові факти обернено пропорційна віку»  
(Глен Доман)*



Рис.2.3. – Різновиди цифрового освітнього ресурса

Таким чином, цифрові освітні ресурси інтегрують в собі потужні освітні засоби, можуть забезпечити середовище формування ключових компетенцій, до яких відносяться в першу чергу інформаційна та комунікативна.

Інформатизація дошкільної освіти впередбачає широке впровадження в педагогічну практику нових методичних розробок, застосування педагогічних програмних засобів, різноманітних цифрових гаджетів, а також уміння вихователів раціонально й уміло їх використовувати в освітньому процесі.

## **Врахування впливу цифрових технологій на здоров'я дітей**

Сучасні діти та підлітки занурені як у традиційні, так і в нові форми цифрових медіа. Дослідження традиційних засобів масової інформації, таких як телебачення, виявили проблеми зі здоров'ям та негативні результати, які корелюють із тривалістю та змістом перегляду. За останнє десятиліття використання цифрових медіа, включаючи інтерактивні та соціальні медіа, зросло, і дані досліджень свідчать про те, що ці новіші медіа несуть як переваги, так і ризики для здоров'я дітей та підлітків. Доказові переваги, виявлені в результаті використання цифрових та соціальних медіа, включають раннє навчання, ознайомлення з новими ідеями та знаннями, розширені можливості для соціальних контактів та підтримки та нові можливості доступу до повідомлень та інформації про зміцнення здоров'я. Ризики таких засобів масової інформації включають негативні наслідки для здоров'я, для сну, уваги та навчання; більша частота ожиріння та депресії; вплив неточного, невідповідного або небезпечного вмісту та контактів; та порушує конфіденційність. У цьому технічному звіті розглядається література щодо цих можливостей та ризиків для дітей від народження до дорослого віку. Для зміцнення здоров'я та оздоровлення дітей та підлітків важливо підтримувати адекватну фізичну активність, здорове харчування, належну гігієну сну та соціальне середовище, що сприяє вихованню. План використання здорових сімейних засобів масової інформації (для зміцнення здоров'я та оздоровлення дітей та підлітків важливо підтримувати достатню фізичну активність, здорове харчування, гігієну сну та соціальне середовище. План використання здорових сімейних засобів масової інформації (для зміцнення здоров'я та оздоровлення дітей та підлітків важливо підтримувати адекватну фізичну активність, здорове харчування, належну гігієну сну та соціальне середовище, що сприяє вихованню. План здорового використання сімейних засобів масової інформації, який

індивідуально підходить для конкретної дитини, підлітка або сім'ї, може визначити відповідний баланс між часом екрану / часом в Інтернеті та іншими видами діяльності, встановити межі доступу до вмісту, керувати відображенням особистої інформації, заохочувати відповідне критичне мислення та цифрова грамотність, а також підтримка відкритого сімейного спілкування та впровадження послідовних правил щодо використання засобів масової інформації.

Дослідження на основі популяції продовжують демонструвати зв'язок між надмірним переглядом телевізора в ранньому дитинстві та когнітивними, соціальними або емоційними затримками. Можливі механізми цих результатів включають ефекти перегляду невідповідного контенту, орієнтованого на дорослих (а також деякого невідповідного контенту, призначеного для дітей), зменшення взаємодії батьків та дітей.

Більш ранній вік початку використання засобів масової інформації, більший кумулятивний час використання засобів масової інформації та не якісний вміст – все це важливі незалежні провісники погіршення нервової системи. Багатозадачність засобів масової інформації, яку колись вважали розвагою лише для підлітків, зараз спостерігається навіть у дітей молодше 4 років. Орієнтована реакція на нові подразники дуже сильна у маленьких дітей, тому їх увагу привертають захоплюючі та швидко мінливі функції цифрових медіа, такі як анімація, звуки та виділені функції, якими вони можуть торкатися та гортати. Однак ці особливості можуть зменшити розуміння маленьких дітей. Невідомо, чи швидкі зміни уваги до цифрових подразників та від них можуть мати довгострокові наслідки для тривалості уваги дітей або обробки інформації.

Оскільки чітко задокументовані сильні зв'язки між насильницьким ЗМІ та агресивною поведінкою дітей, батьки повинні стежити за змістом ЗМІ своїх дітей. Сьогодні все більше дітей володіють мобільними пристроями та користуються ними самостійно, що значно ускладнює моніторинг та регулювання. Потрібні додаткові дослідження щодо того, як

батьки можуть найкраще контролювати та спрямовувати використання засобів масової інформації своїх дітей.

Десятиліттями телевізор використовується як «електронна няня», проте останні дані свідчать про те, що надмірне використання засобів масової інформації частіше спостерігається у дітей раннього віку з «важким» темпераментом або проблемами саморегуляції. Малюків з соціально-емоційними затримками більш імовірно, дають мобільний пристрій, щоб заспокоїти їх, особливо, якщо їх батьки стикаються з проблемами виховання управління. Однак незрозуміло, чи мають більш «важкі» малюки з часом більше позитивних чи негативних результатів, коли вони піддаються більшій тривалості медіа, що, ймовірно, залежить від якості вмісту та інших контекстуальних факторів. Наприклад, Linebarger et al 73 виявили, що якість батьківства може змінювати асоціації між використанням засобів масової інформації та розвитком дитини: невідповідний вміст та непослідоване виховання мають сукупний негативний вплив на виконавчу функцію дошкільнят з низьким рівнем доходу, а тепле виховання та освітній вміст взаємодіють для отримання додаткових переваг [22].

Високий рівень використання засобів масової інформації пов'язаний із ожирінням та серцево-судинним ризиком протягом усього життя, але ці асоціації спостерігаються починаючи з раннього дитинства. Наприклад, використання важких засобів масової інформації у дошкільному віці пов'язане з невеликим, але значним збільшенням ІМТ, що створює основу для збільшення ваги пізніше в дитинстві. Зв'язок між використанням  $\geq 2$  годин засобів масової інформації на день та ожирінням зберігається навіть після пристосування до дитячих психосоціальних факторів ризику або поведінкових проблем. Дослідження серед дітей дошкільного віку часто використовують 2-годинну межу для визначення надмірного використання засобів масової інформації, проте нещодавнє дослідження,



проведене серед 2-річних дітей, показало, що ІМТ збільшувався з кожною годиною на тиждень споживання засобів масової інформації.

У дослідженні 1996 року, проведеному серед 5-10-річних дітей, шанс зайвої ваги був у 4,6 рази більшим для молоді, яка дивиться телевизор понад 5 годин на день, порівняно з тим, хто дивиться 0-2 години. Це дослідження значною мірою вплинуло на рекомендації Асоціації педіатрів протягом 2 годин або менше часу сидячого екрану щодня для дітей віком від 2 до 18 років. Однак недавнє дослідження в Нідерландах серед дітей віком від 4 до 13 років показало, що перегляд монітора понад 1,5 години на день є значним фактором ризику ожиріння. Однак у цьому дослідженні зв'язок між телевизором та ожирінням було виявлено лише у дітей віком від 4 до 9 років. Велике міжнародне дослідження, в якому взяли участь майже 300 000 дітей та підлітків, показало, що перегляд телевизора або час, проведений з цифровим гаджетом, від 1 до 3 годин на день призвів до збільшення ризику ожиріння на 10-27%.

Зростає кількість доказів, які свідчать про те, що використання цифрових засобів негативно впливає на сон. Наявність телевизора, комп'ютера чи мобільного пристрою в спальні в ранньому дитинстві були пов'язані з меншою кількістю хвилин сну за ніч.

Дослідження старших дітей та підлітків виявили, що учасники з вищими показниками в соціальних мережах або які сплять з мобільними пристроями у своїй кімнаті мають більший ризик порушення сну. Одне дослідження дорослих показало, що прийняття телефону в спальню призводило до більш тривалої затримки сну, погіршення якості сну, більшої кількості порушень сну та більшої денної дисфункції. Це дослідження ілюструє безліч механізмів, за допомогою яких засоби масової інформації використовуються перед сном або під час сну, можуть порушити сон і вплинути на денну функцію.

Погана якість сну у підлітків була пов'язана з більшим використанням мобільних телефонів та кількістю пристроїв у спальні, а у

підлітків погана якість сну була пов'язана з більшим використанням Інтернету та пізнішим часом вимкнення засобів масової інформації. Подібним чином, Lemola et al 99 повідомлялося про зв'язок між використанням електронних засобів масової інформації в ліжку перед сном, труднощами сну та симптомами депресії у підлітків.

Денне використання екрану також може вплинути на сон. Очевидним є організація профілактичних заходів, як у закладах дошкільної освіти, так і у родинному колі. Наведемо деякі рекомендації щодо профілактики різного виду залежностей серед дітей дошкільного віку.

1. Пропонуйте дитині альтернативу телевізору, комп'ютеру, телефону: пізнавальні подорожі, екскурсії, прогулянки, читання книг, малювання.
2. Більше спілкуйтеся з дитиною, обговорюйте з дитиною свої і її почуття. Давайте вихід почуттям дитини, нехай вона побігає, пострибає, покричить, поплаче, коли це потрібно.
3. Не гальмуйте і по можливості задовольняйте цікавість дитини.
4. Вчіть свою дитину спілкуватися, знайомитися, миритися, домовлятися з однолітками.
5. Підвищуйте самооцінку дитини.
6. Не робіть перегляд телевізора, гру на комп'ютері, планшеті або телефоні засобом заохочення.

## ВИСНОВКИ

Цифровізація суспільства й освіти націлена на формування у громадян цифрових компетенцій принципово нового типу, що дають можливість реалізовувати цифрові проекти, бути в майбутньому затребуваним на ринку праці і соціалізованим в суспільство в нових умовах, умовах цифрової економіки.

Цифрова грамотність дедалі більше визнається центральним елементом навичок, необхідних дитині для навчання, роботи та життя. Результати нашого дослідження дозволяють виділити основні аспекти цифрової грамотності дошкільників.

Цифрова грамотність виходить за межі технічного ноу-хау.

Це стосується знань, навичок та ставлення, які дозволяють дітям бути як безпечними, так і з розширеними можливостями у все більш цифровому світі. Це охоплює їх гру, участь, спілкування, пошук та навчання за допомогою цифрових технологій. Цифрова грамотність залежить від віку дітей, місцевої культури та контексту.

Діти повинні бути цифрово грамотними, навіть коли вони не в мережі. Сканування обличчя та профілювання на основі штучного інтелекту все більше впливають на життя дітей. Навчання дітей, соціальний захист та майбутні можливості роботи можуть залежати від того, наскільки добре вони розуміють цифровий світ навколо них.

Цифрова грамотність включена в перелік ключових навичок ЮНІСЕФ, яка спрямована на підготовку дітей та підлітків до школи, роботи та життя.

Визначення цифрової грамотності зазвичай орієнтоване на громадян різного віку, а не на дітей. ЮНІСЕФ вважає, що потрібно більше зосереджуватись на цифровій грамотності для дітей, які мають унікальні потреби. У цій галузі відбувається повільний перехід від парадигми

ризиків та безпеки до підходів, заснованих на правах, які сприяють вираженню, грі та розвитку.

Програми цифрової грамотності повинні керуватися контекстом.

Ефективне впровадження програм цифрової грамотності вимагає проведення попередньої діагностики сформованості цифрових компетентностей педагогів, наявності програмного забезпечення і цифрових пристроїв.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти. URL: [https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro\\_novu\\_redakt\\_siyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf](https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redakt_siyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf)
2. Барр Р.О. Обмеження пам'яті для навчання немовлят із книжок із картинками, телевізора та сенсорних екранів. Child Dev Perspect. 2013. С.205-210
3. Барр Р.О. Схеми перегляду телевізора у дітей віком від 6 до 18 місяців: роль якості взаємодії вихователя та немовляти. Дитинство. 2010. С.176-196
4. Берман Н.Д. К вопросу о цифровой грамотности. Электронный научный журнал «Современные исследования социальных проблем». №6-2, 2017.
5. Браун А. Використання засобів масової інформації дітьми молодше 2 років. Педіатрія, 2011, С.1040-1045. URL: <https://doi.org/10.1542/peds.2011-1753>
6. Гайсина С.В. Цифровая грамотность и цифровая образовательная среда школы, 2018.
7. Гурьев С.В. Целесообразность компьютеризации детских образовательных учреждений. URL: <http://www.rusedu.info/>
8. Давыдов С.Г., Логунова О.С. Проект «Индекс цифровой грамотности»: методические эксперименты. Социология: методология, методы, математическое моделирование. 2015. №41. С.120-141
9. Йонг Е.Н., Вішпер Т.Л., Хірасінг Р.А., Гейманс М.В., Сейдел Дж.К. Асоціація між переглядом телевізора, використанням комп'ютера та надмірною вагою, детермінантами та конкурентною діяльністю екранного часу у дітей 4-13 років. Int J Obes, 2013. С.47-53

- 10.Крістакіс Д.А., Гарнізон М.М., Херенколь Т.Н., тв ін. Модифікація медіа-вмісту для дітей дошкільного віку: рандомізоване контрольоване дослідження. Педіатрія. 2013; С.431-438
- 11.Лабораторія Касперського. kids.kaspersky.ru
- 12.Мендельсон А.Л., Брокмайер К.С., Драйер Б.П., Фіерман А.Х., Беркуле-Сільберман С.Б., Томопулос С.А. Чи усні взаємодії з немовлятами під час впливу електронних засобів масової інформації пом'якшують несприятливий вплив на їх розвиток мови як малюків? Дитяча дитина Dev. 2010. С.577-593
- 13.Навчання: чи є для цього додаток? Дослідження використання та навчання маленьких дітей за допомогою мобільних пристроїв та додатків. Нью-Йорк, Центр Джоан Ганц Куні в Сезам Семінар, 2010, URL: [http://www-tc.pbskids.org/read/files/cooney\\_learning\\_apps.pdf](http://www-tc.pbskids.org/read/files/cooney_learning_apps.pdf).
- 14.Лаурицела А.Р., Барр Р.О., Калверт С.Л. Взаємодія батьків та дитини під час традиційного читання книжок та комп'ютерних книжок для розуміння дітьми: наслідки дизайну електронних книжок. Int J Child-Computer Interact. 2014; С.17-25
- 15.Обрі К.Л., Даль С.О. Довіра та компетентність в галузі інформаційно-комунікаційних технологій практиків, батьків та дітей раннього віку на етапі Фонду «Ранні роки». Ранні роки: Міжнародний науковий журнал, 34 (1), 94-108. URL: <https://doi.org/10.1080/09575146.2013.792789>
- 16.Саган О.В. Формування наукової картини світу педагогів засобами нових інформаційних технологій. Педагогічні науки: зб. наук. праць / відп. ред. Барбіна Є.С. Херсон: Вид.-во ХДУ, 2010. Вип.55. С.34-36. URL: [http://ps.stateuniversity.ks.ua/file/issue\\_55/68.pdf](http://ps.stateuniversity.ks.ua/file/issue_55/68.pdf)
- 17.Солдатова Г.В., Рассказова Е.И., Лебешева М.И. Жестокий опыт. Дети в информационном обществе. 2012. №12. С.26-35.

- 18.Цифрова грамотність для дітей – 10 речей, які слід знати.  
<https://www.unicef.org/globalinsight/documents/digital-literacy-children-10-things-know>
- 19.Цифровая компетентность подростков и родителей. Результаты всероссийского исследования / Г.У.Солдатова, Т.А.Нестик, Е.И.Расказова, Е.Ю.Зотова. М.: Фонд Развития Интернет, 2013. 144 с. URL: <http://window.edu.ru/resource/637/79637/files/book536.pdf>.
- 20.Шарииков А.В. О четырехкомпонентной модели цифровой грамотности. Журнал исследований социальной политики. 2016. Т.14. №1. С.87-98.
- 21.Шулер С.В. Медиа и информационная грамотность в обществах знания / Сост. Е.И.Кузьмин, А.В.Паршакова. М.: МЦБС, 2013.
- 22.A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator. United Nations, Unesco Institute for statistics, 2018.
- 23.Sagan O.V., Los O.N., Kazannikova O.V., Raievska I.N. (2019) A System of Effective Tasks in Blended Learning on the Basis of Bloom's Taxonomy. In E.Smyrnova-Trybulska (Ed.) E-learning and STEM Education. E-learning Series. Vol. 11 (2019) Katowice-Cieszyn: Studio Noa for University of Silesia. pp. 171-187 ISSN: 2451-3644 (print edition) ISSN 2451-3652 (digital edition) ISBN: 978-83-66055-12-4
- 24.Sagan O.V., Yakovleva S.D., Anisimova E.E., Balokha A.A., Yeremenko H.Y. Digital didactics as a new model in the theory of education. Revista Inclusiones. Vol 7 / Número Especial, 2020. P.173-204
- 25.Sagan, Olena; Nahrybelniy, Yaroslav; Nahrybeina, Inna; Fediaieva, Valentyna; Liba, Natalia y Kabelnikova, Natalia. Digital educational environment as a system-forming element of digital didactics. Revista Inclusiones Vol: 7 num Especial (2020): 282-290.
- 26.Sagan O. The Formation of Digital Competence by Means of Open Educational Resources/ Sagan Olena, Kabelnikova Natalia, Liba Oksana, Liba Natalia // International Journal of Innovative Technology and

**КОДЕКС АКАДЕМІЧНОЇ ДОБРОЧЕСНОСТІ  
ЗДОБУВАЧА ВИЩОЇ ОСВІТИ ХЕРСОНЬСЬКОГО  
ДЕРЖАВНОГО УНІВЕРСИТЕТУ**

Я, Пищева Тетяна Михайлівна, учасник(ця) освітнього процесу Херсонського державного університету, **УСВІДОМЛЮЮ**, що академічна доброчесність – це фундаментальна етична цінність усієї академічної спільноти світу.

**ЗАЯВЛЯЮ**, що у своїй освітній і науковій діяльності **ЗОБОВ'ЯЗУЮСЯ**:

– дотримуватися:

- вимог законодавства України та внутрішніх нормативних документів університету, зокрема Статуту Університету;
- принципів та правил академічної доброчесності;
- нульової толерантності до академічного плагіату;
- моральних норм та правил етичної поведінки;
- толерантного ставлення до інших;
- дотримуватися високого рівня культури спілкування;

– надавати згоду на:

- безпосередню перевірку курсових, кваліфікаційних робіт тощо на ознаки наявності академічного плагіату за допомогою спеціалізованих програмних продуктів;
- оброблення, збереження й розміщення кваліфікаційних робіт у відкритому доступі в інституційному репозитарії;
- використання робіт для перевірки на ознаки наявності академічного плагіату в інших роботах виключно з метою виявлення можливих ознак академічного плагіату;

– самостійно виконувати навчальні завдання, завдання поточного й підсумкового контролю результатів навчання;

– надавати достовірну інформацію щодо результатів власної навчальної (наукової, творчої) діяльності, використаних методик досліджень та джерел інформації;

– не використовувати результати досліджень інших авторів без використання покликань на їхню роботу;

– своєю діяльністю сприяти збереженню та примноженню традицій університету,

формуванню його позитивного іміджу;

– не чинити правопорушень і не сприяти їхньому скоєнню іншими особами;

– підтримувати атмосферу довіри, взаємної відповідальності та співпраці в освітньому середовищі;

– поважати честь, гідність та особисту недоторканність особи, незважаючи на її стать, вік, матеріальний стан, соціальне становище, расову належність, релігійні й політичні переконання;

– не дискримінувати людей на підставі академічного статусу, а також за національною, расовою, статевою чи іншою належністю;

– відповідально ставитися до своїх обов'язків, вчасно та сумлінно виконувати необхідні навчальні та науково-дослідницькі завдання;

– запобігати виникненню у своїй діяльності конфлікту інтересів, зокрема не використовувати службових і родинних зв'язків з метою отримання нечесної переваги в навчальній, науковій і трудовій діяльності;

– не брати участі в будь-якій діяльності, пов'язаній із обманом, нечесністю, списуванням, фабрикацією;

– не підроблювати документи;

– не поширювати неправдиву та компрометуючу інформацію про інших здобувачів вищої освіти, викладачів і співробітників;

– не отримувати і не пропонувати винагород за несправедливе отримання будь-яких переваг або здійснення впливу на зміну отриманої академічної оцінки;

– не залякувати й не проявляти агресії та насильства проти інших, сексуальні домагання;

– не завдавати шкоди матеріальним цінностям, матеріально-технічній базі університету та особистій власності інших студентів та/або працівників;

– не використовувати без дозволу ректорату (деканату) символіки університету в заходах, не пов'язаних з діяльністю університету;



- не здійснювати і не заохочувати будь-яких спроб, спрямованих на те, щоб за допомогою нечесних і негідних методів досягати власних корисних цілей;
- не завдавати загрози власному здоров'ю або безпеці іншим студентам та/або працівникам.

**УСВІДОМЛЮЮ**, що відповідно до чинного законодавства у разі недотримання Кодексу академічної доброчесності буду нести академічну та/або інші види відповідальності й до мене можуть бути застосовані заходи дисциплінарного характеру за порушення принципів академічної доброчесності.

17.03.2021  
(дата)

  
\_\_\_\_\_  
(підпис)

Тетяна ПИЩЕВА  
(ім'я, прізвище)

