

DOI: <https://doi.org/10.32626/2309-9763.2026-40-47-57>
УДК 373.2:004:37.015.31

Каньоса Наталія Григорівна,

кандидат психологічних наук, доцент,

доцент кафедри теорії та методик дошкільної освіти,

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка,

Кам'янець-Подільський, Україна

ORCID ID: <https://orcid.org/my-orcid?orcid=0000-0002-3716-9112>

kanosa@kpnu.edu.ua

ГРА ДОШКІЛЬНИКА В УМОВАХ ЦИФРОВІЗАЦІЇ: МІЖ ТРАДИЦІЙНОЮ ПЕДАГОГІКОЮ ТА НОВИМИ ОСВІТНИМИ ТЕХНОЛОГІЯМИ

Анотація. У статті проаналізовано особливості гри дошкільника в умовах цифровізації освіти та обґрунтовано можливості поєднання традиційної педагогіки гри з новими освітніми технологіями. Актуальність теми зумовлена активним входженням цифрових засобів у життєвий простір дитини дошкільного віку та потребою зберегти розвивальний потенціал гри як провідної діяльності дошкільника. Метою дослідження є теоретичне обґрунтування сутності гри дошкільника в цифровізованому освітньому середовищі, визначення потенціалу цифрових технологій для розвитку дитини та окреслення педагогічних умов їх доцільного використання в ігровій діяльності. Методологічну основу дослідження становлять діяльнісний, дитиноцентричний, компетентнісний, системний та інтегративний підходи. У роботі використано методи аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення наукових джерел, а також контент-аналіз сучасних українських і зарубіжних досліджень із проблеми цифрової гри в дошкільному віці. Встановлено, що цифровізація не усуває гру як провідну діяльність дитини, а змінює її зміст, форми та засоби реалізації. Доведено, що цифрові освітні технології можуть позитивно впливати на пізнавальну активність, мотивацію, творчість, комунікацію та початкову цифрову грамотність дошкільників, якщо їх використовують педагогічно виважено. З'ясовано, що без належного педагогічного супроводу цифрові засоби можуть знижувати якість живої взаємодії, звужувати сюжетно-рольову гру та послаблювати розвивальний потенціал дитячої діяльності. Визначено, що ключовою умовою ефективного поєднання традиційної та цифрової гри є активна роль педагога як фасилітатора, який забезпечує баланс між інноваційністю, безпечністю та віковою доцільністю освітнього процесу. Практичне значення статті полягає в окресленні педагогічних орієнтирів для організації гри дошкільників у цифровізованому середовищі та в можливості використання результатів дослідження у професійній підготовці майбутніх вихователів і в методичній роботі закладів дошкільної освіти.

Ключові слова: гра дошкільника; цифровізація освіти; цифрова гра; традиційна педагогіка; освітні технології; заклад дошкільної освіти; педагогічна взаємодія.

1. ВСТУП / INTRODUCTION

Постановка проблеми. В сучасних умовах цифровізації суспільства помітно змінюється соціокультурний простір дитинства, а разом із ним – зміст, форми та засоби ігрової діяльності дітей дошкільного віку. Якщо раніше гра дошкільника розгорталася переважно в предметно-просторовому середовищі, у безпосередній взаємодії з однолітками, дорослими, іграшками та реальними життєвими ситуаціями, то сьогодні вона дедалі частіше включає цифрові пристрої, мультимедійні ресурси, інтерактивні застосунки, елементи доповненої реальності та інші інструменти цифрового освітнього середовища [1], [3], [6], [8].

У зв'язку з цим постає важлива наукова проблема: яким чином трансформується гра дошкільника в умовах цифровізації та як забезпечити педагогічно доцільне поєднання традиційної гри з новими освітніми технологіями.

Актуальність проблеми зумовлена тим, що гра в дошкільному віці залишається провідною діяльністю дитини. Саме в ній розвиваються уява, мовлення, емоційна сфера, комунікативні вміння, саморегуляція та первинний соціальний досвід. Водночас нові цифрові засоби не лише відкривають додаткові можливості для пізнання, творчості та інтерактивної взаємодії, а й породжують низку суперечностей. З одного боку, цифрові інструменти можуть збагачувати освітній процес, підвищувати мотивацію дитини, урізноманітнювати ігрові сюжети та сприяти формуванню ранньої цифрової компетентності [4], [5], [6], [9]. З іншого боку, науковці та міжнародні організації звертають увагу на ризики надмірного або педагогічно невиваженого використання цифрових технологій у ранньому віці, зокрема на можливе зниження якості живої взаємодії, витіснення сюжетно-рольової гри, пасивне споживання контенту та послаблення розвивального потенціалу дитячої активності [6], [8], [9].

Отже, проблема дослідження полягає не в простому протиставленні традиційної педагогіки та цифрових освітніх технологій, а в науковому обґрунтуванні меж, умов і способів їх продуктивної інтеграції в ігрову діяльність дошкільника. Для сучасної дошкільної освіти це пов'язано з важливими практичними завданнями: оновленням змісту освітнього процесу, підготовкою вихователя до роботи в цифровому середовищі, збереженням гуманістичної та дитиноцентричної сутності дошкільної освіти, а також розробленням таких моделей освітньої взаємодії, у яких технології підтримують гру, а не замінюють її [2], [4], [7], [8]. Саме тому дослідження гри дошкільника в умовах цифровізації є своєчасним і в теоретичному, і в прикладному вимірах.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. У вітчизняному науковому дискурсі проблема цифровізації дошкільної освіти останніми роками привертає дедалі більше уваги. С. Доценко та О. Холтобіна розглядають цифровізацію дошкільної освіти як складову загальної цифрової трансформації освітньої сфери та акцентують на необхідності оновлення освітнього середовища, підготовки педагогічних кадрів і впровадження цифрових інструментів у практику роботи з дітьми [1, с. 114-117].

Т. Танько аналізує цифрову трансформацію дошкільного освітнього середовища крізь призму технологій, змісту діяльності, інформаційних ресурсів і комунікативних моделей, підкреслюючи важливість цифрової грамотності педагога дошкільної освіти [3, с. 74-77]. У статті В. Чайки, І. Кузьми, О. Янкович та ін. доведено, що медіаосвітні технології можуть ефективно впроваджуватися у закладах дошкільної освіти, зокрема через спеціально розроблені моделі формування медіаграмотності дітей 5-6 років [4]. Л. Козак, О. Літченко, Л. Гаращенко, Т. Шинкар наголошують, що цифрові інструменти, зокрема освітні ігри та AR-засоби, здатні активізувати пізнавальну діяльність дошкільників і підвищувати якість освітнього процесу, однак потребують педагогічно продуманого використання [5].

Серед зарубіжних досліджень особливу цінність мають праці, присвячені феномену digital play у ранньому та дошкільному віці. У систематичному огляді С. Чу, Л. Паатш, Л. Кервін, С. Едвардс узагальнено сучасні підходи до розуміння цифрової гри; автори зазначають, що її характерними ознаками є інтерактивність, ситуативність, значущість для дитини, зв'язок із навчанням і розвитком, а також задоволення від взаємодії [6]. Athifah Utami та Lucrezia Crescenzi-Lanna, аналізуючи дослідницькі дизайни у сфері digital play та digital games-based learning для дітей віком від 0 до 6 років, показують, що сучасна наука переходить від поверхового оцінювання впливу екранів до вивчення контексту використання технологій, ролі дорослого супроводу, типу цифрового ресурсу та способів інтеграції гри в освітній процес [7]. У звіті OECD Empowering Young Children in the Digital Age наголошено, що цифровізація дошкільної освіти має оцінюватися через якість взаємодії, рівність доступу, добробут дитини, компетентність педагогів і збалансованість між можливостями та ризиками [8]. Подібну позицію репрезентує документ UNESCO Technology and learning for early childhood and primary education, у якому підкреслено, що використання цифрових засобів у роботі з дітьми молодшого віку має бути доказовим, контекстно чутливим і педагогічно вмотивованим [9], [10].

Аналіз наукових праць дає підстави стверджувати, що проблема вже отримала певне висвітлення, однак залишається низка невирішених аспектів. Більшість досліджень присвячено або загальним питанням цифровізації дошкільної освіти, або окремим цифровим інструментам, тоді як гра дошкільника як цілісний психолого-педагогічний феномен у цифровізованому середовищі все ще досліджена недостатньо [3], [5], [6], [7]. Потребують подальшого осмислення співвідношення традиційної сюжетно-рольової, предметної та комунікативної гри з цифровою та змішаною грою, а також роль педагога як фасилітатора й модератора цієї взаємодії [2], [5], [7], [8]. Недостатньо також праць, у яких було б системно обґрунтовано педагогічні умови, за яких цифрові технології не витісняють гру, а збагачують її та посилюють її розвивальний потенціал [4], [6], [8], [9], [10]. Саме цим невирішеним аспектам і присвячено статтю.

2. МЕТА ТА ЗАВДАННЯ / AIM AND TASKS

Мета статті полягає в теоретичному обґрунтуванні особливостей гри дошкільника в умовах цифровізації освіти та визначенні педагогічних умов, за яких нові освітні технології можуть органічно поєднуватися з традиційною грою, не витісняючи її, а розширюючи її пізнавальний, комунікативний, творчий і соціалізувальний потенціал.

Завдання дослідження:

- узагальнити результати українських та іноземних досліджень, присвячених цифровізації дошкільної освіти, використанню цифрових інструментів у роботі з дошкільниками, а також впливу digital play на розвиток дитини;
- виявити суперечності між традиційною педагогікою гри та новими освітніми технологіями у практиці дошкільної освіти;
- обґрунтувати концептуальну модель поєднання традиційної та цифрової гри в освітньому процесі закладу дошкільної освіти;
- окреслити педагогічні умови ефективного використання цифрових технологій у грі дошкільника.

3. МЕТОДОЛОГІЯ ДОСЛІДЖЕННЯ / RESEARCH METHODOLOGY

Методологія дослідження ґрунтується на поєднанні класичних положень дошкільної педагогіки про гру як провідну діяльність дитини дошкільного віку із сучасними підходами до осмислення цифровізації раннього дитинства та освітнього середовища. В основі дослідження лежить розуміння того, що цифрові технології не слід розглядати як самодостатній чинник розвитку, вони мають аналізуватися в контексті якості педагогічної взаємодії, змісту гри, ролі дорослого супроводу, вікової доцільності та збереження гуманістичної сутності дошкільної освіти.

У концептуальному плані дослідження спирається на діяльнісний, дитиноцентричний, компетентнісний, системний та інтегративний підходи. Діяльнісний підхід дає змогу розглядати гру як провідний механізм пізнання, соціалізації та розвитку дошкільника. Дитиноцентричний підхід визначає пріоритет інтересів, потреб, можливостей і вікових особливостей дитини в організації як традиційної, так і цифрової гри. Компетентнісний підхід дозволяє аналізувати гру як середовище формування комунікативної, пізнавальної, творчої, соціальної та початкової цифрової компетентностей. Системний підхід забезпечує розгляд гри дошкільника в єдності її змісту, форм, засобів, учасників і умов реалізації. Інтегративний підхід уможливорює осмислення поєднання традиційних педагогічних практик із новими цифровими освітніми технологіями без руйнування цілісності дошкільного дитинства.

Ключовими поняттями, покладеними в основу дослідження, є «гра дошкільника», «традиційна гра», «цифрова гра», «змішана (гібридна) гра», «цифровізація дошкільної освіти», «цифрові освітні технології», «цифрове освітнє середовище», «педагогічна фасилітація гри». Під грою дошкільника в дослідженні

розуміється вільна, мотивована, емоційно насичена діяльність, у якій дитина моделює дійсність, опановує соціальні ролі, розвиває уяву, мовлення та здатність до взаємодії. Традиційна гра охоплює сюжетно-рольову, предметну, будівельно-конструктивну, рухливу, дидактичну та комунікативну гру. Цифрова гра трактується як форма ігрової діяльності, у якій дитина взаємодіє з цифровими інструментами або цифрово опосередкованим змістом, а змішана гра – як інтеграція предметної, рольової, комунікативної та цифрової взаємодії в єдиному ігровому досвіді.

Методологічно дослідження має теоретико-аналітичний характер з орієнтацією на подальше емпіричне розширення. Базовими методами є аналіз, синтез, порівняння, узагальнення, контент-аналіз наукових джерел, а також інтерпретація міжнародних і національних аналітичних документів.

Для аналітичного опису й подальшого оцінювання гри дошкільника в умовах цифровізації запропоновано такі критерії: мотиваційно-залучальний, комунікативно-соціальний, пізнавально-творчий, регулятивно-поведінковий та педагогічно-організаційний. Відповідно до них визначено показники оцінювання: добровільність входження в гру, тривалість участі, емоційна виразність, якість мовленнєвих контактів, здатність підтримувати спільний сюжет, кооперація з іншими дітьми, різноманітність сюжетів, оригінальність рішень, кількість ініціативних дій, дотримання правил, послідовність дій, роль дорослого в підтримці гри, а також збалансованість між цифровими і нецифровими компонентами.

Принципами, на яких базується дослідження, є науковість, системність, дитиноцентризм, контекстна чутливість, педагогічна доцільність, безпека, інтерактивність і баланс між традиційною та цифровою активністю.

Наукова новизна запропонованої методології полягає в тому, що вона дозволяє вийти за межі бінарного протиставлення «традиційна гра – цифрові технології» й розглядати гру дошкільника як гібридний педагогічний простір, у якому цифрові інструменти можуть або збагачувати, або збіднювати розвиток залежно від якості педагогічного супроводу.

4. РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ / RESEARCH FINDINGS

Дослідження, представлене в статті, має теоретико-аналітичний характер і спрямоване на осмислення гри дошкільника в умовах цифровізації освіти крізь призму сучасних українських і зарубіжних наукових підходів. У процесі роботи було здійснено поетапний аналіз наукових джерел, присвячених цифровізації дошкільної освіти, феномену digital play, використанню цифрових інструментів у закладах дошкільної освіти, а також ролі педагога в організації гри в цифровізованому середовищі. Основу дослідження становили методи аналізу, синтезу, порівняння, узагальнення та контент-аналізу наукових праць, що дозволило не лише описати наявні підходи, а й виявити суперечності, спільні тенденції та наукові прогалини у вивченні порушеної проблеми [3], [4], [6], [7].

На першому етапі дослідження було уточнено теоретичні засади розуміння гри дошкільника як провідної діяльності дитини та проаналізовано, як змінюється ця діяльність під впливом цифровізації суспільства й освіти. Це дало змогу встановити, що цифровізація не скасовує гру як провідну діяльність дитини дошкільного віку, однак істотно трансформує її зміст, засоби та форми реалізації. Традиційна гра, побудована на безпосередній взаємодії з предметами, ролями, образами та партнерами по грі, сьогодні дедалі частіше поєднується з цифровими інструментами – інтерактивними застосунками, освітніми іграми, мультимедійними матеріалами, AR-елементами та цифровими сюжетами.

На другому етапі було здійснено порівняльний аналіз українських і зарубіжних досліджень, що дозволило виявити основні напрями осмислення цифрової гри в сучасній педагогічній науці. Опрацьовані джерела дають підстави стверджувати, що в сучасному освітньому середовищі формується гібридна модель гри, у якій цифрові та традиційні компоненти можуть взаємодоповнювати одне одного. Українські дослідники наголошують на розширенні можливостей освітньої взаємодії завдяки цифровим інструментам, а зарубіжні автори вказують, що digital play характеризується інтерактивністю, ситуативністю, залученістю дитини, зв'язком із навчанням і розвитком, а не лише фактом контакту з екраном [2], [3], [4], [6], [7]. Таким чином, проведені дослідження дали змогу відійти від спрощеного уявлення про цифрову гру як суто екранну активність і розглядати її як складний, багатовимірний педагогічний феномен.

На третьому етапі дослідження було узагальнено наукові підходи до визначення сутності гри дошкільника в умовах цифровізації. Одним із головних результатів стало уточнення розуміння гри дошкільника як багатовимірної діяльності, що поєднує символічне моделювання, рольову взаємодію, емоційне переживання, мовленнєву активність, пізнавальний інтерес і використання сучасних цифрових засобів. Таке розуміння дозволяє вийти за межі вузького трактування цифрової гри як пасивного екранного дозвілля й розглядати її як потенційно значущий простір розвитку дитини за умови методично грамотної організації.

Окремий напрям дослідження стосувався виявлення педагогічного потенціалу цифрових технологій у грі дошкільника. Аналіз джерел засвідчив, що використання цифрових технологій у грі може мати позитивний педагогічний ефект у кількох напрямках. По-перше, цифрові засоби підвищують мотивацію та емоційну залученість дітей до освітньої взаємодії. По-друге, вони здатні урізноманітнювати зміст гри, підтримувати дослідницьку активність, візуалізацію, творче моделювання ситуацій, а також сприяти формуванню початкової цифрової грамотності. По-третє, цифрові ресурси можуть виконувати допоміжну функцію у створенні нових сюжетів, образів, завдань і умов для співпраці дітей. Саме це дає підстави розглядати цифрові засоби не як зовнішній додаток до гри, а як ресурс її осучаснення за умови педагогічно виваженого використання.

Водночас у процесі дослідження було виявлено і низку ризиків, пов'язаних із цифровізацією гри. Проведений аналіз показав, що позитивний потенціал цифрових технологій не є автоматичним. За відсутності педагогічного контролю цифровізація

може призводити до зміщення акценту з активної, творчої, сюжетно-рольової гри на фрагментарну взаємодію з контентом, до зменшення частки живого мовлення, рухової активності та спільного ігрового конструювання. Це дозволило зробити висновок, що оцінювати цифрову гру слід не лише за фактом використання технології, а насамперед за характером взаємодії, змістом діяльності та мірою її розвивального впливу на дитину.

На завершальному етапі дослідження було узагальнено роль педагога у забезпеченні якості гри в цифровізованому освітньому середовищі. Отримані результати дають змогу стверджувати, що вирішальним чинником якості гри в умовах цифровізації є не сам цифровий інструмент, а роль педагога у проектуванні, супроводі та інтеграції цифрових компонентів у загальну логіку дитячої гри. Саме педагог забезпечує баланс між традиційними та цифровими елементами, добирає зміст, організовує взаємодію дітей, запобігає пасивному споживанню контенту та переводить цифровий досвід у площину спільної творчої діяльності.

У результаті проведеного теоретико-аналітичного дослідження було також обґрунтовано педагогічні умови, за яких поєднання традиційної педагогіки гри з новими освітніми технологіями є продуктивним. До таких умов належать: пріоритет гри як провідної діяльності дошкільника; використання цифрових засобів як допоміжного, а не домінуючого ресурсу; активна, а не пасивна взаємодія дитини з цифровим контентом; орієнтація на спільну діяльність, мовлення, творчість і дослідження; вікова відповідність цифрових ресурсів; педагогічний супровід; збалансованість між екранною та неекранною активністю. Саме ці умови стали підґрунтям для формулювання узагальненої моделі, відповідно до якої традиційна гра залишається ядром дошкільного дитинства, а цифрові освітні технології виступають засобом її збагачення, якщо вони допомагають розгорнути сюжет, розширити пізнавальний досвід, підтримати комунікацію та створити нові умови для творчості й дослідження. Таким чином, проведене дослідження дозволило обґрунтувати висновок, що цифровізація не повинна замінювати гру, а має бути педагогічно інтегрована в неї.

5. ВИСНОВКИ ТА ПЕРСПЕКТИВИ ПОДАЛЬШИХ ДОСЛІДЖЕНЬ / CONCLUSIONS AND PROSPECTS FOR FURTHER RESEARCH

Проведене дослідження дає підстави для таких висновків. По-перше, гра дошкільника в умовах цифровізації зазнає суттєвої трансформації, але не втрачає статусу провідної діяльності. Її сучасні форми стають більш мультимодальними, інтерактивними та змішаними, поєднуючи традиційні й цифрові ресурси. По-друге, цифрові освітні технології мають значний потенціал для збагачення гри дошкільника, однак лише за умови їх педагогічно виваженого використання. По-третє, центральною умовою ефективності цифрової гри є педагогічне посередництво. Саме від професійної позиції вихователя, його цифрової компетентності та вміння інтегрувати технології у змістовну взаємодію залежить, чи стануть цифрові засоби чинником розвитку, чи, навпаки, звуть гру до технічної дії. По-четверте, науково й практично перспективною є не модель протиставлення традиційної та цифрової гри, а модель їх

збалансованого поєднання, у якій пріоритет зберігається за живою взаємодією, дитячою ініціативою, творчістю, рухом, мовленням і символічним моделюванням.

Перспективи подальших досліджень убачаються в емпіричному вивченні порівняльної ефективності традиційної, цифрової та змішаної гри в реальних умовах закладів дошкільної освіти; у дослідженні впливу різних форматів цифрової гри на мовленнєвий розвиток, соціально-комунікативну взаємодію, саморегуляцію та творчість дітей; у розробленні критеріїв оцінювання якості цифрової гри в дошкільному середовищі; а також у створенні й апробації методичних моделей підготовки вихователів до педагогічно виваженого використання цифрових технологій. Окремого вивчення потребує український контекст цифровізації дошкільної освіти з урахуванням сучасних соціальних викликів, нерівності доступу до ресурсів і потреби в безпечному, розвивальному та дитиноцентрованому цифровому середовищі.

6. СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ТРАНСЛІТЕРАЦІЯ / REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. Доценко, С. and Холтобіна, О. 2022. Цифровізація дошкільної освіти. *Інноваційні педагогічні технології в цифровій школі*. Харків, Україна, 114-117. Доступно: <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/e6b3bedc-bca0-4da2-ae76-8a4feb9667dc?utm_source=chatgpt.com>.
2. Каньоса, Н.Г., Комарніцька, Л.М. 2023. Психологічні аспекти організації ігрової діяльності дітей дошкільного віку. *Габітус*. Одеса: Видавничий дім «Гельветика». 48, 71-75. Доступно: <<http://habitus.od.ua/journals/2023/48-2023/12.pdf>>.
3. Танько, Т.П. 2023. Цифровізація дошкільної освіти: реалії та перспективи. *Цифрова трансформація освіти і науки*. Харків, Україна, 74-77. Доступно: <<https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/10983>>.
4. Chaika, V.M., Kuzma, I.I., Yankovych, O.I., Binytska, K.M., Pysarchuk, O.T. and Ivanova, T.V. 2024. Implementing media educational technology in Ukrainian preschool institutions. *Educational Technology Quarterly*, 2024(1), 1-19. Available at: <<https://acnsci.org/journal/index.php/etq/article/view/57>>.
5. Kozak, L., Litichenko, O., Harashchenko, L. and Shynkar, T. 2025. The Use of Digital Tools in the Educational Process of Preschool Educational Institutions, *Educological Discourse*, 50(3), 40-48. Available at: <<https://www.od.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/1280>>.
6. Chu, C., Paatsch, L., Kervin, L. and Edwards, S. 2024. Digital play in the early years: A systematic review, *International Journal of Child-Computer Interaction*, 40, article 100652. Available at: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212868924000205>>.
7. Utami, A. and Crescenzi-Lanna, L. 2025. Research design and implementation of digital play and digital games-based learning in early development (0 to 6 years). *A systematic review*, *Education*. 3-13. Available at: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03004279.2025.2537102>>.

8. OECD, 2023. Empowering Young Children in the Digital Age. Paris: OECD Publishing. Available at: <https://www.oecd.org/en/publications/empowering-young-children-in-the-digital-age_50967622-en.html>.

9. Outhwaite, L., Ang, L., Herbert, E., Sumner, E. & Van Herwegen, J. 2023. Technology and Learning for Early Childhood and Primary Education. Paris: UNESCO. Available at: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386108>>.

10. UNESCO. 2023. Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education: A Tool on Whose Terms? Paris: UNESCO. Available at: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>>.

PRESCHOOLERS' PLAY IN THE CONTEXT OF DIGITALIZATION: BETWEEN TRADITIONAL PEDAGOGY AND NEW EDUCATIONAL TECHNOLOGIES

Nataliia Kanosa,

Ph.D. of Psychology, Associate Professor,

Associate Professor of the Department of Theory and Methodology of Preschool Education, Kamianets-Podilskyi Ivan Ohienko National University,

Kamianets-Podilskyi, Ukraine,

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3716-9112>

kanosa@kpnu.edu.ua

Abstract. The article analyzes the specific features of preschoolers' play in the context of the digitalization of education and substantiates the possibilities of combining traditional play pedagogy with new educational technologies. The relevance of the topic is determined by the active integration of digital tools into the life space of preschool children and by the need to preserve the developmental potential of play as the leading activity in preschool childhood. The aim of the study is to provide a theoretical substantiation of the essence of preschoolers' play in a digitalized educational environment, to identify the potential of digital technologies for child development, and to outline the pedagogical conditions for their appropriate use in play activities. The methodological framework of the study is based on activity-based, child-centered, competence-based, systemic, and integrative approaches. The study employs methods of analysis, synthesis, comparison, and generalization of scholarly sources, as well as a content analysis of contemporary Ukrainian and international research on digital play in preschool age. It has been established that digitalization does not eliminate play as a child's leading activity but changes its content, forms, and means of implementation. It is proved that digital educational technologies can positively influence preschoolers' cognitive activity, motivation, creativity, communication, and initial digital literacy if they are used in a pedagogically balanced way. At the same time, it has been found that without proper pedagogical support, digital tools may reduce the quality of live interaction, narrow the scope of role play, and weaken the developmental potential of children's activity. It has been determined that the key condition for the effective combination of traditional and digital play is

the active role of the teacher as a facilitator who ensures a balance between innovation, safety, and age-appropriate educational practice. The practical significance of the article lies in outlining pedagogical guidelines for organizing preschoolers' play in a digitalized environment and in the possibility of using the research results in the professional training of future preschool teachers and in the methodological work of preschool education institutions.

Keywords: preschoolers' play; digitalization of education; digital play; traditional pedagogy; educational technologies; preschool education institution; pedagogical interaction.

REFERENCES (TRANSLATED AND TRANSLITERATED)

1. Dotsenko, S. & Kholobina, O., 2022. Tsyfrovizatsiia doshkilnoi osvity. [Digitalization of Preschool Education] Innovatsiini pedahohichni tekhnolohii v tsyfrovii shkoli. Kharkiv, Ukraina, 114-117. Dostupno: <https://dspace.hnpu.edu.ua/items/e6b3bedc-bca0-4da2-ae76-8a4feb9667dc?utm_source=chatgpt.com>.
2. Kanosa, N.H., & Komarnitska, L.M., 2023. Psykholohichni aspekty orhanizatsii ihrovoi diialnosti ditei doshkilnoho viku. [Psychological Aspects of Organizing Play Activities for Preschool Children] Habitus. Odesa: Vydavnychiy dim «Helvetyka». 48. 71-75. Dostupno: <<http://habitus.od.ua/journals/2023/48-2023/12.pdf>>.
3. Tanko, T.P., 2023. Tsyfrovizatsiia doshkilnoi osvity: realii ta perspektyvy. Tsyfrova transformatsiia osvity i nauky. [Digitalization of Preschool Education: Realities and Prospects] Kharkiv, Ukraina, 74-77. Dostupno: <<https://dspace.hnpu.edu.ua/handle/123456789/10983>>.
4. Chaika, V.M., Kuzma, I.I., Yankovych, O.I., Binytska, K.M., Pysarchuk, O.T. & Ivanova, T.V. 2024. Implementing media educational technology in Ukrainian preschool institutions. *Educational Technology Quarterly*, 2024(1), 1-19. Available at: <<https://acnsci.org/journal/index.php/etq/article/view/57>>.
5. Kozak, L., Litichenko, O., Harashchenko, L., & Shynkar, T. 2025. The Use of Digital Tools in the Educational Process of Preschool Educational Institutions. *Educological Discourse*, 50(3), 40-48. Available at: <<https://www.od.kubg.edu.ua/index.php/journal/article/view/1280>>.
6. Chu, C., Paatsch, L., Kervin, L., & Edwards, S. 2024. Digital play in the early years: A systematic review. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 40, article 100652. Available at: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212868924000205>>.
7. Utami, A., & Crescenzi-Lanna, L. 2025. Research design and implementation of digital play and digital games-based learning in early development (0 to 6 years). *A systematic review, Education*, 3-13. Available at: <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03004279.2025.2537102>>.
8. OECD, 2023. *Empowering Young Children in the Digital Age*. Paris: OECD Publishing. Available at: <https://www.oecd.org/en/publications/empowering-young-children-in-the-digital-age_50967622-en.html>.

9. Outhwaite, L., Ang, L., Herbert, E., Sumner, E., & Van Herwegen, J. 2023. *Technology and Learning for Early Childhood and Primary Education*. Paris: UNESCO. Available at: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386108>>.

10. UNESCO, 2023. *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education: A Tool on Whose Terms?* Paris: UNESCO. Available at: <<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385723>>.

Дата першого подання статті до публікації: 25.03.2026

Дата прийняття статті до публікації після рецензування: 14.04.2026

Дата публікації: 29.05.2026

DOI: <https://doi.org/10.32626/2309-9763.2026-40-57-67>

УДК 373.3.016:028

Мелекесцева Наталія Василівна,

кандидат філологічних наук, доцент,

завідувач кафедри теорії та методик початкової освіти,

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка,

Кам'янець-Подільський, Україна

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-0330-2920>

melekesceva@kpnu.edu.ua

Гудима Наталія Василівна,

кандидат філологічних наук, доцент,

доцент кафедри теорії та методик початкової освіти,

Кам'янець-Подільський національний університет імені Івана Огієнка,

Кам'янець-Подільський, Україна

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6192-3779>

hudyma.nataliia@kpnu.edu.ua

ФОРМУВАННЯ НАСКРІЗНОГО ВМІННЯ ЧИТАННЯ З РОЗУМІННЯМ У ПОЧАТКОВІЙ ШКОЛІ В УМОВАХ СУЧАСНИХ ОСВІТНІХ ВИКЛИКІВ

Анотація. У статті здійснено аналіз проблеми формування читання з розумінням як одного з наскрізних умінь здобувачів початкової освіти в умовах сучасних освітніх викликів. Обґрунтовано значення читання з розумінням як основи функціональної грамотності, критичного мислення та успішного опанування змісту всіх освітніх галузей. Проаналізовано нормативні документи, наукові праці та результати національних і міжнародних моніторингових якості освіти, що засвідчують наявність освітніх втрат у сфері читацької грамотності учнів. Розкрито сутність поняття «читання з розумінням», схарактеризовано труднощі, які виникають у молодших школярів під час роботи з текстом: осмислення змісту, встановлення причинно-наслідкових зв'язків, інтерпретація та критичне оцінювання інформації. Визначено чинники, що впливають на розвиток читацької грамотності дітей молодшого шкільного віку. Схарактеризовано ефективні стратегії формування вміння читання з розумінням,