

ВПЛИВ ЦИФРОВИХ ІГОР НА КОГНІТИВНИЙ РОЗВИТОК СУЧАСНИХ ДОШКІЛЬНИКІВ: ПСИХОЛОГІЧНИЙ АНАЛІЗ

Остапенко В. В.

старший викладач кафедри дошкільної освіти

Комунальний заклад «Запорізький обласний інститут післядипломної педагогічної освіти»

Запорізької обласної ради

вул. Незалежної України, 57А, Запоріжжя, Україна

orcid.org/0009-0002-5693-6951

kvaleriya.72@gmail.com

Ключові слова: *когнітивний розвиток, дошкільний вік, цифрові ігри, пізнавальні процеси, увага, пам'ять, мислення, психологічний вплив, розвивальне середовище, цифровізація освіти.*

У статті розглянуто проблему впливу цифрових ігор на когнітивний розвиток дітей дошкільного віку. Проаналізовано сучасні науково-теоретичні підходи до використання цифрових ігор у дошкільній освіті та їх вплив на базові когнітивні процеси (увагу, пам'ять, мислення, просторове орієнтування). Актуальність дослідження зумовлена стрімким поширенням цифрових технологій у житті дітей, що викликає необхідність надання оцінки їх впливу на пізнавальні процеси та соціалізацію. Метою дослідження є з'ясування особливостей впливу цифрових ігор на когнітивний розвиток дошкільників і розроблення практичних рекомендацій щодо їх оптимального використання. Для досягнення мети проведено емпіричне дослідження серед педагогів закладів дошкільної освіти міста Запоріжжя методом анкетування. Оброблення даних здійснювалося за допомогою кількісного (описова статистика, порівняльний аналіз) та якісного аналізу (контент-аналіз відповідей). Установлено, що 91,3% педагогів використовують цифрові ігри для розвивальних цілей не рідше ніж 1–2 рази на тиждень. Виявлено двовекторність впливу цифрових ігор: позитивний вплив на розвиток пам'яті, мислення, уяви та пізнавальних здібностей за умови дотримання педагогічних умов і негативні прояви, зокрема зниження фізичної активності, проблеми з концентрацією, зменшення обсягу живого спілкування та ризик формування залежної поведінки. Визначено умови ефективного використання цифрових ігор: педагогічний супровід, часовий регламент, відповідність контенту віковим особливостям дітей, чергування цифрових ігор із традиційними видами активності. Запропоновано рекомендації для педагогів і батьків, які включають контроль за часом і якістю ігор, інтеграцію ігрових сюжетів у реальні активності, стимулювання мовленнєвої активності дітей через обговорення ігрових ситуацій. Доведено, що спільна ігрова діяльність із батьками чи однолітками сприяє розвитку соціальних і мовленнєвих навичок. Перспективи подальших досліджень полягають у розробленні методичних рекомендацій щодо впровадження цифрових ігор у дошкільну освіту, створенні критеріїв оцінювання якості цифрового контенту та дослідженні довготривалого впливу цифрових ігор на когнітивний розвиток дітей.

THE IMPACT OF DIGITAL GAMES ON THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF MODERN PRESCHOOLERS: A PSYCHOLOGICAL ANALYSIS

Ostapenko V. V.

*Senior Lecturer at the Department of Preschool Education
Municipal Institution “Zaporizhzhia Regional Institute of Postgraduate
Pedagogical Education” of Zaporizhzhia Regional Council
Nezalezhnoyi Ukrayiny str., 57A, Zaporizhzhia, Ukraine
orcid.org/0009-0002-5693-6951
kvaleriya.72@gmail.com*

Key words: *Cognitive development, preschool age, digital games, cognitive processes, attention, memory, thinking, psychological impact, developmental environment, digitalization of education.*

The article examines the issue of the impact of digital games on the cognitive development of preschool children. It analyzes modern scientific and theoretical approaches to the use of digital games in preschool education and their influence on basic cognitive processes such as attention, memory, thinking, and spatial orientation. The relevance of the study is driven by the rapid proliferation of digital technologies in children's lives, necessitating an assessment of their impact on cognitive processes and socialization. The aim of the research is to identify the specific effects of digital games on the cognitive development of preschoolers and to develop practical recommendations for their optimal use. To achieve this goal, an empirical study was conducted among educators of preschool institutions in the city of Zaporizhzhia using a survey method. Data processing was conducted using quantitative methods (descriptive statistics, comparative analysis) and qualitative analysis (content analysis of responses). It was found that 91.3% of educators use digital games for developmental purposes at least 1–2 times a week. A dual impact of digital games was identified: a positive influence on the development of memory, thinking, imagination, and cognitive abilities under proper pedagogical conditions, and negative effects, such as reduced physical activity, concentration issues, decreased live communication, and the risk of developing addictive behaviors. Conditions for the effective use of digital games were identified: pedagogical guidance, time regulation, alignment of content with children's age characteristics, and alternating digital games with traditional activities. Recommendations for educators and parents were proposed, including monitoring the duration and quality of games, integrating game scenarios into real-life activities, and encouraging children's verbal activity through discussions about game situations. It was demonstrated that shared gaming activities with parents or peers promote the development of social and communication skills. The prospects for further research include the development of methodological guidelines for integrating digital games into preschool education, the creation of criteria for evaluating the quality of digital content, and the study of the long-term effects of digital games on children's cognitive development.

Постановка проблеми. Розвиток системи освіти в Україні нерозривно пов'язаний із соціальним благополуччям суспільства. Введення воєнного стану суттєво вплинуло на всі сфери суспільного життя, зокрема й на освітню галузь. Війна негативно позначилася на організації освітнього процесу, що зумовило необхідність гнучкої трансформації діяльності освітньої сфери. Ключовим завданням, яке постало перед закладами в цих умовах, стало гарантування безпечних умов

освіти та праці всім учасникам освітнього процесу як основи його ефективної реалізації та сталого розвитку суспільства загалом. Війна значно вплинула на функціонування закладів дошкільної освіти України взагалі, й Запорізького регіону зокрема. Багато родин із дітьми були вимушені покинути домівки, що спричинило серйозні виклики для закладів освіти й родин, серед яких подолання освітніх втрат і забезпечення безперервності освітнього процесу закладів дошкільної

освіти (ЗДО) завдяки очній, дистанційній та змішаній формам.

В умовах, що склалися, заклади дошкільної освіти активно трансформували традиційні форми роботи з дітьми, суттєво розширивши використання цифрових технологій та онлайн-платформ для забезпечення безперервності освітнього процесу. Вихователі та педагоги докладають значних зусиль для впровадження інноваційних методів навчання, зокрема через активне застосування розвивальних цифрових ігор та інтерактивних освітніх ресурсів. Такий підхід не лише дозволяє підтримувати освітній процес в умовах вимушеної дистанційної та змішаної форми освіти, але й створює нові можливості для всебічного розвитку дошкільнят, забезпечуючи їх залучення до пізнавальної діяльності навіть у складних обставинах.

У цьому контексті особливої актуальності набуває питання впливу цифрових технологій на розвиток дошкільників, зокрема їхньої когнітивної сфери. Сучасний інформаційний простір пропонує широкі можливості для розвитку дитини, передусім за допомогою цифрових ігор та інтерактивних додатків.

У період дошкільного дитинства особливо важливо створювати умови для формування когнітивних процесів (уваги, пам'яті, мислення, сприймання), і цифрові ігри можуть відігравати тут як позитивну, так і негативну роль. З одного боку, інтерактивні ігри сприяють стимулюванню пізнавальної активності, формуванню логічного мислення та розвитку візуально-просторових навичок. З іншого боку, надмірне або неконтрольоване залучення дітей до цифрових ігор може впливати на зниження безпосередньої мотивації до предметної діяльності, послаблювати розвиток соціально-емоційної сфери, а також збільшувати ризик когнітивних перевантажень.

Спираючись на ґрунтовні концепції попередників, сучасні українські науковці розглядають гру як особливий вид креативної діяльності людини, під час якої в уявній формі відтворюються способи дій з предметами, міжособистісні стосунки, соціальні норми та культурні надбання людства, що відображають історично досягнутий рівень розвитку суспільства. При цьому в науковому дискурсі саме поняття «гра» визначається як родове відносно термінологічного словосполучення «ігрова діяльність» [7].

У дошкільному віці гра є провідною діяльністю, в процесі якої відбуваються важливі зміни в психіці дошкільника, що готують його перехід до нового, вищого щабля розвитку; створюються умови для соціалізації дитини, становлення й саморозвитку її особистості; у цей період у контексті гри виникають та диференціюються нові види діяльності, зокрема трудова, естетична, навчальна тощо [3, с. 139].

У Базовому компоненті дошкільної освіти (2021) в освітньому напрямі «Гра дитини» визначено ключову роль гри в житті дитини дошкільного віку, а також наголошується на формуванні інформаційно-комунікаційної компетентності дитини, що передбачає вміння орієнтуватися в цифровому середовищі та використовувати такі навички для повноцінного розвитку [11, с. 14]. Освітній напрям «Дитина в сенсорно-пізнавальному просторі. Комп'ютерна грамота» відкриває можливість інтеграції цифрових інструментів у процес сенсорно-пізнавального розвитку дошкільника, проте це вимагає науково обґрунтованого підходу до використання цільових ігор та вправ [11, с. 26].

Вітчизняні та зарубіжні дослідження підтверджують, що правильно дібрані цифрові ігри можуть стимулювати когнітивні процеси, сприяти розширенню словникового запасу і розвинути креативне мислення (О. Байєр, Н. Гавриш, Т. Піроженко, О. Рогозянський, О. Хартман). У «Путівнику по забезпеченню безперервності освітнього процесу в змішаному форматі зі старшими дошкільниками» автори не лише наголошують на важливості помірною та цілеспрямованого використання інтерактивних ігор, підкреслюючи необхідність педагогічного супроводу, а й акцентують увагу на нових викликах у житті суспільства, що зумовлюють потребу підвищеної уваги до безпеки дітей, посилення ролі й участі батьків у навчально-виховному процесі та використання методів, які сприяють емоційному добробуту й психологічному комфорту всіх учасників освітнього процесу. Саме від цього значною мірою залежить загальний психічний стан людини, її здатність справлятися зі стресом і продуктивно реалізовувати власний потенціал [16, с. 14].

Українська науковиця Г.В. Чайка дослідила позитивні впливи цифрових ігор на користувачів. Вона встановила, що ці ігри впливають на когнітивний розвиток людини: на пам'ять, увагу, мислення та інтелектуальні функції загалом. Дослідниця виявила, що люди, які грають у цифрові ігри, проявляють більше наполегливості в розв'язанні складних завдань і більш відкриті до освоєння нового досвіду [19].

Водночас у методичних рекомендаціях «Створення якісного освітнього контенту для дітей дошкільного віку: цифрові онлайн-інструменти» особлива увага приділяється збалансованому підходу до використання цифрових технологій у роботі з дошкільниками. Наголошується на важливості уникнення надмірного захоплення цифровими інструментами, оскільки це може призвести до зменшення фізичної активності дітей та обмеження безпосереднього спілкування з однолітками, що є критично важливим для їх соціально-емоційного розвитку [9, с. 80].

Актуальним напрямом психолого-педагогічних досліджень (С. Гончаренко, А. Ваврик, С. Верещак) залишається вивчення оптимальних способів інтеграції цифрових ігор у процес соціалізації дошкільників, зважаючи на те, що віртуальна взаємодія не може повноцінно замінити живе спілкування з однолітками [2].

Потреба оптимізації ігрової взаємодії підтверджується вимогами Професійного стандарту «Вихователь закладу дошкільної освіти» [12] і Професійного стандарту «Керівник (директор) закладу дошкільної освіти» [13], що передбачають цифрову компетентність педагогів і керівників, а також уміння створювати безпечні умови для використання цифрових ресурсів [12, с. 16; 13, с. 19].

Згідно із Санітарним регламентом для дошкільних навчальних закладів (затверджено наказом МОЗ України від 24.03.2016 р. № 234 зі змінами, зареєстрованими в Мін'юсті України 18.09.2022 р. за № 932/38268), важливо дотримуватися чітких норм використання електронних пристроїв у дошкільних закладах, аби запобігти перенапруженню зору і знизити ризик погіршення здоров'я [14].

У листі МОН України № 1/3845-22 від 02.04.2022 р. «Про рекомендації для працівників закладів дошкільної освіти на період дії воєнного стану в Україні» в розділі «Рекомендації для педагогів ЗДО» також окреслено вимоги стосовно часу знаходження дитини біля монітору та надано поради з приводу створення освітніх відео з урахуванням особливостей дітей дошкільного віку під час організації освітнього процесу в дистанційному форматі. Йдеться й про граничний час занять із дітьми молодшого та середнього (не більше 10 хвилин), старшого дошкільного віку (15 хвилин) і виключно за згоди батьків [15, с. 8].

Однак, попри наявність багатьох наукових праць і нормативних документів, не до кінця вивченими залишаються питання:

- відбору таких видів цифрових ігор і вправ, що ефективно підтримують когнітивний розвиток, не завдаючи шкоди здоров'ю та соціальній активності дітей;
- розроблення методики залучення цифрових ігор у сенсорно-пізнавальну діяльність, передбачену дошкільною освітньою програмою;
- визначення оптимального балансу між цифровою та традиційною ігровою активністю;
- створення системи професійної підтримки педагогів у впровадженні цифрових інструментів у роботу з дошкільниками з урахуванням емоційного добробуту та психологічного комфорту.

З огляду на це запропоновану статтю присвячено психологічному аналізу впливу цифрових ігор на когнітивний розвиток сучасних дошкільників та обґрунтуванню науково-практичних підходів до безпечного й ефективного використання таких ігор в освітньому процесі.

Мета статті – з'ясувати особливості впливу цифрових ігор на когнітивний розвиток дітей дошкільного віку та розробити практичні рекомендації щодо їх оптимального використання.

Завдання дослідження:

- 1) проаналізувати науково-теоретичні підходи до проблеми впливу цифрових ігор на пізнавальну сферу дитини;
- 2) виявити найбільш поширені види та форми застосування цифрових ігор у дошкільній освіті;
- 3) установити позитивні та негативні аспекти впливу цифрових ігор на базові когнітивні процеси (увагу, пам'ять, мислення, просторове орієнтування);
- 4) запропонувати практичні рекомендації для батьків і педагогів щодо збалансованого використання цифрових ігор.

Результати дослідження. Для вивчення впливу цифрових ігор на когнітивний розвиток дітей дошкільного віку було проведено комплексне емпіричне дослідження, в якому взяли участь 102 педагогічних працівників закладів дошкільної освіти міста Запоріжжя. Збір даних здійснювався методом анкетування з використанням спеціально розробленого опитувальника, складеного відповідно до цілей і завдань дослідження.

Опитувальник складався з декількох блоків:

- демографічний блок: стаж роботи, кваліфікаційна категорія, режим роботи ЗДО;
- характеристика використання цифрових ігор: частота, типи ігор, цілі застосування;
- оцінка впливу ігор на конкретні когнітивні процеси (увага, мислення, пам'ять);
- оцінка негативних проявів та ризиків (зниження фізичної активності, проблеми з концентрацією тощо);
- відкриті запитання щодо рекомендацій і думок стосовно оптимального використання цифрових ігор.

Оброблення даних здійснювалося методом кількісного (описова статистика, порівняльний аналіз за групами педагогів із різним стажем) та якісного аналізу (контент-аналіз відповідей на відкриті запитання).

У процесі дослідження було встановлено:

1. Використання цифрових ігор в освітньому процесі: переважна більшість педагогів (96%) інтегрують цифрові ігри в освітній процес. Регулярне використання переважає над епізодичним, що свідчить про системний підхід. Також серед респондентів спостерігається надзвичайно малий відсоток повної відмови від використання цифрових ігор (4%) (рис. 1).

2. Типологія найпоширеніших цифрових ігор: ігри на розвиток пам'яті (89,2%); ігри на розвиток мовлення (65,7%); навчальні ігри з математики (64,7%); логічні головоломки (65,7%); конструктори (43,1%) (рис. 2).

3. Оцінка впливу на когнітивні процеси (за 5-бальною шкалою): найбільш позитивні зміни

Чи використовуєте Ви цифрові ігри в освітньому процесі?

102 відповіді

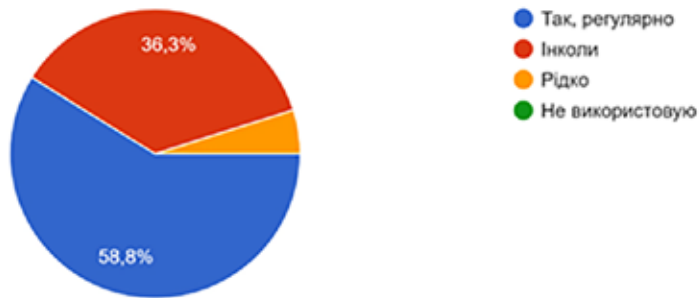


Рис. 1. Використання цифрових ігор в освітньому процесі

Які типи цифрових ігор, на Вашу думку, найбільш корисні для когнітивного розвитку дошкільників? (можна обрати декілька варіантів)

102 відповіді

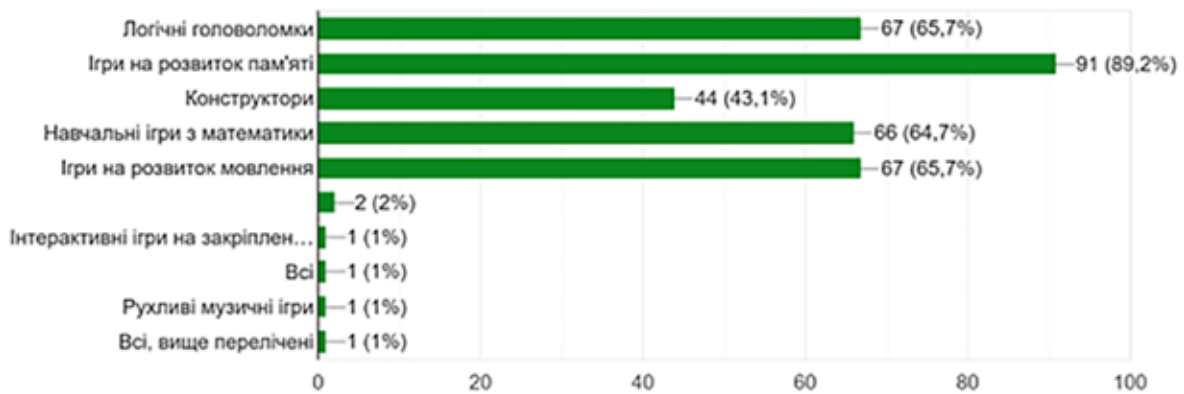


Рис. 2. Типологія найпоширеніших цифрових ігор

Які позитивні зміни в когнітивному розвитку дітей Ви спостерігаєте при помірному використанні цифрових ігор? (оцініть за 5-бальною шкалою, де 1 - не спостерігаю змін, 5 - значні позитивні зміни)

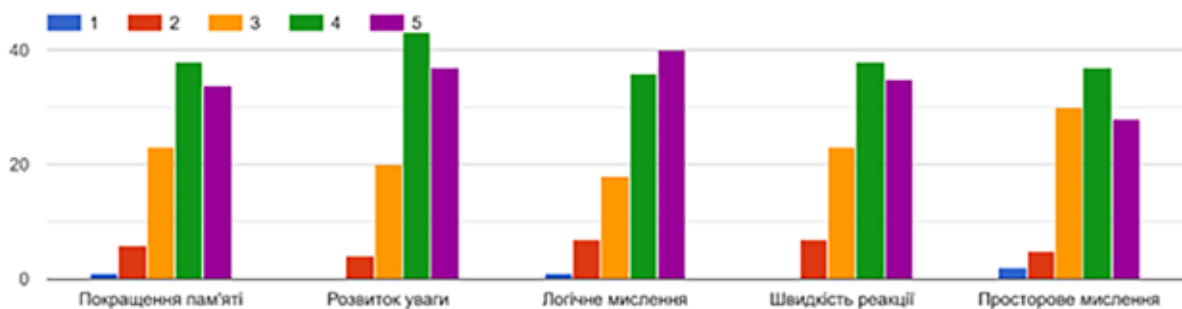


Рис. 2. Типологія найпоширеніших цифрових ігор

спостерігаються в розділах – розвиток уваги, логічне мислення, просторове мислення; оцінки «4» та «5» домінують у всіх категоріях та спостерігається мінімальна кількість низьких оцінок «1» та «2». Усі когнітивні функції демонструють позитивну динаміку (рис. 3).

4. Негативні прояви (за результатами контент-аналізу відповідей): зниження фізичної активності та зацікавленості в рухливих іграх (63%); виникнення гіперактивності, підвищеної збудливості за надмірної кількості часу за екраном (55%); зменшення обсягу живого спілкування (50%); можливість формування залежної поведінки (45%).

5. Рекомендації для батьків за визначенням респондентів:

- Установлювати чіткі часові межі для користування цифровими іграми (до 15 хвилин для молодших дошкільників, до 20–30 хвилин – для старших груп);
- Контролювати якість і зміст ігор, вибирати переважно розвивальні програми відповідно до віку;
- Чергувати цифрові ігри з традиційними видами активної діяльності;
- Обговорювати з дітьми ігрові ситуації, стимулюючи їх рефлексію та мовленнєву активність;
- Проводити спільні ігри й підтримувати інтерес до навчальних сюжетів.

Таким чином, моніторинг дослідження демонструє, що цифрові ігри викликають у дітей дошкільного віку високу зацікавленість і можуть мати позитивний вплив на розвиток пам'яті, уяви та пізнавальних здібностей. Разом із тим вирішальним чинником ефективного застосування ігор у дошкільній освіті є педагогічний і батьківський супровід, контроль за часом користування та інтеграція ігрових сюжетів у реальну активність дитини.

Висновки. За результатами проведеного дослідження встановлено, що цифрові ігри є невід'ємною частиною життя сучасних дошкільників та мають значний потенціал впливу на їхній когнітивний розвиток. Виявлено двовекторність такого впливу, що залежить від умов використання цифрових ігор в освітньому процесі та повсякденному житті дитини.

Визначено, що за умови правильної організації процесу взаємодії дитини із цифровими іграми спостерігається позитивна динаміка розвитку пізнавальних процесів: покращується пам'ять, активізується увага, розвивається уява та креативне мислення. Особливо важливим є факт перенесення отриманих знань у практичну площину, коли діти використовують набутий в іграх досвід під час реальної взаємодії з навколишнім середовищем.

1. Гарькавець О.М. Особливості розвитку пізнавальної сфери дошкільника під впливом інноваційних педагогічних технологій. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Психологія*. 2011. № 937. Вип. 45. С. 39–43. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhIPC_2011_937_45_11
2. Гончаренко С.А., Ваврик А.Й., Верещак Є.П. Психологічна діагностика особливостей когнітивного розвитку молодших школярів в умовах інформаційного суспільства : монографія. Кіровоград :

Установлено, що ефективність впливу цифрових ігор на когнітивний розвиток дошкільників безпосередньо залежить від дотримання низки умов:

- педагогічного та батьківського супроводу;
- часового регламенту використання цифрових ігор;
- відповідності ігрового контенту віковим особливостям дітей;
- дотримання санітарно-гігієнічних вимог;
- поєднання віртуальної активності з традиційними видами діяльності.

Доведено, що особливій уваги потребує соціально-комунікативний аспект використання цифрових ігор. Хоча самостійна гра може обмежувати соціальну взаємодію, спільна ігрова діяльність із батьками чи однолітками сприяє розвитку мовленнєвих навичок і соціальної компетентності дошкільників.

Визначено потенційні ризики надмірного захоплення цифровими іграми, серед яких: зниження фізичної активності, погіршення стану здоров'я, обмеження безпосереднього спілкування з однолітками. Це підкреслює необхідність збалансованого підходу до використання цифрових ігор у системі дошкільної освіти та сімейному вихованні.

На основі проведеного аналізу розроблено практичні рекомендації щодо оптимального використання цифрових ігор:

- вибір якісного контенту: вибирати ігри, що відповідають віковим особливостям та мають освітню цінність;
- обмеження часу: регламентувати час, проведений за грою, відповідно до рекомендацій педіатрів та психологів;
- супровід дорослих: використовувати цифрові ігри спільно з батьками або педагогами для забезпечення безпеки та соціальної взаємодії;
- баланс активності: забезпечити баланс між цифровими іграми та традиційними формами діяльності (фізична активність, творчість, спілкування);
- моніторинг впливу: спостерігати за поведінкою та емоційним станом дитини, щоб вчасно виявити негативні прояви.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо в розробленні методичних рекомендацій щодо оптимального використання цифрових ігор в освітньому процесі закладів дошкільної освіти, створенні критеріїв оцінювання якості цифрового контенту для дошкільників та дослідженні довготривалого впливу цифрових ігор на формування пізнавальної активності дітей дошкільного віку.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гарькавець О.М. Особливості розвитку пізнавальної сфери дошкільника під впливом інноваційних педагогічних технологій. *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Психологія*. 2011. № 937. Вип. 45. С. 39–43. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhIPC_2011_937_45_11
2. Гончаренко С.А., Ваврик А.Й., Верещак Є.П. Психологічна діагностика особливостей когнітивного розвитку молодших школярів в умовах інформаційного суспільства : монографія. Кіровоград :

- ІмексЛТД, 2014. 228 с.
3. Енциклопедія освіти / Акад. пед. наук України ; голов. ред. В.Г. Кремень. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1038 с.
 4. Клак В.О. Вікові та індивідуально-психологічні особливості дошкільників у контексті розвитку мислення. *Психологічний часопис*. 2019. Т. 5. № 7. С. 195–207. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/psch_2019_5_7_15
 5. Концепція впровадження медіаосвіти в Україні (нова редакція) / за ред. Л.А. Найдьонові, М.М. Слюсаревського. Київ, 2016. 16 с.
 6. Концепція виховання дітей та молоді в цифровому просторі. *Вісник Національної академії педагогічних наук України* / В.Г. Кремень та ін. 2022. Т. 4. № 2. С. 1–30. URL: <https://doi.org/10.37472/v.paes.2022.4206>
 7. Кудикіна Н.В. Психологія та педагогіка гри. *Відкритий урок: Розробки. Технології. Досвід*. 2006. № 5–6. С. 27–50.
 8. Міненко О.О., Близнюкова О.М. Дослідження особливостей користування гаджетами дітей дошкільного віку. *Наукові записки. Серія: Психологія*. 2023. № 2. С. 53–61. URL: <https://doi.org/10.32782/cusu-psy-2023-2-7>
 9. Остапенко В. Створення якісного освітнього контенту для дітей дошкільного віку: цифрові онлайн-інструменти. *Основні орієнтири розвитку системи освіти Запорізької області в контексті реалізації Концепції «Нова українська школа» в умовах очної, дистанційної та змішаної освіти у 2024/2025 навчальному році: метод. рекомендації : у 3-х ч. / відп. ред. О. Варецька, ред.-упорядн. О. Байер, техн. ред. Л. Стрілець; ДОН ЗОДА, КЗ «ЗОІППО» ЗОР. Ч. III. Дошкільна освіта. Запоріжжя : СТАТУС, 2024. С. 80–89.*
 10. Парціальна програма для дітей старшого дошкільного віку «Комп'ютерна грамота для малят» / авт. : О.В. Романюк, О.В. Вайнер, О.М. Болотова. Тернопіль : Мандрівець, 2023. 32 с.
 11. Про затвердження Базового компонента дошкільної освіти (Державного стандарту дошкільної освіти) нова редакція : наказ МОН України від 12.01.2021 р. № 33. URL: <http://surl.li/jdrhwa>
 12. Про затвердження професійного стандарту «Вихователь закладу дошкільної освіти» : наказ Міністерства економіки України від 19.10.2021 р. № 755-21. URL: <http://surl.li/nldpax>
 13. Про затвердження професійного стандарту «Керівник (директор) закладу дошкільної освіти» : наказ Мінекономіки від 28.09.2021 р. № 620-21. URL: <http://surl.li/anbdkn>
 14. Про затвердження Санітарного регламенту для дошкільних навчальних закладів : наказ МОЗ України від 24.03.2016 р. № 234 (із змінами, внесеними згідно з Наказом Міністерства охорони здоров'я № 1371 від 01.08.2022). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0563-16#Text>
 15. Про рекомендації для працівників закладів дошкільної освіти на період дії воєнного стану в Україні: лист МОН України від 02.04.2022 р. № 1/3845-22. URL: <https://cutt.ly/UwhAE003>
 16. Путівник по забезпеченню безперервності освітнього процесу у змішаному форматі зі старшими дошкільниками / О. Байер та ін. ; за загальною науковою редакцією Т.О. Піроженко. ЮНІСЕФ ; ВГО «АПДО», 2023. 40 с. URL: <https://drive.google.com/file/d/1BSk-q1Pwv-WzSXJB0ul1S22ERIOydAQB/view>
 17. Вікова психологія : навч. посіб. / О.П. Сергєєнкова та ін. Київ : Центр учбової літератури, 2012. 376 с.
 18. Чайка Г.В. Огляд особливостей ціннісних орієнтацій користувачів комп'ютерної техніки *Проблеми загальної та педагогічної психології*. : зб. наук. праць Ін-ту психології ім. Г.С. Костюка. Ч. 1 (XV). С. 302–330.
 19. Чайка Г.В. Позитивні впливи комп'ютерних ігор. *Актуальні проблеми психології: збірник наукових праць Інституту психології імені Г. С. Костюка НАПН України*. Житомир : Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2019. Т. VI : Психологія обдарованості. Вип. 16. С. 269–278.
 20. Чекстере О.Ю. Захоплення комп'ютерними іграми як фактор впливу на процес децентрації у дітей. *Актуальні проблеми психології: Психологічна теорія і технологія навчання* / за ред. С.Д. Максименка, М.Л. Смульсон. Київ : ДП «Інформ.-аналіт. агентство», 2010. Т. 8. Вип. 7 С. 268–279.

REFERENCES

1. Harkavets, O. M. (2011). Osoblyvosti rozvytku piznavalnoi sfery doshkilnyka pid vplyvom innovatsiinykh pedahohichnykh tekhnolohii [Features of preschooler's cognitive development under the influence of innovative pedagogical technologies]. *Visnyk Kharkivskoho natsionalnoho universytetu imeni V. N. Karazina. Serii: Psykholohiia*, (937, 45), 39–43. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/VKhIPC_2011_937_45_11
2. Honcharenko, S. A., Vavryk, A. Y., Vereshchak, Ye. P. (2014). Psykholohichna diahnostyka osoblyvostei kohnityvnoho rozvytku molodshykh shkoliariv v umovakh informatsiinoho suspilstva [Psychological

diagnosis of cognitive development features of younger students in the information society]. Kirovohrad: ImeksLTD.

3. Kremen, V. H. (Ed.). (2008). *Entsyklopediia osvity* [Encyclopedia of education]. Kyiv: Yurinkom Inter.
4. Klak, V. O. (2019). Vikovi ta individualno-psykholohichni osoblyvosti doshkilnykiv u konteksti rozvytku myslennia [Age and individual psychological characteristics of preschoolers in the context of thinking development]. *Psykhologichnyi chasopys*, 5 (7), 195–207. Retrieved from http://nbuv.gov.ua/UJRN/psch_2019_5_7_15
5. Naidonova, L. A., Sliusarevskyi, M. M. (Eds.). (2016). *Kontsepsiia vprovadzhennia mediaosvity v Ukraini (nova redaktsiia)* [The concept of media education implementation in Ukraine (new edition)]. Kyiv.
6. Kremen, V. H., Sysoieva, S. O., Bekh, I. D., et al. (2022). Kontsepsiia vykhovannia ditei ta molodi v tsyfrovomu prostori [The concept of children and youth education in digital space]. *Visnyk Natsionalnoi akademii pedahohichnykh nauk Ukrainy*, 4 (2), 1–30. <https://doi.org/10.37472/v.naes.2022.4206>
7. Kudykina, N. V. (2006). *Psykhohiia ta pedahohika hry* [Psychology and pedagogy of play]. Vidkrytyi urok: Rozrobky. Tekhnolohii. Dosvid, (5–6), 27–50.
8. Minenko, O. O., Blyzniukova, O. M. (2023). Doslidzhennia osoblyvostei korystuvannia hadzhetamy ditei doshkilnogo viku [Study of gadget usage patterns among preschool children]. *Naukovi zapysky. Seriia: Psykhohiia*, (2), 53–61. <https://doi.org/10.32782/cusu-psy-2023-2-7>
9. Ostapenko, V. (2024). Stvorennia yakisnoho osvitnoho kontentu dlia ditei doshkilnogo viku: tsyfrovi onlain-instrumenty [Creating quality educational content for preschool children: Digital online tools]. In O. Varetska & O. Baier (Eds.), *Osnovni oriientyry rozvytku systemy osvity Zaporizkoi oblasti (Part III, pp. 80–89)*. Zaporizhzhia: STATUS.
10. Romaniuk, O. V., Vainer, O. V., Bolotova, O. M. (2023). *Kompiuterna hramota dlia maliat: Partsiialna prohrama dlia ditei starshoho doshkilnogo viku* [Computer literacy for kids: A partial program for older preschool children]. Ternopil: Mandrivets.
11. Ministry of Education and Science of Ukraine. (2021). Pro zatverdzhennia Bazovoho komponenta doshkilnoi osvity (Derzhavnogo standartu doshkilnoi osvity) nova redaktsiia [On approval of the Basic component of preschool education (State standard of preschool education) new edition] (Order No. 33, January 12, 2021). Retrieved from <http://surl.li/jdrhwa>
12. Ministry of Economy of Ukraine. (2021). Pro zatverdzhennia profesiinoho standartu “Vykhovatel zakladu doshkilnoi osvity” [On approval of the professional standard “Educator of preschool education institution”] (Order No. 755-21, October 19, 2021). Retrieved from <http://surl.li/nldpax>
13. Ministry of Economy of Ukraine. (2021). Pro zatverdzhennia profesiinoho standartu “Kerivnyk (dyrektor) zakladu doshkilnoi osvity” [On approval of the professional standard “Head (director) of preschool education institution”] (Order No. 620-21, September 28, 2021). Retrieved from <http://surl.li/anbdkn>
14. Ministry of Health of Ukraine. (2016). Pro zatverdzhennia Sanitarnoho rehlamentu dlia doshkilnykh navchalnykh zakladiv [On approval of Sanitary regulations for preschool educational institutions] (Order No. 234, March 24, 2016, amended by Order No. 1371, August 1, 2022). Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z0563-16#Text>
15. Ministry of Education and Science of Ukraine. (2022). Pro rekomendatsii dlia pratsivnykiv zakladiv doshkilnoi osvity na period dii voiennoho stanu v Ukraini [On recommendations for preschool education institutions employees during martial law in Ukraine] (Letter No. 1/3845-22, April 2, 2022). Retrieved from <https://cutt.ly/UwhAE003>
16. Baier, O., Havrysh, N., Pirozhenko, T. (Ed.), Rohozianskyi, O., & Khartman, O. (2023). *Putivnyk po zabezpechenniu bezperernosti osvitnoho protsesu u zmishanomomu formati zi starshymy doshkilnykamy* [A guide to ensuring continuity of the educational process in a blended format with older preschoolers]. UNICEF; VHO “APDO”. Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/1BSk-q1Pwv-WzSXJB0ul1S-22ERIOydAQB/view>
17. Serhieienkova, O. P., Stoliarchuk, O. A., Kokhanova, O. P., Pasieka, O. V. (2012). *Vikova psykholohiia* [Developmental psychology]. Kyiv: Tsentri uchbovoi literatury.
18. Chaika, H. V. (n.d.). Ohliad osoblyvostei tsinnisnykh oriientatsii koristuvachiv kompiuternoï tekhniki [Review of value orientations of computer technology users]. In *Problemy zahalnoi ta pedahohichnoi psykholohii: Zbirnyk naukovykh prats Instytutu psykholohii im. H. S. Kostiuka* (Part 1 (XV), pp. 302–330).
19. Chaika, H. V. (2019). Pozytyvni vplyvy kompiuternykh ihor [Positive effects of computer games]. In *Aktualni problemy psykholohii: Zbirnyk naukovykh prats Instytutu psykholohii imeni H. S. Kostiuka NAPN Ukrainy*. T. VI: Psykhohiia obdarovanosti (Vol. 16, pp. 269–278). Zhytomyr: ZhDU im. I. Franka Press.
20. Chekstere, O. Yu. (2010). Zakhoplennia kompiuternymy ihramy yak faktor vplyvu na protses detsentratsii u ditei [Enthusiasm for computer games as a factor influencing the deccentration process in children].

In S. D. Maksymenko & M. L. Smulson (Eds.), *Aktualni problemy psykholohii: Psykholohichna teoriia i tekhnolohiia navchannia* (Vol. 8, Issue 7, pp. 268–279). Kyiv: DP “Inform.-analitychne ahentstvo”.