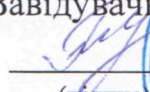


НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
ДЗВО « УНІВЕРСИТЕТ МЕНЕДЖМЕНТУ ОСВІТИ»
БІЛОЦЕРКІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ НЕПЕРЕРВНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ
ОСВІТИ

Кафедра педагогіки, психології та менеджменту

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ

Завідувачка кафедри ПП та М


Юлія Герасименко

(підпис)

« 11 »


(дата)

2025

**« ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ
ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ У ДІТЕЙ СТАРШОГО
ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ПІД ВПЛИВОМ ЦИФРОВИХ
ТЕХНОЛОГІЙ»**

Кваліфікаційна робота

на здобуття освітнього ступеня «магістр»

Галузь знань: 05 Соціальні та поведінкові науки

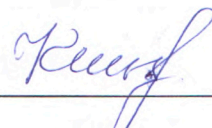
Спеціальність: 053 Психологія

Освітньо-професійна програма «Психологія»

Здобувач вищої освіти

Групи ПС-23-13-зМ

Куліус Інна Михайлівна


(підпис)

Науковий керівник:

Кандидат психологічних наук,

доцент кафедри ПП та М

Татаурова - Осика Галина Петрівна


(підпис)

Біла Церква 2025

Протокол аналізу звіту подібності

Заявляю, що я ознайомився (-лась) з Повним звітом подібності, який був згенерований Системою виявлення і запобігання щодо роботи:

Автор: Куліус Інна Михайлівна, група ПС-23-13-ЗМ

Назва: Психологічні особливості формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій

Керівник: Татаурова-Осика Галина Петрівна

Підрозділ: кафедра педагогіки, психології та менеджменту

Коефіцієнт подібності 1:9.2%

Мікропробіли: 184

Заміна букв: 15

Інтервали: 0

Після аналізу Звіту подібності констатую наступне:

☒ Запозичення, виявлені в роботі є законними і не є плагіатом. Рівень подібності не перевищує допустимої межі. Таким чином робота незалежна і приймається.

☐ Запозичення не є плагіатом, але перевищено граничне значення рівня подібностей. Таким чином робота повертається на доопрацювання.

☐ Виявлено запозичення і плагіат або навмисні текстові спотворення (маніпуляції), як передбачувані спроби укриття плагіату, які роблять роботу невідповідною вимогам законодавства (Ст. 26. ЗУ Про фахову передвищу освіту, пункт 3.1, Ст. 42. ЗУ Про освіту) та вимог НАЗЯВО (Критерій 5), а також кодексу етики і процедур. Таким чином робота не приймається.

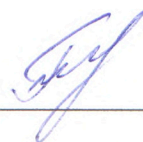
Висновок:

Валіфікаційна робота Куліус І.М. має високий рівень оригінальності окремих текстів, містить результати власних досліджень, викривлення ідей, результатів і текстів інших авторів мають віднобідне джерело.

Дата 08.05.2025р.

Відповідальний за антиплагіатну технічну експертизу у Білоцерківському інституті неперервної професійної освіти
ДЗВО «Університет менеджменту освіти»
НАПН України:

Підпис



**НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ
ДЗВО « УНІВЕРСИТЕТ МЕНЕДЖМЕНТУ ОСВІТИ»
БІЛОЦЕРКІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ НЕПЕРЕРВНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ
ОСВІТИ**

Кафедра педагогіки, психології та менеджменту
Рівень вищої освіти магістр
Спеціальність 053 Психологія,
Освітньо-професійна програма «Психологія»

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувачка кафедри ІП та М

д.е.н., доцент Юлія ГЕРАСИМЕНКО

«3» січня 2025 р.

**ЗАВДАННЯ
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ**

Куліус Інни Михайлівни

1. Тема роботи :«Психологічні особливості формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій»

керівник роботи Татаурова-Осика Галина Петрівна, к.п.н., доцент кафедри ІП та М

затверджені наказом БІНПО від«03 січня»2025 року № 01-06/03

2. Строк подання здобувачем освіти роботи 02.05. 2025 р.

3. Вихідні дані до роботи: закони, постанови, наукові праці, публікації в періодичних виданнях, монографії вітчизняних та зарубіжних вчених з досліджуваних питань, публікації на веб ресурсах, власні спостереження.

4. Перелік питань, які потрібно розробити:

а) теоретична частина:

- уточнити поняття пізнавальна активність старших дошкільників;
- проаналізувати вплив цифрових технологій на лізнавальний розвиток дошкільника;

б) дослідницько-аналітична частина;

- емпірично дослідити подвійний вплив цифрових технологій на пізнавальний розвиток старшого дошкільника;
- в) *проектно-аналітична частина*;
- розробити рекомендації для батьків, вихователів щодо використання цифрових технологій у навчанні та розвитку старших дошкільників.

5. Консультанти розділів роботи

розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
1	Татаурова-Осика Г.П. доцент кафедри ПП та М	15.01.2025	15.01.2025
2	Татаурова-Осика Г.П. доцент кафедри ПП та М	02.02.2025	02.02.2025
3	Татаурова-Осика Г.П. доцент кафедри ПП та М	10.03.2025	10.03.2025

6. Дата видачі завдання 03.01.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Узгодження теми, складання змісту	03.01.2025	виконано
2	Збір необхідної інформації, вивчення та аналіз літературних та періодичних джерел з обраної тематики	10.11.2024-30.11.2024	виконано
3	Дослідження теоретичних засад пізнавального розвитку дошкільників	01.12.2024	виконано
5	Емпіричне дослідження особливостей пізнавального розвитку	02.01.2025	виконано
7	Кількісна та якісна обробка отриманих даних, аналіз матеріалів дослідження. Розробка рекомендацій. Висновків.	01.02.2025	виконано
8	Формулювання висновків	01.03.2025	виконано
9	Оформлення роботи, одержання відгуку та рецензії, перевірка на плагіат	15.03.2025	
10	Подання роботи на кафедру	02.05.2025	виконано

Студент

Керівник роботи

І. М. Куліус

Г.П. Татаурова -Осика

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ ПЕДАГОГІЧНИХ НАУК УКРАЇНИ NATIONAL
ACADEMY OF PEDAGOGICAL SCIENCES OF UKRAINE ДЗВО
«УНІВЕРСИТЕТ МЕНЕДЖМЕНТУ ОСВІТИ»
SIHE «UNIVERSITY OF EDUCATIONAL MANAGEMENT»
БІЛОЦЕРКІВСЬКИЙ ІНСТИТУТ НЕПЕРЕРВНОЇ ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ
BILA TSEKVA INSTITUTE OF CONTINUOUS PROFESSIONAL
EDUCATION

Кафедра педагогіки, психології та менеджменту
Department of Pedagogy, Psychology and Management

ВІДГУК керівника
на кваліфікаційну роботу магістрантки «Психологічні особливості
формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку
під впливом цифрових технологій»

студентки 2 курсу групи ПС-23-13-ЗМ спеціальності 053 «Психологія»
освітньої програми «Психологія»

КУЛІУС Інна Михайлівна

Кваліфікаційна робота магістрантки «Психологічні особливості формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій» є актуальною, своєчасною та доцільною темою для ґрунтового дослідження, має наукову новизну та теоретичне значення, охоплює широке коло теоретичних і прикладних положень педагогічної та вікової психології. Актуальність обраної теми ґрунтується на переконанні, що у сучасному світі цифрові технології стали невід'ємною частиною життя дітей. Особливо гостро це питання стоїть у старшому дошкільному віці (5-6 років), коли відбувається активний розвиток пізнавальних процесів (уваги, пам'яті, мислення, уяви) і формується готовність до шкільного навчання. Використання цифрових технологій у цьому віці відкриває нові можливості для розвитку, але разом з тим ставить перед дослідниками та педагогами низку викликів.

Здійснений теоретичний аналіз наукових джерел дав змогу авторці з'ясувати, що пізнавальна активність дошкільника є складною інтегрованою характеристикою, яка визначає його готовність і прагнення до пізнання навколишнього світу, а також здатність ініціювати, підтримувати та регулювати власну пізнавальну діяльність. Під впливом цифрових технологій ця активність набуває нових форм, а також супроводжується певними ризиками й обмеженнями.

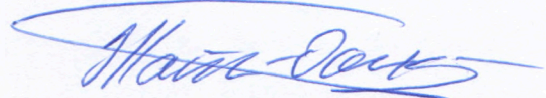
Отриманні результати у процесі дослідження дають змогу більш аргументовано оцінити переваги та можливі ризики впливу цифрових технологій, а також сприятимуть розробці ефективних методик для фахівців закладів дошкільної освіти та батьків, та сприятимуть підвищенню рівня цифрової грамотності оточення дітей.

Таким чином, подальше поглиблене вивчення цього питання є критично важливим для психологічної науки, освітньої практики та створення здорового, пізнавально активного дитячого середовища в умовах цифрового суспільства.

Протокол аналізу змісту подібності та запозичення виявлені в роботі є законними і не є плагіатом. Рівень подібності не перевищує допустимі межі, таким чином кваліфікаційна робота Куліус Інни Михайлівни є завершеним самостійним науковим дослідженням, відповідає всім вимогам щодо підготовки таких робіт, заслуговує на позитивну оцінку –98 (А) відмінно.

Керівник кваліфікаційної роботи магістрантки:

кандидат психологічних наук, доцент
кафедри педагогіки, психології та менеджменту
БІНПО ДЗВО «Університет менеджменту освіти»
НАПН України



Галина Татаурова-Осика
05.05.2025

РЕФЕРАТ

Тема «Психологічні особливості формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій »

Магістерська робота: 123 с, 5 рис, 4 табл., додатки, 65 літературних джерел.

Об'єкт дослідження : пізнавальна активність дітей старшого дошкільного віку.

Мета роботи: дослідити психологічні особливості формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій та виявити специфічні зміни в когнітивному розвитку при використанні інтерактивних технологій, а також розробити рекомендації для оптимального використання цифрових засобів у розвитку дитини.

Методи дослідження – загальнонаукові теоретичні методи: аналіз наукової літератури з психології, педагогіки та когнітивного розвитку для визначення основних понять та підходів; систематизація та узагальнення даних про вплив цифрових технологій на пізнавальну активність. Емпіричні методи: спостереження за поведінкою дітей під час взаємодії з цифровими технологіями для вивчення уваги, ініціативності, тривалості зосередження. Анкетування та опитування батьків для визначення особливостей використання цифрових пристроїв у домашніх умовах. Тестування дітей за адаптованими методиками (наприклад, для оцінки рівня пізнавальної активності). Кількісний і якісний аналіз результатів спостережень, анкетування та тестування. Порівняння рівнів пізнавальної активності залежно від інтенсивності використання цифрових технологій.

Результати проведеного дослідження особливостей формування пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій, можуть бути використані як основа для проведення подальших досліджень, а також при підготовці рекомендацій та науково-

методичних порад для фахівців з проблем цифрового розвитку дітей дошкільного віку.

Ключові слова: пізнавальна активність, пізнавальний інтерес, розвиток пізнавальної активності, старший дошкільник, цифрові технології, гаджети, .

ABSTRACT

Topic “Psychological features of the formation of cognitive activity in children of senior preschool age under the influence of digital technologies”

Master's thesis: 123 p., 5 figures, 4 tables, appendices, 65 references.

Object of study: cognitive activity of senior preschool children.

Purpose: to investigate the psychological features of the formation of cognitive activity in senior preschool children under the influence of digital technologies and to identify their benefits and risks, as well as to develop recommendations for the optimal use of digital tools in child development.

Research methods - general scientific theoretical methods: analysis of scientific literature on psychology, pedagogy and cognitive development to define basic concepts and approaches; systematization and generalization of data on the impact of digital technologies on cognitive activity. Empirical methods: observation of children's behavior while interacting with digital technologies to study attention, initiative, and duration of concentration. Questionnaires and surveys of parents to determine the specifics of using digital devices at home. Testing children using adapted methods (for example, to assess the level of cognitive activity). Quantitative and qualitative analysis of the results of observations, questionnaires and testing. Comparison of cognitive activity levels depending on the intensity of digital technology use.

The results of the study of the peculiarities of the formation of cognitive activity of senior preschool children under the influence of digital technologies can be used as a basis for further research, as well as in the preparation of recommendations and scientific and methodological advice for specialists in the field of digital development of preschool children.

Keywords: cognitive activity, cognitive interest, development of cognitive activity, senior preschooler, digital technologies, gadgets, .

ЗМІСТ

ВСТУП	11
РОЗДІЛ 1 ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ПІД ВПЛИВОМ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	
1.1 Поняття пізнавальної активності у психології	19
1.2 Особливості пізнавального розвитку дітей старшого дошкільного віку	25
1.3 Цифрові технології як фактор впливу на пізнавальну активність	37
Висновки до розділу 1	48
РОЗДІЛ 2 ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ОСОБЛИВОСТЕЙ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ПІД ВПЛИВОМ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	
2.1 Організація та методологічні основи емпіричного дослідження	51
2.2 Діагностика рівня пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку	55
2.3 Вплив цифрових технологій на пізнавальну активність дітей	68
2.4 Інтерпретація результатів та перевірка гіпотези	77
Висновки до розділу 2	84
РОЗДІЛ 3 РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ДОШКІЛЬНИКА У КОНТЕКСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ	
3.1 Використання цифрових технологій як засобу розвитку когнітивної діяльності	86
3.2 Заходи щодо зниження ризиків цифрової залежності у дітей	94
3.3 Рекомендації для батьків, вихователів та психологів	100

Висновки до розділу 3	104
ВИСНОВКИ	107
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	109
ДОДАТКИ	116

ВСТУП

Актуальність теми.

Сучасні підходи до побудови освітнього процесу ґрунтуються на визнанні важливості дошкільного дитинства як унікального періоду розвитку дитини. На теперішньому етапі розвитку освіти підвищуються вимоги до її якості. Забезпечення якості дошкільної освіти визначається тим, що дитина має бути активним суб'єктом освітнього процесу. У зв'язку з цим питання формування пізнавальної активності дітей є однією з найбільш актуальних проблем сучасної дошкільної освіти. Категорія «активність» є предметом дослідження різних наукових дисциплін: біологічних, філософських, психологічних, педагогічних тощо. Сутність поняття «пізнавальна активність» тісно пов'язана з характеристиками діяльності, що визначають психологічні та практичні можливості (готовність, бажання) дитини до пізнання, цілеспрямованого перетворення навколишнього середовища і себе в ньому.

Багато науковців вивчали особливості ефективного формування пізнавальної активності у дітей дошкільного віку, а саме: психолого-педагогічні засади формування пізнавальної активності (О. Кононко, О. Фунтикова), стимулювання пізнавальних здібностей, що визначаються змістом навчального матеріалу (Б. Мухацька), умови розвитку пізнавальної активності (Т. Дуткевич, С. Козачук), засоби формування пізнавальної активності (Т. Ткачук, Т. Улькіна), , родинні та індивідуальні особливості в розвитку пізнавальної активності ролі (Г. Стадник, І. Товкач), особливості розвитку пізнавальної самостійності (В. Суржанська).

У сучасному світі цифрові технології стали невід'ємною частиною життя дітей. Особливо гостро це питання стоїть у старшому дошкільному віці (5-6 років), коли відбувається активний розвиток пізнавальних процесів (уваги, пам'яті, мислення, уяви) і формується готовність до шкільного навчання. Використання цифрових технологій у цьому віці

відкриває нові можливості для розвитку, але разом з тим ставить перед дослідниками та педагогами низку викликів.

Термін «цифрова грамотність» вперше ввів Пол Гілстер (1997). Він розглядав цифрову грамотність як логічне продовження грамотності і визначив її як «здатність розуміти і використовувати різні форми інформації з різних джерел, представленої за допомогою комп'ютера». Це поняття зазнало трансформації з розвитком цифрових технологій. Сучасне тлумачення відповідає рекомендаціям Ради Європи і включає такі елементи, як інформаційна грамотність, комп'ютерна грамотність, медіаграмотність, комунікаційна грамотність та ставлення до інновацій. У варіативному елементі освітньої галузі «Діти в сенсорно-пізнавальному просторі» в базовому компоненті дошкільної освіти пропонується формування «комп'ютерної грамотності». «Комп'ютерна грамотність» передбачає формування у дітей дошкільного віку цифрової компетентності, що виявляється у певних знаннях, уміннях, навичках, емоційно-ціннісному ставленні. Комп'ютерні технології відкривають можливості для презентації навчального та дидактичного матеріалу. Викладання з використанням цифрових технологій є дуже важливим з точки зору підвищення пізнавального інтересу дітей дошкільного віку та активізації їхньої уваги. Цифрові технології можуть бути включені в усі види дитячої діяльності.

Сучасні діти народжуються і ростуть у середовищі, насиченому цифровими пристроями: смартфонами, планшетами, ноутбуками. Згідно з дослідженнями до 90% дітей дошкільного віку мають доступ до гаджетів у повсякденному житті. Значна частина навчального, розважального та комунікаційного контенту створюється з використанням цифрових платформ.

Цифрові технології створюють унікальні можливості для стимуляції пізнавальної активності: інтерактивні освітні програми дозволяють адаптувати матеріал до індивідуальних потреб дитини, візуалізація

складної інформації полегшує її сприйняття та запам'ятовування, ігрофікація стимулює інтерес і мотивацію до навчання.

Однак ці переваги можуть бути реалізовані лише за умов правильного використання технологій. Разом із позитивними аспектами існують і значні ризики такі як: - надмірне використання гаджетів може призводити до перевантаження уваги, фрагментарного мислення та зниження рівня пізнавальної активності; - залежність від цифрових пристроїв може замінювати традиційні форми ігор, творчості та спілкування з однолітками; - недостатньо адаптований контент може негативно впливати на емоційний стан дитини, спричиняти тривожність чи агресивність.

Це вимагає уважного вивчення особливостей взаємодії дошкільників із цифровими технологіями та розробки ефективних рекомендацій для їхнього використання. Дослідження у цій сфері поки що не дають однозначної відповіді на запитання: чи сприяють цифрові технології когнітивному розвитку, чи, навпаки, уповільнюють його. Це робить тему ще більш актуальною для вивчення. Необхідно визначити умови, за яких цифрові технології сприятимуть розвитку пізнавальної активності, а також важливо розробити науково обґрунтовані рекомендації для педагогів і батьків щодо використання гаджетів.

Дошкільна освіта має адаптуватися до цифрової епохи, зберігаючи баланс між традиційними методами навчання та використанням сучасних технологій. Це дозволить не лише сприяти пізнавальному розвитку дітей, а й формувати базові цифрові компетенції, які є необхідними у сучасному суспільстві.

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: «Психологічні особливості формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій».

Мета дослідження:

Виявити психологічні особливості формування пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій та розробити практичні рекомендації щодо їх використання в освітньому процесі.

Об'єкт дослідження:

Пізнавальна активність дітей старшого дошкільного віку.

Предмет дослідження:

Психологічні особливості впливу цифрових технологій на формування пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку.

Завдання магістерської роботи:**1. Теоретичні завдання:**

- Дослідити наукові підходи до визначення поняття «пізнавальна активність» та її складових.
- Проаналізувати вікові психологічні особливості дітей старшого дошкільного віку.
- Дослідити вплив цифрових технологій на пізнавальний розвиток дітей дошкільного віку.

2. Методологічні завдання:

- Визначити критерії та рівні розвитку пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій;

3. Емпіричні завдання:

- Провести діагностику пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку за допомогою адаптованих методик;
- Вивчити вплив цифрових технологій на пізнавальний розвиток дітей старшого дошкільного віку;
- Виявити особливості взаємодії дітей з цифровими технологіями та їх вплив на увагу, пам'ять, мислення та уяву. Оцінити роль цифрових технологій у розвитку або гальмуванні пізнавальної діяльності у дітей

4. Практичні завдання:

- Скласти рекомендації батькам, педагогам та психологам щодо раціонального використання цифрових технологій для розвитку пізнавальної діяльності.

Основна гіпотеза:

Цифрові технології є ефективним засобом розвитку пізнавальної діяльності, але водночас виступають фактором, що пригнічує спонтанність, креативність та концентрацію уваги.

Часткові гіпотези :

1. Використання цифрових технологій відповідно до вікових особливостей дітей сприяє розвитку уваги, пам'яті, логічного мислення та уяви;
2. Надмірне або невідповідне використання цифрових технологій негативно впливає на рівень пізнавальної активності, спричиняючи втому, зниження інтересу до діяльності та відчуження у соціальних взаємодіях
3. Високий рівень пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку можна забезпечити, систематично поєднуючи цифрові та традиційні форми діяльності.

Наукова новизна дослідження, присвяченого впливу цифрових технологій на пізнавальний розвиток старших дошкільників, охоплює кілька важливих аспектів, які сприяють кращому розумінню ролі цифрових інструментів у розвитку дітей:

1. Комплексний аналіз подвійного впливу цифрових технологій. Вперше дослідження охоплює як позитивний, так і негативний вплив цифрових технологій на пізнавальну активність дошкільників. З одного боку, вони сприяють розвитку когнітивних функцій (уваги, пам'яті, мислення), а з іншого — здатні заважати творчій діяльності, спонтанності та концентрації. Такий підхід дозволяє враховувати як потенційні переваги, так і можливі труднощі використання технологій в освітньому процесі.
2. Аналіз конкретних змін у когнітивному розвитку. Робота дозволяє детально вивчити, як окремі види цифрових технологій (освітні програми,

інтерактивні ігри, мультимедійні ресурси) впливають на розвиток уваги, пам'яті, логічного та творчого мислення старших дошкільників.

3. Порівняння традиційних і цифрових методів навчання. У дослідженні проведено порівняльний аналіз ефективності цих методів у контексті пізнавальної активності. Це допомагає визначити, коли цифрові технології мають перевагу над традиційними підходами і навпаки.

4. Використання багатокомпонентного підходу до оцінки пізнавальної активності. Оцінка враховує як кількісні, так і якісні аспекти розвитку (наприклад, увага, пам'ять, ініціативність і креативність). Для аналізу застосовуються різноманітні методи — спостереження, експериментальні завдання, діагностичні методики та анкетування.

5. Розробка практичних рекомендацій щодо використання цифрових технологій. На основі отриманих результатів створені практичні поради для вихователів, батьків і розробників програмного забезпечення. Вони спрямовані на правильне впровадження цифрових інструментів у розвиток дітей, запобігання їх можливому негативному впливу й забезпечення гармонійної інтеграції в освітній процес.

Аналіз можливих негативних наслідків надмірного використання технологій. Дослідження систематизує й розкриває потенційно негативні аспекти впливу цифрових інструментів: послаблення уваги, недостатній розвиток спонтанності, труднощі соціалізації та особистісної самореалізації. Таким чином, дослідження являє собою всебічний аналіз впливу цифрових технологій на пізнавальний розвиток старших дошкільників. Це дозволяє не лише розкрити їх позитивний потенціал, але й врахувати можливі ризики, що є критично важливим для формування здорового і збалансованого освітнього середовища у цифрову епоху.

Перспективи подальших наукових досліджень впливу цифрових технологій на старших дошкільників. В умовах сьогодення, коли інформаційне суспільство розвивається стрімкими темпами, вивчення впливу цифрових технологій на психічний, емоційний та когнітивний

розвиток дітей старшого дошкільного віку набуває особливої значущості. Результати емпіричних досліджень демонструють як позитивні, так і потенційно негативні наслідки використання цифрових пристроїв у процесі пізнання у дошкільнят.

У майбутніх наукових роботах необхідно сфокусувати увагу на:

- поглибленому вивченні механізмів впливу цифрових технологій на окремі когнітивні функції дітей (увага, пам'ять, мислення, уява, сприйняття), враховуючи специфіку контенту та тривалість його використання;
- розробці та тестуванню авторських корекційно-розвивальних програм, що поєднують традиційні та цифрові методи навчання для збалансованого розвитку пізнавальної активності дошкільників;
- вивченні особливостей соціалізації дітей в умовах цифрового середовища, зокрема впливу віртуального контенту на формування емоційної сфери, комунікативних вмінь та ігрової взаємодії;
- порівняльному аналізі впливу різних типів цифрових пристроїв (планшети, смартфони, інтерактивні панелі, освітні програми) на когнітивний розвиток дітей різних вікових підгруп дошкільного періоду;
- дослідженні впливу цифрових технологій на психоемоційний стан дітей та можливих проявів цифрової залежності в дошкільному віці;
- створення рекомендацій для батьків, вихователів та педагогів щодо безпечного та ефективного застосування цифрових технологій у щоденній діяльності дітей.

Дані, отримані в ході подальших досліджень, дозволять більш аргументовано оцінити переваги та можливі ризики впливу цифрових технологій, сприятимуть розробці ефективних методик для фахівців закладів дошкільної освіти та батьків, а також підвищать рівень цифрової грамотності оточення дітей.

Інформаційно-аналітичною базою дослідження слугували наукові

праці українських і зарубіжних учених стосовно проблеми формування пізнавальної активності старших дошкільників та впливу цифрових технологій на їх когнітивний розвиток, таких як Л. Артемову, О. Ступак, Н. Кабусь.

Апробація результатів дослідження. Результати дослідження були представлені на всеукраїнський студентській науково-практичній конференції.

Структура магістерської роботи. Магістерська робота складається із трьох розділів, 10 підрозділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Повний обсяг магістерської роботи 123 сторінки машинописного тексту, з них 97 сторінок основного змісту 4 таблиці, 5 діаграм. У списку використаних джерел 65 найменувань, додатки.

РОЗДІЛ 1

ПСИХОЛОГІЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ У ДІТЕЙ САРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ПІД ВПЛИВОМ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

1.1 Поняття пізнавальної активності у психології

Почнемо з наукового визначення слова «активність». Згідно зі словником, активний - це енергійний, діяльний, а його протилежність - пасивний; на думку Г. Костюка, активність відіграє важливу роль у всіх пізнавальних процесах і є важливою умовою успішної діяльності та розвитку дітей загалом [32, с. 3-6]. У психології поняття «пізнавальна активність» визначається як сукупність внутрішніх процесів і зовнішніх дій, які стимулюють особистість до пошуку, отримання та засвоєння знань. Воно є важливим компонентом когнітивного розвитку дітей, особливо в дошкільному віці, коли закладаються основи мислення, уваги та творчості. Аналіз наукових підходів дозволяє розглянути різні аспекти цього феномену:

1. Поведінковий підхід. Цей підхід розглядає пізнавальну активність як поведінкову реакцію, що формується під впливом стимуляції та підкріплення. Наприклад, Скіннер (1974) стверджував, що позитивні підкріплення, такі як похвала і винагорода, заохочують активну участь дитини в когнітивних процесах. Це підкреслює роль зовнішніх факторів у мотивації.[51]
2. Когнітивний підхід Представники когнітивної психології, такі як Жан Піаже (Piaget, J., 1952), визначали пізнавальну активність як природний процес психічного розвитку. У своїй теорії Піаже виділив стадії

когнітивного розвитку, включаючи перехід від сенсомоторної поведінки до символічного мислення як основи активного розуміння світу.[35]

3. Особистісно-орієнтований підхід. Л.С. Виготський зосереджувався на соціокультурних аспектах пізнання. Він стверджував, що пізнавальна активність формується під впливом соціального середовища і що «наддослідницька сфера» є ключем до ефективного навчання.[36]

4. Діяльнісний підхід. С.Л. Рубінштейн (Рубинштейн, 1973) та О.М. Леонтьєв (Леонтьев, 1975) розглядали пізнавальну активність як компоненти пізнавальної діяльності, що забезпечують перехід від пасивного сприйняття до активного впливу на об'єкт пізнання. Вправи визначаються як невід'ємна складова процесу навчання.[35]

Сучасне суспільство потребує активної, ініціативної, всебічно розвиненої та творчої особистості, що вимагає перегляду змісту дошкільної освіти. Більшість дослідників вказують на те, що дошкільний вік є унікальним з точки зору розвитку різних психічних процесів, мовних і соціальних навичок. Більше того, дошкільний етап є чутливим для формування пізнавальної активності дітей, адже вона є необхідною і важливою умовою готовності дитини до навчання в майбутньому.

Аналіз наукової літератури дає підстави стверджувати, що сучасні дослідники по-різному трактують категорію «пізнавальна активність» і розуміють її як:

- активне ставлення людини до сприйняття, пізнання і перетворення світу, що виявляється через запитання і бажання мислити в процесі сприйняття, відтворення, розуміння і творчого застосування (О. Савченко) [49]
- стан особистості, що характеризується прагненням до пізнання, розумовою напругою і проявом спонтанних зусиль у процесі засвоєння знань (І. Харламов).
- готовність і прагнення до активного засвоєння знань (Н. Половнікова)
- освітній процес розкриває спонтанні, емоційні та інтелектуальні аспекти особистості (М. Махмутов) [41]

Основні ідеї українських психологів полягають в тому, що:

1. Інтерес до пізнання виникає у процесі взаємодії дитини з навколишнім світом і є основою її активності.
2. Творча гра є провідною діяльністю дошкільників і сприяє розвитку пізнавальної активності.
3. Ефективна взаємодія з педагогами та батьками стимулює розвиток когнітивних здібностей.
4. Організація освітнього середовища, багатого на стимули (іграшки, книги, завдання, цифрові інструменти), сприяє формуванню пізнавальної активності.
5. Позитивний емоційний фон під час пізнавальної діяльності є критично важливим для розвитку дітей.[6]

Наприклад, Л. Проколієнко досліджувала пізнавальну активність дітей дошкільного віку як формування допитливості та інтересу до пізнання. У своїх роботах вона акцентувала увагу на значенні творчої гри та взаємодії з дорослими для розвитку пізнавальної активності дітей. Н. Лисенко наголошувала на необхідності залучення дітей до активних методів навчання, використання експериментів і спостережень.[16]

Т. Поніманська у працях підкреслювала важливість організації пізнавального середовища в дитячому садку. Наголошувала на важливості розвитку когнітивної сфери через дидактичні ігри, творчі завдання та дослідницькі методи.

Так, С. Ладивір та Г. Стадник розглядають пізнавальну активність у дітей дошкільного віку як якісну особливість діяльності дітей дошкільного віку, характеристику самої особистості та готовності до пізнавальної діяльності [33]. Науковці додають, що пізнавальна активність з'являється в процесі пізнавальної діяльності. Таким чином, у науковій літературі розрізняють поняття «пізнавальна активність» і «пізнавальна діяльність». Пізнавальна активність відбувається в процесі відповідної діяльності.

Схожої думки дотримується М. Марусинець, яка зазначає, що пізнавальна активність є природним проявом інтересу дитини до навколишнього світу, що характеризується чіткими параметрами. Так, на інтенсивність інтересу та бажання дитини наблизитися до певного об'єкта чи явища вказують: увага або особливий інтерес; емоційне ставлення (здивування, занепокоєння, сміх тощо); поведінка, спрямована на пошук структури та призначення об'єкта (тут особливо важливими є якість та різноманітність обстежувальної поведінки та рефлексивні паузи); постійна захопленість об'єктом [41].

Грунтовним є визначення, подане В. Суржанською у своєму дисертаційному дослідженні – «пізнавальна активність дітей дошкільного віку– це така активність, яка формується і розвивається на базі пізнавальної потреби у різних видах діяльності, забезпечує формування цілісного уявлення про оточуючий світ і характеризується наявною пізнавальною орієнтацією дошкільника, ініціативою, самостійністю дитини, інтересом та оригінальністю» [50].

Крім того, В. Лозова класифікує прояви пізньої активності у дітей старшого дошкільного віку таким чином: відповідальність, допитливість (потенційна пізня навчальна активність), сумлінність, інтерес (пізня навчальна активність), енергійність, уміння обирати засоби діяльності та здійснювати діяльність (у випадку реконструктивного аспекту навчання), зацікавленість, спонтанність, оригінальність, само характер, оптимізм (у випадку творчого аспекту навчання) [37].

У своїх дослідженнях Т. Ткачук розглядає пізнавальну активність як самостійну і спонтанну діяльність дитини, спрямовану на пізнання навколишньої дійсності (як прояв допитливості) і викликану необхідністю вирішувати пізнавальні завдання, що виникають у конкретних життєвих ситуаціях [50, 54].

Зокрема, інтегроване навчання має великий потенціал у формуванні пізнавальної активності дітей старшого 7-річного віку, оскільки воно не

лише зосереджує увагу дітей на окремих об'єктах і явищах, їхніх властивостях і характеристиках, а й допомагає їм зрозуміти зв'язки і відношення між реальними об'єктами і явищами, що дає змогу педагогу ефективніше застосовувати отримані дітьми знання в практичній діяльності. Вчені зазначають, що це має потенціал. Цей висновок має принципове значення для нашого дослідження. Адже ми вважаємо цифрові технології, які інтегруються у зміст багатьох наук, є ефективним засобом розвитку пізнавальної активності..

Згідно з підходом І. Литвиненко, джерелом пізнавальної активності є пізнавальна потреба. Процес задоволення цієї потреби відбувається як прагнення до виявлення, відкриття та оволодіння невідомим. Видатний педагог В. Сухомлинський та відомий дитячий психолог О. Запорожець вважають, що активність зникає, як тільки проблема вирішена. Їхні опоненти категорично не погоджуються з цією думкою і вважають, що розуміння ініціює цикл активності [23].

Результати дослідження різних аспектів феномену пізнавальна активність у дітей дошкільного віку, особливо першого шестирічного віку, відображені в багатьох наукових працях.

Г. Богуш досліджувала мовленнєвий розвиток як складову пізнавальної активності дошкільників. Вказувала на значення мовної комунікації для формування мислення і пізнавального інтересу. Розробила практичні рекомендації щодо інтеграції мовленнєвого і когнітивного розвитку[4].

К. Крутій розглядає пізнавальну активність як позитивне й активне ставлення дитини до навчальної діяльності, інтерес, самостійність мислення, енергійність і наполегливість у виконанні пізнавальних завдань. Активізація пізнавальної діяльності розуміється як управління вчителем розвитком пізнавальної активності кожної дитини [6].

Крім того, К. Крутій пропонує таксономію видів пізнавальної активності у дітей дошкільного віку: перцептивно-пам'яттєва активність

(інформаційна пам'ять і перцептивна діяльність); маніпулятивно-поведінкова активність (пов'язана з виконанням різних видів розумової поведінки у внутрішньому плануванні дитини); практична активність (практична поведінка з використанням навчальних предметів і наочних матеріалів (вид розумової діяльності, що виникає в процесі сприймання); мотиваційна активність (стимулювання різних видів пізнавальної активності, розвиток умінь і навичок, формування позитивного ставлення до навчання); творча пізнавальна активність (у тому числі розвиток творчої діяльності) [6].

С. Ладивір зазначає, що джерелом когнітивного розвитку дитини є навколишній світ і соціальний досвід, який є його невід'ємною частиною. Протягом усього свого життя діти вчаться на соціальному досвіді та набувають знань, навичок і вмінь. У спеціально організованому процесі навчання, у спілкуванні з дорослими, вони рухаються від невідомого до відомого, від незрозумілого до зрозумілого. У результаті уявлення дитини про предмети і явища навколишнього світу та її розуміння життя збагачуються, набувають нових рис і якісно змінюються [32].

На її думку, якісні особливості процесу пізнавального розвитку вбачаються у виникненні та формуванні пізнавальної активності, яка головним чином характеризується пізнавальними потребами. Вона виділяє три рівні розвитку пізнавальних потреб у дошкільному періоді, кожному з яких притаманні специфічні мотиви і засоби пізнання (форми пізнавальної активності). Кожен з них пов'язаний з певним періодом, зокрема, перший пов'язаний з інтересом до чогось, який виникає на основі потреби в нових знаннях, другий - спрямований на встановлення взаємозв'язку між предметами і явищами (власне допитливість), третій - пов'язаний зі стійкою потребою, інтересом до пошуку нових знань. Надані знання та джерела, з яких ці знання черпаються, формують пізнавальні інтереси та моральні установки дитини і як зазначає автор, за певних умов спонукають до дії.

Узагальнюючи позицію багатьох авторів, «пізнавальну компетентність слід розглядати як інтегровану базову компетентність дитини, яка включає такі елементи: рівень інтелектуального розвитку (компоненти мислення, пам'яті та сприйняття), рівень загальної навченості дитини, системну поведінку пізнавальної компетентності, що проявляється в допитливості та інтересі дитини як пізнавальну активність, рівень дослідницьких здібностей дитини та схильність до успішного розв'язання творчих завдань» (Улькіна, 2006).

Використання сучасних інформаційно-комунікаційних технологій в освітньому процесі, теорія і практика розробки педагогічних програмних засобів та їх впровадження в освітній процес дошкільних навчальних закладів привертають увагу українських та зарубіжних дослідників: Л. Артемову, О. Ступак, Н. Кабусь.[55].

Так , ще одна українська психологиня О. Карпенко, вивчаючи проблему розвитку самостійності у пізнавальній діяльності дошкільника, наголошувала на ролі цифрових технологій у формуванні пізнавальної активності та навчальної мотивації у сучасному середовищі.[22]

Ці українські дослідники підкреслюють важливість створення умов для активного пізнання світу, враховуючи вікові особливості дошкільників, їхні індивідуальні потреби та сучасний вплив цифрових технологій.

Отже, пізнавальна активність дитини - це її активний стан в процесі сприйняття навколишньої дійсності, її об'єктів і явищ. Вона характеризується виникненням допитливості, спрямованої на пізнання невідомого, причин тих чи інших явищ і зв'язків між об'єктами. Критерієм цієї активності в процесі пізнання є виникнення інтересу. Цей феномен можна розуміти як складне утворення особистості, що виникає у зв'язку із взаємодією дитини з навколишнім світом і потребою в його пізнанні. Інтерес - це усвідомлена і важлива потреба, що виникає в діяльності і є показником пізнавальної активності дитини.

На основі комплексного аналізу наукової психолого-педагогічної літератури узагальнюємо, що пізнавальна активність дітей старшого дошкільного віку є складною характеристикою їхньої особистості і відображає їхні пізнавальні прагнення, самостійність у мисленні та виконанні конкретних завдань.

1.2 Особливості формування пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку.

Теоретичний аналіз цієї проблеми був би неповним без опису особливостей процесу формування пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку. Перш за все, слід зазначити, що формування дитячої пізнавальної активності неможливе без позитивних емоцій у дитини дошкільного віку. Якщо дитину цікавить якийсь об'єкт, явище або процес, вона відчуває певний інтерес до нього на тлі позитивних емоцій.

Також важливим елементом розвитку пізнавальної активності є активна мисленнева діяльність дітей дошкільного віку: Як зазначає О. Запорожець, мислення - це вищий пізнавальний процес, в якому людина творчо оцінює навколишню дійсність. Це специфічна розумова і практична діяльність, яка включає багато репродуктивних і продуктивних дій і процесів [5].

Під впливом пізнавальної уваги діти виявляють тривалу та стійку зосередженість і самостійність у вирішенні розумових або практичних завдань, що є проявом пізнавальної активності. Так, науковці М. Лісіна, В. Котирло, О. Запорожець та Ю. Приходько одностайно підкреслюють, що пізнавальна активність дітей формується за умови підтримки дорослого, його заохочення, взаємодії та створення відповідного мікроклімату в освітньому процесі ДНЗ [21].

Спілкування з дорослими є одним з аспектів розвитку пізнавальної активності. Розвиток пізнавальної активності у дітей залежить від позиції

дорослого. Це пов'язано з тим, що пізнавальна активність - це і пізнавальна потреба, і пізнавальна діяльність, мотивована пізнанням. Тому в дошкільному віці пізнавальні інтереси виникають і розвиваються не самі по собі, а через спілкування з близькими дорослими як зразками для наслідування.

Процес формування пізнавальних інтересів дитини та пізнавальної активності, на якій вони ґрунтуються, вимагає від педагога знання індивідуальних особливостей, нахилів і здібностей дитини та творчого підходу до стимулювання активності дитини [19].

Отже, ключовою рисою процесу становлення пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку є індивідуалізований підхід, з урахуванням їхніх особистих здібностей. Ще однією важливою особливістю цього процесу в дітей дошкільного віку є потреба у створенні комфортного освітнього простору в закладі дошкільної освіти.

Так, Л. Солодовник зазначає, що на формування пізнавальної активності у дітей дошкільного віку впливає використання різноманітних дидактичних матеріалів. До них авторка відносить різноманітні іграшки, предмети, геометричні фігури, трафарети, природний матеріал, зображення дерев, овочів, фруктів, тварин, птахів та інших добре знайомих дітям об'єктів, які відображають навколишній світ, побут, культуру та працю людей. Крім того, пізнавальна активність дітей старшого дошкільного віку відбувається лише під час різних видів діяльності, таких як гра, конструювання, моделювання та експериментування [47].

Ігри є найбільш звичним і основним видом діяльності для дітей і відомі як спосіб переробки вражень та інформації з навколишнього світу. В іграх яскраво проявляються особливості дитячих потреб у мисленні, уяві, емоційності, активності та спілкуванні.

Гра сприяє розвитку пізнавальних здібностей; отримання нових знань, їх узагальнення і закріпленню; сприяє засвоєнню суспільно вироблених засобів і способів розумової діяльності; забезпечує

розчленування складних явищ на прості та узагальнення одиничних; здійснює аналітичну і синтетичну діяльність; приносить велику користь тим, що вчать дітей застосовувати наявні знання в нових умовах, і, звичайно, формує пізнавальну активність дитини [27].

Розвиваються пізнавальні психічні процеси, такі як сприйняття, уява, пам'ять, мислення, увага та мовлення. Кожен віковий період приносить певні зміни в когнітивному розвитку. З кожним роком відбуваються помітні зміни в діяльності дітей дошкільного віку.

Сприйняття є важливою когнітивною функцією для дітей дошкільного віку. Діти вчаться активно сприймати ознаки об'єктів, такі як вимірювання, порівняння шляхом накладання та комбінування об'єктів. Перцептивний розвиток відбувається як процес навчання певних типів поведінки для вирішення конкретних завдань. Розвиток перцептивної поведінки у дітей дошкільного віку проходить наступні етапи:

- створення практичних рухів з предметами. Цей розвиток відбувається під час гри. Дитина не просто грається, а маніпулює предметами, в тому числі іграшками, і зосереджується на діях, які з ними виконує. Поступово, від такої маніпулятивної поведінки, вона знайомиться з предметами через зір і дотик. Потім вони переходять до систематичного способу взаємодії з предметами, використовуючи предмети для лічби лише тоді, коли це необхідно для більш детального розуміння певної ознаки. У дошкільному віці зір є одним з основних способів отримання безпосередніх знань про предмети і явища. Завдяки практичному досвіду у дітей не тільки формуються уявлення про предмети, що їх оточують, а й розвивається їх розумова обробка. На цій основі дитина може правильно розпізнавати різні властивості предметів;

- на наступному етапі перцептивним актом є власне сенсорний процес. Іншими словами, дитина починає сприймати об'єкт повністю, без опосередкованого контакту з ним. Дитина вже бачить об'єкт очима і зовнішня практична дія переходить у внутрішнє планування.

Спостерігаючи за об'єктами, дошкільнята виявляють ознаки та аспекти, які відповідають відомим зразкам, вже виробленим у суспільстві. У процесі сприйняття діти вчаться на соціальному досвіді та набувають власного досвіду;

- перцептивна поведінка стає більш прихованою і коротшою. Сприйняття стає свідомим і цілеспрямованим, а довільні дії, такі як пошук, спостереження і мислення, стають більш очевидними. Сприйняття може здаватися пасивним процесом, але воно все ще активне, просто відбувається внутрішньо.[3]

Мова має важливий вплив на перцептивний розвиток. Це проявляється в тому, що діти починають активно використовувати назви для позначення властивостей і ознак різних предметів і явищ та зв'язків між ними. Називаючи певні ознаки предметів і явищ, діти ідентифікують їх для себе. Називаючи предмети, діти відрізняють їх від інших і краще розуміють їх.

Узагальнюючи результати дослідження розвитку сприйняття у дітей дошкільного віку, можна виділити наступні особливості: 1) форма відіграє вирішальну роль у сприйнятті; 2) предмети сприймаються за таких умов: при русі на нерухомому фоні, при русі по предмету, при словесному описі предмета; 3) колір виділяється за таких умов коли він представляє характерну ознаку об'єкта; коли він позначається словами при сприйнятті незнайомого об'єкта; коли колір конкурує з абстрактними формами, незнайомими дитині; 4) включеність у час і простір відіграє важливу роль у сприйнятті об'єктів.

Увага - це наскрізний психічний процес, який бере участь в організації всіх когнітивних процесів, включаючи відчуття, сприйняття та мислення, і виконує наступні функції:

- відбір важливих стимулів та ігнорування неіснуючих допоміжних стимулів;
- підтримання необхідної діяльності до досягнення мети;
- координація та контроль діяльності.

Увага дітей дошкільного віку розвивається від мимовільної до довільної. У цьому віці увагу дітей привертають новизна, інтенсивність та інші особливі стимули. Потім увага починає привертатися до об'єктів, пов'язаних з яскравими, емоційними переживаннями, і до стимулів, які мають сигнальне значення, оскільки вони безпосередньо пов'язані з бажаннями дитини. Розвиток спонтанної уваги дозволяє дошкільнятам зосереджувати свою увагу на певному об'єкті чи явищі та утримувати її протягом певного часу.

Вікові особливості уваги у дітей дошкільного віку включають швидке відволікання і труднощі з фокусуванням на непривабливих об'єктах. У відволіканні уваги відіграють роль різні механізми. Відповідно до закону негативної індукції, відволікання може виникати внаслідок гальмування певних ділянок мозку, близьких до центру оптимальної збудливості. Це характеризує мимовільне і пасивне відволікання від стимулів, які не є повністю усвідомленими і утворюють своєрідний фон.

Нездатність до тривалої концентрації уваги є природним явищем, а також зумовлена особливостями нейронної активності (незрілістю гальмівних механізмів, лобових часток та інших ділянок мозку). У міру того, як значна частина поведінки дитини стає автоматизованою, увага стає більш стійкою і довільною, збільшується її обсяг і підвищується здатність відволікати увагу. Дитині стає доступною зосереджена діяльність протягом 15-20 хвилин [2].

Наступним когнітивним процесом, на який варто звернути увагу, є дитяча пам'ять. Діти можуть тримати в голові прості умови при виконанні дії. Діти добре запам'ятовують все, що їх суттєво цікавить і викликає сильний емоційний відгук. Добре засвоюється інформація, яку бачили або чули багато разів. Рухова пам'ять добре розвинена, і діти добре запам'ятовують те, що пов'язано з їхніми рухами.

Пам'ять дітей дошкільного віку характеризується спонтанністю. Іншими словами, діти не ставлять перед собою завдань чи цілей щось

запам'ятати. Запам'ятовування і пригадування відбуваються під час діяльності і залежать від характеру діяльності. Джерелом дитячої пам'яті є інтерес. Діти легко і надовго запам'ятовують те, що їх цікавить, що захоплює своєю яскравістю, рідкістю і динамічністю, що вони активно роблять. Важливу роль у цьому процесі відіграє мова. Називаючи об'єкти, вона допомагає їм краще запам'ятовувати їх. Розвиток пам'яті також залежить від характеру мовної діяльності, яка вимагає вербальної пам'яті та гри.

Опановуючи мистецтво запам'ятовування, діти спершу вчаться мисленнєвим операціям, необхідним для засвоєння та відтворення інформації, а згодом застосовують їх у різноманітних ситуаціях. Розвиток пам'яті активно підтримується через розв'язання спеціальних мнемічних задач у процесі виконання різних видів діяльності. Діти старшого дошкільного віку опановують різноманітні прийоми, які сприяють кращому засвоєнню матеріалу. Серед ключових методів управління пам'яттю виділяються повторення, створення образів та пошук необхідної інформації в пам'яті.

Спочатку діти кілька разів повторюють кожне слово, що потрібно запам'ятати. Одним із важливих досягнень старших дошкільнят стає здатність впорядковувати матеріал для кращого його запам'ятовування. Якщо діти використовують прості порівняння чи враховують послідовність слів у списку, то в перших класах вони вже здатні групувати слова за спільними характеристиками. Наприклад, груша, яблуко, виноград об'єднуються в категорію «фрукти». Такий підхід дозволяє їм запам'ятовувати та відтворювати більший обсяг інформації. Старші дошкільники починають застосовувати семантичну обробку інформації, що включає використання логічного мислення замість простого програвання в пам'яті. Наприклад, дітям пропонують запам'ятати речення «Його друг замітав на подвір'ї», а потім запитують, чи був у друга віник. Діти 8–10 років роблять висновок про наявність віника, логічно

обґрунтовуючи це. Натомість шестирічні діти часто не можуть впевнено відповісти через брак явної інформації. Незвичний матеріал краще запам'ятовується дітьми старшого дошкільного віку завдяки створенню уявних образів. Ці образи в старших дітей яскравіші та чіткіші порівняно з молодшими дошкільниками, що підвищує їхню ефективність у засвоєнні інформації. Під час навчання діти також намагаються аналізувати слова по буквах, орієнтуючись на свою зорову чи слухову пам'ять. Часто вони знають першу букву слова, однак перевіряють різні варіанти перед вибором правильної. У старшому дошкільному віці помітно вдосконалюється здатність до засвоєння навчального матеріалу, а також відтворення та розпізнавання збережених у пам'яті об'єктів. Розвитку пам'яті сприяють такі завдання, як вивчення віршів і вправи на спостережливість.[7]

Протягом дошкільного віку дитяча уява зазнає трансформації. Спочатку образи розмиті, але з часом вони стають чіткішими. Вони починають відтворювати окремі ознаки предметів, а потім зосереджують свою увагу на більшій кількості ознак. У старшому дошкільному віці трансформація образів стає більш вираженою, а в початковій школі дитина набуває більше знань і образи стають більш узагальненими. На ранніх етапах навчання виникнення образу вимагає залежності від конкретного об'єкта, потім розвивається залежність від мови, що є передумовою для створення нових ментальних образів.

З розвитком здатності дитини контролювати власну розумову діяльність, уява дитини також контролюється, а її образи стають синхронізованими із завданням, поставленим перед дитиною змістом навчальної діяльності. У дітей старшого дошкільного віку переважає наочно-образне мислення. Вони спираються на реальні образи при вирішенні завдань. Мислення розширюється і поглиблюється, вони глибше розуміють зміст вивчених понять і засвоюють нові поняття. Оскільки діти переходять від операцій з конкретними предметами до ментальної

арифметики з абстрактними числами, розвиток абстрактного мислення особливо заохочується в процесі навчання на уроках математики.

Коли діти йдуть до школи, вони переходять від чуттєвого сприйняття світу до сприйняття, вираженого в абстрактних поняттях. Те, що раніше дитина сприймала у своєму мисленні як об'єкт з певними властивостями, стає науково зрозумілим. У старшому дошкільному віці формуються такі розумові процеси, як синтез, аналіз, порівняння, узагальнення та абстрагування. Синтез передбачає об'єднання частин і цілого в єдине ціле та встановлення зв'язків і відношень між ними.

Аналіз - це розумове розкладання цілого на частини. Тут діти спочатку аналізують об'єкти та явища у практичний, орієнтований на дію, уявний та мовний спосіб. Потім цей аналіз систематизується. Рівень аналізу та інтеграції в старшому дошкільному віці визначається загальним розвитком і об'єктами, на які спрямовані ці дії.

Узагальнення - це відображення загальних ознак і якостей реальних явищ. У цьому віці узагальнення - це об'єднання об'єктів на основі певних властивостей. Розвиток узагальнення вимагає систематичної роботи над групуванням наочних об'єктів, словесним описом предметів і розв'язуванням математичних задач.

Порівняння передбачає виявлення відмінностей і подібностей між предметами та явищами. У процесі систематичного і тривалого навчання у дітей поступово розвивається здатність розрізняти і порівнювати предмети і явища.

Абстрагування - це процес виділення одних ознак об'єкта та ігнорування інших. Діти зосереджуються на зовнішніх ознаках і їм легше абстрагуватися від властивостей об'єктів, ніж від зв'язків і відносин між об'єктами. Діти старшого дошкільного віку усвідомлюють власні розумові процеси і можуть здійснювати самоконтроль у пізнавальному процесі. У них розвивається самостійність, критичність, гнучкість і навички мислення.

У дітей старшого дошкільного віку активно розвиваються навички усного мовлення. Зокрема, грамотність - це форма комунікації, яка реалізується через увагу, пам'ять, перцептивні навички, наявні знання та асоціації з певним контекстом. Читання та письмо - це форми комунікації, які реалізуються за допомогою уваги, пам'яті, перцептивних навичок, наявних знань та асоціацій з конкретним контекстом. Щоб читати, потрібно оволодіти фонетикою; щоб писати, потрібно розвинути моторику. Якщо читання - це розуміння змісту письмових текстів, то письмо - це передача змісту в письмовій формі. Визнання взаємопов'язаності процесів оволодіння письмовою та усною мовою призвело до розгляду грамотності з точки зору цілісного підходу до мови. Прихильники холістичного підходу відстоюють ємерджентну концепцію грамотності, згідно з якою навички, пов'язані з оволодінням письмовою та усною мовою, поступово розвиваються і вдосконалюються протягом кількох років, починаючи з дитинства. Таким чином, історії, які діти чують, перш ніж заговорити, позначки, які вони роблять там, де хочуть малювати, і книги, які вони розглядають, - все це можна розпізнати як ранні ознаки письма і читання. Батьки та вихователі можуть сприяти розвитку початкових навичок грамотності у дітей, створюючи сприятливе мовне середовище для дітей вдома і в дитячих установах.[1,11,12]

Основними факторами розвитку читання і письма в старшому дошкільному віці є:

- 1) середовище, що збагачує усне мовлення (розмови з дорослими, однолітками, де є можливості збагатити весь словниковий запас);
- 2) середовище, що збагачує писемне мовлення (дитячі книжки, журнали тощо, прочитані вголос, під диктовку батьків; можливості дізнатися значення багатозначних слів і речень);
- 3) досвід символічної репрезентації (вистава, малюнок, музика, танець);
- 4) набуття досвіду (ігри, дослідження природи);

- 5) експериментування з писемним мовленням;
- 6) складність читання.

Розвиток навичок письма і читання у старшому дошкільному віці є складним процесом, на який впливає соціокультурний контекст. Діти старшого дошкільного віку опановують основи читання і письма через взаємодію з батьками, братами і сестрами, однолітками і вихователями, а також через перегляд телевізійних програм. Характер цієї взаємодії та її роль у розвитку грамотності дошкільнят різняться. Батьки є найбільш залученими до цього процесу, оскільки вони перебувають у постійному контакті зі своїми дітьми. Працюючи разом, діти більше розмовляють, ніж під час роботи з вихователем. Загалом, соціальні взаємодії дітей між собою створюють більше передумов для набуття грамотності, ніж спеціальне оволодіння елементами писемного та усного мовлення.

Основними якостями розвитку інтелекту у дітей старшого дошкільного віку є якість знань і вміння використовувати їх на практиці, вміння орієнтуватися в матеріалі, вміння самостійно здобувати знання, вміння знаходити нові способи навчання, вміння формулювати проблеми, які логічно випливають з відомих в задачі співвідношень, вміння знаходити можливі способи вирішення проблем.

Формування інтелекту визначається розвитком певних особливостей психічних процесів: точності слухового, зорового і тактильного сприйняття; повнотою і детальним описом картинки, яку вона бачить вперше; свідомим запам'ятовуванням нового матеріалу; здатністю помічати помилки і неточності в міркуваннях однолітків; гнучкістю мислення. Це проявляється у відповідній різноманітності способів поведінки; легкості та швидкості переходу від міркувань на основі реальних або зображених об'єктів до мислення на основі схем, графіків, числових або буквених формул; словесно-логічному мисленні.

У розвитку інтелектуальних здібностей дітей старшого дошкільного віку спостерігаються значні суб'єктивні відхилення, які проявляються в

розвитку загальних і спеціальних здібностей та в прискоренні темпу роботи. У деяких дітей старшого дошкільного віку спостерігається тимчасова затримка психічного розвитку. Ці діти відчують великі труднощі у виконанні навчальних завдань і тому потребують індивідуального підходу в процесі організації їх навчання. Щоб допомогти їм краще вчитися, слід більше часу приділяти первинному сприйнятті матеріалу та підтримувати їхню впевненість у своїх інтелектуальних силах.[15]

Розвиток інтелекту у дітей старшого дошкільного віку відбувається за такими напрямками:

- 1) поєднання і взаємозбагачення всіх видів мислення(наочно-образного і творчого, наочно-дієвого і поведінкового, словесно-логічного). З цією метою дітям дають завдання, для розв'язування яких потрібні одночасно й практичні дії, й вміння оперувати поняттями, образами, виражати судження на рівні логічних абстракцій;
- 2) засвоєння та активне використання мови як засобу мислення. Цей напрям пов'язаний з розвитком мовлення дітей та його активним використанням при вирішенні різних завдань;
- 3) виокремлення підготовчої та виконавчої стадій розв'язання задач. На підготовчій фазі дитина аналізує умови і складає план, а на практичній - виконує його.[16]

Важливо також перевірити результати. Якщо на будь-якому з цих етапів виникають проблеми або труднощі, то розумовий розвиток дитини є однобічним.

У перші п'ять років життя дитини розвивається уява. Вони можуть вирішувати прості завдання за допомогою простих схем. Також можуть будувати за схемами та розв'язувати лабіринтові задачі. Виходячи з просторового положення об'єктів, вони можуть передбачити, що станеться в результаті взаємодії об'єктів, тобто можуть спрогнозувати. Розвиваються

такі характеристики, як оригінальність і довільність. Діти можуть самостійно складати короткі казки на певну тему.

Отже, головною умовою формування пізнавальних процесів є включеність дитини у пізнавальну діяльність

Основними перевагами експериментування та моделювання в дошкільний період є те, що у дітей формується реалістичне уявлення про різні аспекти досліджуваного об'єкта та його взаємозв'язок з іншими об'єктами і навколишнім середовищем; збагачується пам'ять дітей і активізуються розумові процеси завдяки необхідності постійно здійснювати операції аналізу і синтезу, порівняння і класифікації; у дошкільнят виникає потреба описувати побачене і формулювати описані закономірності та висновки, що призводить до розвитку мовлення дитини і накопичення фонових знань.

Таким чином, аналізуючи психолого-педагогічні матеріали, можна виділити наступні особливості формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку - пізнавальна активність супроводжує весь період дошкільного дитинства. Діти дошкільного віку постійно цікавляться незнайомими предметами та явищами. Іншими словами, їх цікавить все, що їх оточує. Однією з ключових умов, що сприяє розвитку пізнавальної активності дитини, є сприятливе емоційне середовище. Дитина має відчувати радість, задоволення від навчання, позитивні емоції від нових знань та відкриттів. Ситуації, в яких діти демонструють свою пізнавальну активність і дослідницьку діяльність, мають вирішальне значення для розвитку когнітивних навичок. У дошкільному віці пізнання нерозривно пов'язане з уявою та вільною поведінкою.

1.3. Цифрові технології як фактор впливу на пізнавальну активність

Ми вже зазначали, що у сучасному суспільстві цифрові технології стали невід'ємною частиною життя дітей. Це також знаходить своє

відображення в Концепції Державної цільової програми розвитку дошкільної освіти на період до 2017 року [3], Базовій програмі розвитку дитини дошкільного віку «Я у світі» [7], програмах «Дитина в дошкільні роки» [8], «Впевнений старт» [9]. Реалії сьогодення переконливо доводять важливість упровадження в педагогічний процес ДНЗ цифрових технологій, що в органічному поєднанні з традиційними починають використовувати під час організації пізнавальної діяльності дітей. Цифрова технологія — це набір методів, засобів і пристроїв, які використовують цифрові дані (у формі числових кодів) для зберігання, обробки, передачі та відображення інформації. Вони засновані на використанні комп'ютерних систем, програмного забезпечення та мережевих технологій для створення інтерактивного середовища, в якому користувачі можуть швидко взаємодіяти з інформацією. Старший дошкільний вік - це час активного розвитку когнітивних функцій, таких як увага, пам'ять, мислення та уява, а також час, коли діти активно взаємодіють з технологіями. Тому наразі спостерігається як підвищений інтерес до потенціалу цифрових інструментів, так і занепокоєння щодо можливих негативних наслідків їхнього впливу.

Водночас стрімкий розвиток комп'ютерних технологій не може залишатися поза увагою дітей дошкільного віку. Різноманітні ігри, відео та анімації викликають інтерес у дітей різних вікових груп дошкільного віку. Саме тому важливо використовувати потенціал комп'ютерних технологій у процесі формування когнітивних навичок у дітей дошкільного віку.

Комп'ютерні технології як педагогічний інструмент освітнього процесу в дошкільній освіті відокремлюються від застарілих дидактичних матеріалів і використовуються як потужний об'єкт освітньої діяльності І. Мардарова визначає комп'ютерні технології в дошкільній освіті як «технічні та інструментальні засоби комп'ютерних технологій, ІПВ освітнього процесу систему наукових знань про його роль і місце в освітньому процесі, комплекс педагогічних і методичних матеріалів, що

включає форми і методи застосування для вдосконалення діяльності та взаємодії педагога і дитини. Її використання сприяє успішному розвитку пізнавальної сфери, інтелектуальних здібностей, довільної поведінки та спонтанних якостей дітей старшого дошкільного віку» (Мардарова, 2012).[39 ,40]

Аналіз теоретичних і практичних підходів до використання комп'ютерних технологій у роботі з дітьми дозволив виокремити унікальні напрями, які впливають на когнітивний розвиток дітей старшого дошкільного віку. Мультимедійні презентації (використовуються для ознайомлення дітей з новими темами та мотивації до пізнавальної діяльності), комп'ютерні ігри (допомагають ознайомити дітей з професіями, елементами шкільного навчання тощо), онлайн-вікторини (тестові завдання в ігровій формі на різноманітну тематику завдання на різноманітні теми, що включають елементи змагання). Відео, аудіо, графічні редактори, віртуальна та доповнена реальність (VR/AR), цифрові платформи, інтерактивні дошки, навчальні програми, голосові помічники, все це забезпечує швидкий доступ до інформації, спрощує процес навчання дозволяючи застосовувати інтерактивні та адаптивні методи. Сприяють творчому розвитку завдяки використанню мультимедіа.[45]

З точки зору когнітивного розвитку, використання мультимедійних презентацій може допомогти мотивувати отримання нових знань, реалізувати інтереси дітей старшого дошкільного віку та спрямувати їх до самостійного пізнавального пошуку. Можна використовувати такі ресурси, як Canva та Prezi.

Потенційний вплив комп'ютерних ігор на когнітивний розвиток впливає не лише на освітні програми, а й на розвиток індивідуальних навичок, пов'язаних із успішним навчанням. Дослідницькі групи, які вивчають взаємозв'язок між комп'ютерними іграми та когнітивним розвитком дітей, охоплюють дослідження не лише інтелектуального розвитку, а й розвитку сприйняття, пам'яті та швидкості реакції, навчання

певним навичкам використання комп'ютера, , включенню комп'ютерних технологій у навчання дітей різного віку.

Деякі дослідження показали, що комп'ютерні ігри можуть покращити пам'ять, координацію рухів, просторове сприйняття та увагу. У цих експериментах використовувалися прості реакційні ігри та головоломки, але вплив сучасних розважальних ігор оцінити набагато важче, оскільки вміст і поведінка гравців дуже різноманітні. Багато веселих ігор містять велику кількість інформації завдяки своєму багатому змісту, і завдяки цьому, особливо в стратегічних іграх, діти отримують знання в математики, логіки та ін. Проте деякі дослідження показали зворотний зв'язок між захопленням дітей комп'ютерними іграми та їх успішністю в навчанні. Однак це більше пов'язано з кількістю часу, витраченого на навчання, ніж з рівнем інтелектуального розвитку.

Однак комп'ютерні технології все більше входять у життя дошкільнят. Ігрові та навчальні програми, так зване **edutainment** , пропонуються для дітей, починаючи з раннього віку. За допомогою комп'ютерів діти можуть рано вивчати поняття про кольори та форми та розвивати пам'ять, мислення та навіть мовні навички. Інтерфейс таких ігор особливо спрощений, і для ознайомлення з історією чи анімаційного пояснення не потрібна участь дорослих . Такі ігри слід розглядати окремо, звертаючи увагу не лише на їх вплив на розумовий розвиток дитини, а й на їх вплив на соціальну адаптацію, на взаємини з батьками дітей, які з молодшого віку перебувають під впливом комп'ютера.

Сучасні технологічні інновації, такі як цифрові технології, можуть мати значний вплив на дитячу психіку. Використання таких технологій у ранньому віці може мати як позитивні, так і негативні наслідки. Вплив цифрового світу на дітей є значним, і важливо розуміти, які проблеми виникають і як їх вирішувати..

Однією з головних проблем є вплив сучасних технологій на когнітивний розвиток дітей. Часте використання цифрових пристроїв може

призвести до затримок у розвитку мови, уваги та пам'яті. Тривале використання екранів також може призвести до проблем із зором та здоров'ям очей.

Іншим питанням є вплив сучасних технологій на емоційний стан дітей. Використання цифрових пристроїв викликає звикання і може мати негативний вплив на благополуччя дітей. Інтернет та соціальні мережі створюють штучні стандарти краси та соціального успіху, що може призвести до психологічних проблем у дітей, таких як низька самооцінка та тривожність.[54]

Крім того, використання сучасних технологій може призвести до втрати соціальних навичок і зниження здатності дітей до спілкування. Відсутність безпосереднього спілкування та часті взаємодії з екраном здатні спричинити послаблення здатності до співчуття та ускладнення навичок комунікації у повсякденному житті. Це може стати бар'єром для подальшого формування стабільних соціальних зв'язків та успішної інтеграції в суспільство.

Деякі з причин, чому сучасні діти дошкільного віку занурені в цифровий простір і як споживачі, і як творці, включають надзвичайну допитливість і високу пізнавальну активність. Сучасні діти використовують інтернет як один з універсальних способів досліджувати та пізнавати навколишній світ: - потреба в яскравих зовнішніх враженнях (діти дошкільного віку мають підвищений інтерес до нових, яскравих і незвичайних об'єктів); - потреба в спілкуванні (спілкування є важливим елементом формування та розвитку особистості дитини, набуття нею соціального досвіду); - потреба в грі як провідному виді діяльності.

Важливим фактором, що сприяє цифровому зануренню, є пріоритетність гри як ключового виду діяльності для дітей дошкільного віку. Переваги раннього занурення в цифровий простір для дітей дошкільного віку полягають у тому, що раннє знайомство з інформацією та цифровим світом розширює інтереси, надає можливості для більшої

обізнаності, уможлиблює розвиток цілеспрямованості, інтелекту та здатності структурувати потік інформації, заохочує розвиток когнітивних навичок та уваги, а також має виховну та педагогічну спрямованість, що може стимулювати інтерес дітей до навчання. Освітні програми сприяють розвитку логічного мислення, пам'яті та уваги. Інтерактивні ігри розвивають просторове мислення, швидкість реакції та навички вирішення проблем. Цифрові інструменти дозволяють адаптувати завдання до індивідуальних особливостей дитини. Поступове ускладнення завдання заохочує самостійність і спонтанність. Цифрові технології допомагають дітям засвоїти основні принципи роботи з інформацією (пошук, аналіз, систематизація). Цифрові платформи для малювання, створення анімації та ігор стимулюють уяву і творчість.

Проте важливим залишається питання здоров'я. За рекомендаціями Міністерства охорони здоров'я України, тривалість безперервного використання комп'ютера для старших дошкільників не повинна перевищувати 30–45 хвилин на тиждень. Також необхідно встановити в родині правила користування інтернетом та пояснити дитині значення цих правил для її фізичного і психічного благополуччя. (Рейпольська, 2021) [55]

Оскільки цифровий простір тісно пов'язаний із реальним життям суспільства, необхідно забезпечити якісний психолого-педагогічний супровід дітей дошкільного віку в інформаційному середовищі. Основою такого супроводу має бути формування у дітей ціннісних орієнтацій у сфері цифрової освіти.

Дорослий відіграє надзвичайно важливу роль у процесі навчання дітей дошкільного віку, зокрема за допомогою технологій доповненої (AR) і віртуальної реальності (VR). Такі інструменти мають значний вплив на пізнавальний, емоційний і соціальний розвиток, проте їх використання потребує активного супроводу. Основні аспекти цього взаємозв'язку включають такі моменти:

- доповнена та віртуальна реальності можуть бути складними для розуміння дошкільнят, тому дорослий має допомагати їм освоїти взаємодію з цими технологіями;
- необхідно надавати чіткі інструкції щодо використання AR/VR у навчальних цілях і підтримувати дитину в процесі роботи;
- присутність дорослого під час використання таких технологій є важливою для корегування дій дитини, допомоги у виборі правильних рішень та концентрації уваги на ключових аспектах взаємодії із цифровим середовищем.

Технології доповненої (AR) і віртуальної реальності (VR) створюють нові можливості, які часом можуть бути незвичними для дітей. Це супроводжується потенційними емоційними труднощами, пов'язаними з адаптацією до інноваційного середовища. У такій ситуації роль дорослого надзвичайно важлива: його підтримка й заохочення під час знайомства дитини з AR і VR допомагають знизити рівень стресу та надають процесу навчання позитивного емоційного забарвлення. Завдяки керівництву, яке ґрунтується на позитивному зворотному зв'язку, дорослий може підвищувати мотивацію до навчання, пробуджуючи у дитини інтерес до дослідження нових світів.

AR та VR можуть допомогти дітям розвивати певні навички, але без належного контролю вони можуть бути недостатньо ефективними. На всіх етапах навчання дорослий має допомагати дитині концентруватися на освітньому завданні, пропонуючи підказки, спрямовуючи вирішення задач і розвиваючи основні когнітивні навички, як-от увага, пам'ять і логічне мислення. Не менш важливо під час використання VR та AR зберігати зв'язок із реальним світом і сприяти навчанню дитини соціальної взаємодії. Деякі сценарії віртуальних чи доповнених середовищ дозволяють включати елементи співпраці з іншими персонажами, що є корисним для набуття соціальних умінь: вміння працювати в команді, комунікувати чи вирішувати конфлікти. Дорослий відіграє важливу роль у

супроводі таких взаємодій, допомагаючи дитині зрозуміти та освоїти ці процеси. Організація колективних занять або ігор з використанням AR/VR також сприяє розвитку співпраці: діти вчаться разом вирішувати завдання, обмінюватися ідеями та координувати свої дії для досягнення спільної мети.

Оскільки AR та VR можуть бути дуже захоплюючими, існує ризик перенавантаження сенсорної інформації або психоемоційного стресу у дітей. Якщо дитина відчуває стрес або некомфортність від використання технологій (наприклад, через рухи або яскраві візуальні ефекти), дорослий може перервати заняття і допомогти дитині зняти напруження, щоб запобігти стресу. Дієвими тут можуть бути фізкульт хвилинки. Дорослий контролює час, протягом якого дитина взаємодіє з віртуальними середовищами, запобігаючи негативним ефектам від надмірного використання технологій.

Сучасні AR та VR платформи часто дають можливість збору даних про прогрес дитини, що дозволяє дорослим здійснювати більш точний аналіз її розвитку. Він може слідкувати за результатами діяльності дитини, аналізувати, як добре дитина засвоює нові знання, і коригувати навчальний процес. Важливо, щоб дорослий стимулював дитину до роздумів, аналізу та рефлексії про те, що вона бачить у віртуальному чи доповненому середовищі, тим самим розвиваючи її критичне мислення.

Дорослий може сприяти розвитку уяви, стимулюючи дитину створювати власні уявні сценарії та історії в межах віртуальних або доповнених середовищ. Технології AR/VR надають можливості для створення творчих завдань, таких як малювання в тривимірному просторі, створення віртуальних об'єктів або сценаріїв, що розвивають художні й інтелектуальні здібності.

Супровід дорослого під час навчання з використанням доповненої та віртуальної реальності є необхідним для забезпечення ефективності цього процесу. Дорослий допомагає дитині адаптуватися до нових технологій,

надає емоційну підтримку, сприяє розвитку пізнавальних, соціальних і творчих навичок, а також забезпечує безпеку та контролює час використання технологій. Взаємодія з AR та VR відкриває нові можливості для розвитку дошкільників, і правильний супровід може значно підвищити їх навчальний потенціал.[54]

Цифрові технології можуть бути потужним інструментом для покращення когнітивних процесів у дітей дошкільного віку. Вони здатні стимулювати розвиток таких когнітивних функцій, як увага, пам'ять, логічне мислення та творчість. Однак важливо обрати правильні шляхи інтеграції цифрових технологій у навчальний процес, щоб забезпечити оптимальну ефективність. Цифрові технології можуть бути використані для впливу на когнітивний розвиток дітей дошкільного віку:

1. Інтерактивні навчальні ігри. Мета - стимулювати пізнавальну активність та розвивати когнітивні навички через гру. Ігри передбачають активну взаємодію дитиною з використанням планшетів, комп'ютерів, інтерактивних дошок тощо. Завдання можуть включати: - логічні головоломки; - ігри на пам'ять (наприклад, ігри на запам'ятовування карток або послідовностей); - ігри на увагу (наприклад, знаходження предметів на екрані або завершення завдань за лічені секунди); - математичні ігри для розвитку числових навичок. Переваги - стимулює активну мотивацію дитини, підвищує інтерес до навчання через ігрові елементи, стимулює розумовий розвиток в ігровій формі. Наприклад гра "Memory" для запам'ятовування карток або "Puzzle" для складання картинок з частин.

2. Використання цифрових навчальних програм і додатків. Мета - поглибити знання в певних галузях за допомогою спеціалізованих додатків. Програмне забезпечення та додатки для планшетів допомагають дітям вивчати базові предмети, такі як читання, математика, географія, образотворче мистецтво тощо. Наприклад, додатки для вивчення алфавіту та розвитку навичок лічби, додатки для малювання малюнків та створення

історій, щоб розвивати уяву та творчість. Ці додатки допомагають дітям вивчати нові теми у зручному та цікавому форматі, сприяють вивченню складних понять у наочний та інтерактивний спосіб, дозволяють дітям навчатися самостійно у власному темпі. Приклад – "Osmo" - додаток для планшетів, який допомагає дітям вивчати математику через ігри та взаємодію з фізичними об'єктами.

3. Віртуальні екскурсії та дослідження. Мета - розширити кругозір дітей, надаючи їм доступ до цифрових ресурсів, які дозволяють віртуально відвідувати визначні місця, такі як музеї, зоопарки та природні заповідники. Наприклад, програми, які використовують 3D-моделі для вивчення природних явищ і тваринного світу. Переваги - дає дітям можливість розширити свій кругозір і дізнатися про різні національні культури та природу, стимулює інтерес до нової інформації, розвиває уяву та асоціативні навички і дозволяє дітям «відчути» місця, які вони зазвичай не відвідують. Наприклад віртуальні екскурсії музеями за допомогою Google Expeditions або прості 3D-додатки, які дозволяють побачити фізичні об'єкти з різних ракурсів.

4. Цифрові проєкти та створення контенту. Дозволяють розвивати творчі навички та пізнавальні процеси через створення цифрового контенту (мультимедійні проєкти, малювання та анімація). Діти можуть створювати власні історії, малювати, записувати відео та розвивати своє творче мислення та уяву. Переваги - розвиває когнітивні навички, а також творчі здібності, підвищує мотивацію до навчання через зацікавленість у створенні власних проєктів, вчить дітей працювати з сучасними технологіями, що важливо для розвитку цифрової грамотності. Наприклад додатки для малювання, такі як Tayasui Sketches та Drawing Pad, дозволяють дітям створювати цифрові малюнки, так само як і додатки для створення анімації та відео, такі як Stop Motion Studio.

5. Використання цифрових платформ для навчання та співпраці. Мета - розвивати комунікативні та соціальні навички через співпрацю в

цифровому просторі. Використання онлайн-платформ для спільного вирішення проблем, організації групових проектів та виконання колективних робіт. Наприклад, платформи для спільного малювання та створення цифрових історій Переваги - розвиток навичок групової роботи, співпраці та комунікації, допомагає дітям навчитися організовувати свої думки та висловлювання, а також співпрацювати з іншими в інтерактивному середовищі, підвищує інтерес до групової діяльності та зменшує соціальну ізоляцію. Це можуть бути навчальні вікторини з використанням таких платформ, як Kahoot та спільне створення проектів за допомогою Padlet.

6. Вивчення мови за допомогою цифрових технологій. Мета - розвивати мовні та комунікативні навички дітей за допомогою інтерактивних мультимедійних технологій. Використання аудіо- та відеоматеріалів, мультфільмів, дитячих історій та інтерактивних підручників для вивчення нових слів, виразів та мовних структур. Переваги - підвищення інтересу до мовлення та спілкування. Допомагає вивчити нову лексику, граматику та мовні структури. Використання інтерактивних методів допомагає покращити сприйняття мови на слух. Такі додатки для вивчення англійської мови для дітей, як Duolingo та Нескінченний алфавіт для дітей [54].

Цифрові технології можуть бути потужним інструментом для розвитку когнітивних навичок дітей дошкільного віку, але важливо дотримуватися балансу між традиційними та цифровими методами навчання. Методи, що використовуються, повинні сприяти розвитку пізнавальних процесів, підтримувати інтерес дітей до навчання та заохочувати творче мислення.

Висновки до розділу 1

Виходячи з вищесказаного, можна стверджувати, що поняття «пізнавальна активність» ще не отримало однозначного тлумачення. Різноманітність поглядів на сутність цієї дефініції свідчить про очевидне прагнення науковців обґрунтувати цей психолого-педагогічний феномен. Пізнавальна активність характеризується інтенсивною розумовою діяльністю особистості, свідомо спрямованою на самостійне і творче засвоєння знань, умінь і навичок.

Пізнавальна активність як складна, інтегративна, багаторівнева характеристика особистості проявляється у пізнавальній самостійності, допитливості та пізнавальному інтересі, виражається у цілеспрямованості пізнавальної поведінки, нестандартності мислення, психологічному ставленні до діяльності та реалізується у творчій та активній пізнавальній діяльності

Освітня діяльність - це особлива форма навчання, що характеризується і структурується орієнтацією на досвід і цілеспрямованою організацією дорослими, пізнавально-педагогічна спрямованість якої використовується як чинник розвитку особистості та формування пізнавальної сфери дітей дошкільного віку. Це відбувається завдяки змісту та використанню певних методів і способів організації взаємодії між вихователем і дитиною. Оптимальною організацією діяльності дітей дошкільного віку є така, за якої діти можуть вирішувати завдання різними способами, кожен з яких є правильним і гідним схвалення. У такій ситуації дитина має сама обрати спосіб розв'язання проблеми та оцінити, чи вдалося їй те, що вона зробила, чи ні. Оскільки такі ситуації є незвичними або небажаними і тривожними для нестійких дітей, дорослі повинні заохочувати дитину, виявляти впевненість у її здібностях, підтримувати її зусилля і підкреслювати, що вона може обрати найбільш прийнятний і цікавий для неї спосіб. Для дітей дошкільного віку

це зробити нелегко. Адже їм потрібно позбутися звички чекати, що дорослі скажуть їм, що робити, і страху невдачі.

За результатами теоретичного аналізу, пізнавальні здібності у дітей старшого дошкільного віку характеризуються високою загальною мисленнєвою активністю, схильністю до розумового напруження, логічними операціями, особливо систематизацією, класифікацією, узагальненням, творчими проявами при виконанні завдань різного рівня та прагненням до досягнення успіху.

Використання цифрових технологій у дошкільній освіті є актуальним і необхідним напрямком модернізації освітньої системи. Це зумовлено соціальними змінами, необхідністю підготовки дітей до життя в інформаційному середовищі та інтеграцією сучасних методів навчання. Цифрові технології роблять освітній процес більш ефективним, цікавим та відповідним потребам кожної дитини, вони також розширюють можливості розвитку дітей дошкільного віку за допомогою цифрових інструментів, таких як інтерактивні засоби навчання, ігрові методи, мобільні додатки, мультимедійні платформи та інтерактивні дошки. Вони сприяють розвитку мовних, соціальних, творчих навичок та критичного мислення дітей. Гармонійне поєднання таких технологій з традиційними методами навчання забезпечує якісний та цілісний розвиток дітей. Нормативно-правова база дошкільної освіти в Україні, зокрема Закон України «Про освіту» (2017), Закон України «Про дошкільну освіту» (2001, зі змінами) та Базовий компонент дошкільної освіти в Україні (2021), відкриває шлях для використання інноваційних технологій. Ці документи наголошують на важливості використання сучасних методів та цифрових інструментів в освітній діяльності. [46]

Мультимедійні матеріали (відео, електронні книги, аудіо історії), ігрові технології та інтерактивні платформи, робототехніка (інтерактивні іграшки, що розвивають логіку та мовлення), доповнена реальність (AR) для створення інтерактивного навчального середовища, наука, технології,

інженерія, мистецтво та математика. Ці технології допомагають урізноманітнити освітній процес, мотивувати дітей до навчання, зробити освіту доступною та цікавою. Цифрові технології є важливим інструментом підвищення якості дошкільної освіти та забезпечення відповідності сучасним викликам і потребам дітей. Використання таких технологій сприяє гармонійному розвитку дітей дошкільного віку та формує їхню готовність до подальшого навчання і соціальної адаптації в динамічному світі. Цифрові технології в дошкільній освіті є не лише бажаними, а й необхідними для створення сучасного освітнього середовища, орієнтованого на успіх і цілісний розвиток дитини.

РОЗДІЛ 2

ЕМПІРИЧНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНИХ ОСОБЛИВОСТЕЙ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ У ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ПІД ВПЛИВОМ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

2.1. Організація та методологічні основи емпіричного дослідження

Розглянувши проблему формування пізнавальної активності дошкільників, визначивши особливості формування пізнавальної активності дошкільників старшого віку маємо можливість перейти до дослідження як цифрові технології впливають на пізнавальний розвиток старшого дошкільника.

Об'єктом нашого дослідження є пізнавальна активність у дітей старшого дошкільного віку.

Предметом дослідження - психологічні особливості впливу цифрових технологій на формування пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку.

Метою цього емпіричного дослідження є визначення подвійного впливу цифрових технологій на пізнавальну діяльність дітей дошкільного віку: як інструменту їхнього розвитку та як чинника, що гальмує їхню спонтанність, творчість і концентрацію уваги. У дослідженні було використано кілька методів, які дозволили комплексно оцінити вплив цифрових технологій на пізнавальну діяльність дітей старшого дошкільного віку.

Основні завдання дослідження полягають у наступному:

1. дослідити рівні пізнавальної активності дітей, які активно використовують цифрові технології та тих, хто використовує їх мінімально;

2. оцінити вплив цифрових технологій на розвиток уваги, пам'яті, мислення та аналітичних навичок;
3. оцінити вплив цифрових технологій на розвиток дітей, які активно використовують цифрові технології та дослідити рівні творчої уяви та спонтанності дітей, які активно використовують традиційні методи навчання та ігри;
4. Визначити кореляційні зв'язки між частотою використання цифрових технологій та змінами в когнітивному розвитку дітей дошкільного віку;
5. Розробити рекомендації щодо оптимального використання цифрових технологій в освіті дітей дошкільного віку;
6. Оцінити вплив цифрових технологій на когнітивний розвиток дітей дошкільного віку.

Гіпотеза дослідження: передбачається, що використання цифрових технологій може як стимулювати, так і гальмувати пізнавальну активність дітей дошкільного віку, залежно від форми та характеру впровадження цих технологій у процес пізнання.

Емпіричне дослідження психологічних особливостей розвитку пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій проводилось на базі КЗДО – ЦРД № 7 ДМР, м. Дніпро. Вибірку дослідження склали: 40 дітей старшого дошкільного віку, 5- 6 років. Учасників було поділено на дві групи:

- 1) Основна група ($n = 20$) – діти, які активно використовують цифрові технології в навчальному процесі та повсякденному житті (планшети, смартфони, освітні додатки, електронні ігри, інтерактивні дошки тощо).
- 2) Контрольна група ($n = 20$) – діти, які мають обмежений доступ до цифрових технологій і більше часу проводять у традиційних формах навчання (ігрова діяльність без гаджетів, класичні методики).

Дослідження проводилось з листопада по грудень 2024 року.

Підбір дітей здійснювався з урахуванням таких критеріїв:

1. Вік – 5-6 років (старший дошкільний вік). Відвідування дошкільних закладів;
2. Відсутність значних когнітивних порушень або діагностованих розладів розвитку.
3. Згода батьків на участь дітей у дослідженні.

Методи та методики дослідження. У ході емпіричного дослідження були використані різні методи збору та аналізу даних:

- 1) Метод спостереження – застосовувався для вивчення природної поведінки дітей під час виконання завдань із цифровими технологіями та без них[10].
- 2) Анкетування батьків проводилося для збору інформації про звички дітей щодо використання цифрових пристроїв, рівень їхньої допитливості та мотивації до пізнавальної діяльності[4].
- 3) Психодіагностичні методики:
 - Методика « Знайди зайве » – дозволяє оцінити рівень розвитку мислення та преключення уваги у дошкільнят при виконання завдання у цифровому та традиційному (паперовому форматі) [19, с. 320].
 - Тест « Знайди кілька відмінностей» – оцінює здатність дітей концентруватися під час виконання завдань із цифровими технологіями та без них [5, с. 224].
 - Методика "Класифікація об'єктів" (адаптована для дошкільнят) – визначає рівень розвитку логічного мислення через виконання завдань у традиційному та цифровому форматах [7, с. 276].
 - Методика « Сенсорно-пізнавальна активність» – оцінює, як діти сприймають і обробляють інформацію через органи чуттів у різних умовах (традиційне навчання та цифрові платформи) [8, с. 290].

Кожна методика була адаптована під особливості дитячого сприйняття та вікові характеристики дошкільників.

Загальний підхід до проведення дослідження. Дослідження проходило у три основні етапи:

1) Підготовчий етап:

- Визначення вибірки;
- Отримання дозволів батьків на участь дітей у дослідженні;
- Ознайомлення вихователів із цілями та методами дослідження;
- Підбір і адаптація діагностичних методик.

2) Дослідницький етап:

- Проведення тестування дітей за вибраними методиками;
- Фіксація результатів у контрольній та основній групах;
- Анкетування батьків і вихователів щодо впливу цифрових технологій на поведінку та розвиток дітей;
- Аналіз спостережень за поведінкою дітей під час взаємодії з цифровими пристроями та під час традиційних видів діяльності.

3) Аналітичний етап:

- Обробка отриманих результатів;
- Порівняння показників двох груп;
- Визначення впливу цифрових технологій на пізнавальну активність дошкільнят;
- Формулювання висновків та рекомендацій.

Етичні аспекти дослідження. Дослідження проводилося з дотриманням всіх етичних норм:

- 1) Батьки були ознайомлені з методами дослідження та підписали письмову згоду.
- 2) Дані дітей залишалися анонімними, оброблялися узагальнено.
- 3) Усі методики не містили стресових чи травматичних завдань.

Організація емпіричного дослідження базувалася на комплексному підході, який поєднував психодіагностичні методики, спостереження та анкетування. Використані методи дозволяють об'єктивно оцінити вплив цифрових технологій на пізнавальну активність дітей старшого дошкільного віку. Наступний підрозділ буде присвячений аналізу рівня пізнавальної активності дошкільнят.[15]

2.2. Діагностика рівня пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку

Пізнавальна активність дітей старшого дошкільного віку є не лише характеристикою їхнього інтелектуального розвитку, а й важливим показником, що відображає готовність до пізнання, дослідження навколишнього світу. Цей процес охоплює різноманітні аспекти, починаючи від внутрішніх мотиваційних спонук до зовнішніх факторів, таких як середовище чи методи навчання. Тому для діагностики пізнавальної активності було виділено кілька ключових показників, що охоплюють різні аспекти цього феномена. Вони дозволяють більш детально оцінити рівень розвитку дітей у контексті пізнавальної діяльності[14, с. 85].

Мотивація є основою будь-якої активності, і пізнавальна не є винятком. Рівень мотивації визначає, наскільки дитина зацікавлена в нових знаннях, скільки зусиль вона готова докласти для пошуку нової інформації або вирішення проблеми. У дошкільному віці мотивація формується через захопленість новими ідеями, активну зацікавленість, і прагнення досягти результату через експерименти або дослідження [22, с. 37].

До основних критеріїв оцінки мотиваційної складової відносяться:

- зацікавленість дитини в нових завданнях;
- її здатність підтримувати стійку увагу на задачах, що вимагають пошуку нової інформації.

Когнітивна активність дітей охоплює здатність аналізувати, порівнювати, узагальнювати та робити висновки на основі отриманої інформації. У цьому контексті важливо розглядати розвиток логічного та образного мислення, здатність до планування дій та прогнозування результатів. Для оцінки когнітивної активності використовуються завдання, що вимагають від дитини аналізу та формулювання логічних

зв'язків між об'єктами чи явищами, вміння працювати з абстрактними поняттями.

Увага є невід'ємною частиною пізнавальної діяльності, адже без неї неможливо повністю зосередитися на завданні чи зберегти ефективність протягом навчального процесу. Діти повинні вміти концентрувати увагу на навчальних завданнях, зберігати її на певний час і переключати увагу з одного завдання на інше. Цей показник оцінюється через здатність утримувати увагу в умовах, що змінюються, а також у контексті використання як цифрових, так і традиційних методів навчання.

Сенсорно-пізнавальна активність передбачає активне сприйняття навколишнього світу через різні сенсорні канали: зоровий, слуховий, тактильний. Вміння дитині використовувати ці канали для засвоєння нової інформації є важливим аспектом її пізнавальної діяльності[18, с. 350].

Наприклад, у навчанні через гру, експерименти чи дослідження, діти активно взаємодіють з матеріалами, що стимулюють їхню сенсорну активність.

Ініціативність є однією з найбільш показових рис пізнавальної активності дитини. Діти старшого дошкільного віку вже здатні проявляти певну ініціативу, пропонувати нові ідеї або знаходити власні шляхи вирішення проблем. Цей показник визначає, наскільки дитина є активним учасником навчального процесу, чи прагне вона сама ініціювати пошук нових знань та експериментувати з новими завданнями.

Загалом ці показники дозволяють всебічно оцінити рівень пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку. Використання таких критеріїв дозволяє отримати точні дані про розвиток кожної зі складових пізнавальної діяльності та виявити ключові аспекти, на яких слід зосередити увагу в процесі навчання.

Це дозволить нам проводити діагностику рівня пізнавальної активності, яка має бути адаптованою до віку та специфіки розвитку кожної дитини, з урахуванням сучасних навчальних технологій і методик.

Для того щоб точно оцінити рівень пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку, важливо застосовувати різноманітні психодіагностичні методики, що дозволяють виявити особливості кожної зі складових пізнавальної активності. Кожна методика, обрана для дослідження, має свої специфічні критерії та підходи до вимірювання, що допомагає всебічно оцінити розвиток дітей. Далі розглянемо, які саме методики були використані для оцінки різних аспектів пізнавальної активності.

1. Методика «Знайди зайве» використовується для дослідження особливостей образно-логічного мислення, розумових операцій аналізу та узагальнення в дитини. У методиці дітям пропонується серія картинок, на яких представлені різні предмети, у супроводі наступної інструкції: «На кожній з цих картинок один з чотирьох зображених на ній предметів є зайвим. Уважно подивіться на картинки і визначте, який предмет і чому є він зайвим». На вирішення задачі відводиться 3 хвилини. [13] (*Додаток 1*)

Критерії оцінки:

- Високий рівень: активно ставить запитання, шукає додаткову інформацію, проявляє цікавість до різних завдань;
- Середній рівень: виявляє певний інтерес, але потребує додаткової мотивації або підтримки;
- Низький рівень: дитина пасивна, уникає пошуку відповідей і не проявляє ініціативи.

Ця методика допомагає визначити, наскільки дитина активно долучається до процесу пізнання, чи здатна вона самостійно знаходити нову інформацію.

2. Тест «Знайди кілька відмінностей».

Мета : визначити рівень концентрації уваги та здатність дітей утримувати її під час виконання завдань як у традиційному, так і в цифровому форматах навчання.

Суть методики: дітям пропонуються завдання на пошук відмінностей, розпізнавання форм та символів у двох різних форматах: цифровому (на екрані) та традиційному (на папері). Завдання вимагають від дітей уважно спостерігати та знаходити помилки або відмінності. Інструкція до завдання: «Уважно роздивись дві картинки, вони на перший погляд начебто однакові, але, насправді, мають відмінності. Знайди відмінності та познач їх на картинці, що знаходиться на екрані справа». [10].

Критерії оцінки:

- Високий рівень: дитина швидко і без помилок виконує завдання, не відволікається на сторонні стимули;
- Середній рівень: виконує завдання з деякими труднощами, іноді відволікається;
- Низький рівень: увага нестійка, дитина швидко втомлюється, часто відволікається.

Дана методика дозволяє оцінити, наскільки добре дитина здатна зосереджувати увагу на завданнях, що виконуються в різних форматах навчання.

3. Тест на розвиток мислення «Класифікація об'єктів» (адаптація для дошкільного віку)

Мета: оцінити здатність дітей до аналізу та узагальнення інформації, а також до логічного мислення.

Суть методики: дитині пропонуються різні групи об'єктів, наприклад, іграшки, овочі, тварини, з метою розподілення їх за певною ознакою. Це може бути завдання на класифікацію за кольором, формою, розміром тощо[27].

Критерії оцінки:

- Високий рівень: самостійно пропонує логічні способи класифікації, пояснює свої рішення;

- Середній рівень: правильно класифікує об'єкти, але потребує додаткових запитань або підказок;
- Низький рівень: не може знайти логічний принцип класифікації, демонструє труднощі в розподілі об'єктів.

Ця методика є важливою для оцінки розвитку логічного мислення та здатності дитини працювати з абстрактними категоріями.

4. Методика «Запам'ятовування образів» .

Мета: визначення обсягу образної пам'яті.

За умовами методики дітям пропонується таблиця з 20 малюнками. На кожен з картинок дитині дозволяється переглянути протягом 30 секунд. Потім вона повинна назвати ті образи, які запам'ятала або намалювати на чистому аркуші паперу.

Критерії оцінки:

Низький рівень (5 і менше образів) – об'єм пам'яті недостатній, при встановленні на запам'ятовування зберігається невелика кількість інформації. Даний рівень висловлює низьку здатність до зорового запам'ятовування. Інформація зберігається важко.

Середній рівень (від 6 до 9 образів) – цей рівень виражається достатньо великим обсягом зорової пам'яті, здатністю зберігати інформацію при встановленні на запам'ятовування.

Високий рівень (10 і більше образів) – цей рівень можна охарактеризувати великим обсягом зорової пам'яті, здатністю зберігати інформацію при встановленні на запам'ятовування.

5. Методика «Сенсорно-пізнавальна активність» .

Ціль: дослідити рівень сенсорно-пізнавальної активності, тобто здатності дітей активно сприймати різні сенсорні стимули і використовувати ці стимули для навчання [8].

Суть методики: у рамках цієї методики дітям пропонуються завдання, що включають роботу з різними сенсорними каналами (зоровими, слуховими, тактильними). Наприклад, діти можуть бути

запрошені розпізнавати текстури або звуки за допомогою різних матеріалів.

Критерії оцінки:

- Високий рівень: швидко і точно розпізнає сенсорні стимули, демонструє високу активність у сенсорному сприйнятті;
- Середній рівень: правильно виконує більшість завдань, але може мати труднощі з деякими типами сенсорної інформації;
- Низький рівень: дитина не проявляє достатньої активності, швидко втомлюється, демонструє слабе сприйняття сенсорних стимулів.

6. Методика «Творча ініціативність» (О.М. Леонтьєв, адаптація для дошкільників)

Мета: визначити рівень творчої ініціативи, здатність дітей до самостійного генерування ідей та прояву креативності.

Суть методики: дітям пропонуються відкриті завдання, на яких вони можуть створювати історії, малюнки чи ігрові сюжети з використанням як традиційних, так і цифрових матеріалів. Це дозволяє оцінити, наскільки дитина здатна генерувати нові ідеї, проявляти креативність у процесі навчання [20, с. 70].

Критерії оцінки:

- Високий рівень: дитина активно пропонує ідеї, проявляє креативність та ініціативність;
- Середній рівень: виконує завдання, але потребує додаткових стимулів або допомоги;
- Низький рівень: дитина пасивна, не проявляє власних ідей або ініціативи.

Процедура проведення діагностики є важливим етапом дослідження, який забезпечує правильне та ефективне вимірювання пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку. Для отримання точних і достовірних результатів важливо дотримуватись чітко визначених етапів проведення дослідження. Це дозволяє не лише забезпечити належні умови

для дітей, а й усунути можливі стресові фактори, що можуть вплинути на результати.

Перед основним тестуванням було проведено адаптацію дітей до завдань через ігрові вправи. Це дозволило дітям без стресу перейти до основного етапу дослідження.

Ігрові завдання для адаптації:

- Завдання «Логічний конструктор»

Для розвитку логічного мислення дітям запропонували побудувати структури з кубиків, змінюючи їх за певними інструкціями. Завдання було створене для того, щоб дитина візуально сприймала послідовність дій та змогла логічно розв'язувати завдання, використовуючи принципи будови і просторового орієнтування.

- Ігрова вправа «Шукаємо пару»

Дітям демонстрували картки з різними об'єктами, на яких зображено як фізичні предмети, так і їх цифрові аналоги (наприклад, малюнки комп'ютерних мишок чи моніторів). Задача полягала в пошуку пар за принципом відповідності (картки з реальними об'єктами та їх цифровими зображеннями).

- Ігри на дослідницьку активність.

Завдання: дітям було запропоновано кілька варіантів інтерактивних завдань на планшетах, де потрібно було знайти помилки в зображеннях або вирішити головоломки, що потребують логічного мислення.

Використання

цифрових технологій допомогло стимулювати інтерес до вирішення проблем, адаптуючи завдання під їхній рівень розвитку.

- завдання «Активність на планшеті»

Завдання: діти взаємодіяли з цифровими додатками, що включали завдання на розвиток пам'яті, уваги та швидкості реакції. Вони грали в ігри на сортування предметів за кольором, формою, розміром або іншим

критерієм. Це завдання дозволило оцінити здатність дітей швидко орієнтуватися в новій інформації.

Аналіз результатів. Згідно з результатами тестування, використання цифрових технологій сприяло підвищенню рівня пізнавальної активності дітей, що підтверджується результатами в ігрових тестах, а також більш швидким виконанням завдань порівняно з аналогічними завданнями без використання технологій.

Виявлені тренди: спостерігається позитивний вплив інтерактивних методик на розвиток математичних та логічних навичок. Діти, що активно взаємодіяли з цифровими додатками, продемонстрували кращі результати у порівнянні з тими, хто виконував традиційні завдання.

У сучасному світі цифрові технології відіграють важливу роль у житті дітей дошкільного віку. Батьки, як головні вихователі, визначають рівень доступу дітей до гаджетів, регулюють їхню взаємодію з цифровим контентом та формують певні звички користування технологіями. Дослідження ставить за мету з'ясувати, як часто діти користуються цифровими пристроями, з якою метою, які установки мають батьки щодо впливу цифрового простору на розвиток їхньої дитини.

Метою анкетування батьків було проаналізувати частоту, характер та наслідки використання цифрових технологій дітьми дошкільного віку, а також ставлення батьків до цієї взаємодії. Ми поставили такі завдання:

1. Дослідити, скільки часу діти проводять за цифровими пристроями.
2. Визначити основні цілі використання гаджетів (навчання, розваги тощо).
3. З'ясувати думку батьків щодо впливу цифрових технологій на розвиток дитини.
4. Оцінити рівень контролю з боку батьків за цифровою активністю дітей.

В анкетуванні взяли участь 50 батьків дітей старшого дошкільного віку (5-6 років), які відвідують дитячий садок.

Анкета містила 12 питань – відкриті, закриті та шкальні запитання, поділені на такі блоки:

1. Загальна інформація про дитину та сім'ю (вік, наявність інших дітей, рівень цифрової обізнаності батьків).
2. Частота та тривалість використання цифрових пристроїв.
3. Тип контенту, який переглядає дитина (навчальний, ігровий, мультфільми тощо).
4. Правила та обмеження користування гаджетами (контроль, батьківські обмеження).
5. Ставлення батьків до цифрових технологій (позитивні та негативні аспекти).

За результатами опитування батьків, на питання « Частота та тривалість використання цифрових пристроїв» - 12% % батьків зазначили, що їхня дитина майже не використовує гаджети або проводить з ними менше 30 хвилин на день, 28% респондентів вказали, що діти користуються цифровими пристроями від 30 хв до 1 години, 40% батьків повідомили, що їхня дитина проводить за екраном 1-2 години на день, а 20% батьків зазначили, що екранний час дитини перевищує 2 години на день. (рис. 2.2.1)

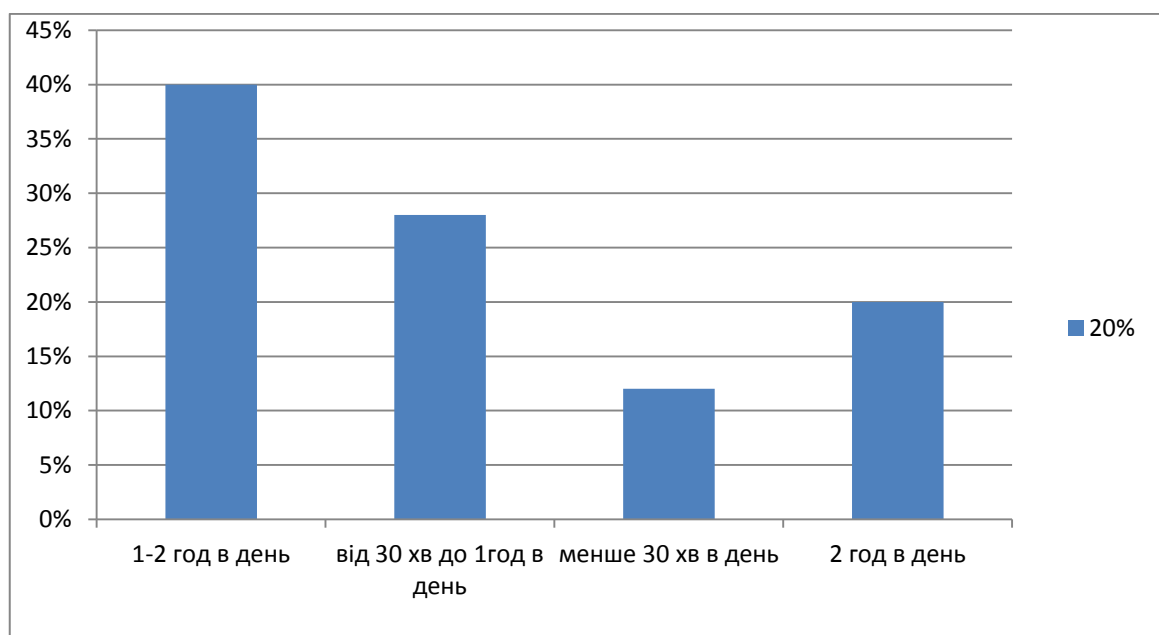


Рис. 2.2.1 Частота та тривалість використання цифрових пристроїв

Питання анкети « Основні цілі використання цифрових технологій» мало на меті з'ясувати який саме контент переглядають діти та яким видам

діяльності віддають перевагу при користуванні гаджетом. Отримані результати опитування представлені на рисунку. Як видно 60% дітей грають в ігри на електронних гаджетах, 46% використовують як навчальні програми, заняття, 19 дітей (34%) переглядають відео. Як засіб комунікації використовує 12% опитаних. Найбільшу популярність у дітей займають перегляд мультфільмів та відео - 78%. (рис. 2.2.2)

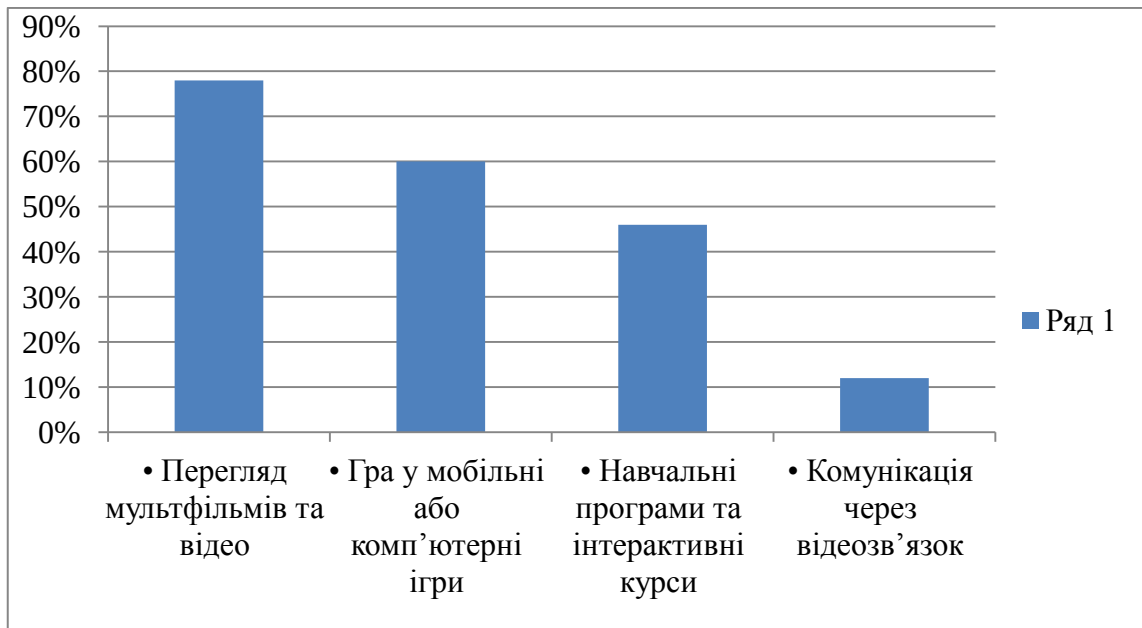


Рис. 2.2.2 Основні цілі використання цифрових технологій

На питання « Як батьки контролюють цифрову активність дитини» - 60% батьків відповіли, що встановлюють чіткі обмеження щодо часу користування гаджетами, 24% дозволяють дитині самостійно регулювати тривалість використання гаджета. Не контролюють цифрову активність 16% респондентів. Результати дослідження – на рисунку 2.2.3.

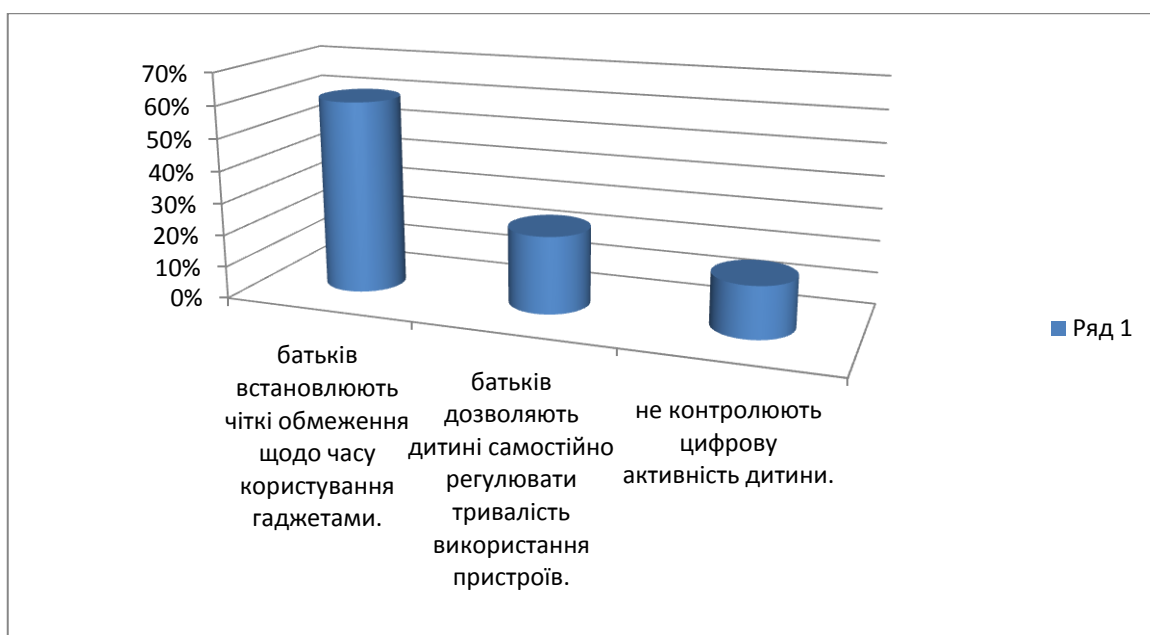


Рис. 2.2.3 Як батьки контролюють цифрову активність дитини

На питання «Вплив цифрових технологій на дитину» батьки мали оцінити вплив цифрових пристроїв за 5-бальною шкалою (1 – негативний, 5 – позитивний). Отримані результати опитування представлені на рисунку 2.2.4.

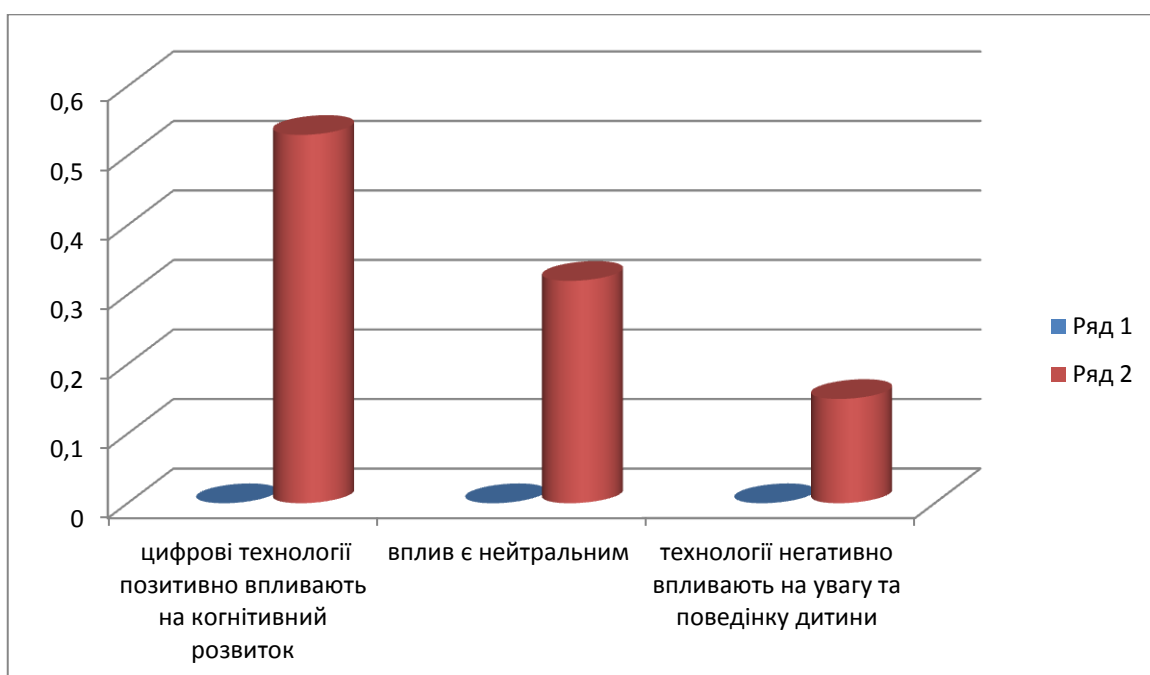


Рис. 2.2.4 Вплив цифрових технологій на дитину.

За результатами отриманих даних, з'ясувалось, що :

- 53% респондентів вважають, що цифрові технології позитивно впливають на когнітивний розвиток (4-5 балів).
- 32% вважають, що вплив є нейтральним (3 бали).
- 15% зазначили, що технології негативно впливають на увагу та поведінку дитини (1-2 бали).

На питання чи помітили батьки зміни в поведінці дитини після використання гаджетів - 57% батьків відзначили, що дитина стає збудженою або імпульсивною після тривалого використання цифрових пристроїв. 42% помітили труднощі з концентрацією уваги після тривалого екранного часу. 35% повідомили про підвищену дратівливість, якщо дитині обмежують доступ до гаджетів. 28% батьків відзначили, що цифрові технології допомагають дитині швидше засвоювати новий матеріал.

(рис 2.2.5)

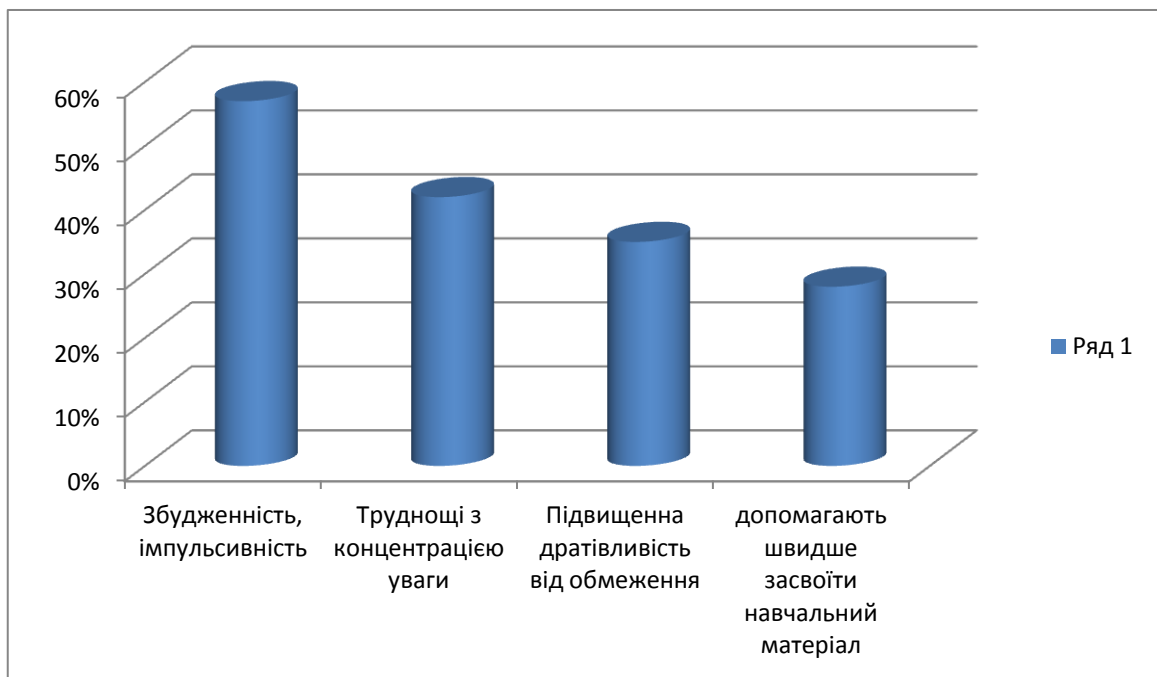


Рис. 2.2.5 Зміни в поведінці дитини

Проведене нами дослідження дає можливість зробити висновок про те, що у сучасному світі провідна діяльність, пізнавальна активність та гра поступаються місцем новим заняттям у житті дошкільників – взаємодії з

електронними пристроями, які займають досить значну кількість часу життя дитини і є емоційно привабливими для неї. Більшість дошкільників активно користуються цифровими пристроями, і понад 60% з них проводять за екраном понад 1 годину на день. Основна мета використання гаджетів – розваги (мультфільми, ігри), тоді як навчальні програми використовуються рідше. Більшість батьків контролюють цифрову активність дітей, встановлюючи часові обмеження. Хоча багато батьків бачать позитивний вплив технологій на розвиток дитини, вони також відзначають негативні аспекти, зокрема підвищену збудженість та зниження концентрації уваги. Деякі діти проявляють залежність від гаджетів – дратівливість при відмові у використанні, зниження зацікавленості іншими видами діяльності.

На основі отриманих результатів можна запропонувати такі рекомендації:

1. Регулювати час використання цифрових пристроїв відповідно до вікових норм (не більше 1 години на день для дошкільників).
2. Створювати баланс між цифровими та традиційними видами діяльності (ігри на свіжому повітрі, творчі завдання, читання книг).
3. Надавати перевагу якісному освітньому контенту – інтерактивні навчальні програми, пазли, логічні ігри.
4. Застосовувати режим «цифрового детоксу» – відмова від гаджетів за 1 годину до сну для запобігання перезбудженню.
5. Обговорювати з дитиною зміст переглянутого контенту, ставити запитання, спонукати її до міркувань.

Результати анкетування показали, що цифрові технології відіграють значну роль у житті дошкільників. Батьки визнають як позитивний, так і негативний вплив гаджетів. Важливим є усвідомлений підхід до їх використання: обмеження екранного часу, контроль контенту та заохочення до активного навчання через цифрові платформи.

2.3 Вплив цифрових технологій на пізнавальну активність дітей

Після проведення психодіагностичних методик та збору даних від вихователів і батьків було здійснено порівняльний аналіз між основною та контрольною групами. Основною метою аналізу було визначити, які саме аспекти пізнавальної активності змінюються під впливом цифрових технологій і в якій мірі [29, с.220].

Для оцінки змін у пізнавальній активності дітей враховувалися такі показники:

- рівень допитливості та інтересу до нового матеріалу;
- здатність до зосередження та тривалість концентрації уваги;
- рівень розвитку логічного мислення та аналізу інформації;
- мотиваційна складова (чи бажають діти самостійно виконувати завдання, чи швидко втрачають інтерес).

Дані були опрацьовані за допомогою математико-статистичних методів, зокрема, розраховувалися середні показники кожної групи, варіативність результатів та кореляція між рівнем використання цифрових технологій і окремими характеристиками пізнавальної активності.

1. Допитливість

Одним із ключових аспектів пізнавальної активності є допитливість – природне прагнення дитини до отримання нових знань та досвіду. Для оцінки цього показника вихователям та батькам було запропоновано оцінити, як часто дитина самостійно цікавиться новою інформацією, ставить запитання та шукає відповіді.

Таблиця 2.3.1

Порівняльний аналіз рівня допитливості у дітей основної та контрольної групи

Група	Частота запитань від дитини	Швидкість знаходження відповідей	Рівень допитливості (%)
Основна група (цифрові технології)	Висока (щодня)	Швидка (від 1 до 5 хвилин)	80%

Контрольна група (традиційне навчання)	Низька (1-2 рази на тиждень)	Повільна (від 10 до 15 хвилин)	65%
---	------------------------------	--------------------------------	-----

Результати дослідження показали, що діти, які активно користуються цифровими технологіями для навчання (освітні додатки, інтерактивні ігри), мають вищий рівень допитливості. Вони частіше задають питання та швидше знаходять відповіді завдяки доступу до цифрових ресурсів.

Проте у частини дітей, які проводять значну кількість часу за цифровими розвагами (відео, соцмережі, неосвітні ігри), спостерігалось зниження природного інтересу до пізнання. Такі діти рідше проявляли ініціативу в навчальній діяльності та потребували додаткової стимуляції від дорослих.

Статистичний аналіз показав, що в основній групі (з частим використанням цифрових технологій) середній рівень допитливості був на 15% вищим, ніж у контрольній групі (де цифрові технології використовувалися мінімально). Проте цей показник варіювався в залежності від типу контенту, до якого мали доступ діти.

2. Концентрація уваги

Концентрація уваги – важливий показник пізнавальної активності, що визначає здатність дитини фокусуватися на навчальному матеріалі без відволікань.

Методика дослідження. Для оцінки рівня концентрації уваги було використано тест «Знайди кілька відмінностей ». Також проводилося спостереження за поведінкою дітей під час виконання навчальних завдань – як швидко вони відволікаються та як довго можуть утримувати увагу на одній діяльності [26].

Аналіз отриманих даних показав:

1) Діти, які регулярно використовують освітні програми та інтерактивні платформи, мали вищу здатність до короткотривалої концентрації уваги. Вони швидше знаходили відповіді та проявляли гнучкість мислення.

2) Водночас у дітей, які часто грали в динамічні комп'ютерні ігри або споживали велику кількість відеоконтенту, спостерігалися труднощі з утриманням уваги протягом тривалого часу. Вони частіше відволікалися, їхня увага була нестійкою, а здатність завершувати завдання без зовнішнього стимулу – нижчою.

Статистичний аналіз показав, що середній час утримання уваги в дітей, які використовували цифрові технології для навчання, становив 12-15 хвилин, тоді як у дітей, які здебільшого використовували їх для розваг, – 5-7 хвилин.

3. Логічне мислення

Логічне мислення є важливим компонентом пізнавальної активності, яке забезпечує здатність до розв'язання проблем, аналізу ситуацій, планування та прийняття рішень. Для дітей старшого дошкільного віку цей компонент визначає їх здатність до усвідомлення причинно-наслідкових зв'язків та застосування логічних операцій у повсякденному житті та навчанні[27].

Методика дослідження. Оцінка рівня розвитку логічного мислення здійснювалася за допомогою методики «Знайди зайве», яка передбачала виконання завдань на класифікацію, порівняння, узагальнення та аналіз. Діти мали вирішувати завдання, що передбачали вибір правильного рішення з кількох варіантів на основі логічних міркувань. Завдання були представлені як у традиційному форматі (паперові картинки та малюнки), так і через цифрові платформи, де завдання мали інтерактивний характер.

Таблиця 2.3.2

Рівень розвитку логічного мислення за допомогою цифрових технологій

Група	Класифікація завдань	Порівняння елементів	Узагальнення інформації	Загальний бал
Основна група (цифрові технології)	90% правильно	85% правильно	95% правильно	93%
Контрольна група (традиційне навчання)	65% правильно	60% правильно	70% правильно	65%

Результати дослідження. Діти, що використовували цифрові технології в навчальному процесі, показали значно вищі результати на завданнях, пов'язаних із класифікацією і порівнянням. Вони частіше знаходили правильні логічні зв'язки між елементами, використовували цифрові інструменти для розв'язування завдань.

У контрольній групі (де використовувалися традиційні методи навчання) результати були менш стабільними, і діти більше схилилися до інтуїтивних рішень, не завжди враховуючи логічну послідовність.

Статистичний аналіз показав, що діти, які виконували завдання через інтерактивні додатки, набрали на 20-25% більше балів за критерієм правильності та логічності виконання завдань, порівняно з дітьми, які виконували ті самі завдання без використання цифрових технологій.

4. Сенсорно-пізнавальна активність

Сенсорно-пізнавальна активність є важливим елементом пізнавальної діяльності дітей старшого дошкільного віку. Вона включає здатність дітей сприймати, обробляти та інтегрувати інформацію, яку вони отримують через органи чуттів. В умовах швидкого розвитку цифрових технологій важливим є питання, як ці технології можуть впливати на здатність дітей сприймати та обробляти сенсорну інформацію.

Методика дослідження. Для оцінки рівня сенсорно-пізнавальної активності дітей було використано адаптовану методику «Сенсорно-пізнавальна активність» (А. Я. Варламова), що включала завдання на сприймання кольорів, форм, звуків та інших сенсорних даних через різні канали — як традиційно (паперові матеріали, ігри), так і через інтерактивні платформи (електронні ігри, навчальні додатки) [8].

Завдання були спрямовані на те, щоб діти змогли ідентифікувати кольори, форми, звуки та рухи, використовуючи як традиційні іграшки, так і цифрові інтерфейси з анімаціями, звуками та іншими інтерактивними елементами. При цьому дітям надавалися зображення або звуки, з якими

вони мали взаємодіяти, і їх завданням було визначити найбільш підходящий варіант відповіді.

Результати дослідження. Діти, які активно використовували цифрові технології, продемонстрували значно більшу здатність до точного сприйняття та інтерпретації сенсорної інформації через різноманітні канали. Вони більш швидко та ефективно реагували на зміни в інформаційних середовищах, пропонуючи правильні відповіді на завдання.

Особливо ефективно діти реагували на завдання, що включали аудіовізуальні елементи, де вони повинні були поєднати зображення з певними звуками чи анімаціями, що покращувало сприйняття та запам'ятовування. Це свідчить про те, що інтерактивність і мультимедійні елементи можуть стимулювати розвиток сенсорно-пізнавальної активності.

У контрольній групі діти також виконували завдання, але вони більш довго адаптувалися до завдань, не завжди могли швидко зреагувати на зміни в умовах завдання та показували менші результати в порівнянні з групою, що працювала з цифровими технологіями.

Статистичний аналіз показав, що у дітей, які виконували завдання через цифрові технології, час реагування був на 15-20% коротший, а рівень точності відповіді на завдання був вищим на 10-15%.

5. Мотивація

Мотивація є важливим чинником, який визначає рівень пізнавальної активності дітей, оскільки від неї залежить їх готовність до виконання завдань, рівень зацікавленості та емоційна залученість у процес навчання. В умовах сучасних цифрових технологій виникає питання про те, як ці технології можуть впливати на мотиваційну складову пізнавальної діяльності у дітей.

Методика дослідження. Для вивчення мотивації було застосовано методику, що включала спостереження за поведінкою дітей під час виконання завдань з використанням цифрових технологій (ігри, додатки) і без їх використання.

Батьки та вихователі також заповнювали анкети, що стосувалися рівня зацікавленості дітей у навчальних завданнях, їхнього ставлення до нових методів навчання та їх емоційного стану під час навчання.

Таблиця 2.3.3

Мотивація до навчальної діяльності у дітей

Група	Рівень мотивації (%)	Зацікавленість у навчальних завданнях	Емоційна залученість (%)
<i>Основна група (цифрові технології)</i>	85%	<i>Висока (80%)</i>	<i>Висока (75%)</i>
Контрольна група (традиційне навчання)	60%	Середня (50%)	Низька (40%)

Результати дослідження. Діти, які використовували цифрові технології в навчанні, продемонстрували значно вищий рівень мотивації до пізнавальної діяльності. Вони із задоволенням виконували завдання, надаючи перевагу тим, що мали інтерактивні елементи (анімація, звуки, різноманітні можливості для вибору варіантів відповідей). Ці завдання викликали у дітей більше емоційного відгуку, стимулюючи їх до продовження активності.

У контрольній групі мотивація до виконання завдань була значно нижчою, особливо коли завдання вимагали значних зусиль для виконання або не включали елементів гри. Діти, які не використовували цифрові технології, швидше втрачали інтерес до завдань, що, ймовірно, пов'язано з відсутністю достатньої інтерактивності та різноманіття у навчальних процесах.

Статистичний аналіз показав, що рівень мотивації у дітей, які використовували цифрові технології, був вищим на 25-30% порівняно з дітьми контрольної групи. Зокрема, 80% дітей з основної групи проявили високий рівень зацікавленості в процесі навчання, тоді як у контрольній групі лише 50%.

6. Пам'ять

Розвиток пам'яті та уваги є важливими компонентами пізнавальної діяльності дітей, адже ці когнітивні функції забезпечують ефективне засвоєння знань і здійснення різноманітних розумових операцій. В умовах постійного використання цифрових технологій виникає питання, як ці технології можуть сприяти або, навпаки, гальмувати розвиток пам'яті та уваги у дітей старшого дошкільного віку.

Методика дослідження. Для оцінки впливу цифрових технологій на розвиток пам'яті та уваги було використано кілька методик:

- 1) Методика перевірки пам'яті на запам'ятовування образів, що включала завдання на запам'ятовування малюнків, які подавалися як на традиційних матеріалах (картки), так і на екрані цифрових пристроїв.
- 2) Методика оцінки уваги (за допомогою завдання «Послідовність»), що мала на меті оцінити, наскільки дитина може утримувати увагу при виконанні послідовних дій. Ці завдання діти виконували як в класичному форматі (картки, картинки), так і через інтерактивні додатки.

Діти виконували ці завдання протягом певного часу, а також за ними було спостережено за їх здатністю утримувати увагу на завданні та правильно відтворювати інформацію.

У результаті дослідження було виявлено, що діти, які активно використовували цифрові технології, продемонстрували покращення у розвитку пам'яті та уваги. Зокрема, діти, які виконували завдання через інтерактивні додатки, показали значно кращі результати у завданнях на запам'ятовування (як на короткострокове, так і на довгострокове). Це свідчить про те, що використання мультимедійних елементів (анімованих картинок, інтерактивних завдань) стимулює кращу фіксацію та відтворення інформації.

Також діти, які працювали з цифровими пристроями, виявили більшу здатність утримувати увагу протягом тривалого часу, на відміну від дітей, які виконували аналогічні завдання без цифрових технологій. Цей факт підтверджує, що ігрові елементи, що присутні в цифрових середовищах,

можуть стимулювати розвиток уваги і допомагають дітям зберігати концентрацію на завданні.

Статистичний аналіз показав, що діти, які працювали з цифровими технологіями, показали кращі результати у тестах пам'яті на 15-20%, а також продемонстрували підвищену здатність до збереження уваги на 20-25% більше часу.

7. Творчість

Одним із важливих аспектів пізнавальної активності дітей є здатність до творчого розв'язання проблем та виконання завдань, які сприяють розвитку їхніх інтелектуальних і творчих здібностей. Цифрові технології можуть значно вплинути на цей аспект розвитку, адже вони пропонують нові можливості для виконання завдань, які стимулюють творчість та нестандартне мислення.

Методика дослідження. Для оцінки впливу цифрових технологій на творчі здібності дітей було застосовано наступні завдання:

- 1) Творче завдання на створення сюжетів (з використанням цифрових картинок, анімацій, інтерактивних ігор).
- 2) Методика розвивальних ігор — включала серію ігор, де діти повинні були придумати ілюстрації для заданих тем або вирішити логічні задачі на основі інтерактивних елементів.

Завдання включали використання інтерактивних програм і додатків для створення малюнків, анімацій та розв'язання креативних завдань, що потребують застосування нестандартного мислення.

Результати дослідження. Діти, які працювали з цифровими технологіями, продемонстрували значно вищий рівень творчого підходу до вирішення завдань. Вони з більшою легкістю створювали власні сюжети, придумували нові ідеї для картинок і анімацій. Це свідчить про те, що цифрові технології можуть сприяти розвитку креативності, надаючи дітям більше інструментів для самовираження та творчої діяльності.

Використання інтерактивних завдань стимулювало дітей до пошуку нових варіантів рішення, порівняно з традиційними завданнями, де діти могли б бути обмежені тільки паперовими матеріалами. Це дозволяє припустити, що цифрові технології можуть розширити можливості для розвитку творчого мислення та інтелектуальної активності.

Статистичний аналіз показав, що діти, які активно використовували цифрові технології для виконання творчих завдань, показали вищий рівень креативності на 18-22% порівняно з дітьми, що працювали без цифрових технологій.

Дослідження показало, що цифрові технології мають значний вплив на розвиток пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку. Зокрема, було виявлено, що регулярне використання цифрових пристроїв і інтерактивних додатків сприяє розвитку пам'яті, уваги та творчих здібностей дітей. Діти, які використовували цифрові технології, продемонстрували покращення у виконанні завдань на запам'ятовування та підвищену здатність до концентрації уваги на тривалий час. Також, за допомогою цифрових інструментів, діти показали кращі результати в розв'язанні творчих завдань, що свідчить про розвиток нестандартного мислення та креативності.

Таким чином, цифрові технології можуть бути потужним інструментом для стимулювання пізнавальної активності дітей, надаючи можливості для інтерактивного навчання та творчої самовиразності. Однак важливо забезпечити збалансоване використання цифрових технологій у повсякденному житті дітей, щоб уникнути їх надмірного впливу на інші аспекти розвитку, зокрема соціальну взаємодію та фізичну активність.

Загалом, результати дослідження підтверджують, що цифрові технології можуть бути корисними для розвитку когнітивних здібностей дітей, якщо їх використання буде організовано правильно, з урахуванням вікових особливостей і потреб дітей.

2.4. Інтерпретація результатів та перевірка гіпотези

Метою дослідження було всебічне вивчення впливу цифрових технологій на пізнавальну активність дітей старшого дошкільного віку, зокрема на їхню увагу, мислення та сенсорно-пізнавальну діяльність. Виходячи з теоретичних засад сучасних досліджень у галузі психології, було висунуто гіпотезу, згідно з якою використання цифрових технологій здатне як стимулювати, так і гальмувати пізнавальну активність дітей залежно від форми та специфіки їхнього застосування в навчальному процесі. Тобто, припускалося, що активне використання цифрових технологій може позитивно впливати на когнітивний розвиток дітей, але лише за умови оптимального поєднання з іншими видами діяльності.

Дослідження було проведене серед 40 дітей старшого дошкільного віку (5-6 років), які були поділені на дві групи: основну та контрольну. Основна група включала дітей, які активно взаємодіяли з цифровими технологіями (освітні ігри, мультимедійні платформи, електронні навчальні додатки), тоді як контрольна група обмежувалася традиційними методами навчання без значного використання цифрових технологій. Для оцінки пізнавальної активності дітей були використані низка методик, що дозволяють дослідити різні аспекти їхньої діяльності, а саме: увагу, мислення та сенсорно-пізнавальну активність.

Таблиця 2.3.4

Результати емпіричного дослідження

Показники	Основна група (діти з активним використанням цифрових технологій)	Контрольна група (діти з обмеженим доступом до цифрових технологій)
Рівень пізнавальної активності	Високий рівень мотивації, активне виконання завдань, високий інтерес до навчання	Середній рівень мотивації, менший інтерес до навчання, менша зацікавленість у завданнях
Увага та концентрація	Покращена концентрація, здатність зосереджуватися на завданнях, покращення уваги під час взаємодії з цифровими технологіями	Менша здатність до концентрації, більш часто відволікаються під час виконання завдань

Розвиток мислення та логіки	Вищі результати на тестах з логічного мислення, здатність швидко аналізувати інформацію та вирішувати задачі	Нижчі результати на тестах з логічного мислення, більш повільний аналіз завдань
Сенсорно-пізнавальна активність	Покращене сприйняття та обробка інформації через органи чуттів, ефективна сенсорна увага	Менша ефективність сприйняття та обробки інформації, знижена сенсорно-пізнавальна активність
Мотивація до навчальної діяльності	Висока мотивація, більша зацікавленість в інтерактивних та мультимедійних завданнях	Середній рівень мотивації, обмежене зацікавлення в традиційних формах навчання

Під час дослідження було виявлено кілька ключових аспектів, які дозволяють оцінити вплив цифрових технологій на пізнавальну активність дітей старшого дошкільного віку. Під час проведення дослідження було задіяно 40 дітей віком 5–6 років, що дозволило отримати репрезентативні дані для порівняння двох груп: основної (діти, які активно використовують цифрові технології) та контрольної (діти з обмеженим доступом до цифрових технологій).

За результатами тестування, група дітей, які активно використовували цифрові технології, продемонструвала високий рівень мотивації до пізнавальної діяльності. Вони виявили значно більшу зацікавленість у виконанні завдань, зокрема в тих, що передбачали взаємодію з цифровими пристроями. Це підтвердило позитивний вплив використання освітніх додатків, інтерактивних ігор та електронних ресурсів, які допомагали дітям швидше засвоювати нову інформацію, підвищували їхнє бажання дізнаватися більше і активно шукати нові шляхи вирішення поставлених завдань. Підвищення рівня пізнавальної активності в основній групі можна пояснити тим, що цифрові технології стимулюють інтерес до навчання, особливо коли завдання включають елементи гейміфікації та інтерактивності, що забезпечують різноманіття форм навчальної діяльності.

У дослідженій групі дітей, які активно використовували цифрові технології, також було зафіксовано поліпшення показників концентрації уваги під час виконання завдань, порівняно з дітьми контрольної групи. Вони мали більшу здатність тримати увагу на поставлених завданнях, особливо коли ці завдання вимагали швидкої реакції або активної взаємодії з цифровими пристроями. Це може бути пояснено тим, що інтерактивні технології вимагали від дітей зосередженості та оперативної реакції на зміни в ігрових або навчальних умовах.

Що стосується розвитку логічного мислення, то група, що використовувала цифрові технології, також показала значно вищі результати на тестах, що оцінюють рівень логічного мислення та вирішення задач. Діти виявили здатність до швидшого аналізу інформації, пошуку правильних рішень у нових умовах, що вказує на позитивний вплив цифрових технологій на розвиток когнітивних функцій.

Результати тестування сенсорно-пізнавальної активності також показали, що діти, які мали доступ до цифрових технологій, краще справлялися із завданнями, що вимагали використання декількох сенсорних каналів одночасно. Використання мультимедійних засобів сприяло розвитку сенсорної уваги та дозволило дітям ефективніше обробляти інформацію через органи чуттів, що було підтверджено вищими результатами у порівнянні з дітьми контрольної групи.

Мотивація до навчальної діяльності у дітей, які активно використовували цифрові технології, була значно вищою. Вони проявляли більший інтерес до навчальних завдань, зокрема тих, що передбачали використання комп'ютерних програм або інтерактивних дошок. Це показує, що цифрові технології можуть бути потужним інструментом для стимулювання у дітей бажання активно включатися в навчальну діяльність, а також для підтримки їхнього інтелектуального розвитку.

Результати дослідження підтверджують, що інтеграція цифрових технологій у навчальний процес може значно покращити пізнавальну

активність дітей старшого дошкільного віку, зокрема в аспектах мотивації до навчання, концентрації уваги та розвитку логічного мислення. Однак також важливо враховувати, що надмірне використання технологій без балансу з іншими видами діяльності може призвести до зниження ефективності розвитку когнітивних функцій, тому важливо правильно регулювати час, який діти проводять з цифровими пристроями.

У ході дослідження було виявлено низку цікавих результатів, які стосуються кожного з аспектів пізнавальної активності.

За результатами тесту "Знайди кілька відмінностей" було встановлено, що діти з основної групи, які активно використовують цифрові технології, демонстрували значно кращі результати в порівнянні з дітьми контрольної групи. Вони мали більшу здатність концентруватися на завданнях, що включали використання інтерактивних елементів. Це стосується таких завдань, як електронні ігри, освітні додатки та мультимедійні платформи, де діти змушені були активно взаємодіяти з контентом, що сприяло утриманню їхньої уваги. Інтерактивні елементи, такі як анімація, звук, зміна зображень, активно залучали дітей до виконання завдань, що сприяло підвищенню їх здатності концентруватися на задачах.

Проте цікаво, що контрольна група, де використання цифрових технологій було мінімальним, показала не менш ефективні результати. Традиційні методи навчання, такі як ігрова діяльність, малювання, практичні завдання, не викликали втрати уваги. Це підтверджує, що навіть у випадку мінімального використання цифрових технологій, діти можуть зберігати високу концентрацію, якщо навчання організоване в ігровій або активній формі.

Методика "Знайди зайве" показала, що діти основної групи, які активно використовували цифрові технології, досягли значно вищих результатів у логічному мисленні. Особливо вираженими були успіхи у завданнях, що вимагали використання просторових уявлень,

формулювання причинно-наслідкових зв'язків та вирішення задач на логіку. Взаємодія з цифровими платформами сприяла розвитку когнітивних процесів, таких як логіка, абстрактне мислення, а також здатність до комбінування інформації в нові структури. Таким чином, цифрові технології, зокрема інтерактивні платформи та освітні ігри, мають потенціал для активізації когнітивних процесів у дітей.

У той же час, деякі діти контрольної групи також показали високі результати в задачах, що стосувалися логічного мислення, що вказує на важливість традиційних підходів до розвитку пізнавальної активності. Діти, які активно брали участь у фізичних іграх, спільних проектах, а також у взаємодії з іншими дітьми, показували не менш високі результати. Це дозволяє стверджувати, що пізнавальна активність може бути розвинута як через цифрові технології, так і через активне використання традиційних методів навчання, зокрема через фізичні та соціальні взаємодії.

Методика "Сенсорно-пізнавальна активність" виявила значні відмінності у здатності дітей сприймати та обробляти інформацію через органи чуттів. Діти основної групи, які активно використовували цифрові технології, показали значно кращі результати у сприйнятті та обробці сенсорної інформації, зокрема через мультимедійні платформи, які поєднують зображення, звук і текст. Це дозволяє припустити, що цифрові технології мають значний потенціал для розвитку сенсорних функцій, оскільки вони інтегрують кілька видів сенсорної інформації в одному контексті, що сприяє кращому засвоєнню та обробці нової інформації.

Однак, діти контрольної групи також продемонстрували високу здатність до сенсорно-пізнавальної діяльності, коли виконували творчі завдання, такі як малювання або робота з природними матеріалами. Це свідчить про те, що сенсорно-пізнавальна активність може бути розвинута не лише через цифрові технології, а й через традиційні види діяльності, які залучають природні органи чуття.

Перевірка гіпотези. Гіпотеза дослідження передбачала, що цифрові технології можуть як стимулювати, так і гальмувати пізнавальну активність дітей, залежно від способу їх впровадження у навчальний процес. Результати дослідження підтвердили цю гіпотезу.

Стимулюючий ефект. Цифрові технології дійсно мають потенціал для стимулювання пізнавальної активності, підвищуючи рівень уваги, сприяючи розвитку логічного мислення та сенсорно-пізнавальної діяльності. Це особливо яскраво проявилось в основній групі, де діти активно використовували цифрові платформи як засоби навчання. Завдяки інтерактивним елементам, цифрові технології дозволяють залучати дітей до навчального процесу, покращуючи їхні когнітивні здібності.

Гальмуючий ефект. Водночас, надмірне використання цифрових технологій може призводити до зниження уваги до традиційних завдань, а також до емоційного та фізичного виснаження. Це особливо помітно, коли діти не мають можливості для активної фізичної діяльності чи соціальних взаємодій, що є важливою частиною їхнього розвитку. Надмірне використання технологій може призвести до перенавантаження інформацією, що негативно впливає на пізнавальну активність дітей.

Залежність від форми впровадження. Ефективність цифрових технологій у розвитку пізнавальної активності безпосередньо залежить від способу їх впровадження. Коли технології інтегруються в навчальний процес відповідно до вікових особливостей дітей і поєднуються з іншими формами діяльності, їхній вплив є позитивним. Проте, якщо використання цифрових технологій не збалансоване з іншими видами діяльності, вони можуть мати зворотний ефект, знижуючи рівень пізнавальної активності та соціальних взаємодій.

Висновки з перевірки гіпотези. Цифрові технології можуть бути потужним інструментом для стимулювання пізнавальної активності дітей, якщо їхнє використання правильно організоване. Однак надмірне та неконтрольоване використання технологій може призвести до негативних

наслідків для розвитку пізнавальних процесів. Отже, оптимальне поєднання традиційних та цифрових методів навчання є важливим для забезпечення гармонійного розвитку пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку.

Подальші дослідження повинні зосереджуватися на визначенні найбільш ефективних методик інтеграції цифрових технологій у процес навчання, що дозволить досягти найкращих результатів у розвитку пізнавальної активності дошкільнят.

Висновок до 2 розділу

Емпіричне дослідження впливу цифрових технологій на формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку показало різні результати, що підтверджують як позитивний, так і обмежувальний вплив технологій на пізнавальну діяльність дітей.

Аналіз результатів тестувань та спостережень показав, що використання цифрових технологій може стимулювати пізнавальну активність, якщо воно здійснюється в умовах розумної інтеграції цифрових інструментів в навчальний процес. У дітей основної групи, які активно використовували цифрові технології (освітні додатки, інтерактивні дошки, електронні ігри), спостерігалася підвищена зацікавленість у навчанні та більша мотивація до виконання завдань. Вони продемонстрували високі результати в таких аспектах, як концентрація уваги, розвиток логічного мислення та сенсорно-пізнавальної активності.

Водночас, контрольна група, яка мала обмежений доступ до цифрових технологій і в основному взаємодіяла з традиційними методами навчання, не показала таких високих результатів у розвитку когнітивних навичок. Однак, результати цієї групи не можна вважати негативними, адже традиційні методи навчання, такі як ігрова діяльність без гаджетів, також сприяли розвитку основних пізнавальних функцій, хоча й без виражених позитивних змін у динаміці розвитку пізнавальної активності.

Під час дослідження було виявлено, що використання цифрових технологій особливо ефективно для стимулювання пізнавальної активності у дітей, якщо вони використовуються для виконання інтерактивних завдань, розвитку уваги та креативного мислення. Технології, які включають елементи гейміфікації та інтерактивності, допомогли дітям краще засвоювати навчальний матеріал, покращити їхню здатність до адаптації в нових умовах і стимулювати інтерес до навчання. Однак було також відзначено, що надмірне використання цифрових пристроїв,

особливо без чіткої структурованості та балансу з іншими видами діяльності, може призвести до перевантаження дітей, знижуючи рівень їхньої уваги і здатності до тривалої концентрації.

Важливо зазначити, що результати дослідження підтвердили необхідність дозованого підходу до використання цифрових технологій у дошкільній освіті. Позитивний вплив можливий лише за умови, що цифрові інструменти будуть застосовуватись у межах збалансованої педагогічної стратегії, яка поєднує як традиційні методи навчання, так і сучасні технологічні засоби. Педагоги повинні враховувати індивідуальні потреби дітей, їхній психологічний та емоційний стан, щоб мінімізувати ризики негативного впливу надмірної цифрової активності.

У підсумку, емпіричне дослідження показало, що цифрові технології, використані в правильному контексті, можуть значно підвищити рівень пізнавальної активності дітей, допомогти в розвитку їхніх когнітивних навичок та мотивації до навчання. Проте важливим є впровадження таких технологій в освітній процес з урахуванням вікових особливостей та індивідуальних потреб дітей, що дозволить оптимально поєднувати сучасні підходи з традиційними методами навчання.

РОЗДІЛ 3

РЕКОМЕНДАЦІЇ ЩОДО ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ АКТИВНОСТІ ДОШКІЛЬНИКА У КОНТЕКСТІ ВИКОРИСТАННЯ ЦИФРОВИХ ТЕХНОЛОГІЙ

3.1. Використання цифрових технологій як засобу розвитку когнітивної діяльності.

Цифрові технології стають важливою частиною освітнього процесу, і для розвитку пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку вони можуть відігравати важливу роль, якщо використовуються грамотно і відповідно до вікових особливостей. За умов правильного застосування, цифрові технології дозволяють значно розширити можливості навчання та стимулювати інтелектуальний розвиток дітей, що в свою чергу сприяє розвитку пізнавальної активності. Однак при їх використанні важливо враховувати певні обмеження, щоб уникнути надмірної залежності від технологій і зберегти здоровий розвиток дітей.

Цифрові технології сьогодні є невід'ємною частиною освітнього процесу, особливо у розвитку пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку. Вони надають можливість використовувати інноваційні методи навчання, що сприяють активному пізнанню, дослідженню, розвитку самостійності та креативності. Сучасні цифрові засоби дозволяють інтегрувати традиційні методи навчання з новітніми технологіями, що сприяє формуванню глибших знань і навичок у дітей [28, с. 56-62].

Цифрові технології виступають не лише засобом подачі інформації, а й платформою для активної взаємодії дітей з навчальним матеріалом. Їх застосування сприяє більш ефективному засвоєнню інформації через різні

сенсорні канали: зоровий, слуховий, тактильний. Це особливо важливо для дітей старшого дошкільного віку, адже саме у цей період відбувається активний розвиток когнітивних функцій, пам'яті, логічного мислення та мовлення.

Роль цифрових технологій у розвитку пізнавальної активності включає такі аспекти:

- Залучення дитини до активного пізнання. Завдяки інтерактивним технологіям дитина не лише пасивно сприймає матеріал, а й стає його активним дослідником. Наприклад, під час використання інтерактивних навчальних додатків, таких як *Endless Alphabet* або *LogicLike*, діти самостійно експериментують, розв'язують завдання, спостерігають за змінами у віртуальному середовищі [1].

- Індивідуалізація навчального процесу. Сучасні освітні технології дозволяють підлаштовувати навчальні матеріали під рівень знань, інтереси та темп розвитку кожної дитини. Додатки та інтерактивні платформи, як-от *Khan Academy Kids*, пропонують завдання, що адаптуються до рівня розвитку малюка, поступово ускладнюючи матеріал та підвищуючи пізнавальну активність.

- Розвиток допитливості та дослідницьких навичок. Використання віртуальних лабораторій, інтерактивних симуляторів та анімованих експериментів дозволяє дітям досліджувати світ у захопливій ігровій формі. Наприклад, додаток *Science for Kids* пропонує дітям спостерігати за природними явищами, проводити прості віртуальні експерименти, що сприяє формуванню наукового мислення.

- Підвищення мотивації до навчання. Гейміфікація освітнього процесу – важливий аспект цифрового навчання. Багато платформ використовують систему заохочень, нагород та рейтингових рівнів, що стимулює дітей до виконання завдань. Наприклад, додаток *Duolingo Kids* застосовує систему нагород за правильні відповіді, що підвищує мотивацію дитини до вивчення мов [2].

- Формування візуального та просторового мислення. Візуальні та мультимедійні технології допомагають дітям краще сприймати складні поняття. Наприклад, платформи для 3D-моделювання (як-от *Tinkercad*) дозволяють дітям створювати прості моделі, що допомагає розвивати уяву та просторове мислення.

- Розвиток комунікативних навичок. Використання цифрових технологій сприяє формуванню соціальних компетенцій. Наприклад, інтерактивні навчальні середовища, такі як *Minecraft Education Edition*, дозволяють дітям взаємодіяти між собою у спільних освітніх проєктах, розвиваючи навички командної роботи та комунікації.

Цифрові технології відіграють важливу роль у формуванні пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку, оскільки вони дозволяють адаптувати освітній процес до індивідуальних особливостей кожної дитини, стимулюють інтерес до навчання та розвивають когнітивні здібності.

Сучасні цифрові інструменти поділяються на кілька основних типів залежно від їхнього функціоналу та впливу на пізнавальну діяльність дітей. До таких технологій належать інтерактивні навчальні програми, мультимедійні ресурси, робототехніка, віртуальна та доповнена реальність, освітні ігри та інші інструменти, які сприяють розвитку логічного мислення, мовлення, пам'яті та творчості.

Одним із найпоширеніших способів застосування цифрових технологій у розвитку пізнавальної активності дітей є використання навчальних програм і мобільних додатків, розроблених спеціально для дошкільнят. Вони містять інтерактивні вправи, які сприяють розвитку різних когнітивних функцій, зокрема логіки, пам'яті, мовлення та творчих здібностей.

Приклади категорій навчальних програм:

Розвиток логічного мислення та уваги.

- 1) Інтерактивні ігри на запам'ятовування карток, знаходження пар, вирішення простих логічних задач допомагають розвивати мислення, концентрацію та навички аналізу.
- 2) «*Toca Boca*» – серія інтерактивних ігор, що розвивають креативність, увагу та навички вирішення завдань через ігрові сценарії.
- 3) «*Thinkrolls*» – гра, у якій діти проходять логічні головоломки, що тренують причинно-наслідкове мислення.

Розвиток мовлення та комунікативних навичок. Додатки для вивчення мови сприяють формуванню словникового запасу, розвитку фонематичного слуху та граматичних навичок.

- 1) «*Endless Alphabet*» – інтерактивна програма для вивчення літер і слів через цікаві анімації.
- 2) «*Lingokids*» – додаток для вивчення англійської мови через гру, пісні та діалоги.

Цифрові ігри та додатки допомагають дітям опановувати основи математики через візуалізацію та ігрові завдання.

- 1) «*Moose Math*» – додаток, який навчає дітей рахунку, додавання та віднімання через інтерактивні вправи.
- 2) «*DragonBox Numbers*» – гра, що навчає дітей числовим поняттям у легкій та розважальній формі.

Відео, анімації та аудіокниги – важливі інструменти для розвитку пізнавальної активності дітей, оскільки вони залучають кілька сенсорних каналів одночасно (зоровий, слуховий), що підвищує ефективність засвоєння матеріалу.

Приклади мультимедійних ресурсів:

- 1) «*PBS Kids*» – освітні відео для дітей, які пояснюють наукові поняття у доступній формі.
- 2) «*Storyline Online*» – сайт з аудіоказками, які озвучують професійні актори.

3) «*National Geographic Kids*» – навчальні відео про природу, географію та тваринний світ.

Використання технологій VR (віртуальної реальності) та AR (доповненої реальності) дозволяє дітям занурюватися у навчальний матеріал, взаємодіяти з віртуальними об'єктами та вивчати світ у нових форматах[6].

Приклади застосування:

«*Quiver*» – додаток доповненої реальності, який оживляє розфарбовки, перетворюючи їх на 3D-анімації.

«*Merge Cube*» – інтерактивний інструмент для вивчення тривимірних моделей тварин, динозаврів, планет тощо.

«*Google Expeditions*» – VR-додаток, що дозволяє здійснювати віртуальні екскурсії у різні куточки світу.

Навчання основам програмування через інтерактивні іграшки та спеціальні платформи допомагає дітям розвивати логічне мислення, просторове сприйняття та навички вирішення проблем.

Інструменти:

«*Bee-Bot*» – програмована бджілка, яка навчає дітей основам алгоритмічного мислення.

«*Osmo Coding Awbie*» – гра, що знайомить дітей із базовими принципами програмування у форматі квесту.

«*Scratch Jr*» – візуальна мова програмування для створення власних анімацій та історій.

Ігровий підхід у навчанні значно підвищує мотивацію дітей, роблячи процес пізнання цікавим і захопливим.

Освітні ігри:

«*Minecraft: Education Edition*» – гра, яка розвиває креативне мислення, навички вирішення задач та командну роботу.

«*ABCmouse*» – інтерактивна платформа з курсами для дітей 3-7 років.

«*Prodigy Math Game*» – гра для розвитку математичних навичок через пригодницькі місії.

Сучасні цифрові технології значно розширили можливості для розвитку пізнавальної активності дітей дошкільного віку. Одним із найефективніших інструментів у цьому контексті є електронні книги та мультимедійні ресурси. Вони поєднують традиційне читання з інтерактивними елементами, що дозволяє дитині глибше зануритися у зміст та краще запам'ятовувати інформацію[9, с.31].

Переваги електронних книг для дітей:

- залучення кількох каналів сприйняття: вбудовані аудіо- та відеоеlementи активізують слухову, зорову та тактильну пам'ять, сприяючи комплексному освоєнню матеріалу;
- можливість взаємодії: дитина може натискати на зображення, запускати анімацію або прослуховувати голосовий супровід, що стимулює її допитливість та розвиток мислення;
- формування інтересу до читання: використання візуальних і звукових ефектів робить читання привабливішим і цікавішим, особливо для дітей, які ще не вміють читати самостійно;
- доступність: електронні книги можна завантажити на планшет або смартфон, що дає змогу використовувати їх у будь-який момент без потреби в додаткових навчальних матеріалах.

Приклади інтерактивних книг:

- 1) «*Interactive Story Books*» – додаток, що містить колекцію казок із анімацією, інтерактивними елементами та звуковим супроводом.
- 2) «*Stories*» – платформа, яка адаптує класичні та нові історії у форматі мультимедійних книг із можливістю взаємодії.
- 3) «*Living Books*» – серія електронних книг із можливістю натискання на предмети на сторінці для їхньої анімації.
- 4) «*Epic!*» – платформа з великою бібліотекою електронних книг для дітей різного віку, включно з інтерактивними оповіданнями.

Дошкільнята найкраще сприймають інформацію через візуальні образи та динамічні сюжети. Саме тому навчальні відео та мультфільми є ефективним засобом розвитку пізнавальної активності.

Чому навчальні мультфільми важливі?

- 1) Стимуляція когнітивного розвитку: діти навчаються через спостереження за персонажами, які вирішують проблеми, шукають відповіді або досліджують навколишній світ.
- 2) Полегшення засвоєння складних понять: анімаційні ролики можуть пояснювати такі абстрактні теми, як час, простір, природні явища чи емоції.
- 3) Поєднання навчання та гри: мультфільми можуть бути як розважальними, так і пізнавальними, що робить навчальний процес легким і природним.
- 4) Розвиток мовлення: діти запам'ятовують нові слова, фрази та мовні конструкції, що сприяє покращенню комунікативних навичок [11].

Навчальні відео та мультфільми:

«*Sesame Street*» – культовий мультсеріал, що поєднує гумор, музику та навчальні сегменти для розвитку мовлення, соціальних навичок і логіки.

«*Blue's Clues & You*» – інтерактивний мультфільм, де діти розв'язують головоломки разом із ведучим та його собакою.

«*Dok*» – мультсеріал про наукові дослідження, що знайомить дітей із природними явищами та географією.

«*Numberblocks*» – відеоуроки у вигляді анімації, що допомагають дошкільнятам освоювати основи математики через персонажів-числа.

«*National Geographic Kids*» – пізнавальні відео для дітей про тваринний світ, екологію та науку.

Дослідження підтверджують, що ігрова діяльність є провідною для дітей дошкільного віку. Саме тому цифрові ігри можуть слугувати потужним інструментом розвитку пізнавальної активності [12].

Як ігрові платформи допомагають у навчанні?

Гейміфікація навчання: завдання подаються у вигляді квестів, місій або головоломок, що підвищує мотивацію дітей.

Миттєвий зворотний зв'язок: система заохочень та підказок допомагає дитині швидко оцінювати свої успіхи та виправляти помилки.

Міждисциплінарний підхід: ігри часто охоплюють одразу кілька навчальних сфер – логіку, математику, природознавство, творчість тощо.

Розвиток стратегічного та логічного мислення: багато навчальних ігор спрямовані на вирішення завдань і пошук рішень у нестандартних ситуаціях [16].

Приклади освітніх ігрових платформ:

«*Osmo*» – система, що поєднує фізичні об'єкти (кубики, фігурки) з цифровими завданнями на планшеті. Ігри допомагають розвивати математику, мовлення та творчі навички.

«*Khan Academy Kids*» – додаток із навчальними іграми, які охоплюють письмо, читання, математику та мистецтво.

«*Prodigy Math Game*» – пригодницька гра, що допомагає дітям засвоювати математичні поняття через інтерактивні завдання.

«*BrainPOP Jr.*» – освітня платформа з іграми, відео та інтерактивними тестами для дітей 4-7 років.

«*Duolingo ABC*» – гра для вивчення літер та основ граматики через веселі міні-завдання.

Електронні книги, мультимедійні ресурси, навчальні відео та ігрові платформи є потужними інструментами для активізації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку. Вони сприяють розвитку мовлення, пам'яті, уваги, логіки та творчості, роблячи навчальний процес захопливим і доступним [17, с. 40]. Однак важливо збалансовано використовувати цифрові технології, чергуючи їх із традиційними методами навчання та фізичною активністю.

Ефективне використання цифрових технологій у розвитку пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку вимагає

усвідомленого підходу. Надмірне або неправильне застосування гаджетів може мати негативні наслідки, тому важливо дотримуватися певних рекомендацій щодо часу використання, вибору контенту та інтеграції цифрових ресурсів у повсякденне навчання.

Надмірне використання цифрових технологій може негативно впливати на здоров'я дитини:

- знижувати рівень фізичної активності;
- викликати втому очей, порушення сну та труднощі з концентрацією уваги;
- призводити до емоційного перевантаження та зниження соціальної взаємодії.

Рекомендована норма екранного часу для дошкільнят:

- діти 4-5 років – не більше 20-30 хвилин на день;
- 5-6 років – 45-60 хвилин на день, але цей час слід розподіляти на кілька коротких сесій по 10-15 хвилин.

3.2. Заходи щодо зниження ризиків цифрової залежності у дітей

Зважаючи на численні переваги використання гаджетів, не можна ігнорувати, що надмірне захоплення ними може стати залежністю. Наслідки цього відчутні для психічного, фізичного та емоційного самопочуття. Розглянемо найпоширеніші труднощі, з якими стикаються діти.

Синдром дефіциту уваги з гіперактивністю (СДУГ) — психічний розлад. Це викликає такі проблеми, як труднощі з концентрацією, надмірна активність або труднощі з контролем поведінки. У результаті це призводить до занепокоєння, нездатності зосередитися та легкого відволікання. Ця зміна поведінки може спричинити проблеми в школі чи вдома, дефіцит уваги, проблеми з навчанням.

Тривале використання гаджетів обмежує час, відведений дітьми на спілкування з батьками та пізнавальний процес. Це негативно впливає на розвиток навичок спілкування та взаємодії. Крім того, спостерігається кореляція між використанням гаджетів та затримкою когнітивного розвитку, а також труднощами з навчанням. Необхідно пам'ятати, що дітям потрібні батьки чи опікуни, а не гаджети.

Відсутність гаджета в руках дитини може викликати нервозність і хвилювання. Це може бути індикатором залежності. З'ясувати це можна декількома способами.

Для початку попросити дитину покласти гаджет і подивитися, як вона відреагує. Якщо у дитини зіпсувався настрій, вона почала плакати та істерити, і навіть поводитися агресивно, це говорить про проблеми. Таке часто трапляється з дітьми і причина дуже проста. Причиною є гормони настрою дофамін і серотонін. За фон гарного настрою відповідає серотонін, а за вибух емоцій – дофамін. Якщо дитина відчуває спалах емоцій під час користування телефоном, то це говорить про залежність. Це говорить про те, що центр задоволення зіпсований і дитина не може жити без гаджета.

Залежність з'являється з різних причин:

- гіперопіка;
- придушення батьками емоцій дитини;
- дитячий інфантилізм;
- залежність батьків від гаджетів.

Позбутися залежності складно і іноді доводиться вживати кардинальних заходів. Приміром, зменшення часу перед екраном може допомогти, але можливий і зворотний ефект. У разі погіршення ситуації іноді потрібна допомога неврологів та психотерапевтів.

Чимало батьків помиляються, вважаючи, що при появі залежності слід миттєво забрати в дитини всі гаджети. Але інколи це не є правильним рішенням, бо дитині буде складно знову залишитися сам на сам зі своїми

труднощами. Краще знайти безпечний замітник, те, що припадає до смаку дитині. Також варто спробувати налагодити спілкування між дитиною та батьками без моралей ззовні, тоді гаджет стане помічником у навчанні. Є багато цікавих навчальних додатків, які допоможуть у вивченні різних дисциплін.

Важливо після кожної сесії перед екраном залучати дитину до фізичної активності (рухливі ігри, гімнастика). Використовувати таймер або спеціальні додатки, які нагадуватимуть про необхідність перерв. Обмежити використання пристроїв перед сном, оскільки яскраве світло екранів може порушувати вироблення мелатоніну (гормону сну).

Давати дітям 5-хвилинні перерви для очей кожні 30-40 хвилин використання пристроїв. Заохочувати спілкуванню віч-на-віч, що допоможе дітям розвивати свої соціальні навички та вміння спілкуватися. Проводити бесіди з дитиною про негативні сторони надмірного використання смартфонів.

Цифровий контент має відповідати віковим та психологічним особливостям дітей. Якісний матеріал сприяє розвитку мовлення, уваги, логічного мислення та творчих здібностей. Потрібно активувати функцію дитячого контролю, яка захищає дитину від забороненого контенту.

Критерії вибору контенту:

Освітня цінність – додаток або відео має розвивати пізнавальні навички, а не лише розважати.

Відсутність агресії та негативних персонажів – контент повинен бути доброзичливим і позитивним.

Безпека – відсутність реклами, платного контенту та доступу до небажаних сайтів.

Корисні цифрові ресурси:

Для розвитку творчості – Draw and Tell, Doodle Buddy (малювання), Тоса Воса (цифрова творчість).

Для розвитку пам'яті та уваги – Endless Alphabet, LumiKids (мовні та логічні ігри).

Для навчання математики – DragonBox Numbers, Khan Academy Kids.

Для читання та розширення словникового запасу – Epic!, Story Time (електронні книги з інтерактивними елементами).

Важливо:

- вибір додатків і мультфільмів має здійснюватися разом із дорослими;
- контент має заохочувати дитину до активного навчання, а не до пасивного споживання інформації.

Цифрові технології не повинні заміщувати традиційні форми навчання, а лише доповнювати їх. Важливо правильно інтегрувати їх у навчальний процес, зберігаючи баланс між онлайн- та офлайн-активностями.

Ефективне використання цифрових технологій у навчанні:

Дослідження природи: використання інтерактивних додатків (наприклад, Plum's Photo Hunt), які допомагають дітям розпізнавати рослини, тварин, досліджувати погоду.

Математичні навички: замість механічного рахування – ігрові навчальні додатки (Moose Math).

Читання: інтерактивні електронні книги, які озвучують текст та стимулюють інтерес до літератури (Living Books).

Розвиток емоційного інтелекту: навчальні мультфільми про емоції (Daniel Tiger's Neighborhood), які допомагають дітям розпізнавати власні почуття.

Практичні поради щодо використання цифрових технологій у навчанні:

- 1) Проводити цифрові уроки у формі гри, не перетворюючи їх на нудне завдання.

2) Поєднувати використання гаджетів із живим спілкуванням (обговорення відео, пояснення завдань).

3) Застосовувати цифрові технології для дослідницької діяльності (зйомка фото, створення відео, мініпроекти).

Батьки відіграють ключову роль у формуванні цифрової культури дітей. Їхнє активне залучення допоможе зробити використання технологій усвідомленим, безпечним та ефективним.

Як батьки можуть допомогти?

Бути прикладом – діти наслідують поведінку дорослих, тому важливо контролювати власне використання гаджетів.

Контролювати контент – разом із дитиною обирати додатки та мультфільми.

Спільна гра та навчання – грати в освітні ігри разом із дитиною, пояснювати завдання, підтримувати інтерес.

Обговорювати переглянутий матеріал – після мультфільму чи гри запитувати: «Що тобі найбільше сподобалося? Що ти нового дізнався?»

Практичні рекомендації для батьків:

- Створити «цифровий розклад» – визначити конкретний час для навчальних ігор та відео.
- Використовувати «сімейні правила користування гаджетами» – наприклад, не використовувати смартфон під час обіду.
- Заохочувати активне навчання – разом проходити квести, експериментувати з творчими додатками.

Попри численні переваги, цифрові технології можуть мати й негативні наслідки, якщо їхнє використання не контролюється дорослими. Однією з головних загроз є формування залежності від пристроїв. Якщо дитина проводить багато часу за планшетом або смартфоном, це може знизити її інтерес до активних ігор, живого спілкування та творчих занять. Втрата балансу між онлайн - і офлайн - активністю може призвести до

труднощів у соціальній адаптації, зниження комунікативних навичок і обмеження уяви.

Ще одним важливим аспектом є негативний вплив на фізичне здоров'я. Тривале перебування перед екраном може викликати втому очей, головний біль, зниження гостроти зору. Сидячий спосіб життя негативно позначається на поставі, а відсутність фізичної активності може спричинити загальне зниження витривалості організму. Особливо небезпечним є використання гаджетів перед сном, оскільки випромінювання екрана може впливати на вироблення мелатоніну і погіршувати якість сну дитини.

Ще одним ризиком є контакт із небезпечним контентом. Відкритий доступ до мережі без належного контролю може призвести до перегляду непридатних для віку матеріалів або взаємодії з небажаними користувачами. Саме тому важливо використовувати спеціальні програми для батьківського контролю та встановлювати вікові обмеження на перегляд контенту.

Цифрові технології можуть також впливати на когнітивний розвиток, якщо дитина отримує надлишок легкої, спрощеної інформації, що не стимулює мислення. Пасивний перегляд відео чи автоматизовані ігри не сприяють розвитку критичного мислення та творчих здібностей, а лише формують звичку до швидкого споживання інформації без глибокого аналізу.

Цифрові технології можуть бути ефективним засобом розвитку пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку, якщо вони використовуються раціонально та під контролем дорослих. Важливо знайти баланс між традиційними методами навчання та інтеграцією цифрових ресурсів, щоб уникнути ризиків залежності, зниження соціальної активності та негативного впливу на здоров'я.

Застосування технологій має бути спрямоване на активне навчання, творчу діяльність і розвиток критичного мислення. Батьки та педагоги

відіграють ключову роль у формуванні правильного цифрового середовища, яке сприятиме гармонійному розвитку дитини, а не обмежуватиме її реальний досвід і взаємодію з навколишнім світом.

3.3. Рекомендації для батьків, вихователів та психологів.

Відповідно до висновків, отриманих в результаті емпіричних досліджень, а також з огляду на теоретичні розробки, що стосуються впливу цифрових інструментів на формування пізнавальної активності дітей дошкільного віку, можна сформулювати низку порад для вихователів, батьків та освітніх установ стосовно використання цифрових технологій з метою стимулювання пізнавальної діяльності у дітей, які вже досягли старшого дошкільного віку.

1. Обмеження часу, проведеного з цифровими пристроями. Відповідно до порад Всесвітньої організації охорони здоров'я (ВООЗ), дітям до 5 років радять використовувати цифрові пристрої не довше 1 години щодня. Користуватися цифровими технологіями сесіями по 15-20 хвилин, дозволяючи дітям перемикатись на інші заняття (ігри на вулиці, взаємодія з однолітками).
2. Впровадження цифрових інструментів у процес навчання. Застосовувати цифрові рішення як підтримку для навчальних цілей (використання навчальних ігор, відеоматеріалів, інтерактивних завдань, які стимулюють до розв'язування логічних задач, розвитку пам'яті та концентрації). Організовувати завдання, що поєднують цифрові інструменти та традиційні методи, наприклад, після перегляду навчального відео або гри на планшеті, запропонувати дитині малювати або створювати власну розповідь, що сприяє розвитку креативності. Інтеграція технологій у традиційне навчання сприяє одночасному розвитку багатьох когнітивних функцій: пам'яті, уваги, мислення, творчості та мовлення.

3. Застосування інтерактивних та творчих вправ. Спонукаати малечу до виконання завдань, що передбачають активне залучення цифрових інструментів для творення власних результатів: малюнків, оповідань, проектів, відео. Це може включати використання програм для малювання, створення інтерактивних зображень чи анімацій. Залучати спеціалізовані додатки для розвитку просторового мислення та вирішення логічних головоломок (наприклад, головоломки, пазли, конструктори, програми для навчання математичних навичок). Цифрові технології, які підтримують творчість, не тільки активно включають дітей у процес навчання, а й стимулюють розвиток критичного мислення, уяви та інноваційного підходу до розв'язання задач.

4. Залучення батьків до контролю та взаємодії з цифровими технологіями. Організовувати систематичні зустрічі з батьками, присвячені вибору найкращих освітніх програм і відеоматеріалів для дітей, а також ділитися порадами стосовно регулювання часу, проведеного перед екранами. Сприяти активному спілкуванню батьків та дітей під час використання цифрових пристроїв: обговорювати досягнення, разом переглядати та аналізувати контент, реалізовувати спільні творчі задуми. Участь батьків у використанні цифрових технологій сприяє контролю за процесом навчання, а також заохочує розвиток критичного мислення щодо отриманої інформації.

5. Розвиток здатності до самоконтролю та відповідальності у цифровій сфері. Сприяти формуванню у дітей відповідального ставлення до цифрових інструментів. Роз'яснювати необхідність лімітування часу, проведеного перед екранами, та стимулювати самостійність у плануванні роботи з гаджетами. Застосовувати цифрові засоби для забезпечення зворотного зв'язку та самооцінювання (наприклад, інтерактивні завдання з автоматичним оцінюванням). Формування навичок самоконтролю та відповідальності допомагає дитині зрозуміти цінність раціонального

розподілу часу та уникати негативних наслідків, пов'язаних з надмірним використанням цифрових ресурсів.

6. Застосування цифрових технологій у групових активностях. Організовувати групові активності з використанням цифрових інструментів, які стимулюють взаємодію між дітьми (наприклад, спільне малювання або розробка проекту). Створювати сприятливе середовище для того, щоб діти мали змогу обговорювати, зіставляти та оцінювати результати своєї роботи після виконання завдань на цифрових пристроях. Групова робота з використанням цифрових технологій сприяє формуванню комунікативних умінь, зокрема здатності до командної роботи, обміну думками та взаємопідтримки.

7. Розробка збалансованої стратегії поєднання цифрових та традиційних методів освіти. Поряд з інтеграцією цифрових інструментів, критично важливо не нехтувати традиційними підходами до навчання: малюванням, читанням книг, фізичними вправами. Гармонійне поєднання цих підходів сприятиме всебічному розвитку когнітивних здібностей дитини. У навчальному процесі слід чергувати взаємодію з екранами з живим спілкуванням, командною роботою та фізичною активністю. Комплексний освітній процес, що включає різноманітні методики та підходи, дозволяє підтримувати високий рівень зацікавленості та сприяє цілісному розвитку особистості дитини.

8. Моніторинг та оцінка результативності використання цифрових технологій. Здійснювати систематичні оцінки розвитку пізнавальної активності дітей шляхом спостережень, анкетувань та тестувань задля виявлення змін, що настають під впливом цифрових інструментів. Застосовувати методики для оцінювання мотивації та зацікавленості дітей до навчання, а також здатності дітей до самостійної діяльності з цифровими пристроями.

Періодичний моніторинг дає змогу визначити ефективність використання цифрових технологій, вдосконалювати навчальний процес та своєчасно реагувати на потенційні негативні наслідки.

Рекомендації щодо стимулювання пізнавальної активності дошкільнят із застосуванням цифрових технологій акцентують увагу на гармонійному поєднанні інновацій та традиційних підходів до освіти. Головне – це організація безпечної взаємодії з гаджетами, яка позитивно впливатиме на розвиток розумових здібностей, паралельно підтримуючи креативність та прагнення до нових знань.

Висновки до розділу 3

Згідно з результатами емпіричного дослідження та теоретичними дослідженнями на тему впливу цифрових технологій на розвиток дітей дошкільного віку, можна виділити ряд рекомендацій для вихователів, батьків та освітніх закладів щодо використання цифрових технологій з метою формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку. Тривале використання цифрових пристроїв може спричинити зниження концентрації уваги, негативно вплинути на розвиток соціальних навичок і фізичне здоров'я дітей.

Інтеграція технологій у традиційну освітню діяльність сприяє розвитку багатьох когнітивних процесів одночасно: пам'яті, уваги, мислення, креативності та мовлення. Цифрові технології, що сприяють творчій діяльності, не тільки активно залучають дітей до навчання, а й сприяють розвитку критичного мислення, уяви та інноваційного підходу до вирішення завдань. Взаємодія з батьками у процесі використання цифрових технологій дозволяє контролювати процес навчання, а також стимулює розвиток критичного підходу до інформації, що отримується.

Розвиток самоконтролю та відповідальності дозволяє дитині усвідомити важливість правильної організації часу та уникати негативних наслідків від надмірного використання цифрових технологій.

Групова діяльність за допомогою цифрових технологій сприяє розвитку комунікативних навичок, зокрема вміння працювати в команді, обмінюватися ідеями та підтримувати один одного.

Комплексний підхід до навчання, що включає різноманітні методи та підходи, дозволяє підтримувати високий рівень пізнавальної активності та сприяє розвитку всієї особистості дитини.

Регулярний моніторинг дозволяє оцінити ефективність використання цифрових технологій, коригувати навчальний процес та вчасно реагувати на можливі негативні впливи.

Рекомендації з формування пізнавальної активності дошкільників у контексті використання цифрових технологій спрямовані на досягнення балансу між сучасними технологіями та традиційними методами навчання. Ключовим є забезпечення здорової взаємодії з цифровими пристроями, що сприяє розвитку когнітивних процесів, а також підтримка творчості та інтересу до навчання.

Цифрові технології можуть бути потужним інструментом для розвитку пізнавальних процесів у дітей дошкільного віку. Вони мають потенціал стимулювати розвиток таких когнітивних функцій, як увага, пам'ять, логічне мислення та креативність. Однак важливо правильно підібрати методи інтеграції цифрових технологій у навчальний процес, щоб забезпечити оптимальний вплив. Наприклад:

- інтерактивні навчальні ігри;
- використання цифрових навчальних програм і додатків;
- віртуальні екскурсії та дослідження;
- створення цифрових проектів та контенту;
- використання цифрових платформ для навчання і співпраці;
- вивчення мови через цифрові технології;

У результаті впровадження в роботу дошкільних навчальних закладів цифрових технологій можна очікувати такі результати:

- підвищення ефективності процесу навчання;
- активізація пізнавальної діяльності дітей;
- підвищення рівня професійної майстерності педагогів;
- виявлення рівня психолого-педагогічної компетенції батьків;
- створення єдиного інформаційного середовища;
- створення активної, працездатної системи підтримки сімейного виховання через використання цифрових пристроїв;
- забезпечення активної участі батьків в освітньо - виховному процесі.

Цифрові технології можуть стати потужним інструментом для розвитку пізнавальних здібностей дошкільників, однак важливо зберігати

баланс між традиційними методами навчання та цифровими. Використовувані методи повинні сприяти розвитку когнітивних процесів, підтримуючи у дітей інтерес до навчання та сприяючи творчому мисленню.

ВИСНОВКИ

Згідно з розробленим нами переліком завдань було проведено глибокий теоретичний огляд психолого-педагогічної літератури з метою визначення основних термінів нашого дослідження. Ми встановили, що на сьогоднішній день, у контексті швидких модернізаційних змін у суспільстві, визначена нами проблема є досить важливою.

У ході теоретичного та емпіричного дослідження, проведеного в рамках магістерської роботи, було отримано такі основні результати:

Теоретичний аналіз наукових джерел дав змогу з'ясувати, що пізнавальна активність дошкільника є складною інтегрованою характеристикою, яка визначає його готовність і прагнення до пізнання навколишнього світу, а також здатність ініціювати, підтримувати та регулювати власну пізнавальну діяльність. Під впливом цифрових технологій ця активність набуває нових форм, а також супроводжується певними ризиками й обмеженнями.

Було визначено, що цифрові технології мають подвійний вплив на пізнавальний розвиток дітей:

- позитивний вплив проявляється в стимулюванні зацікавленості, розвитку наочно-образного мислення, уваги, пам'яті, здатності до вирішення логічних завдань;
- негативний вплив полягає в зниженні здатності до тривалого зосередження, обмеженні креативності, зменшенні спонтанності пізнавальної діяльності та схильності до пасивного сприймання готової інформації.

Емпіричне дослідження, проведене на базі КЗДО № 7 ДМР, м. Дніпро, показало, що:

- діти, які частіше взаємодіють з цифровими пристроями, мають вищі результати в короткочасних завданнях на зорову пам'ять та впізнавання, але нижчі — у творчих вправах та тривалих іграх на увагу.

- кореляційний аналіз засвідчив наявність взаємозв'язку між частотою використання цифрових технологій та зниженням тривалості концентрації уваги й ініціативності у виконанні завдань без цифрових засобів.

- результати методики «Знайди зайве» у цифровому та паперовому форматі показали, що в цифровому варіанті діти виконували завдання швидше, однак припускалися більше помилок, що свідчить про поверхнєве сприймання та знижену точність.

- дані анкетування батьків виявили, що більшість дошкільників щодня використовують цифрові пристрої з розважальною метою. Лише третина батьків практикує спільне освітнє використання гаджетів із дітьми.

У цій роботі ми розглянули вплив цифрових інструментів на розвиток пізнавального інтересу у дошкільнят. Діагностика, проведена серед батьків малюків дошкільного віку, демонструє, що діти цього віку витрачають значну кількість часу на використання цифрових пристроїв. Для малечі цифрові технології мають корисне застосування у чотирьох основних сферах: дозвілля та розваги; отримання інформації та навчання; творчість та комунікація. Стрімкий розвиток цифрових технологій може наразити дітей на певні загрози, серед яких онлайн-цькування, шкідливий контент, залежність від соціальних мереж, шахрайство та інше.

На основі отриманих результатів розроблено рекомендації для педагогів і батьків щодо раціонального використання цифрових технологій в освітньому процесі та вдома, з метою гармонійного розвитку пізнавальної активності дошкільників.

У подальших дослідженнях доцільно: розширити вибірку, включивши дошкільників різних соціальних груп та регіонів; дослідити тривалі наслідки регулярного використання цифрових технологій для пізнавального, емоційного та особистісного розвитку дітей; розробити корекційно-розвивальні програми, що поєднують традиційні й цифрові форми навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Артемова Л. Щоб дитина хотіла і вміла вчитися. Дошкільне виховання. 2016. №5. С. 6-7.
2. Бабаєва Т. М. Психологічні методи оцінювання уваги у дошкільнят. Харків: Ранок, 2018. 224 с.
3. Базовий компонент дошкільної освіти (нова редакція) / наук. кер. А. Богуш; авт. кол.: А. М. Богуш, Г. В. Беленька та ін. Київ, 2021. Вихователь-методист дошкільного закладу. 30 с.
4. Богуш А. М. Тестування когнітивних функцій дітей дошкільного віку: навчальний посібник. Львів: Світ, 2019. 276 с.
5. Бріалко Т. Б. Особливості мислення старших дошкільників : навч. Посібник. Х. : Ранок, 2015. 160 с.
6. Брежнєва О. І. Формування пізнавальної активності. Дошкільне виховання. 2015. №2. С. 12-14.
7. Белова О. В. Роздуми перед школою. Дошкільне виховання. 2014. №8, С. 80-88.
8. Брежнєва О. Г. Базові принципи створення цифрового освітньо-виховного середовища закладу дошкільної освіти: теорія і практика впровадження : вебінар / доповідач О. Г. Брежнєва. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=rUQpKGERIs0> (дата звернення: 12.02.2025).
9. Буздуган О. А., Єгорова Г. М. Педагогічні умови виховання пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку у процесі ознайомлення з оточуючою дійсністю. Дошкільна освіта у вимірі сучасності: педагогічний альманах. Одеса : Бондаренко М. О., 2019. С. 11–16.
10. Варламова А. Я. Сенсорно-пізнавальна активність у дошкільників: методика та застосування. Київ: Освіта України, 2020. 290 с.
11. Весельська А., Кострікіна Г., Котлова А., Хворова Г. Основи

психодіагностики: метод. рек. з навч. дисц. Житомир: Вид-во ЖДУ ім. І. Франка, 2022. 31 с.

12. Виховуємо базові якості особистості старшого дошкільника в умовах ДНЗ : метод. посіб. / заг. ред. Н. Гавриш. Харків : Мадрид, 2015. 220 с.

9. Віртуальна та додана реальність. Дія Освіта : вебсайт. URL: <https://osvita.diia.gov.ua/uploads/0/535-vrandar.pdf> (дата звернення: 19.01.2025).

13. Волинець К. І., Волинець Ю. О. Формування творчої самостійності у дітей старшого дошкільного віку в процесі пізнавальної діяльності / за заг. ред.: Г. В. Бєленької, В. І. Бондар, І. М. Шоробури. Хмельницький : Мельник А. А., 2020. 496 с.

14. Виховання дітей та молоді у цифровому просторі : посібник / К. О. Журба, Л. В. Канішевська, Р. В. Малиношевський, Н. В. Харченко, С. В. Федоренко. Київ ,2022. 124 с.

15. Гавриш Н.В. Організувати, але не обмежувати. Дошкільне виховання. 2016. №. 1 С. 8-13.

16. Гавриш Н. В. Спостереження за пізнавальною активністю дітей у дошкільних закладах: теорія та практика. Київ: Вища школа, 2021. 256 с.

17. Гарькавець О. М. Особливості розвитку пізнавальної сфери дошкільника під впливом інноваційних педагогічних технологій. Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Психологія. 2021. № 45. С. 39-43.

18. Голота Н. М., Машовець М. А., Брежнєва О. Г. Сучасні підходи до формування сенсорно-пізнавальної компетентності дітей дошкільного віку. Actual problems of modern science and practice : Materials of the XXXII–the International Science Conference Boston, USA (June 29–July 02, 2021). С. 219–223.

19. Гордієнко С. Деякі методичні поради щодо активізації пізнавальної діяльності дітей. Початкова освіта. 2014. № 37. С. 24-29.

20. Гурковська Т. Л. Психологічна діагностика дітей у дошкільному закладі. URL: <https://naseminar.com.ua/seminar/833-psihologchna-dagnostika-dtey-u-doshklnomu-zaklad> (дата звернення: 15.01.2025).
21. Даниленко Н. Розвиток пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку. Управління школою. 2016. № 22. С. 15-16.
19. Дейкіна А. Ю. Медіаосвіта і розвиток пізнавального інтересу дошкільника. Київ: 2017. 623 с.
22. Дорошенко С. І., Вашуленко М. С., Мельничайко О. І. Методики дошкільного виховання: навчальний посібник. Київ, 2015. 464 с.
23. Дитина : Освітня програма для дітей від двох до семи років / наук. кер. Проекту В. О. Огнев'юк ; авт. кол.: Г. В. Беленька, О. Л. Богініч, В. М. Вертугіна та ін. ; наук. ред. Г. В. Беленька ; Київ. ун-т ім. Б. Грінченка. Київ : Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2020. 440 с.
24. Давидченко Т., Кіндрат І. Медіа як засіб формування пізнавальної активності дітей старшого дошкільного віку: кваліфікаційна робота. Чернівці: Чернівецький національний університет імені Юрія Федьковича, 2025. 95 с. Archer
25. Денисюк В. В. Формування пізнавальної активності в дітей старшого дошкільного віку засобами гри: кваліфікаційна робота. Житомир: Житомирський державний університет імені Івана Франка, 2022. 85 с. Eprints ZU
26. Дуткевич Т. В. Дитяча розвивально-корекційна психологія. Модульний навчальний посібник. Київ: ЦУЛ, 2012. 424 с. URL: https://shron1.chtyvo.org.ua/Dutkevych_Tetiana/Dytiacha_psykholohiia.pdf (дата звернення 25.10.2024).
27. Ігрові технології для дошкільнят, 2021. URL: playlearn.com(дата звернення 30.11.2024)
28. Загальна психологія. Словник термінів. Pidru4niki.com : електронна бібліотека. URL: https://pidru4niki.com/79991/psihologiya/slovnik_terminiv_zagalna_psihologiya (дата звернення: 19.01.2025).

29. Казки і фарби : парціальна програма розвитку творчих зданій дітей 4-6 років на перервах із малювання з використанням елементів медіосвіти / Т. М. Чашка / за заг. ред. О. В. Волошенюк, Г. А. Дегтярьової, В. Ф. Іванова. Київ : Академія української преси, 2018. 204 с. URL:https://www.aup.com.ua/wpcontent/uploads/2019/09/Kazky_i_farby_2019.pdf (дата звернення: 10.02.2025).
30. Куліус І. М. Вплив цифрових технологій на формування пізнавальної активності старших дошкільників. Друкується. 2025
31. Кузіна О. Т. Формування пізнавальної активності у дітей шостого року життя засобами медіа в умовах закладу дошкільної освіти: дис. ... канд. пед. наук: 13.00.08 / Київський університет імені Бориса Грінченка. Київ, 2024. 350 с. Електронна бібліотека БДПУ
32. Кузнєцова Т. М. Пізнавальна активність у дітей дошкільного віку: теорія та методика оцінювання. Київ: Педагогічна думка, 2017. 320 с.
33. Ладивір С. О. Пізнавальна активність старших дошкільнят: індивідуальні особливості. Дошкільне виховання. 2016. № 11. С. 3-6.
34. Ладивір С. О. Пізнавальний розвиток старшого дошкільника. Дошкільна освіта. 2019. № 3. С. 25-39.
35. Литвиненко І. Багатоканальна діяльність - засіб розвитку пізнавальної активності. Дошкільне виховання. 2016. № 4. С. 22-24.
36. Литвиненко І. С. Формування пізнавальної активності як засіб розвитку індивідуальності дошкільників. Миколаїв, 2022. 191 с.
37. Лохвицька Л. Формування пізнавальних інтересів у навчально-ігровому середовищі. Дошкільне виховання. 2014. №10. С. 8-10.
38. Лугіна Олена. Сутність розвитку навчально-пізнавальної діяльності Дошкільника. URL:https://library.udpu.edu.ua/library_files/psuh_pedagog_prob1_silsk_shkolu/37/visnuk_20.pdf. (дата звернення 18.12.2024)
39. Лякішева А. Розвиток пізнавальних інтересів старших дошкільників як наукова проблема. Педагогічний часопис Волині. 2018. № 4(11). С.33-38.

40. Лазарева О. Вплив телебачення на емоції та поведінку дитини. Психолог дошкілля. 2011. №11. С. 14 – 16.
41. Мардарова, І. К. Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників. Одеса, 2017. 239 с.
42. Мардарова І. К. Розвиток пізнавальної сфери дошкільників засобами комп'ютерних ігор. URL <http://reposit.sc.nuczu.edu.ua/bitstream/123456789/4809/1/08march2015.pdf#page=1> (дата звернення 30.11.2024)
43. Марусинець М. М. Розвиток пізнавальної активності. Дошкільне виховання. 2015. №11. С. 11-12.
44. Москалець В. Мотиваційно-динамічний підхід до гри та ігрового психологічного змісту інших видів діяльності. Психологія і суспільство. 2020. № 2. С. 37–54.
45. Мухацька Б. Стимулювання пізнавальної активності дітей у дитячому садку: автореферат дис. на здобуття наук. ступеня. докт. пед. наук: спец. 13.00.08. Київ : НПУ імені М. П. Драгоманова, 2015. 41 с.
46. Найдьонова Л. Психологічні механізми впливу екранних медіа на дошкільників. Психолог дошкілля. 2016. № 12 (41). С. 4 – 9.
47. Ніколенко Л. Т. Розвиток пізнавальної активності і самостійності дитини. Початкова школа. 2017. № 8. С. 28.
48. Ніколаєску І. О., Шинкарьова В. С. Формування цифрової грамотності дітей старшого дошкільного віку. Науковий вісник Кременецької обласної гуманітарно-педагогічної академії імені Тараса Шевченка. Серія: Педагогічні науки. 2022. № 14. С. 112–118.
49. Нова українська школа: соціально-психологічні технології підтримки: практичний посібник / за ред. Г. М. Бевз, С. Л. Кравчук. Кропивницький: Імекс-ЛТД, 2021. 162 с.

50. Про медіа : Закон України № 2849-IX від 13.12.2022. База даних «Законодавство України». URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2849-20#Text> (дата звернення:10.02.2025).
51. Пшенична, Р. Особливості розвитку пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку. Херсон : ХДУ, 2022. Вип. 22. С. 226-229.
52. Руденя О. Телебачення не підходить на роль вихователя. Психолог дошкілля. 2017. №5. С. 8 – 11
- 53.Савченко О. Ідеї В.Сухомлинського у просторі української освіти. Початкова школа, 2018. № 4, С.2.
54. Саражинська В. В. Розвиток пізнавальної сфери дітей дошкільного віку як психолого-педагогічна проблема. Науковий вісник Південноукраїнського національного педагогічного університету імені К. Д. Ушинського. № 3-4. С. 236-241.
55. Стадник Г. А. Розвиток пізнавальної активності дошкільників в сім'ї. Київ: 2015. 124с.
56. Сутчук В. Дитина у віртуальному світі: комп'ютер і телебачення –
57. Суржанська В. А. Проблеми застосування інформаційних комп'ютерних технологій у процесі професійної підготовки фахівців / В. А. Суржанська // Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах. - 2015. - Вип. 33. - С. 376-380. - Режим доступу: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Pfto_2013_33_63 (дата звернення 10.12.2024)
58. Тарасенко Г. С. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти. Навчально-методичний посібник. К. : Видавничий Дім «Слово», 2017. 320 с.
59. Товт І.С., Чаюн Ю.С. Вплив інноваційних педагогічних технологій на розвиток пізнавальної сфери дошкільника. URL: <http://ephshair.phdpu.edu.ua/bitstream/handle/8989898989/4950/%20%20%20%20%20%20%202019.pdf?sequence=1#page=156> (дата звернення 12.01.2025)

60. V Міжнародна науково-практична конференція «Інноваційні технології в дошкільній освіті – 2022» (м. Переяслав, 14-15 квітня, 2022 р.)
61. Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., & Ólafsson, K. (2015). EU Kids Online: Final report. London School of Economics and Political Science.
62. Kirkorian, H. L., Wartella, E. A., & Anderson, D. R. (2008). Media and young children's learning. *Future of Children*, 18(1), 39–61.
63. Christakis, D. A. (2014). Interactive media use at younger than the age of 2 years: Time to rethink the American Academy of Pediatrics guideline? *JAMA Pediatrics*, 168(5), 399–400.
64. Weinstein, E. The Digital Divide: Bridging the Gap for Educational Equity. *Journal of Educational Computing Research*, 2016.
65. Rogers, C. Children and Digital Technology: A Study of Digital Impact on Cognitive Development. *Educational Technology Research and Development*, 2016.

ДОДАТКИ

Додаток А

Анкета для батьків дошкільнят

1. Як часто ваша дитина користується цифровими пристроями (телефон, планшет, комп'ютер)?

- Рідко (раз на тиждень або менше).
- Помірно (кілька разів на тиждень).
- Часто (щодня).

2. Скільки часу ваша дитина зазвичай проводить за гаджетами на день?

- Менше 30 хвилин.
- 30–60 хвилин.
- Більше 1 години.

3. З якою метою дитина найчастіше користується цифровими пристроями?

- Для навчання (освітні програми, розвиваючі ігри).
- Для розваг (мультими, ігри).
- Для спілкування (відеодзвінки, чати).

4. Чи є у вашої дитини улюблена гра або додаток, яким вона користується постійно?

- Ні, таких немає.
- Є кілька улюблених.
- Є одна або дві, яким дитина приділяє багато часу.

5. Як дитина реагує, коли ви обмежуєте або забороняєте використання гаджетів?

- Спокійно, переключається на інші справи.
- Трохи засмучується, але швидко заспокоюється.
- Сильно засмучується, проявляє роздратування або агресію.

6. Чи помічаєте ви, що дитина починає нудьгувати або не знає, чим зайнятися без гаджетів?

- Ні, такого не буває.
- Іноді.
- Часто.

7. Чи намагається дитина користуватись гаджетами потайки від вас?

- Ні, завжди питає дозволу.
- Рідко, але буває.
- Часто намагається використовувати без дозволу.

8. Як ви регулюєте час використання цифрових пристроїв дитиною?

- Чітко встановлюю обмеження (наприклад, не більше 30 хвилин на день).
- Частково регулюю (залежно від ситуації).
- Не регулюю (дитина сама вирішує, скільки часу проводити з гаджетами).

9. Чи обговорюєте ви з дитиною користь і небезпеку використання цифрових пристроїв?

- Так, регулярно.
- Іноколи.
- Ні, ми про це не говоримо.

10. Чи використовуєте ви цифрові пристрої як спосіб заспокоїти або зайняти дитину?

- Ні, не використовую.
- Іноколи, у виняткових випадках.
- Часто, це зручно.

Додаткові запитання (відкриті):

1. Як ви вважаєте, цифрові технології більше допомагають чи заважають розвитку вашої дитини? Поясніть свою думку.

2. Які заходи, на вашу думку, допомогли б обмежити надмірне використання гаджетів дитиною?

Додаток Б

Щоденник спостережень за дітьми під час роботи з цифровими пристроями

Дата: _____

Група/Дитина: _____

Вік дитини: _____

Цифровий пристрій: (наприклад, планшет, комп'ютер, інтерактивна дошка) _____

Тип заняття/додатка: (наприклад, освітня гра, малювання, відео-програма) _____

Спостереження за поведінкою та реакціями дітей:

1. Зосередження уваги:

- **Час, який дитина активно зосереджена на завданні:** (відмітити час від початку до завершення заняття) _____
- **Оцінка рівня зосередженості:** (від 1 до 5: 1 – низька зосередженість, 5 – висока зосередженість) _____

-
- **Типи перерви в увазі:** (наприклад, відволікання на навколишнє середовище, інші дії, звертання до дорослого) _____

2. Ініціативність:

- **Дії, які дитина здійснює без підказок:** (наприклад, вибір завдання, самостійний вибір інструменту, програма тощо) _____

-
- **Відповіді на завдання/питання:** (вказати, чи дитина дає самостійні відповіді або потребує допомоги) _____

-
- **Рівень активності:** (від 1 до 5: 1 – пасивна, 5 – високоактивна) _____

3. Емоційна реакція:

- **Емоції під час заняття:** (наприклад, радість, зацікавленість, роздратування, стрес, задоволення, сум) _____

-
- **Час виникнення позитивних або негативних емоцій:** (якщо є труднощі чи задоволення під час роботи, вказати час або етап) _____

4. Поведінка:

- **Як дитина взаємодіє з цифровим пристроєм:** (наприклад, активно натискає, переглядає без особливого інтересу, запитує дорослого)
-
- **Тривалість зосередженості та етапи втрати інтересу:** (коли дитина починає втрачати інтерес чи стає нетерплячою)
-

5. Соціальна взаємодія з іншими дітьми та дорослим під час використання цифрових технологій:

- **Спільні ігри/активності з іншими дітьми:** (як дитина взаємодіє з іншими під час роботи з пристроєм, наприклад, обмінюється думками, працює в команді, чи працює самотійно)
-

- **Взаємодія з дорослим:** (чи потребує допомоги, чи працює самотійно, як реагує на вказівки)
-

Особливості виконання завдання (додатка):

1. Інтерес до завдання:

- **Чи зацікавлена дитина в завданні?** (оцінити, чи дитина проявляє ініціативу, чи активно шукає рішення, чи є зацікавленість)
-

2. Проблеми та труднощі:

- **Чи виникають у дитини труднощі в процесі виконання завдання?** (відзначити, якщо дитина не може зрозуміти завдання або стикається з технічними труднощами)
-

- **Типи проблем:** (наприклад, технічні проблеми з пристроєм, непорозуміння у виконанні завдання)
-

3. Завдання на креативність:

- **Як дитина проявляє творчість?** (наприклад, вибір кольорів у малюванні, створення нових ідей у грі)
-

4. Фінальні результати:

- **Завершення завдання:** (чи дитина завершує завдання самотійно, чи потребує допомоги)
-

- **Оцінка результату (від 1 до 5):** (1 – незадоволено результатом, 5 – результат повністю задовольняє)

Додаткові спостереження та зауваження:

Підсумки:

1. **Загальна оцінка пізнавальної активності дитини під час роботи з цифровим пристроєм:**

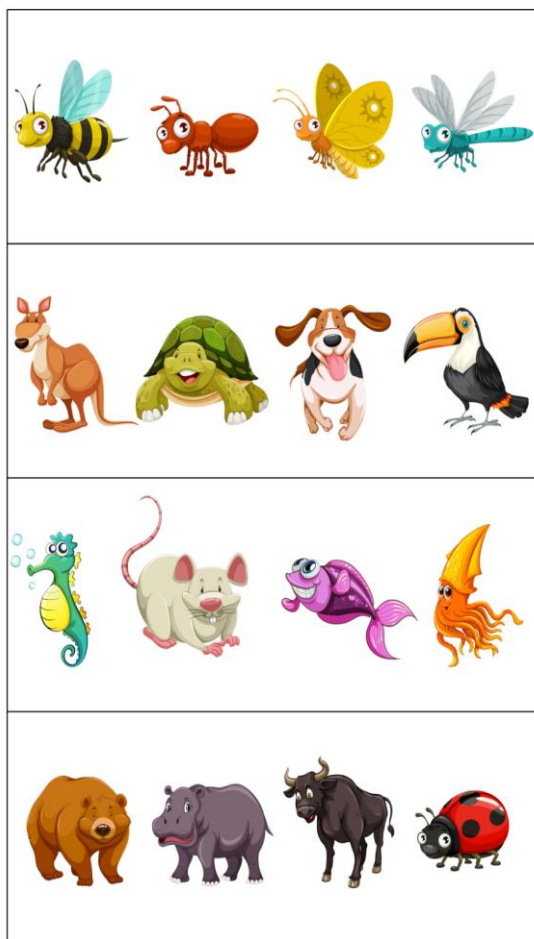
2. **Рекомендації для розвитку та корекції:**

Спостерігач: _____

Дата: _____

Додаток В

Паперовий варіант « Знайди зайве »



Цифровий варіант <https://alaba.op.ua/type-igri--subject-ukrayinska-mova>





Методика « Знайди кілька відмінностей»

Додаток Д

Методика «Класифікація об'єктів»

<https://childdevelop.com.ua/worksheets/tag-5year-detsad-sortpop/>



Протокол аналізу звіту подібності

Заявляю, що я ознайомився (-лась) з Повним звітом подібності, який був згенерований Системою виявлення і запобігання щодо роботи:

Автор: Куліус Інна Михайлівна, група ПС-23-13-зМ

Назва: Психологічні особливості формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій

Керівник: Татаурова-Осика Галина Петрівна

Підрозділ: кафедра педагогіки, психології та менеджменту

Коефіцієнт подібності 1:9.2%

Мікропробіли: 184

Заміна букв: 15

Інтервали: 0

Після аналізу Звіту подібності констатую наступне:

☒ Запозичення, виявлені в роботі є законними і не є плагіатом. Рівень подібності не перевищує допустимої межі. Таким чином робота незалежна і приймається.

☐ Запозичення не є плагіатом, але перевищено граничне значення рівня подібностей. Таким чином робота повертається на доопрацювання.

☐ Виявлено запозичення і плагіат або навмисні текстові спотворення (маніпуляції), як передбачувані спроби укриття плагіату, які роблять роботу невідповідною вимогам законодавства (Ст. 26. ЗУ Про фахову передвищу освіту, пункт 3.1, Ст. 42. ЗУ Про освіту) та вимог НАЗЯВО (Критерій 5), а також кодексу етики і процедурам. Таким чином робота не приймається.

Висновок:

Дата

Відповідальний за антиплагіатну
технічну експертизу у
Білоцерківському інституті
неперервної професійної освіти

ДЗВО «Університет менеджменту
освіти» НАПН України:

Підпис _____

РЕЦЕНЗІЯ
на кваліфікаційну роботу магістра
на кваліфікаційну роботу магістрантки «Психологічні особливості формування
пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом
цифрових технологій»

студентки 2 курсу групи ПС-23-13-зМ спеціальності 053 «Психологія
 освітньої програми «Психологія»
КУЛІУС Інна Михайлівна

Науковий керівник: канд. психол. наук, доцент Татаурова-Осика Г.П.

Загальна характеристика роботи. Кваліфікаційна робота присвячена актуальній та суспільно значущій проблемі, метою якої було дослідити психологічні особливості формування пізнавальної активності у дітей старшого дошкільного віку під впливом цифрових технологій та виявити специфічні зміни в когнітивному розвитку при використанні інтерактивних технологій, а також розробити рекомендації для оптимального використання цифрових засобів у розвитку дитини.

Для досягнення сформованої мети підібрані ґрунтовні методи загальнонаукові теоретичні методи: аналіз наукової літератури з психології, педагогіки та когнітивного розвитку для визначення основних понять та підходів; систематизація та узагальнення даних про вплив цифрових технологій на пізнавальну активність. Емпіричні методи: спостереження за поведінкою дітей під час взаємодії з цифровими технологіями для вивчення уваги, ініціативності, тривалості зосередження. Анкетування та опитування батьків для визначення особливостей використання цифрових пристроїв у домашніх умовах.

Тестування дітей за адаптованими методиками (наприклад, для оцінки рівня пізнавальної активності). Кількісний і якісний аналіз результатів спостережень, анкетування та тестування. Порівняння рівнів пізнавальної активності залежно від інтенсивності використання цифрових технологій.

Отже здійснене авторкою дослідження систематизує й розкриває потенційно негативні аспекти впливу цифрових інструментів: послаблення уваги, недостатній розвиток спонтанності, труднощі соціалізації та особистісної самореалізації. Таким чином, дослідження являє собою всебічний аналіз впливу цифрових технологій на пізнавальний розвиток старших дошкільників. Це дозволяє не лише розкрити їх позитивний потенціал, але й врахувати можливі ризики, що є критично важливим для формування здорового і збалансованого освітнього середовища у цифрову епоху.

Кваліфікаційна робота Куліус Інни Михайлівни є завершеним самостійним науковим дослідженням, яке має теоретичну і практичну цінність. Робота свідчить про високий рівень професійної підготовки здобувачки, її здатність до глибокого аналізу, творчого підходу до вирішення психологічних проблем, що заслуговує на схвалення.

Рецензент кваліфікаційної роботи
кандидат психологічних наук,
старший науковий СПіВробітник
відділу психологія праці

ІПОД імені Івана Зязюна НАПН України
Алла Шевенко 01.05.2025.

