

РОЗДІЛ 7. ДОШКІЛЬНА ПЕДАГОГІКА

ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ У ФОРМУВАННІ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ

USE OF DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE FORMATION OF PLAY COMPETENCE OF OLDER PRESCHOOL CHILDREN

Сучасна освіта перебуває на етапі активної цифрової трансформації, що зумовлює необхідність переосмислення підходів до розвитку ключових компетентностей дітей дошкільного віку. Особливої уваги набуває формування ігрової компетентності старших дошкільників як базової складової їхнього соціально-емоційного, пізнавального та комунікативного розвитку. У статті розглянуто можливості цифрових технологій як інноваційного засобу організації ігрової діяльності, спрямованої на розвиток творчості, уяви, самостійності та здатності до співпраці.

З'ясовано, що використання цифрових ресурсів (інтерактивних ігор, освітніх платформ, мультимедійних додатків) сприяє розширенню ігрового простору, забезпечує індивідуалізацію навчання та стимулює пізнавальну активність дітей. Педагогічна взаємодія з використанням цифрових інструментів створює умови для інтеграції традиційних та інноваційних форм гри, де цифрові технології виступають не заміною класичним видам діяльності, а засобом їх оновлення та збагачення.

У процесі дослідження окреслено методичні підходи до впровадження цифрових технологій у практику дошкільної освіти, зокрема дотримання принципів педагогічної доцільності (використання лише тих ресурсів, що відповідають освітнім цілям); вікової відповідності (контент має бути адаптований до пізнавальних можливостей дошкільників); інтерактивності і безпечності середовища; інтегративності (поєднання цифрової гри з іншими видами діяльності – мистецькою, руховою, пізнавальною).

Наголошено на ролі вихователя як фасилітатора, який спрямовує ігрову діяльність дітей у цифровому середовищі, формуючи навички комунікації, співробітництва та критичного мислення.

Результати аналізу підтверджують, що раціональне використання цифрових технологій у грі сприяє формуванню цілісної ігрової компетентності, розвитку креативності, емоційної врівноваженості та готовності дитини до шкільного навчання.

Ключові слова: навчально-ігрова діяльність, цифрові технології, компетентність, ігрова компетентність, старші дошкільники.

Modern education is undergoing an active stage of digital transformation, which necessitates a rethinking of approaches to developing key competencies in preschool children. Particular attention is given to the formation of play competence in older preschoolers as a fundamental component of their social-emotional, cognitive, and communicative development.

This article explores the potential of digital technologies as an innovative tool for organizing play activities aimed at developing creativity, imagination, independence, and cooperation skills. It has been found that the use of digital resources (interactive games, educational platforms, multimedia applications) contributes to the expansion of the play space, ensures individualized learning, and stimulates children's cognitive activity.

Pedagogical interaction using digital tools creates conditions for integrating traditional and innovative forms of play, where digital technologies serve not as a replacement for classical activities but as a means of renewing and enriching them.

The study outlines methodological approaches to implementing digital technologies in preschool education practice, in particular: adherence to the principles of pedagogical appropriateness (using only resources that correspond to educational goals); age relevance (content adapted to the cognitive abilities of preschoolers); interactivity and safety of the environment; and integrativity (combining digital play with other activities – artistic, motor, and cognitive).

The role of the educator as a facilitator is emphasized – one who guides children's play in the digital environment, fostering communication, collaboration, and critical thinking skills.

The results of the analysis confirm that the rational use of digital technologies in play promotes the formation of holistic play competence, the development of creativity, emotional stability, and the child's readiness for school learning.

Key words: educational and play activity, digital technologies, competence, play competence, older preschoolers.

УДК 37.03:004.4
DOI <https://doi.org/10.32782/ip/88.47>
Стаття поширюється на умовах ліцензії CC BY 4.0

Тесленко С.О.,
orcid.org/0000-0003-3780-6641
канд. пед. наук,
доцент кафедри дошкільної освіти
Національного університету
кораблебудування імені адмірала
Макарова

Постановка проблеми у загальному вигляді.

Сучасна система дошкільної освіти переживає активну цифрову трансформацію, що зумовлює необхідність переосмислення традиційних підходів до розвитку особистості дитини. Одним із важливих напрямів цієї трансформації є використання цифрових технологій у процесі формування ігрової компетентності старших дошкільників. Гра, як провідна діяльність у цьому віці, виступає не лише

засобом розваги, а й основним механізмом соціалізації, пізнання навколишнього світу та розвитку комунікативних навичок.

Водночас впровадження цифрових технологій у навчально-ігрову діяльність потребує обґрунтованого педагогічного підходу. Постає проблема узгодження між традиційними формами гри та сучасними цифровими засобами, що можуть як підсилювати, так і спотворювати навчально-виховний

ефект. Недостатня методична підготовка педагогів, брак якісного цифрового контенту та відсутність системних досліджень ефективності таких технологій створюють труднощі у формуванні ігрової компетентності дітей старшого дошкільного віку.

Таким чином, актуальність проблеми полягає у необхідності визначення педагогічних умов, методів і засобів ефективного використання цифрових технологій для розвитку ігрової компетентності старших дошкільників, що відповідають вимогам сучасної освіти та віковим особливостям дітей.

Аналіз останніх досліджень і публікацій.

Цифровізацію дошкільної освіти досліджують такі науковці, як Т. Пономаренко, М. Левчук – аналізують теоретичні засади формування цифрової компетентності дітей дошкільного віку в освітньо-інформаційному середовищі; Т. Журавко – досліджує використання цифрових технологій як засобу розвитку логіко-математичної компетентності дітей дошкільного віку; Д. Вербівський, Н. Басюк, М. Бенедисюк – розглядають поняття цифрової компетентності дітей дошкільного віку та її структуру; Т. Годецька – аналізує проблематику цифрової компетентності в українській педагогічній науці; О. Бондаренко, І. Рябченко, Г. Коваленко – досліджують питання цифровізації освітнього процесу у закладах дошкільної освіти, роль педагога у використанні інформаційно-комунікаційних технологій.

Проблема розвитку ігрової діяльності дитини та оволодіння нею була порушена у працях Л. Виготського, Д. Ельконіна, О. Запорожець, К. Карасьової, Г. Кравцова, О. Кравцової, Т. Піроженко, О. Смирнової та ін.

Отже, проблему використання цифрових технологій у формуванні компетентностей дошкільників активно досліджують як українські, так і зарубіжні науковці. Проте безпосередньо ігрова компетентність у контексті цифровізації залишається недостатньо розкритою, що й визначає наукову новизну нашої статті.

Виділення не вирішених раніше частин загальної проблеми. Попри значну кількість наукових праць, присвячених використанню інформаційно-комунікаційних технологій у дошкільній освіті, питання формування ігрової компетентності засобами цифрових технологій досі не отримало достатнього теоретичного та практичного опрацювання.

Невирішеними залишаються такі аспекти: відсутність цілісної методики інтеграції цифрових ігор у структуру освітнього процесу дошкільного закладу з урахуванням вікових і психофізіологічних особливостей дітей старшого дошкільного віку; недостатня розробленість критеріїв і показників сформованості ігрової компетентності у цифровому середовищі; брак емпіричних досліджень, що підтверджують ефективність використання конкретних цифрових інструментів (додатків, платформ, інтерактивних ігор) у розвитку творчої,

комунікативної та соціальної складових гри; наявність суперечностей між потенційними можливостями цифрових технологій для розвитку дитини та небезпекою їхнього надмірного або неконтрольованого використання; недостатня підготовка педагогічних кадрів до використання цифрових засобів як дидактичного ресурсу для формування ігрової компетентності.

Отже, потребує подальшого наукового осмислення проблема педагогічного проектування цифрового ігрового середовища, яке б поєднувало освітню, виховну та розвивальну функції гри, сприяло формуванню ключових компетентностей дошкільників і забезпечувало гармонійний розвиток особистості дитини.

Метою наукової статті є теоретичне обґрунтування та практичне визначення педагогічних умов ефективного використання цифрових технологій у процесі формування ігрової компетентності старших дошкільників, а також виявлення можливостей інтеграції цифрових засобів у навчально-ігрову діяльність з урахуванням вікових та психолого-педагогічних особливостей дітей.

Виклад основного матеріалу. У сучасному суспільстві цифровізація охоплює всі сфери життя, зокрема й дошкільну освіту. Формування компетентностей у дітей старшого дошкільного віку (приблизно 4–6 років) вже не обмежується лише традиційними ігровими, фізичними та соціальними формами діяльності, а все більше включає цифрові технології: інтерактивні пристрої, мультимедіа, комп'ютерні ігри. Ця трансформація відкриває нові можливості для розвитку ігрової компетентності, яка є важливою складовою в розвитку дошкільника.

Термін «цифровізація» (від англ. «digital») – цифровий) має багато значень. Науковці розглядають цифровізацію як: трансформацію, що представляє широкий спектр інтерактивних та мультимедійних ресурсів, які дозволяють вибудовувати онлайн-діалог між усіма учасниками освітнього процесу; як перехід на цифровий спосіб комунікації, збереження та передачі інформації за допомогою цифрових пристроїв; як зміна парадигми того, як ми мислимо, як ми діємо, як ми спілкуємося із зовнішнім середовищем та один з одним [4, с. 117].

У цілому, цифровізація має на меті підвищення якості дошкільної освіти за допомогою інформаційно-комунікаційних технологій, виховання інтелектуальної, різнобічно розвиненої, креативної особистості та підготовку дошкільника до цифрових реалій нашого сьогодення.

Цифрова трансформація осучаснює освітній процес, робить його більш мобільним, персоналізованим, пристосованим до навколишніх умов існування, що дозволяє забезпечувати неперервність освіти. У педагогів з'являється можливість використовувати цифрове моделювання та

конструювання, індивідуалізацію освіти, елементи гейміфікації, а інформаційно-цифрові технології слугують засобами перетворення предметно-розвивального середовища [6, с. 78].

Важливо, що дошкільний вік – це не лише час для розвитку моторики, соціальності, емоцій, але й період, коли дитина починає контактувати з цифровим середовищем як з елементом її побуту або навчання. Зокрема, дослідження показують, що цифрові технології (ІКТ, мультимедіа, інтерактивні дошки) допомагають «візуалізувати складні абстрактні поняття», підвищують мотивацію, організовують індивідуальну та групову роботу. [1, с. 11].

Поняття «ігрова компетентність» розглядається як здатність дитини ефективно використовувати гру (включаючи рольову, сюжетно-ігрову, творчо-ігрову) для пізнавальної, соціальної, емоційної діяльності, зокрема в умовах навчання.

Саме наявність ігрової компетентності в освітньо-виховному процесі є важливою умовою адекватної підготовки дитини до нового виду діяльності – навчання. Ігрову компетентність дошкільника можна визначити як здатність організовувати і реалізовувати ігрову діяльність на високому рівні, що ґрунтується на досвідченості дитини в ігровій діяльності, відповідних віку ігрових умінь та підкріплюється ігровими мотивами. Розглядаючи ігрову діяльність, як провідну діяльність дошкільника, К. Карасьова вважала її особливим етапом розвитку особистості який характеризує перехід дитини на новий, вищий рівень психічного розвитку. З огляду на це, вона є оптимальним засобом всебічного розвитку дитини, що допомагає розширити і поглибити уявлення про навколишній світ, формувати базові якості особистості [8].

Ігрова компетентність старшого дошкільника розуміється як інтегральна якість, що включає: здатність входити в ігрову ситуацію (сюжет-рольову, творчо-ігрову); володіння правилами й умовами гри; вибір ігрових засобів і засвоєння ігрових ролей; співпрацю з іншими дітьми в грі, комунікацію; рефлексію власної ігрової діяльності: оцінювання, модифікацію, вибір варіантів. Оскільки гра є провідною діяльністю дошкільників, її компетентне освоєння забезпечує успішну адаптацію до навчання в школі [7, с. 123].

В свою чергу злиття ігрової діяльності з цифровими технологіями відкриває нові можливості: цифрові ігри або мультимедійні ігрові ресурси можуть пропонувати інтерактивність, зворотний зв'язок, адаптивність, а це підвищення мотивації, уваги, самостійності; цифрові ігри можуть стимулювати планування дій, вибір стратегії, прийняття рішень, що укладається в поняття ігрової компетентності; при правильному використанні вони сприяють розвитку не лише когнітивних навичок, але і соціальних, комунікативних, емоційних (наприклад, через спільну гру чи онлайн-змагання). Зокрема, систематичний огляд фізично-цифрових ігрових

технологій показав, що вони мають позитивний вплив на поведінку, співпрацю, прийняття рішення, самоконтроль у дітей старшого дошкільного віку.

Отже, застосування цифрових технологій у грі старших дошкільників має сенс, але вимагає методичного підходу, врахування вікових особливостей, забезпечення балансу між реальним і цифровим середовищем, контролю дорослого.

Наведемо приклади використання цифрових технологій у формуванні ігрової компетентності старших дошкільників.

Інтерактивні освітні ігри на сенсорних дошках або планшетах. Діти виконують завдання в ігровій формі: добирають предмети за кольором, формою, величиною, класифікують об'єкти, розв'язують логічні задачі. Такі ігри, як, наприклад, «Логічні пазли», «Весела математика», «Подорож з буквами» допомагають формувати навички самостійного прийняття рішень, увагу, пам'ять та мовленнєву активність.

Використання технології доповненої реальності (AR). Завдяки AR-додаткам (Quiver, AR Alphabet, Animal 4D+) діти можуть «оживляти» зображення, спостерігати за тваринами, транспортом чи героями казок у тривимірному просторі. Це сприяє розвитку пізнавального інтересу, уяви та емоційного залучення, а також інтегрує гру з навчальним змістом.

Інтерактивні квести та рольові ігри у віртуальному просторі. Наприклад, гра «Мандрівка до планети Доброти», де діти виконують завдання, допомагають казковим персонажам, дізнаються нові факти. Такі цифрові квести поєднують елементи гри, пошуку, дослідження й співпраці, що формує соціально-комунікативні навички.

Освітні мультфільми та інтерактивні казки. Перегляд та обговорення коротких мультфільмів («Фіксики», «Лунтик», «Маленьке королівство Бена і Голлі») з подальшим відтворенням сюжетів у рольовій грі. Це стимулює розвиток мовлення, уяви, емоційної виразності, умінь відтворювати сюжет і взаємодіяти з однолітками.

Цифрове моделювання і конструювання. Використання програм типу LEGO Education, ScratchJr або Toca Builders дозволяє дітям створювати власні віртуальні світи, будівлі, персонажів. Таке моделювання розвиває логічне мислення, планування дій, креативність і навички вирішення проблем.

Музично-ритмічні ігри з використанням цифрових ресурсів. Діти беруть участь у танцювальних чи звукових іграх (Just Dance Kids, Piano Kids), що поєднують рух, слух і координацію. Це сприяє розвитку музичності, моторики, почуття ритму та емоційного самовираження.

Використання онлайн-платформ для колективної гри. Наприклад, LearningApps, Kahoot! Kids або ABCya дають змогу вихователю створювати командні завдання, вікторини, інтерактивні ігри.

Це формує в дітей навички співпраці, змагання, вміння дотримуватися правил та спільної мети.

На нашу думку, цифрові технології будуть виступати ефективним засобом формування ігрової компетентності старших дошкільників, якщо дотримуватися наступних вимог:

- планувати ігрові ситуації, у яких цифровий компонент є допоміжним, а не домінуючим;
- підбирати інтерактивні засоби, адаптовані до віку дітей (таблети, інтерактивні дошки, сенсорні вікна), але з акцентом на сюжетно-рольову гру;
- організовувати спільну гру дітей: один з планшетою, інші – з аналогічним матеріалом, щоб забезпечити комунікацію;
- враховувати баланс: чергувати час традиційної гри, рухливої гри і цифрової гри;
- оцінювати не лише технологічний результат (чи натиснув «правильно»), але і соціальну взаємодію, самостійність, ініціативу, правила гри.

Висновки. Сучасна дошкільна освіта має враховувати діджиталізацію, включати цифрові технології в гру дітей старшого дошкільного віку як складову формування ігрової компетентності. За умови методично обґрунтованого підходу, інтеграції цифрової гри в сюжетно-рольову діяльність, підтримки педагогів та балансування між традиційною та цифровою грою – це дозволяє підвищити якість підготовки дітей до школи, сприяти їхній пізнавальній, соціальній, творчій самореалізації. Водночас необхідно пам'ятати про обмеження: ресурсні, педагогічні, вікові особливості, ризики надмірного екранного часу.

БІБЛІОГРАФІЧНИЙ СПИСОК:

1. Вербівський Д., Басюк Н., Бенедисюк М. Цифрова компетентність дітей дошкільного віку як категорія педагогічної науки. *Освіта. Інноватика. Практика*. 2023. № 11(1). С. 11–15.
2. Журавко Т. Цифрові технології як засіб розвитку логіко-математичної компетентності дітей дошкільного віку. *Молодь і ринок*. № 4 (236). 2025. С. 176–179.
3. Карасьова К., Піроженко Т. Самодіяльні ігри дитини. Київ : Шкільний Світ, 2011. 128с.
4. Колеснікова І. Цифровізація освітнього процесу в закладі післядипломної педагогічної освіти. *Науковий часопис Нац. пед. ун-т імені М. П. Драгоманова. Серія 5. Педагогічні науки: реалії та перспективи*. 2020. Вип. 78. С. 117–120.
5. Кононко О. Виховуємо соціально компетентного дошкільника: навч. – метод. посіб. до базової прогр. розв. дитини дошк. віку «Я у Світі». Київ : Світич, 2009. 208 с.
6. Теоретичні та методичні засади забезпечення якості освіти дітей раннього та дошкільного віку в умовах воєнного стану : монографія / Л. Артемова та ін.; за заг.ред. Д. Рейпольської. Івано-Франківськ: НАІР, 2024. 172 с.
7. Токарева Л. Ігрова компетентність як складова готовності старшого дошкільника до навчання у школі. *Матеріали V Міжнародної науково-практичної конференції «Інноваційні технології в дошкільній освіті – 2022»* (м. Переяслав, 14–15 квітня, 2022 р.). 2022. С. 123-127.
8. Токарева Л. Особливості формування ігрової компетентності дитини старшого дошкільника до навчання в школі. *Електронний збірник наукових праць ЗОІППО*. № 3(45). 2021.

Дата першого надходження рукопису до видання: 30.10.2025
 Дата прийнятого до друку рукопису після рецензування: 28.11.2025
 Дата публікації: 19.12.2025