

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
Державний заклад
«ПІВДЕННОУКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ імені К. Д. УШИНСЬКОГО»

Факультет дошкільної педагогіки та психології
Кафедра дошкільної педагогіки

Кваліфікаційна робота магістра

«ТЕХНОЛОГІЯ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ
СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ ОСВІТНЬО-ЦИФРОВОГО
СЕРЕДОВИЩА»

Виконала: здобувачка
освітнього ступеня магістра,
заочної форми навчання
ОПП «Дошкільна освіта. Практична
психологія в закладах дошкільної освіти»
спеціальності 012 «Дошкільна освіта»

Максимова Ілона Сергіївна

Науковий керівник:
доцент кафедри дошкільної педагогіки
кандидат педагогічних наук, доцент

Мардарова Ірина Костянтинівна

Одеса 2025

ЗМІСТ

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ	3
ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ ОСВІТНЬО-ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА	9
1.1. Аналіз поняття «ігрова компетентність старших дошкільників»	9
1.2. Особливості формування дитячої ігрової компетентності в умовах ЗДО	21
1.3. Організація освітньо-цифрового середовища задля формування ігрової компетентності старших дошкільників	30
РОЗДІЛ 2. ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ ОСВІТНЬО-ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА	37
2.1. Завдання констатувального етапу експерименту	37
2.2. Технологія формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища	53
2.3. Результати експериментального дослідження	62
ВИСНОВКИ	64
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	71
ДОДАТКИ	86

ПЕРЕЛІК УМОВНИХ СКОРОЧЕНЬ

ДГ – дидактична гра

ДР – достатній рівень

ДСДО – державний стандарт дошкільної освіти

ЗДО – заклад дошкільної освіти

ЕГ – експериментальна група

ІДСД – ігрова діяльність старших дошкільників

ІКСД – ігрова компетентність старших дошкільників

КГ – контрольна група

КЕ – констатувальний експеримент

НУШ – нова українська школа

НР – низький рівень

ОЦС – освітньо-цифрове середовище

ПЗ – прикінцевий зріз

РГ – рухлива гра

СР – середній рівень

СРЛ – сюжетно-рольова гра

ТГ – театралізована гра

ФЕ – формувальний експеримент

ФІК – формування ігрової компетентності

ВСТУП

На часі модернізування всіх освітніх процесів в галузі дошкільної освіти особливого значення набуває перегляд умов організації ігрової діяльності, що є базою дитячого становлення і вносить суттєвий вклад в дитячий розвиток. У грі діти опановують необхідні життєві знання, практику функціонування в оточуючому середовищі, навички емпатійного спілкування та конструктивної взаємодії. Особливого значення набуває формування ігрового світогляду дітей, вони повинні навчитись із власної ініціативи виявляти спонтанну ігрову активність задля досягнення результату вирішення певної освітньо-ігрової ситуації. У дітей відбувається розвиток уяви, що стає поштовхом для виховання творчої особистості, формування простих ігрових дій, здатності утворювати і реалізовувати ігрові задуми, приймати необхідні, адекватні рішення у нестандартних ігрових ситуаціях, що є умовою мобільності дитини в навколишньому середовищі. У цьому сенсі актуальним постає питання формування дитячої ігрової компетентності, як обов'язкової передумови сформованості ігрового досвіду. Діти приміряють на себе різні роли, що відображають навколишню дійсність і дозволяють засвоїти моделі безпечної ігрової поведінки, а отже і підготуватися до подальшого активного життя.

Розгляд питань організації дитячої ігрової діяльності знаходимо в наукових доробках учених (М. Айзербарт, О. Грошовенко, Т. Дуткевич, І. Кругленко, Н. Кудикіна, І. Лапшина, Л. Макарова, Л. Малиниш, С. Матвієнко, В. Нестерович, С. Партала, О. Рудік та інші); наукові розвідки (Н. Захарова, К. Карасьова, Н. Ковалевська, Г. Колосинська, Н. Кубата, Л. Любчак, Т. Поніманська, Н. Похальчук, М. Прищак, О. Скрипченко, Л. Сліпченко, Л. Согур, В. Третяк, М. Федорова та інші) досліджують питання сформованості дитячої ігрової компетенції та компетентності в різних видах ігор. Учені вказують на широку можливість опанування дітьми різних видів символічних дій у процесі ігрової діяльності, швидке адаптування їх до

змінних умов, розвиток психічних процесів та здібностей, усвідомлення можливості варіювання задля досягнення бажаного ігрового результату.

Огляд досліджень (О. Гончарова, В. Горленко, Н. Гуданич, В. Вайнер, Л. Забродська, Л. Карташова, О. Качура, Л. Коношевський, О. Листопад, Є. Ліпанова, Н. Лисенко, Р. Майєр, Т. Сорочан, Т. Чорненька, А. Шевчук та інші) вказують на необхідність створення спеціального освітньо-цифрового середовища задля формування дітей. Дане середовище, на їх думку, створює всі умови для формування у дітей необхідних життєвих компетентностей, а діджиталізація освітнього процесу, зокрема гейміфікація, призводить до опанування дітьми ігровою компетентністю.

Отже, постає ряд протиріч між:

- вимогами громадськості до дотримання ігрового і компетентнісного підходів у процесі розвитку дітей, формування у них необхідних інтелектуальних і практичних ресурсів задля опанування ігрових дій щодо передавання шаблонних вчинків і реакцій дорослого та відсутністю спеціально розробленої технології формування у дітей ігрової компетентності, що сприяє усвідомленню певної ігрової поведінкової схеми;
- необхідності модернізації і діджиталізації освітнього процесу задля забезпечення реалізації якісної ігрової демонстративної моделі та потребою в організації освітньо-цифрового середовища спрямованого збагатити освітню і ігрову діяльність сучасними цифровими ресурсами, що планомірно збагачують дитячий ігровий досвід різними поведінко-рольовими еталонами.

Загалом проблема формування ігрової компетентності дітей досліджується на даному етапі, проте потребує вивчення організація освітньо-цифрового простору з метою упровадження технології формування ігрової компетентності старших дошкільників.

Актуальність проблеми обумовили вибір теми кваліфікаційної роботи на здобуття другого (магістерського) рівня вищої освіти: **«Технологія**

формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища».

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дослідження виконувалося відповідно до тематичного плану наукових досліджень Державного закладу «Південноукраїнський національний педагогічний університет імені К. Д. Ушинського» та в межах науково-дослідної теми кафедри дошкільної педагогіки «Наукові засади забезпечення сталого розвитку професійної діяльності майбутніх педагогів» (№ 0124U000212).

Мета: науково обґрунтувати й експериментально перевірити ефективність технології формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища.

Завдання дослідження:

1. Схарактеризувати стан досліджуємої проблеми в психолого-педагогічній літературі; уточнити поняття «ігрова діяльність», «ігрова компетентність»; визначити поняття «ігрова компетентність старших дошкільників», «освітньо-цифрове середовище».
2. Виявити критерії, показники і схарактеризувати рівні сформованості ігрової компетентності старших дошкільників.
3. Апробувати технологію формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища.

Об'єкт дослідження: формування ігрової компетентності старших дошкільників в освітньому процесі ЗДО.

Предмет дослідження: формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища.

З метою розв'язання завдань дослідження було використано комплекс **методів дослідження:** теоретичних – аналіз психолого-педагогічної літератури вітчизняних і зарубіжних авторів з метою вивчення поглядів учених на формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища, уточнення понять «ігрова

діяльність», «ігрова компетентність», визначення понять «ігрова компетентність старших дошкільників», «освітньо-цифрове середовище»; емпіричних – спостереження, бесіда, дидактичні вправи, моделювання ігрових ситуацій з метою визначення рівнів сформованості ігрової компетентності старших дошкільників; педагогічний експеримент (констатувальний, формувальний, прикінцевий) з метою перевірки ефективності технології формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища; математичні методи з метою обробки та узагальнення експериментальних даних.

Експериментальна база дослідження: Одеський заклад дошкільної освіти «Ясла-садок» № 267 комбінованого типу Одеської міської ради. У дослідженні брали участь 26 дітей старшого дошкільного віку.

Практична значущість дослідження полягає в розробці та впровадженні технології формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища. Матеріали роботи можуть бути використані в роботі закладів дошкільної освіти, при розробці освітніх програм і методичних посібників для вихователів та батьків з формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку, вивчення сформованості їх ігрового досвіду та ігрової поведінки, організації ігрової діяльності в умовах спеціального організованого освітньо-цифрового середовища як ефективного засобу здійснення цього процесу.

Апробація результатів дослідження. Основні положення магістерської роботи апробовано на VI Всеукраїнській студентській науково-практичній інтернет-конференції «Дошкільна освіта України в контексті інтеграції до європейського освітнього простору» (м. Глухів), Всеукраїнська студентська науково-практична конференція «Забезпечення сталого розвитку освіти: європейський та національний виміри» (м. Одеса), що має підтвердження (програми). Результати дослідження обговорено на засіданнях та наукових семінарах кафедри дошкільної педагогіки Університету Ушинського.

Публікації. За матеріалами дослідження опубліковано статтю апробаційного характеру у збірнику наукових статей «Забезпечення сталого розвитку освіти: європейський та національний виміри».

Структура роботи: робота складається з переліку умовних скорочень, вступу, двох розділів, загальних висновків, списку використаних джерел і додатків. Загальний об'єм роботи складає 115 сторінок. З них 70 сторінок основного тексту. Список використаних джерел налічує 129 джерела. Додатки викладено на 30 сторінках.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ ОСВІТНЬО-ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

1.1. Аналіз поняття «ігрова компетентність старших дошкільників»

Розглянуті наукові розвідки з проблеми формування ігрової компетентності дітей К. Карасьової [90], Г. Кіт [43], Н. Кудикіної [36], Г. Смольникова [109], Н. Сороки [111], М. Федорової [121], Л. Франчук [122] вказували на необхідність дотримання компетентнісного і ігрового в способів навчання в освітньому процесі згідно ДСДО та дозволили зазначити, що у процесі освітньо-ігрової діяльності діти не лише засвоюють різний ігровий досвід, опановують необхідну рольову поведінку, але й відбувається їх фізичний, інтелектуальний, психоемоційний та соціально-духовний розвиток, що призводить до опанування життєвими компетентностями, становлення їх у соціумі і підготовці до НУШ. Отже, необхідно формувати ігрову компетентність, що реалізується в ігровій діяльності і допомагає формуванню всіх психічних процесів та є базою в дошкільному дитинстві для оволодіння життєвим досвідом.

Як стверджують К. Карасьова [90], О. Ткаченко [117], М. Федорова [121], якісно організована ІДСД потребує системної сформованої ігрової компетентності, яка дозволяє уважно вислуховувати та обмірковувати та ігрові задуми, планувати відповідні рольові дії, продумувати стратегії ігрової поведінки, ефективно розв'язувати ігрові завдання, що допомагає розвитку дитини в різних сферах дійсності та є плацдармом для її становлення і самореалізації тощо.

У дослідницьких працях М. Айзенбарт [1], Н. Гавриш [15], О. Грушко [22], О. Денисенко [24], О. Денисюк [25] ігрова компетентність сприяє

розвитку комунікабельності дошкільників, дозволяє дітям через обігравання відповідних ролей засвоїти необхідний соціально-комунікативний досвід, розвиває дитячий інтелект у процесі вирішення ігрових ситуацій, координувати рухово-ігрові навички та регулювати ігрову поведінку оточуючих.

Огляд досліджень О. Дєдова [29], Г. Кіт [43], П. М'ясоїда [67], М. Федорової [121], дозволив визначити необхідність ампліфікації дитячого розвитку і необхідності здійснювати підготовку дитини саме через ігрову діяльність (зادля цього і потрібно формувати ігрову компетентність), бо саме через гру діти опановують інші види діяльності (освітню, комунікативну, спортивну тощо), зокрема через формування нових психічних якостей, як-от:

- здатності до виокремлення структурних компонентів будь-якої діяльності;
- сформованість довільності основних ігрових дій;
- здатності до спрямованості і організації стійких ігрових дій;
- здатності сприймати і дотримуватись ігрових правил;
- розвиток мисленнєвих операцій та знакової функції свідомості;
- здатності до розробки нових ігрових ідей та образів;
- здатності до емпатії чужої думки, прояву доброзичливості при ігровій взаємодії;
- сформованість емоційної складової психіки, адекватності емоційних реакцій тощо.

Аналіз основних понять дослідження «ІДСД», «ігрова компетентність старших дошкільників» поданий у додатку А.

Суголосні з науковими дослідженнями О. Болотової [9] К. Карасьової [90], М. Прищак [73], О. Ткаченко [117] і зазначимо, що сформована ігрова компетентність дозволяє якісно організувати власну ігрову діяльність. Науковці зазначають, що ІДСД базується на основних складових поданих на рис. 1.1.



Рис. 1.1 Складові ІДСД

У дослідженні О. Корєєвої, І. Мордус та ін. [4] визначені наступні критерії і показники сформованості ігрової компетентності дитини, а саме:

- емоційно-ціннісне ставлення: прояв зацікавленості у ігровій діяльності, виявляє глибокий інтерес до фактичних або уявних ігрових подій, із задоволенням перевтілюється у різноманітні образи ігрових ролей, прагне створювати різнопланові ігрові сюжети та вносити корективи відповідно задіяних ігрових ролей; наявність мотивації на командну згуртованість і взаємопідтримку (справедливий, дружній, терплячий тощо); серйозно відноситься до вибору і відтворення власного досвіду у обраній грі, до вибору або призначення ігрової ролі, має настанову на демонстрування емоційних засобів передачі виразності рольової поведінки; прояв спільної позиції, одностайності при ігровій взаємодії, поваги до своїх ігрових партнерів, емоційної адекватності при змінах правил або сюжету гри, бажання безконфліктно досягти спільного ігрового результату; зацікавленість до ігор однолітків, спільних ігрових дій тощо.

- знаннєво-рефлексивне відношення: обізнаний із різними видами дитячих ігор, знає ігрову термінологію, називає ігри в які можна пограти з дорослими або однолітками; обізнаний із специфікою ігрових дій при різних видах ігор; обізнаний із ігровими реквізитами та атрибутами, особливостями організації ігрового місця відповідно обраного сюжету; знає як зацікавити і покликати іншу дитину або дорослого до спільної гри; обізнаний із сюжетним змістом різних ігор, може запропонувати зміни в ігровому сюжеті; обізнаний із етичними нормами безпечної рольової поведінки, свідомо використовує їх, демонструє обізнаність із етикетом ігрової комунікації; усвідомлює як

організувати реквізитно-ігрове середовище, знає іграшки або інші ігрові атрибути, що можливо використати під час певної гри, самостійно використовує їх під час систематичної, одноосібної ігрової діяльності при втіленні своїх повсякденних вражень; свідомо встановлює і оцінює причини і результати проведеної ігрової діяльності (перемога-поразка); усвідомлює необхідність прояву активності у спільній грі тощо;

- практичні дії: вміння практично реалізувати власні ігрові прагнення або виявляє здібності до спільних ігрових дій (пропонує гру, ігровий задум, обирання ролей, розігрування та внесення коректив в ігрові сюжети відповідно від власного бажання або колективної позиції); уміння оцінювати організацію ігрової діяльності, помічати відходження однолітків від ігрового сюжету або не дотримання ігрових правил, корективу ігрового сюжету дорослим; уміння дотримання групової солідарності, безпеки при виконанні ігрових ролей, прагнення зупинити неприйнятні ігрові дії однолітків та їх асоціальну поведінку; уміння безпечно користуватися відповідно сюжету ігровою атрибутикою та реквізитом; володіння здатністю до ігрової взаємоповаги під час показу ігрових ролей або демонстрації ігрових сюжетів іншими людьми (однолітки, дорослі), адекватний і стриманий прояв незгоди з корективами ігрових дій; володіння здатністю до використання виразних засобів демонстрації рольових дій (передача емоцій, тембру голосу, застосування міміки та пантоміми); володіння здатністю до саморефлексії (оцінка ігрового задуму, специфіки ігрових ролей героїв, власної ігрової позиції, творчих проявів, ігрових перспектив і результату) тощо.

Розглянуті наукові доробки Н. Ковалевської [45], Н. Луцан [64], Л. Макарової [2] дозволили схарактеризувати наступні показники дитячої ігрової компетентності, як-от:

- здатність до рішучості і ініціативності при організації самостійної або командної гри (обрання певного виду гри, підбір атрибутів, запропонування сюжету і розподіл ролей);

- здатність до творчості у продумуванні сюжету, внесення змін до сюжету, виразної рольової передачі;
- здатність до прояву поваги і дружньої взаємодії під час гри, вміння прийти на допомогу, бути терплячим, справедливим і толерантним тощо.

Огляд досліджень К. Каплунової [40], Н. Кирсти [58], Л. Малинич [19], О. Тімченко [30] дозволили схарактеризувати наступні критерії і показники сформованої ігрової компетентності дітей, а саме:

- мотиваційно-настановчий критерій: настанова дитини на ігрову діяльність, потяг до спільної ігрової взаємодії; усвідомлення ігрової діяльності як джерела отримання додаткових вражень; настанова на самостійне ініціювання гри, обрання головної або допоміжної ролі;
- знаннєво-інформаційний критерій: наявність багатого життєвого досвіду, знання як його можливо доцільно використати щоб збагатити ігровий процес; усвідомлення ігрових завдань і правил, стратегії гри та логіки ігрового сюжету; знання етапів розбудови ігрового сюжету, здатність до вчасного внесення необхідних ігрових коректив;
- емоційно-ціннісний критерій: здатність до емоційного прояву протягом ігрового процесу; здатність до переживання емоційного стану рольового героя або ігрового партнера, прояв інтересу до ігрового образу, бажання розкрити та емоційно схарактеризувати ігровий персонаж; усвідомлення цінності гри для власного становлення, розвитку творчості, оволодіння моральними принципами;
- соціально-комунікативний критерій: здатність до продуктивного ігрового діалогу, при обиранні гри, вигадуванні або коректив сюжету, обговорення та обігравання ігрових ролей; прояв терплячості, здатність до дотримання черговості при виконанні ігрового задуму, призначення головних ролей; здатність до уникнення агресивних проявів при ситуаціях зіткнення

ігрових інтересів, протилежних поглядів дотримання ігрових стратегій і розв'язки сюжетів, подолання напруження;

- операційно-діяльнісний критерій: здатність до обрання правильних ігрових дій та вмілого їх застосування при вирішенні ігрових завдань, самостійно або спільно організувати гру; здатність до доречного обрання ігрових атрибутів, залучення символів та предметів-замінників; здатність до колективної єдності та командної згуртованості при дотриманні ігрового задуму;

- практично-творчий критерій: здатність до ігрової імпровізації під час виникнення непередбачуваних обставин; сформованість довільної уяви і фантазії, (здатності до цілеспрямованої діяльності при створенні образів відповідно ігрової мети); здатність до розбудови ігрового змісту із можливим виправленням і змінами сюжету тощо.

Виокремимо наступні показники ігрової компетентності старших дошкільників окреслені у проєкті державного стандарту (2025) [97]:

- прояв вибіркового інтересу через задавання питань причинно-наслідкового або гіпотетичного характеру задля організації ігрової діяльності;
- виявляє і називає суперечності під час соціальних проявів, що спостерігаються під час ігрового процесу (виконання не правильно ігрових завдань, розігруваних ролей, взяття іграшкових предметів без дозволу тощо);
- розрізняє і використовує різні мисленнєві дії для вирішення логічних завдань в іграх з правилами, використання експериментування з предметами щодо перевірки власних ігрових прогнозувань;
- аналізує і порівнює зміст художніх творів, дії персонажів, другорядних деталей задля кращого передавання ігрової ролі;
- вільно регулює уяву і відтворює минулий досвід, описує фантазії у процесі складання ігрового сюжету;

- здатний до широкого застосування різноманітних ігрових дій, образів, предметної символіки, створює нові ігрові образи (приписує неіснуючі дії, властивості предметів, їх комбінування);
- відрізняє ігрову вигадку від реальних подій, розуміє і обґрунтовує наслідки;
- оцінює і аналізує емоційні реакції на ігрові події, контролює емоційні стани в ході і наприкінці гри (виграш, поразка), радіє власним успіхам та успіхам інших гравців;
- знаходить причини ігрової суперечки, володіє способами профілактики непорозумінь;
- виявляє емпатію до ігрових персонажів, описує їх емоційні реакції за проявами засобів виразності мовлення і поведінки (голосові інтонації, пантоміма, поза тощо);
- здатний до ігрової дисципліни, дотримується правил гри, виконує ігрові всі завдання;
- здатний до ігрової стратегії, вміє планувати власні ігрові дії та додержуватись окресленого плану задля виграшу, оцінює шляхи і ігрові ризики;
- вміє знаходити і виправляти ігрові помилки для закінчення ігрового завдання;
- здатний докласти додаткові зусилля до проходження гри, проходити гру декілька разів, щоб отримати найкращий результат;
- виконує різні ігрові ролі у партнерських іграх з вихователем і дітьми;
- використовує іграшки та інші предмети для вирішення ігрових завдань, дотримується правил техніки безпеки з ігровими атрибутами;
- здатний вигадати і передати настрій почуття ігрового персонажа через танець і спів (музично-ігровий образ героя);

- розігрує ігри з мотивами народних творів (казки, щедрівки, колискові тощо);
- вживає слова із широкої палітри мовного етикету у процесі ігрової діяльності (вибач, візьми будь-ласка, допоможи будь-ласка тощо);
- демонструє витримку, чекає своєї ігрової черги;
- усвідомлює необхідність виконання ігрових правил і завдань, наявність настанови на їх виконання, прояв здатності до колективного об'єднання у разі необхідності задля досягнення поставленої ігрової мети тощо.

Наукові доробки С. Семчук [103], Н. Сороки [111]. А. Пасічніченко [45], Т. Поніманської [92] окреслили наступні показники ігрової компетентності дітей, а саме:

- діти здатні до створення пізнавально-ігрового середовища, облаштовують ігрове місце, добирають атрибутику і реквізити відповідно ігрового задуму;
- діти самостійно або у супроводі дорослого реалізують ігрові дії відповідно наявного сценарію обраного виду гри;
- діти можуть самостійно розподілити ігрові ролі між собою відповідно схожості з персонажами (характер, зовнішність, настрій тощо);
- діти дотримуються окреслених між собою ігрових правил, звертають увагу на порушення або відходження від ігрового сюжету, здатні до регуляції і коректування ігрових дій у разі потреби;
- діти вільно використовують засоби мовного або позамовного ігрового спілкування задля демонстрації обраної ролі (тембр голосу, міміка, поза тощо);
- діти спрямовані на підтримку безконфліктних і партнерських відносин, доброзичливі, толерантні, дотримуються мовного етикету, справедливих дій в ігровому процесі;

- діти виявляють творчість у обіграванні ролей, вигадуванні ігрового сценарію, коректировці ігрових дій, додаванні необхідних предметних атрибутів;
- діти обізнані і пропонують різні види ігор (з предметами, без предметів);
- діти виявляють навички ігрової рефлексії, оцінюють власний психологічний стан, емоційні реакції, фізичне самопочуття під час гри;
- можуть оцінити власні ігрові дії та дії партнера, надати пропозиції по покращенню ігрового сюжету, ролей персонажів, ігрового обладнання тощо.

Наукові дослідження спрямовані на визначення критеріїв ігрової компетентності старших дошкільників (А. Аніщук [126], О. Білан [7], Т. Піроженко [35]) характеризують їх наступним чином:

- ігрові дії: діти передаючи ігровий образ реалізують обговоренні рольові дії, що відповідають специфічним діям героя, з урахуванням властивих особливостей доводячи ігрову роль до певного штампу досконалості; діти діють усвідомлено відповідно окресленого ігрового завдання, дотримуючись ігрових правил; діти спостерігають за діями ігрових партнерів, зауважують певні відходження від ролей (або поставлених ігрових правил), повторюють ігрові дії за дорослим або однолітком;
- сюжетний хід гри: діти відповідально ставляться до запропонованого сюжету, повторюють ролі відповідно сюжетних ходів; діти можуть підказати і реалізувати власні сюжетні ідеї, сценічні прогони, ігрові правила, намагаються с регулювати дії за сюжетом і змінювати сценарій відповідно потреби або за власним бажанням; діти планують ігрові дії відповідно окресленому обсягу ігрових подій, припускають зазеленіть недоречні ігрові наслідки;
- ігрові принципи, ігровий кодекс: діти дізнаються і беззаперечно дотримуються окресленого ігрового порядку (правил гри), помічають

нерегламентовані ігрові власні ходи або партнерів по грі, коректують поведінку (роблять зауваження, показують правильні дії тощо);

- ігрова атрибутика: діти створюють предметно-ігрове середовище, добирають реквізити відповідно до теми, правил і ігрового задуму; діти регулюють прояв фантазії, можуть уявляти необхідні ігрові атрибути або замінювати їх іншими предметами; діти самостійно або за допомогою дорослого розробляють власні ігрові атрибути, використовують їх під час одиночної або спільної гри;

- спільна ігрова позиція: діти намагаються домовлятися в ході гри, обговорюють вид гри, ігрові правила, фокусують увагу на стратегії гри задля досягнення певного ігрового задуму; настанова дітей на спільну ігрову діяльність, ініціювання різних видів ігор, запрошення до гри; діти безконфліктно змагаються, знаходять спільну мову, враховують думку співгравця; діти проявляють товариськість, допомагають і підтримують один одного у процесі гри, розподіляють ігрові атрибути; діти зупиняють гру при не адекватних діях партнера по грі, ухиляються від сутичок, намагаються мирно і тихо розв'язати конфлікт, повідомити дорослого тощо.

У дослідженнях М. Айзербарт [1], Н. Гавриш [15], В. Душиної [28], М. Федорової [121], Л. Франчук [122] окреслені наступні критерії сформованості ігрової компетентності:

- інформаційно-змістовий критерій: діти на підготовчій ігровій фазі організують спеціальне ігрове середовище відповідно обраного виду гри, роздають ігрові ролі, обговорюють ігрові ходи, прогнозують ігровий результат, досліджують ігрову атрибутику; діти у процесі розробки сюжету (сюжетообговорення) додають події наявної життєвої практики (реальних подій, прослуханих літературних творів, мультиплікації тощо); діти свідомо орієнтуються в ігровій діяльності на квінтесенцію людських відносин (дотримуються етики, змістова рольова поведінка тощо).

- настановчо-почуттєвий критерій: настанова у дітей на ігрові дії, отамання досвіду через ігрові дії, перевага ігрової діяльності поміж інших видів діяльностей (освітньої, спортивної, трудової); наявність у дітей інтересу до певного виду ігор, ігрових задумів, ігрових ролей, ігрової атрибутики; наявність у дітей бажання грати, позитивний емоційний супровід ігрової діяльності, здатність до регулювання емоційних проявів під час гри.
- технологічно-практичний критерій: діти мають сформовані ігрові навички, здатні використовувати різні ігрові дії в залежності від ігрових обставин; діти здатні до аналізу ігрових правил, коректують ігрові дії в залежності від встановлених ігрових норм; діти розробляють адекватну ігрову стратегію, можуть запропонувати власні сюжетні задуми, переробити сюжет відповідно від зміни ігрових завдань; діти здатні передати рольовий характер героя через певні ігрові дії; діти усвідомлено добирають ігрову атрибутику, можуть уявити або запропонувати предмети-аналоги, що дозволять функціонально замінити невивстаючий реквізит.
- міжособистісно-комунікативний: діти активно використовують засоби мовного і немовного спілкування, підбирають їх в залежності від завдань проходження гри; діти мають переважно відповідну стійку групову згуртованість, діти обирають партнерів по самотійній грі за вподобаннями; діти виявляють здатність конструктивного спілкування під час гри, товариських відношень у процесі гри, чергуються з партнерами гри, поважають інтереси один одного, діляться ігровою атрибутикою, намагаються запобігти неадекватній ігровій поведінці, спонукають однолітків до прояву емоційного та ситуативно вмотивованого ігрового спілкування (підтримують, заспокоюють).

У наукових доробках В. Вайнер [9], Н. Гуданич [60], Т. Дуткевич [27], Л. Забродської [32], О. Козленко [6], Н. Лисенко [58], О. Листопада [59] знаходимо наступні показники ігрової компетентності дитини під час цифрової гри:

- афективна настанова дітей на цифрову гру (комп'ютерну гру, гру онлайн, відеогру), готовність діяти і вирішувати ігрові завдання;
- вподобання дітей на обрання певної комп'ютерної або онлайн гри, виду гри (рольова, стратегія, симулятор тощо);
- прояв умінь у дітей щодо керування цифровою грою, виведеної екранної візуалізації, рухами ігрових об'єктів, звуковим супроводом тощо;
- уміння дітей одноосібно проходити і отримувати якісний результат цифрової гри, специфіка ігрового темпу (швидке або повільне проходження ігрових завдань),
- уміння дітей доброзичливо звертатися до дорослого або однолітків під час гальмування ігрової активності у процесі неможливості виконання ігрового завдання цифрової гри;
- прояв творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій дітей під час виконання нестандартних завдань при зміні ігрових сюжетів цифрових ігор, ігровому зупиненні;
- уміння адекватно емоційно реагувати при проходженні цифрової гри, отриманні ігрового результату, ставлення до аберацій/помилки (збудження, агресія, тривожність, радість, сум тощо);
- здатність усвідомлено використовувати власний досвід при проходженні ігрових сюжетів цифрових ігор, використовувати навички цифрово-ігрової практики у подальшому реальному житті;
- здатність дітей до вільної поведінки і самовираження при ігрових рухах, комунікації у процесі цифрової гри тощо.

Отже, аналіз наведеної вище літератури дозволив визначити поняття «ІКСД» як специфічну форму прояву усвідомлення і досвідченості дітей щодо спонтанної вольової активності (з власної або дорослої ініціативи) розгортання ігрових задумів і проходження ігрових сценаріїв, що дозволяє задовольнити потребу в ігровій діяльності та навчитися безконфліктності групових дій. Ігрова компетентність формується у спеціально створеному

ігровому середовищі з використанням різних видів ігор. Критеріями сформованості ІКСД є інформаційно-збагачувальний, що дозволяє перевірити усвідомлення дітьми специфіки організації ігрової діяльності; настановчо-почуттєвий який передбачає наявність у дітей потреби і бажання опанувати грою як провідною формою власних дій, емоційних реакцій в ході ігрових подій; технічно-комунікативний, що дозволяє визначити ігрову техніку та здатність до ігрової стратегії у дітей, здібностей в налагодженні конструктивного ігрового спілкування як індикатора комунікативно-ігрової поведінки.

1.2 Особливості формування дитячої ігрової компетентності в умовах ЗДО

Наукові доробки М. Айзенбарт [1], В. Березюк [5], О. Байєр [4], О. Гріднєвої [20], О. Демченко [23], Ю. Олійник [21], Н. Пташнік [43], Н. Сороки [111] та інших, вказують на необхідність формування ігрової компетентності в умовах ЗДО, як однієї з базових компетентностей, оскільки будь-яка дитяча діяльність пронизана грою. Науковці доводять, що спеціально організована або самостійна (вільна) ігрова діяльність призводить до різнобічного дитячого розвитку, сприйняття всіх життєвих процесів, а отже, набуття дітьми досвідом розбудови ігрових сюжетів, корекції і виправлення ігрових дій відповідно ігрового задуму, відповідального ставлення до ігрових правил потребує систематичного втручання дорослого, який на їх думку, організує певне ігрове середовище із відповідною атрибутикою і здійснює постійний супровід і нагляд за проявом ігрової дитячої активності.

Як вказують Г. Кіт [43], Г. Колосінська [49], А. Пасічніченко [45] при організації ІДСД необхідно враховувати зону найближчого розвитку, що у дозволяє їм у співпраці з дорослим або з іншою дитиною швидко опанувати ігровою компетентністю (засвоєння моделей ігрової поведінки, техніки ігрових рухів, навичок прогнозування ігрових дій тощо).

Наукові праці з проблеми формування ігрової компетентності дітей К. Каплунової [40], Н. Ковалевської [45], Н. Луцан [64], Л. Франчук [122] дозволили схарактеризувати фази їх ігрової діяльності подані на рис. 1.2.

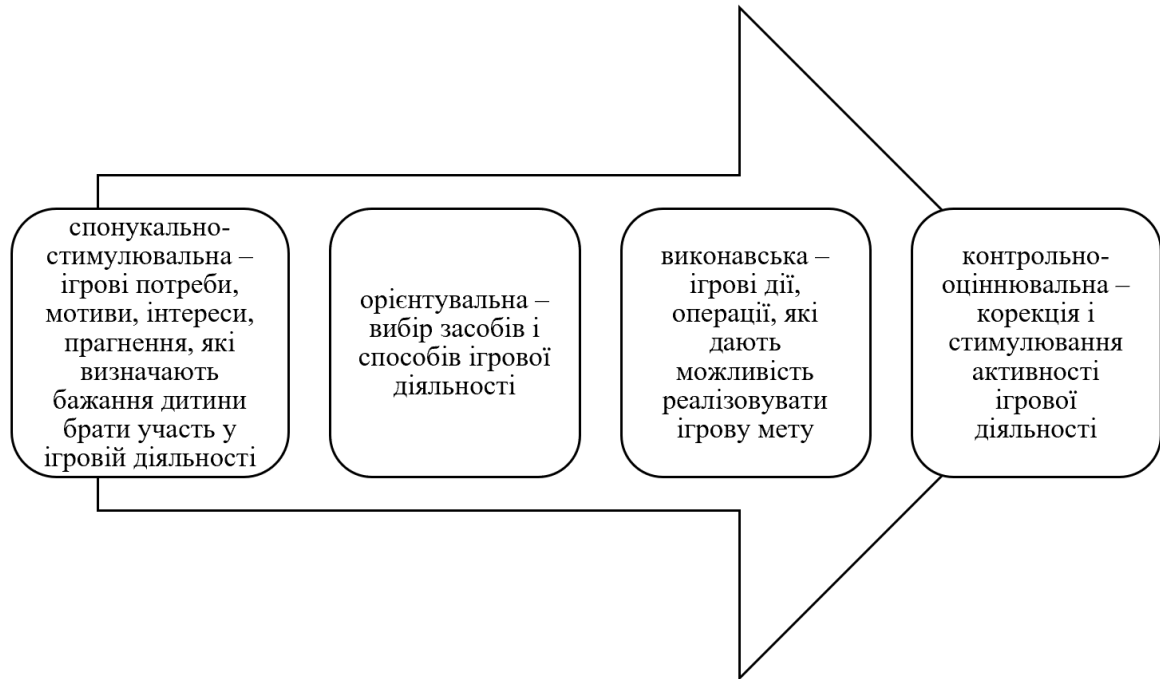


Рис. 1.2 Фази ІДСД

Огляд досліджень М. Айзенбарт [1], Л. Артемової [126], О. Грушко [22], О. Демченко [23], Л. Калуської [38], Л. Макарової [2] та інші, дозволили зазначити, що ігрова компетентність під час становлення дитячої особистості забезпечуються у процесі використання різних видів дитячих ігор, ігрового проєктування, виконання завдань ігрових педагогічних ситуацій. На їх думку, дані види роботи дозволяють усвідомити дітям необхідність і цінність ігрової діяльності, задовольнити їх ігрову потребу, озброїти знаннями щодо обирання, створення ігрових сюжетів, технічними вміннями виконання ігрових дій, планування досягнення ігрового результату, групової єдності, конструктивної співпраці з дорослими і дітьми, доречними емоційними проявами супроводу ігрових дій, ігровою емпатією, володінням мовною і позамовною комунікацією (рольові слова, міміка тощо).

Учені Т. Дуткевич [27], В. Душина [28], І. Кругленко [52], Т. Піроженко [35] доводять, що особливостями реалізації та супроводу ІДСД є:

- створення ігрового простору, що забезпечують високий рівень реалізації дитячої ігрової активності;
- менторськими діями дорослого з надання рекомендацій дітям щодо правильного обрання певного виду гри, виконання ігрових завдань, розподілом ігрових позицій, застосування ігрових технік, емоційного налаштування тощо;
- супроводу під час ігрового процесу, виконання власного рольового образу, контролю ігрових дій і дотримання правил, проведення ігрової рефлексії;
- підбір, розробка й упровадження готової ігрової атрибутики (предмети, іграшки, настільно-друковані ігри, комп'ютерні ігри тощо), створення сценічних образів (костюми, маски тощо).

У державному стандарті [4] також зазначається на необхідність створення ігрового простору і менторського підходу дорослих у процесі ІДСД з реалізації різних ігор. Ігрова класифікація за державним стандартом подана на рис. 1.3.

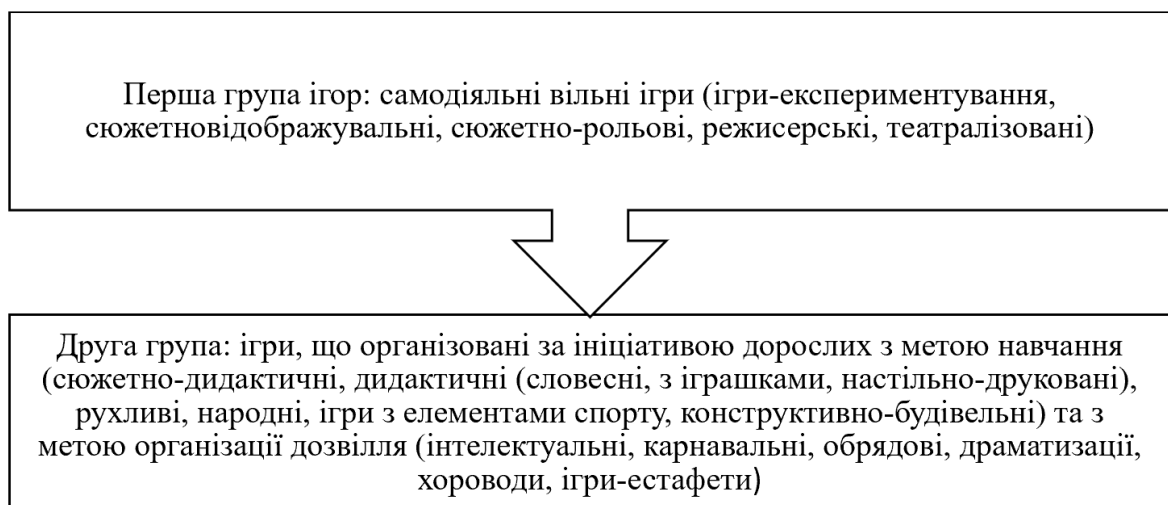


Рис. 1.3 Класифікація ігор (за ДСДО)

Проаналізувавши дослідження (В. Березюк [5], Е. Белкіної [6], Н. Гуданич [60], Г. Кіт [43], Н. Кудикіної [36], С. Партали [88], В. Семизорової [9], Н. Сороки [111], Г. Тарасенко [115] та інших) виокремлюємо наступні види ігор, що використовують у роботі зі старшими дошкільниками (див. рис. 1.4)

сюжетно-рольові (на побутову тему, з виробничих тем, соціального спрямування, з власного досвіду)	дидактичні ігри (ігри з предметами, настільно-друковані, словесні)	інтелектуальні-ігри (вікторини, кросворди, ребуси, загадки тощо)
рухливі ігри (сюжетні, безсюжетні, ігри-естафети тощо)	театралізовані ігри (ігри драматизації, ігри істенізації, режисерські ігри, ігри імітації, ігри забави)	конструкційно-будівельні (ігри з природним матеріалом, ігри з будівельним матеріалом, ігри з конструктором)
ігри з елементами спорту (хокей, баскетбол, футбол, шахи тощо)	народні ігри (хороводні ігри, обрядові ігри тощо)	цифрові ігри (комп'ютерні ігри, онлайн ігри, відеоігри)

Рис. 1.4 Види ігор в ЗДО

Н. Сорока [111], Г. Тарасенко [115] досліджуючи використання будівельно-конструкційних ігор в умовах ЗДО вказує, що діти навчаються вирішувати низку ігрових завдань, варіювати ігрові сюжети, будувати декорації для подальших ігор. На її думку, даний вид ігор ефективно сприяє формуванню ІКСД, а саме:

- формування серйозного відношення до ігрової діяльності, виконання ігрових завдань, обрання ігрової ролі в ігровому процесі;
- формування дрібної моторики через ігрову маніпуляцію з різними об'єктами задля опанування дітьми руховою координацією;
- формування проявів фантазії щодо образів споруд, ігрових сюжетів їх подальшого використання;

- формування просторових відношень у сприйнятті об'єктів, мисленнєвих операцій, здатності до аналізу ігрових задумів з подальшим їх удосконаленням;
- формування навичок групової єдності у командній роботі, вміння розподіляти завдання між гравцями, здатності до спільної взаємодії під час гри, проявів дружелюбності, підтримки, взаємодопомоги під час проходження гри;
- формування емпатії до ігрового партнера, ігрової поваги, етики рольової взаємодії;
- формування здатності безконфліктно вирішувати ігрові виклики, соціальні навички роботи над важкими проблемами;
- формування комунікативних якостей у процесі отримання завдань гри, обговорення ходу гри, висування ідей щодо зміни ігрового задуму і отримання готового продукту;
- формування розуміння необхідності ігрової діяльності, отримання досвіду у її процесі тощо.

Суголосні із дослідженнями А. Аніщук [126], Т. Поніманської [93], М. Федорової [120] і зазначимо, що для формування ІКСД у процесі ЗДО ефективно застосовувати творчі ігри, що сприяють: формуванню у дітей соціальної ідентифікації, інтеріоризації смислів моральних норм комунікативно-ігрової поведінки, розвитку когнітивних і емоційних новоутворень, настанови на отримання досвіду світосприйняття тощо.

У дослідженнях К. Каплунової [40], Г. Кіт [43], Н. Кудикіної [36], Г. Тарасенко [115] також вказується на доречність творчої гри, зокрема стародавніх творчих ігор з українськими іграшками під час формування дитячої ігрової компетентності. Авторки зазначають, що український фольклор (забавлянки, казки, колискові тощо) сприяє опануванню ігрового досвіду. Проте, як вони зазначають, і сучасні засоби активізують ігрову діяльність дітей, зокрема: повчальні відеоролики, фільми, анімаційні мультфільми. Переглядаючи окреслені засоби діти в подальшому

використовують набутий досвід у процесі гри (організують рольові постановки, повторюють дії головних персонажів, використовують ігрових персонажів як ігрову атрибутику). Це сприяє розвитку запам'ятовування, уваги (спостереження за діями на екрані) і фантазії, що дозволяє в подальшому дітям самостійно вигадувати ігри, передавати ігрових персонажів, змінювати хід ігрових подій тощо.

У дослідженнях Л. Сліпченко [106], Л. Согур [110], Г. Тарасенко [115] вказується, що якісно організована ігрова діяльність забезпечує формування ігрової компетентності і спрямована як на організацію розважального дитячого дозвілля так і на набуття необхідного, функціонального досвіду. На їх думку, створення позитивного, гармонійного, емоційного ігрового середовища, демонстрація дорослим технік ігрових рухів, організація командної ігрової спільноти сприяє настанові на ігрову діяльність, стимулює реагування дітей на ігрові виклики і мобілізує їх зусилля отримання ігрового результату.

Наукові доробки Л. Калмикової [85], Л. Любчак [66], В. Третяк [75], зазначають на непохідності використання проблемних ігрових ситуацій у процесі різних видів ігор задля формування ігрової компетентності, що дозволяють дитині обмірковувати перепони, аналізувати і систематизувати ігрові правила, висувати гіпотези щодо зміни сюжету або ігрових поведінкових дій, навчитись здійснювати саморефлексію власної ігрової діяльності.

У дослідженнях Л. Калмикової [85], О. Листопада [59], С. Максименко [69], О. Мельниченко [75], Н. Назаренко [86], М. Федорової [120] звертається увага на низку проблем при організації ігрового процесу, а саме: невідповідність ігрового змісту дитячому віку, зменшення ігрового періоду, заміна ігрових завдань – освітніми; широкомасштабне упровадження дистанційних форм роботи з дітьми та відсутністю якісного і багатовидового ігрового цифрового інструментарію задля гейміфікації ігрового процесу, не достатнє подальше обігравання онлайн-досвіду ігрових дій у реальному житті;

урегульована позиція реалізації ігрової діяльності, забезпечення дитячої ігрової активності (зафіксовані терміни, відповідність тематики програмам розвитку, недоречність відходження від ігрових правил тощо); не забезпечення батьківського контролю ігрової діяльності вдома, хаотичність пропонування ігор дітям, відсутність чіткого інструктажу, відсутність спеціальної підготовки дорослих (вихователів, батьків) з використання ігрових технологій, створення ігрового середовища і ігрової теки, зокрема з упровадження в роботу з дітьми цифрових ігор тощо.

Наукові праці О. Гріднєвої [20], Н. Лисенко [58], Н. Луцан [64], М. Отрощенко [38] дозволили схарактеризувати педагогічні умови формування дитячої ігрової компетентності, як-от: типово-ігрова різноплановість реалізації ігрової діяльності у штучно створеному ігровому середовищі; виховна підтримка дитячої діяльності, стимулювання емоційного задоволення ігрових потреб задля оволодіння ігровими техніками; поштовх і спонукання дитячої креативності в ігровому процесі, що забезпечує вмотивованість і усвідомлення дитиною необхідності розбудови ігрових задумів та саморегуляції рольових дій у відповідності зі спланованим сюжетом (або зміною сюжетного задуму), добору матеріалів та ігрового оснащення до гри тощо; спонукання ігрової активності задля усвідомлення порядку проведення гри (ігрового регламенту), ігрового задуму, мотивації ігрових персонажів, демонстрації рольових технік тощо.

Доводячи власні думки Т. Поніманська [93], О. Ткаченко [117], М. Федорова [120], Л. Франчук [122], стверджували на необхідність підготовки дорослих щодо реалізації ігрової діяльності, а саме: володіння технологією використання різних видів ігор з метою формування ігрової компетентності (обрання гри, продумування ігрового правила, уточнення сюжету, розташування по рольових позиціях тощо); демонстрація ігрової техніки (еталонні рухи, інструктаж виконання, контроль і корекція ігрової діяльності, ігрова рефлексія (обговорення результату, самопочуття, рольових образів тощо).

Учені Н. Захарова [68], Л. Любчак [66] вказують також на необхідність підготовки вихователів до формування дитячої ігрової компетентності, зокрема при організації партнерської взаємодії з батьками. На їх думку, правильно організована ігрова діяльність вдома задовольнить ігрові потреби дітей, налагодить їх ігрову техніку та дозволить краще підготуватися до подальшої освітньої діяльності в умовах ЗДО і НУШ. Опанування дітьми ігровим досвідом дозволить збагатити, як вони вказують, і всі інші види діяльностей (художньо-мовленнєву, фізичну тощо).

Суголосні з дослідженнями К. Карасьової [90] Т. Поніманської [93], Д. Порхун [94] і зазначаємо на необхідність розробки ігрового куточка в ЗДО з метою формування дитячої ігрової компетентності. Зокрема вчені вказують на наступні осередки в ЗДО (див. рис. 1.5.).



Рис. 1.5 Осередки ЗДО

У дослідженнях Л. Макарової [2], С. Партали [88], Т. Поніманської [93], Д. Порхун [94] також вказується на необхідність розробки ігрового

середовища ЗДО спрямованого на формування ігрової компетентності зі відповідними ігровим забезпеченням до якого вони ставлять певні вимоги, а саме:

- поліфункціональність ігрових матеріалів, що дозволяє їх реалізовувати у різних типах ігор;
- розподіл за ігровими типами і певними функціональними властивостями (іграшкові предмети, іграшкові матеріали, іграшкові атрибути, об'єкти-замінники, цифровий контент тощо);
- групування іграшкового обладнання (за розміром, кольором, призначенням, поступовим ускладненням дій тощо);
- пізнавальність, креативність, мобільність ігрового обладнання тощо.

Як вказують В. Березюк [5], Н. Гавриш [15], М. Федорова [120] ФІК дітей сприяє реалізація соціально-ігрової проєктної діяльності. Діти, як підкреслюють авторки, легко навчаються висувати гіпотези, розбудовувати ігрові сценарії, виконувати окреслені ігрові вправи, використовувати сюжети літературних творів і мультиплікації задля передачі рольових образів і технік героїв, стратегічно розбудовувати власні ігрові дії, конструювати ігрові взаємини з дорослими і однолітками. Оскільки саме взаємодія з ними дозволяє дітям переймати ігрові рухи, звертати увагу на самопочуття ігрових партнерів, пропонувати допомогу при вирішенні складних ситуацій, змінювати сценарні ходи, мати змогу порозумітися і поступитися своїми бажаннями у разі необхідності.

Отже, ФІК старших дошкільників розглядаємо як цілеспрямований процес реалізації різних ігрових зразків задля мобілізації ігрового дитячого досвіду, що сприяє створенню дітьми необхідного простору задля усвідомленої активізації власної ігрової поведінки у процесі вирішення ігрового завдання. Окреслимо педагогічні умови ФІК старших дошкільників:

- реалізація засобів розбудованого ігрового або предметно-розвивального середовища задля спонукання дітей отримувати необхідний ігровий досвід;
- менторський підхід в передачі і перейманні шаблонів ігрової поведінки і технік ігрових дій;
- спонтанна або цілеспрямована дитяча ігрова задіяність на всіх ігрових фазах (тематичний вибір, отримання ігрових інструкцій, виконання ігрових завдань, обрання техніки дій відповідно ігрового регламенту, ігровий результат) тощо.

1.3 Організація освітньо-цифрового середовища задля формування ігрової компетентності старших дошкільників

Як було окреслено вище, учені К. Карасьова [90], Л. Макарова [2], С. Партала [88], Т. Поніманська [93], Д. Порхун [94] вказують на необхідність розбудови спеціального ігрового середовища задля формування ігрової компетентності дітей, проте науковці В. Горленко [18], О. Гончарова [3], Н. Гуданич [60], В. Клак [44], О. Козленко [6], Л. Коношевський [80], Н. Лисенко [58], О. Листопад [59], Т. Проценко [62], С. Семчук [103], С. Сисоевої [104] та інші стверджують, що на часі ігрова компетентність формується ефективно засобами освітньо-цифрового середовища оскільки цифрові технології широко реалізуються в освітньому процесі (відеоролики, цифрові ігри, мультиплікація тощо).

Як зазначають О. Болотова [9], В. Горленко [18], О. Смаль [108], О. Стойко [112], М. Федорова [121] сформована ігрова компетентність необхідна умова розвитку дитини-дошкільника, проте упровадження цифрової освіти (гейміфікації, медіоосвіти тощо) вносять корективи в організацію ігрового процесу. Але як вказують учені, цифрові ресурси не повинні замінювати реальне ігрове життя, а тільки доповнювати і збагачувати

його, отриманий віртуальний досвід діти повинні переносити і обігравати в конкретних (дійсних) обставинах.

Схожу думку знаходимо у працях Н. Гуданич [60], Н. Коволевської [111], С. Коноваленко [124], В. Коток [113], які вказують на необхідність упровадження в освітній процес різного ігрового контенту (відеоігор, комп'ютерних ігор, онлайн ігор), використання візуально-звукових матеріалів (аудіокнижок, пізнавальних відеороликів, мультиплікації, відеотеатру, відеоказок, відеоруханок тощо), на основі яких потім можливо організувати різні види ігор (творчі, ігри з правилами).

Як вказують В. Горленко [18], Н. Лисенко [58], О. Малиновський [70], Г. Тарасенко [115], М. Шут [79], Я. Фруктова [61] цифрові технології доречно використовувати з метою формування ігрової компетентності, оскільки вони фіксують дитячу увагу, стимулюють ігрову потребу, надають дитині додатковий інформаційний досвід, аналізують і опрацьовують асоціативний ряд (текст, аудіо, відео) і автоматизують їх вміння щодо виконання ігрових завдань, формують здатність продумувати ходи дій, виробляти і додержуватись власної ігрової стратегії і шаблону ігрової поведінки задля досягнення перемоги. На їх думку, цифровізація сприяє формуванню різних компетентностей, проте вихователі повинні усвідомлювати переваги і ризики застосування цифрових ресурсів, оскільки використання тільки віртуальних матеріалів без переключення дитини на події реального життя може призвести до афективного стану, тривожності, агресії та неврозів, погіршити і фізичне почуття.

Аналіз поняття «освітньо-цифрове середовище» здійснений у додатку А.

Суголосні з дослідженнями В. Горленко [18], В. Клак [44], О. Кравчішеної [51], Л. Коношевського [80], О. Листопада [59], Н. Луцан [64], І. Мардарової [71], С. Сисоєвої [104], Т. Сорочан [41], І. Тимофєєвої [116] і виокремлює наступні етапи розробки освітньо-цифрового середовища задля формування ігрової компетентності дітей, як-от:

- розвідувальний моніторинг освітнього середовища ЗДО: наявність цифрової техніки (комп'ютери, планшети, проєктори, віртуальні дошки тощо), Інтернет-трафік, доступ до онлайн ресурсів (банк електронних адрес сайтів і порталів для роботи з дітьми), цифрова компетентність учасників освітнього процесу тощо;
- цифрове стратегічне моделювання: усвідомлення можливостей ОЦС, прогнозування результатів створення ОЦС, оснащення цифрової бази ЗДО необхідним обладнанням і цифровими ліцензійними програмами, призначення куратора і модератора ОЦС (вихователь-методист, вихователь комп'ютерної зали);
- реалізація ОЦС: створення комп'ютерної зали, зали релаксації, ігрової кімнати в умовах ЗДО, розробка і оснащення цифрового осередка (куточка) групової кімнати, створення цифрової теки вихователя-методиста (цифрові ігри, мультиплікація, аудіокнижки, відеоказки, відеодосліди тощо), реалізація цифрових платформ задля ефективності освітнього процесу, документообігу, підвищення кваліфікацій, організації онлайн-вебінарів і взаємодії з батьками (Zoom, Google classroom тощо);
- підвищення кваліфікації освітян (кадрові ресурси): організація цифрового стажування, обміну досвідом, участь в онлайн і практичних вебінарах, проходження тестування і сертифікація на платформі Дія. Освіта, використання коучингового підходу в ЗДО щодо навчання освітян;
- виховательсько-батьківська кооперація: упровадження цифрових ресурсів та месенджерів, створення онлайн-спільнот, надання інформації через сайт ЗДО, проведення батьківських зборів на онлайн платформах, розробка Ютуб-каналу для батьків, домашня гейміфікація і медіаосвіта;
- підсумковий моніторинг освітньо-цифрового середовища ЗДО: налаштування зворотної реакції від учасників освітнього процесу, перевірка і опитування щодо якості організації ОЦС тощо.

Як зазначають В. Кобися [123], С. Сисоєва [104] провідним завданням створення освітньо-цифрового середовища є гарантування дотримання мобільності, технологічності та інтерактивності освітнього процесу засобами діджитал-технологій (цифрових технологій). Спираючись на дослідження М. Айзенбарт [1], В. Вайнер [9], Н. Дятленко [39], О. Кравчишеної [51], О. Листопада [60], Н. Луцан [64] Т. Піроженко [87; 90] схарактеризуємо засоби освітньо-цифрового середовища, що можливо упровадити у роботу з дітьми, батьками та вихователями, зокрема з метою формування дитячої ігрової компетентності (див. рис. 1.6).

цифрова техніка (планшет, віртуальна дошка, ноутбук, проектор); іграшкові матеріали (ручні слайми, сквіші тощо)	освітні презентації занять, експериментальної та проєктної діяльності	гейміфікація (комп'ютерні ігри, онлайн ігри, відеоігри)
мультиплікаційні фільми, мультсеріали, дитячі фільми і серіали, телевізійні програми	відеоматеріали (пізнавальні відеоролики, відеозавдання, розважальне відео, цікаві абетки, відеовистави тощо)	онлайн-екскурсії (бібліотека, музеї, ЗДО тощо)
текстові засоби (електронні книжки, журнали, газети для дітей і батьків, інформаційні бюлетені, буклети); мультимедійні книжки та енциклопедії	аудіо матеріали (аудіокнижки, дитяча музика, твори класичних композиторів)	аудіо і відео медитації, звуки природи, психоетюди, психопаузи
руханки, фізичні відео вправи, фізкультпаузи	цифрові платформи, сайти і портали, відеохостинги (Ютуб, Дія.Освіта, Нумо)	онлайн-інструменти, штучний інтелект (Google Meet, Zoom, Canva, ChatGPT)
онлайн вебінари, відео майстер-класів, відео відкритих занять, розваг, свят	електронна пошта, соціальні мережі (Facebook, Instagram тощо)	месенджери (WhatsApp, Facebook Messenger, Viber)

Рис. 1.6 Засоби освітньо-цифрового середовища

Спираючись на дослідження присвячені проблемам гейміфікації освітнього процесу ЗДО [4; 9; 58; 59; 60; 87; 103], дозволимо стверджувати, що цифрова гра дозволяє дітям автоматизувати ігрові навички, зокрема здатність

надавати перевагу улюбленому ігровому жанру, дотримуватися ігрового регламенту, швидко реагувати на зміни ігрового сюжету, користуватися ігровим інтерфейсом, самостійно доводити розпочату гру до завершення, повторювати ігрові дії до отримання бажаного результату (ігрової перемоги), переносити отриманий досвід в інші види діяльності (реально ігрову, трудову, освітню тощо). Проте, зазначимо, що ставляться певні стандарти до ігрових жанрів, наведемо класифікацію жанрів цифрових ігор за класифікацією Н. Кирсти [58] (див. рис. 1.7)



Рис. 1.7 Жанри цифрових ігор (класифікація Н. Кирсти)

У дослідженнях В. Горленко [18], О. Листопада [60], І. Мардарової [71], М. Федорової [120] Т. Чорненької [124] стверджується, що застосування цифрової гри дозволяє дитині занурившись у віртуальний процес задовольнити пізнавальні потреби, зі стикнутися з подіями відсутніми в реальному житті, без сумніву у власних силах, через подолання остраху невдачі сформувавши необхідні ігрові дії (цифрова гра може пропонувати

декілька режимів проходження, важкий, середній, легкий і в залежності від власного темпу дитина автоматизує ігрові необхідні дії, становиться більш уважною, зосередженою і швидкою на реакції). Науковці беззаперечно доводять користь цифрових ігор, проте також вказують на необхідність дотримання вікових бар'єрів при їх використанні, застосуванні тільки окреслених стандартами видів, що не несуть шкоду здоров'ю і сприяють дитячій ігровій активності. Таксономія (систематизація) цифрових ігор подана також у дослідженні О. Листопада [59] (див. рис. 1.8).

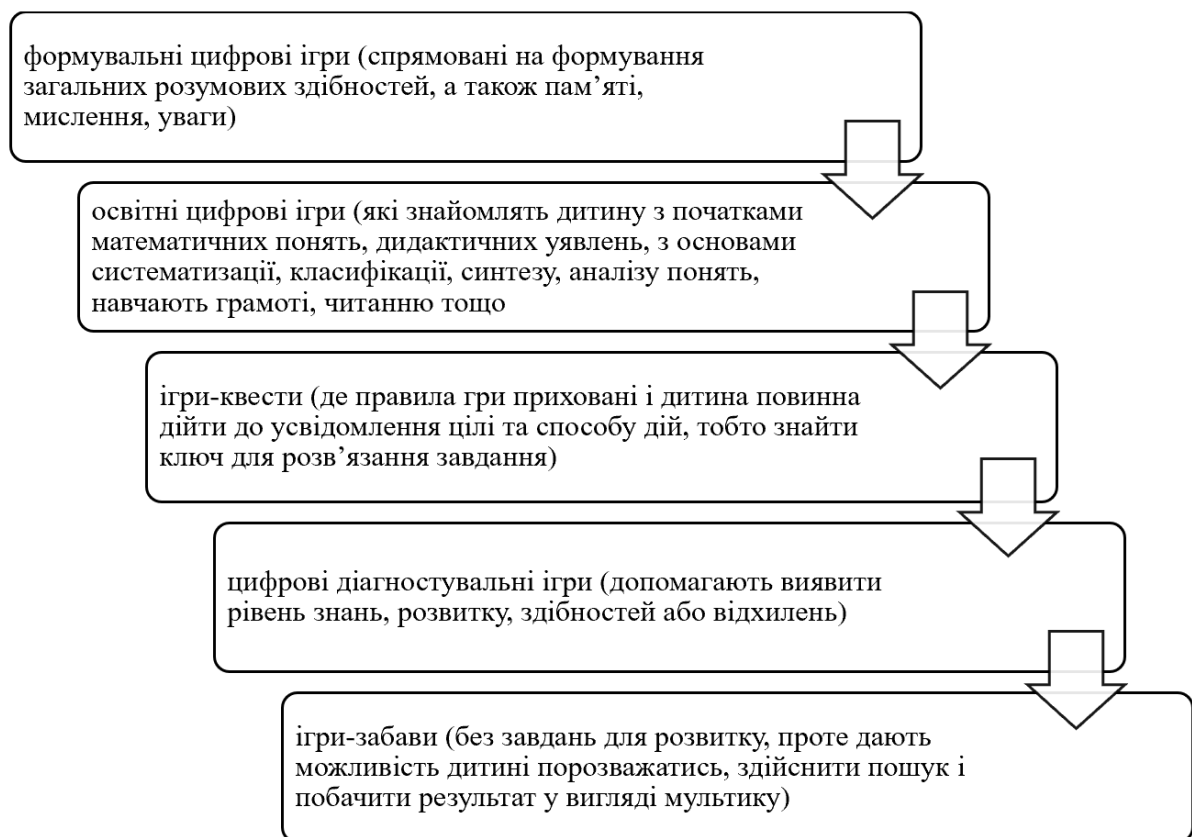


Рис. 1.8 Таксономія цифрових ігор (за О. Листопадом)

У дослідженні Т. Сорочан [41] виокремлені наступні специфічні показники організованого освітньо-цифрового середовища в закладі освіти: ОЦС є одним із суттєвих компонентів цифрового освітнього простору, що передбачає використання цифрових ресурсів з метою формування дітей; ОЦС передбачає локалізаційну приналежність до певного закладу освіти, тобто ОЦС одного ЗДО по засобами може відрізнятися від іншого ЗДО; ОЦС

передбачає використання цифрового практичного інструментарію (інтерактивне навчання, розробка, взаємодія), зокрема для формування дитячої ігрової компетентності та підтримки партнерського супроводу батьків тощо.

Як зазначають у своєму дослідженні В. Кобися [123], Н. Луцан [64] організація освітньо-цифрового середовища задля формування ігрової компетентності дітей передбачає: обов'язкової реалізації в освітньому процесі компетентнісної та ігрової концепції; дидактично-освітнє забезпечення освітньо-цифровими ресурсами; цифрова готовність освітян щодо впровадження засобів діджиталізації в практику ЗДО.

Отже, формування ігрової компетентності дошкільників начасі доречно здійснювати в освітньо-цифровому середовищі як провідному засобу систематичної цифровізації і діджиталізації освітнього процесу ЗДО. Під поняттям «ОЦС» розуміємо сукупність умов, що забезпечують планомірне і деталізоване застосування веб-ресурсів, інтерактивних інструментів і матеріалів мультимедіа з метою формування дитячої ігрової компетентності.

РОЗДІЛ 2.

ЕКСПЕРИМЕНТАЛЬНЕ ДОСЛІДЖЕННЯ ФОРМУВАННЯ ІГРОВОЇ КОМПЕТЕНТНОСТІ СТАРШИХ ДОШКІЛЬНИКІВ ЗАСОБАМИ ОСВІТНЬО-ЦИФРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

2.1. Завдання констатувального етапу експерименту

Завданнями констатувального експерименту окреслено: визначення критеріїв сформованості ІКСД, характеристика їх показників; визначення та опис рівнів сформованості ІКСД під час проведення діагностувальної роботи. У дослідженні взяли участь 26 дітей, яких порівно було розподілено між КГ та ЕГ.

Спираючись на наукові наробки [4; 45; 64; 97; 119; 120; 121; 126] обрали наступні критерії сформованості ІКСД, як-от:

Знаннєво-рефлексивний критерій:

- проявляє обізнаність з різними видами і жанрами ігор, ігровою атрибутикою, називає і пропонує ігри в які можливо самостійно або колективно пограти, має власні ігрові вподобання, здатний усвідомлено використовувати власний досвід при проходженні ігрових вправ за певним сюжетом;
- проявляє обізнаність із нормами безпеки ігрових дій та етикетом ігрової комунікації, свідомого їх використання в ігровому куточку;
- свідомо встановлює і оцінює причини і результати проведеної ігрової діяльності (оцінка ігрового задуму, специфіки ігрових ролей героїв, власної ігрової позиції, творчих проявів, ігрових перспектив і результату перемога-поразка).

Емоційно-настановчий критерій:

- проявляє стійку настанову на залученість до ігрової діяльності, прояв уважності, що спричиняє спонукання до фактичних або уявних ігрових

дій, задоволення щодо перевтілення у різноманітні образи ігрових ролей, прагнення створювати різнопланові ігрові сюжети та внесення корекційних змін відповідно задіяних ігрових ролей;

- прояв адекватного емоційного реагування при проходженні гри, змінах правил або ігрового сюжету, отриманні ігрового результату, ставлення до аберацій/помилки (збудження, агресія, тривожність, радість, сум тощо);
- наявність мотивації на командну згуртованість і взаємопідтримку (справедливий, дружній, терплячий тощо).

Практично-дієвий критерій:

- уміння одноосібно проходити і отримувати якісний результат гри, специфіка ігрового темпу (швидке або повільне проходження ігрових завдань);
- уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри;
- прояв творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації.

Наведемо приклади діагностичного інструментарію задля визначення показників сформованості ІКСД.

Знаннєво-рефлексивний критерій

Показник: проявляє обізнаність з різними видами і жанрами ігор, ігровою атрибутикою, називає і пропонує ігри в які можливо самостійно або колективно пограти, має власні ігрові вподобання, здатний усвідомлено використовувати власний досвід при проходженні ігрових вправ за певним сюжетом.

Дидактична вправа «Навчимо Іванка гратися»

(за методиками А. Кожан [47], Я. Рогинської [102]).

Мета: визначити обізнаність дитини з різними видами і жанрами ігор, ігровою атрибутикою, здатність називати і запропонувати ігри в які можливо самотійно або колективно пограти, ігрові вподобання, здатність усвідомлено використовувати власний досвід при проходженні ігрових вправ за певним сюжетом.

Обладнання: лялька Іванко, картинки дитячої ігрової діяльності та зображення іграшок (див. додаток Б).

Хід вправи: дорослий демонструє дитині іграшку хлопчика Іванка, фіксує увагу дитини на ляльці. Дорослий зауважує, що Іванко новенький і потрапивши щойно до ЗДО бажає зі всіма дружити і гратися.

1. завдання: дитині пропонуються картинки на яких діти виконують різні дії (граються, прибирають, вирощують врожай). Дитина повинна переглянути зображення, розподілити картинки на два стовпчика. Перший стовпчик покласти картки де діти грають і назвати правильно ігри (конструкційно-будівельна гра, сюжетно-рольова, рухлива гра, театралізована гра, цифрова гра тощо), другий – де діти займаються іншою діяльністю (вирощують врожай, прибирають);

2. завдання: дитина переглянувши картинку зі ігровою атрибутикою (ведмедик, машинка, м'ячик, барабан, ялинка, будинок, коник, півник, качечка, кішка, корабель), повинна назвати іграшки і схарактеризувати назви ігор де ці іграшки можна задіяти;

3. завдання: дитина передивляючись зображення з ігровою діяльністю дітей повинна порадити Івасику гру в яку можна погратися (назвати назву, ігрове правило, ігрові завдання, ігрову атрибутику, що потрібна для запропонованої гри тощо).

Результат виконання дидактичної вправи:

- достатній рівень: спостерігаємо дитина виявила обізнаність з різними видами і жанрами ігор, змогла назвати різні види ігор (конструкційно-будівельна гра, сюжетно-рольова, рухлива гра, театралізована гра, цифрова

гра тощо), виокремила картки з ігровою діяльністю від карток з іншою дитячою діяльністю, ігровою атрибутикою (назвала всі іграшки і запропонувала назви ігор з ними), називає і пропонує ігри в які можливо самотійно або колективно пограти з Івасиком, має власні ігрові вподобання, проявляє здатність усвідомлено використовувати власний досвід при проходженні ігрових завдань (самотійно пропонує ігри із власного досвіду) (3 бали);

- середній рівень: спостерігаємо дитина виявила обізнаність з різними видами і жанрами ігор, змогла назвати більшість видів ігор, самотійно виокремила картки з ігровою діяльністю від карток з іншою дитячою діяльністю, назвала ігрову атрибутику, проте потребувала допомоги і підказок при пропонуванні назв ігор, в яких цю атрибутику можливо задіяти, не змогла без підтримки дорослого назвати і схарактеризувати гру для Івасика (2 бали);

- низький рівень: спостерігаємо дитина не виявила обізнаність з різними видами і жанрами ігор, змогла назвати лише 1-2 види гри, потребувала корекції при розподілу карток з ігровою діяльністю від карток з іншою дитячою діяльністю, вимагала суттєвих підказок при назвах ігрової атрибутики, при пропонуванні назв ігор, в яких цю атрибутику можливо задіяти, не змогла назвати і схарактеризувати гру для Івасика, навіть після зауважень експериментатора (від 0 до 1 бала).

Показник: проявляє обізнаність із нормами безпеки ігрових дій та етикетом ігрової комунікації, свідомого їх використання в ігровому куточку.

Бесіда за картинками «Разом весело нам грати»

(за методиками О. Москвичової [78, с. 54], С. Радченко [101]).

Мета: визначити рівень обізнаності дитини із етичними нормами безпеки ігрових дій, свідомого їх використання в ігровому куточку, етикетом ігрової комунікації.

Обладнання: картки (див. додаток Б).

Хід:

1. завдання: дитині пропонують набір карток із правильними і не правильними діями під час ігрової діяльності, вона повинна їх розподілити на два стовпчика і обґрунтувати вибір, схарактеризувати зображення (діти будують вежу з кубиків, діти руйнують вежу, діти діляться іграшками, діти штовхаються, перетягують ведмедика, діти діляться солодощами, діти ображають один одного, дратують тощо);

2. завдання: дитина переглядає зображення і характеризує правила поведінки в ігровому куточку (не можна штовхатися, дратися, кидатися кубиками, кусатися, віднімати іграшки, залазити без дозволу «на» або «під» меблі), описує як вона поведить себе в ігровому куточку, наводить приклади.

3. завдання: дитина переглядає одне із зображення казок «Колосок», «Рукавичка», «Солом'яний бичок», «Коза-дереза», вона повинна уявити себе в ролі казкового персонажа, розповісти, що цей персонаж буде казати відповідно від зображення. Назвати етикетні слова які вона буде використовувати під час гри (наприклад, доброго дня, вітаю, вийди будь-ласко, допоможи мені будь-ласка тощо).

Результат бесіди:

- достатній рівень: дитина виявила знання норм безпеки ігрових дій (не можна штовхатися, дратися, кидатися кубиками, кусатися, віднімати іграшки, залазити без дозволу «на» або «під» меблі) та етикетом ігрової комунікації (доброго дня, вітаю, вийди будь-ласко, допоможи мені будь-ласка тощо), має уявлення щодо свідомого їх використання в ігровому куточку (3 бали);

- середній рівень: дитина знає деякі норми безпеки ігрових дій та етикетні слова при ігровій комунікації, проте потребує підказок щодо свідомого їх використання в ігровому куточку (2 бали);

- низький рівень: дитина знає поодинокі норми безпеки ігрових дій та етикетні слова при ігровій комунікації, проте потребує суттєвих підказок щодо свідомого їх використання в ігровому куточку (від 0 до 1 бала).

Показник: свідомо встановлює і оцінює причини і результати проведеної ігрової діяльності (оцінка ігрового задуму, специфіки ігрових ролей героїв, власної ігрової позиції, творчих проявів, ігрових перспектив і результату перемога-поразка).

Дидактична вправа «Іграшковий вогник»

(за методиками О. Денисенко [24, с. 54], М. Кузіної [56]).

Мета: визначити здатність дитини встановлювати і оцінювати причини і результати проведеної ігрової діяльності (оцінка ігрового задуму, специфіки ігрових ролей героїв, власної ігрової позиції, творчих проявів, ігрових перспектив і результату перемога-поразка).

Обладнання: пластилін, іграшкові білети, кубики.

Хід:

1. завдання: з дітьми проводиться гра «Наша бабуся Орися», діти повинні дібратися до домівки бабусі на автобусі, вдома з бабусею зліпити вареники. Діти розподіляють ролі: дітей, машиніста і кондуктора автобуса. Розігрують ігровий сюжет, дотримуються ігрового регламенту (обов'язково в автобусі придбати білет). По приїзду до бабусі діти з нею вітаються (роль бабусі виконує експериментатор). Він же пропонує дітям розподілитися на дві команди, які на швидкість (термін 10 хв.) повинні зліпити вареники, виграє та команда у якій за цей термін буде більше зліплених вареничків (спостерігаються ігрові дії дітей, вміння домовитись, прояви творчості, командна робота тощо);

2. завдання: після гри дитина потрапляє до затемненої кімнати де горить свічка. Дитина сідає біля свідчи, дивиться на вогник і заплющує очі (на 1 хв.). Далі дитина повинна розповісти свої враження після гри «Наша бабуся Орися», проаналізувати і оцінити причини і результати своєї ігрової

діяльності (що за роль виконувала, чи бажала вона її виконувати, чи подобалась їй гра, як вона розподілись до команди, чи мала її команда перспективи виграшу, що їй не сподобалось тощо).

Результат виконання дидактичної вправи:

- достатній рівень: дитина з бажанням гралася і виконувала завдання, самостійно без підказок проаналізувала і оцінила причини і результати своєї ігрової діяльності (що за роль виконувала, чи бажала вона її виконувати, чи подобалась їй гра, як вона розподілись до команди, чи мала її команда перспективи виграшу, що їй не сподобалось тощо) (3 бали);
- середній рівень: дитина із бажанням гралася і виконувала завдання, проте потребувала підказок при оцінці причин і результатів своєї ігрової діяльності (2 бали);
- низький рівень: дитина з не охоче гралася, не виявляла ігрову активність, потребувала суттєвої допомоги при оцінці причин і результатів своєї ігрової діяльності (від 0 до 1 бала).

Емоційно-настановчий критерій

Показник: проявляє стійку настанову на залученість до ігрової діяльності, прояв уважності, що спричиняє спонукання до фактичних або уявних ігрових дій, задоволення щодо перевтілення у різноманітні образи ігрових ролей, прагнення створювати різнопланові ігрові сюжети та внесення корекційних змін відповідно задіяних ігрових ролей.

Моделювання ігрової ситуації «Іграшки в гостях»

(за методиками М. Кузіної [56], О. Москвичової [78, с. 58]).

Мета: виявити прояв стійкої настанови на залученість до ігрової діяльності, прояв уважності, що спричиняє спонукання до фактичних або уявних ігрових дій, задоволення щодо перевтілення у різноманітні образи ігрових ролей, прагнення створювати різнопланові ігрові сюжети та внесення корекційних змін відповідно задіяних ігрових ролей.

Обладнання: іграшки (лялька Дори, ведмедик, півник, кубики, посуд), планшет, мультимедіа «Легенда про великого червоного Півника» [81].

Хід експерименту: дитині надаються різні іграшки (лялька Дори, ведмедик, півник, кубики). Поряд на столі стоїть планшет на якому демонструється мультиплікація. Дитина повинна не відволікаючись на мультимедіа розіграти два ігрових сюжета «Ляльковий будинок» і «Ляльковий обід». Спостерігається за перевагою ігрової діяльності, інтересу до розігрування ігрових сюжетів, чи повторює дитина ігровий сюжет мультика використовуючи ляльку Дору і Півника, чи дотримується ігрового регламенту, чи самостійно вносить корективи і ігрові сюжети (наприклад, серед посуду відсутні тарілки, чи може дитина обрати предмет-замінник і обіграти його тощо).

Результат:

- достатній рівень: дитина з бажанням гралася, проявляла зацікавленість грою, не відволікалася на мультимедіа, самостійно обіграла різні ігрові сюжети із запропонованими іграшками на вказані теми «Ляльковий будинок» і «Ляльковий обід», могла запропонувати атрибути на заміну (наприклад, лист паперу, кубик замість тарілки тощо) (3 бали);
- середній рівень: дитина виявила інтерес до ігрових дій, проте подекуди відволікалася на сюжет мультика, потребувала деякої допомоги при обіграванні різних ігрових сюжетів на вказані теми «Ляльковий будинок» і «Ляльковий обід», підказок щодо обрання атрибутів на заміну (2 бали);
- низький рівень: дитина виявила не стійкий інтерес до ігрових дій, або зовсім відволікалася на сюжет мультика, потребувала суттєвої допомоги при обіграванні різних ігрових сюжетів, підказок щодо обрання атрибутів на заміну (від 0 до 1 бала).

Показник: прояв адекватного емоційного реагування при проходженні гри, змінах правил або ігрового сюжету, отриманні ігрового результату,

ставлення до аберацій/помилки (збудження, агресія, тривожність, радість, сум тощо).

Дидактична вправа «Іграшкове лото»

(за методиками І. Валівоч [12], О. Московичової [78]).

Мета: виявлення прояву дитини до адекватного емоційного реагування при проходженні гри, змінах правил або ігрового сюжету, отриманні ігрового результату, ставлення до аберацій/помилки (збудження, агресія, тривожність, радість, сум тощо).

Обладнання: лото «Іграшки», кольорові картонні шайби, прапорці (дивись додаток Б).

Хід вправи: дитині пропонуються картки лото «Іграшки» (зображення корабля, черепахи, коня, ведмедика, мишки тощо) також надаються кольорові картонні шайби, яким вона повинна закривати картки. Далі дитина повинна виконати різні завдання, щоб отримати прапорець переможця (наприклад, знайти і закрити червоними шайбами картки із зображенням коника, знайти і закрити зеленими шайбами картки із зображенням пароплава тощо). Проте перед самим закінченням вправи, дорослий вносить зміни і каже, що наприклад, червоною шайбою необхідно було закрити не коника, а зображення гвинтокрила тощо. Дитина виконує вправу тричі і двічі дорослий вносить ігрові зміни, спостерігається емоційна реакція дитини при проходженні завдання (чи адекватно реагує, чи здатна вона спокійно пройти і завершити вправу навіть зі змінами ігрового регламенту).

Результат виконання дидактичної вправи:

- достатній рівень: дитина виявила адекватні емоційні реакції при проходженні ігрової вправи, спокійно ставилася до змін правил (щодо зміни кольору шайб або знаходження іншого ігрового зображення), отриманні ігрового результату, самостійно помічала і виправляла помилки (3 бали);

- середній рівень: дитина виявила спокійні емоційні реакції при проходженні ігрової вправи, проте нервували при змінах правил і помилках, виправляла помилки після підказок (2 бали);
- низький рівень: дитина виявила тривожні емоційні реакції при проходженні ігрової вправи, збуджувалась і дуже нервувала при змінах правил і помилках, сумувала або вередувала якщо в неї щось вдавалося (від 0 до 1 бала).

Показник: наявність мотивації на командну згуртованість і взаємопідтримку (справедливий, дружній, терплячий тощо).

Дидактична вправа «Мій успіх – твій успіх»

(за методиками І.Зубової [33], Г. Колосінської [49]).

Мета: виявити наявність у дитини мотивації на командну згуртованість і взаємопідтримку (справедливий, дружній, терплячий тощо).

Обладнання: олівці, папір, картки (див. Додаток Б).

Хід вправи: обираються четверо дітей, діти розподіляються на команди по двоє, їм надаються зображення фруктів і ягід, що необхідно домальовати (яблуко, кавун, полуниця, апельсин, виноград тощо) і набір різнокольорових олівців. Команда повинна домовитись між собою (що по першу вони будуть домальовувати (домальована картинка повинна відповідати першій частині), які олівці візьмуть, як будуть їх ділити тощо), звертається увага, що якщо діти між собою одразу домовляться і будуть допомагати один одному, швидше закінчать ігрове завдання і переможуть. Спостерігається дії дітей (прояв терплячості, дружності один до одного, взаємодопомоги тощо).

Результат виконання дидактичної вправи:

- достатній рівень: дитина мотивована на командну згуртованість і взаємопідтримку задля досягнення швидкого результату, виявляла турботу до партнера, дружньо відносились, самотійно знайшла спільну мову, була терпляча і справедлива до дій партнера, чекала своєї черги при виконанні завдання (3 бали);

- середній рівень: дитина мотивована на командну згуртованість, проте потребувала незначного втручання при командній роботі, не завжди ділилася олівцями і допомагала партнеру, проте змінювала дії якщо партнер повторював прохання (2 бали);
- низький рівень: дитина взагалі не мотивована на командну єдність, не розуміє, що її успіх залежить і від дій партнера, трималася окремо (від 0 до 1 бала).

Практично-дієвий критерій

Показник: уміння одноосібно проходити і отримувати якісний результат гри, специфіка ігрового темпу (швидко або повільне проходження ігрових завдань).

Дидактична вправа «Відшукай швидко 10 розбіжностей»

(за методикою Н. Бондаренко [10]).

Мета: виявити уміння дитини одноосібно проходити і отримувати якісний ігровий результат, дослідження специфіки ігрового темпу (швидко або повільне проходження ігрового завдання).

Обладнання: картинки тварин (див. додаток Б).

Хід вправи: експериментатор пропонує дитині по дві пари картин з невідповідними елементами (наявні у зображеннях 10 протилежностей). Дитині надається 10 хв., щоб їх всі знайти.

1. завдання: дитина розглядає і шукає розбіжності на карках із зображенням диких тварин (ведмідь, вовк тощо);
2. завдання: дитина розглядає і шукає розбіжності на карках із зображенням свійських тварин (коза, індик тощо).

Спостерігається уважність дитини, темп виконання завдання, самостійне його проходження.

Результат виконання дидактичної вправи:

- достатній рівень: дитина одноосібно, у швидкому темпі (навіть швидше ніж 10 хв.) пройшла обидва ігрових завдання, знайшла по 9-10 розбіжностей на обох картках (3 бали);
- середній рівень: дитина не вклалася у ігровий час, пройшла обидва ігрових завдання, проте знайшла лише по 7-8 протилежностей на обох картках (2 бали);
- низький рівень: дитина не вклалася у ігровий час, пройшла одне або два завдання, проте знайшла лише по 6-0 відхилень на обох картках (від 0 до 1 бала).

Показники: уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри; прояв творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації.

Бланк спостереження: «Ігрова поведінка»

(за методиками Т. Глушук [16], В. Кодак [46], Н. Коншиної [50], М. Кузіної [56], О. Москвичової [78]).

Мета: визначення умінь дитини доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри, прояв творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій дитини під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації.

Обладнання: Бланк спостереження (дивись додаток Б).

Хід дослідження: спостереження за дитиною протягом п'яти днів під час організації ігрової діяльності (дидактичні ігри «Що для чого потрібно», «Зоологічне лото», «Продуктова корзина», «Мозаїка», творчі ігри «Сім'я», «Моряки-рибалки», «Магазин іграшок»). Спостерігалась ігрова активність

дитини, партнерська взаємодія, уміння дитини доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, прояв творчої спрямованості під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації, прояв ігрового експериментування тощо.

Результат спостереження:

- достатній рівень: дитина проявила від 15 до 11 показників прояву активності ігрової діяльності, виявила уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самотійного завершення гри, прояв творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій (3 б.);
- середній рівень: дитина проявила від 10 до 6 показників прояву активності ігрової діяльності, виявила деякі уміння доброзичливого звернення у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, посередні прояви творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій (2 б.);
- низький рівень: дитина проявила від 5 до 0 показників прояву активності ігрової діяльності, не виявила уміння доброзичливого звернення у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, виявила незначні прояви творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій (від 0 до 1 б.).

Проведене діагностування дозволило схарактеризувати рівні ігрової компетентні старших дошкільників:

достатній рівень: діти проявляють обізнаність з різними видами і жанрами ігор, ігровою атрибутикою, називають і пропонують ігри в які можливо самотійно або колективно пограти, мають власні ігрові вподобання, виявляють здатність до усвідомленого використання власного досвіду при проходженні ігрових вправ за певним сюжетом. Діти проявляють обізнаність із нормами безпеки ігрових дій та етикетом ігрової комунікації, свідомого їх використання в ігровому куточку, свідомо встановлюють і оцінюють причини

і результати проведеної ігрової діяльності (оцінка ігрового задуму, специфіки ігрових ролей героїв, власної ігрової позиції, творчих проявів, ігрових перспектив і результату перемога-поразка). Вони виявляють стійку настанову на залученість до ігрової діяльності, прояв уважності, що спричиняє спонукання до фактичних або уявних ігрових дій, задоволення щодо перевтілення у різноманітні образи ігрових ролей, прагнення створювати різнопланові ігрові сюжети та внесення корекційних змін відповідно задіяних ігрових ролей. Діти адекватно емоційно реагують при проходженні гри, змінах правил або ігрового сюжету, отриманні ігрового результату, ставленні до аберацій/помилки (спокій, радість), в них наявна мотивація на командну згуртованість і взаємопідтримку (справедливий, дружній, терплячий тощо). Діти даного рівня виявляють уміння одноосібно проходити і отримувати якісний результат гри, у них швидка специфіка ігрового темпу. Вони виявляють уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри, проявляють творчу спрямованість і активність мисленнєвих операцій під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації (24-17 б);

середній рівень: діти проявляють обізнаність з різними видами і жанрами ігор, ігровою атрибутикою, мають власні ігрові вподобання, проте не завжди можуть називати і запропонувати ігри в які можливо самостійно або колективно пограти, виявляють здатність до усвідомленого використання власного досвіду при проходженні ігрових вправ за певним сюжетом. Діти проявляють обізнаність із деякими нормами безпеки ігрових дій та етикетом ігрової комунікації, проте потребують підказок як їх використовувати в ігровому куточку, не завжди можуть самостійно встановити і оцінити причини і результати проведеної ігрової діяльності. Вони виявляють настанову на залученість до ігрової діяльності, прояв уважності, що спричиняє спонукання до фактичних або уявних ігрових дій, задоволення щодо перевтілення у

різноманітні образи ігрових ролей, проте не завжди прагнуть створювати різнопланові ігрові сюжети та вносити корекційні зміни відповідно задіяних ігрових ролей. Діти не завжди адекватно емоційно реагують при проходженні гри, змінах правил або ігрового сюжету, отриманні ігрового результату, виявляють збудження, агресію, тривожність, сум, в них наявна мотивація на командну згуртованість і взаємопідтримку. Діти даного рівня не завжди виявляють уміння одноосібно проходити і отримувати якісний результат гри, у них середня специфіка ігрового темпу. Вони виявляють деякі уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри, вони подекуди проявляють творчу спрямованість і активність мисленнєвих операцій під час виконання нестандартних завдань (16-9 б);

низький рівень: діти проявляють часткову обізнаність з різними видами і жанрами ігор, ігровою атрибутикою, не мають власні ігрові вподобання, не завжди можуть називати і запропонувати ігри в які можливо самостійно або колективно пограти, не виявляють здатність до усвідомленого використання власного досвіду при проходженні ігрових вправ за певним сюжетом. Діти не проявляють обізнаність із деякими нормами безпеки ігрових дій та етикетом ігрової комунікації, потребують суттєвих підказок як їх використовувати в ігровому куточку, не завжди можуть самостійно встановити і оцінити причини і результати проведеної ігрової діяльності. Вони не виявляють настанову на залученість до ігрової діяльності, прояв уважності, що спричиняє спонукання до фактичних або уявних ігрових дій, задоволення щодо перевтілення у різноманітні образи ігрових ролей, взагалі не прагнуть створювати різнопланові ігрові сюжети та вносити корекційні зміни відповідно задіяних ігрових ролей. Діти не завжди адекватно емоційно реагують при проходженні гри, змінах правил або ігрового сюжету, отриманні ігрового результату, виявляють переважно збудження, агресію, сум, в них не стійка мотивація на командну згуртованість і взаємопідтримку. Діти даного рівня взагалі не виявляють уміння одноосібно проходити і отримувати якісний результат гри,

у них повільна специфіка ігрового темпу. Вони виявляють подекуди уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри, проте не проявляють творчу спрямованість і активність мисленнєвих операцій під час виконання нестандартних завдань (8-0 б).

Наведемо дані констатувального експерименту сформованості ІКСД (див. таблицю 2.1).

Таблиця 2.1

Дані сформованості ігрової компетентності старших дошкільників (КЕ)

Рівні	ЕГ		КГ	
	абс.	%	абс.	%
достатній рівень	2	15,4	3	23,1
середній рівень	3	23,1	3	23,1
низький рівень	8	61,5	7	53,8
Усього	13	100	13	1000

Експериментальні данні доводять необхідність подальшого формування ігрової компетентності дітей, оскільки на високому рівні зафіксовано лише 2 осіб (15,4%) з експериментальної групи та 3 осіб (23,1%) з контрольної групи. Середнього рівня досягли також по 3 осіб (23,1%) проте в обох групах. На низькому рівні знаходяться 8 осіб (61,5%) в експериментальній групі і 7 осіб (53,8%) в контрольній групі.

Проілюструємо дані сформованості ігрової компетентності старших дошкільників через діаграму (див. рис. 2.9).

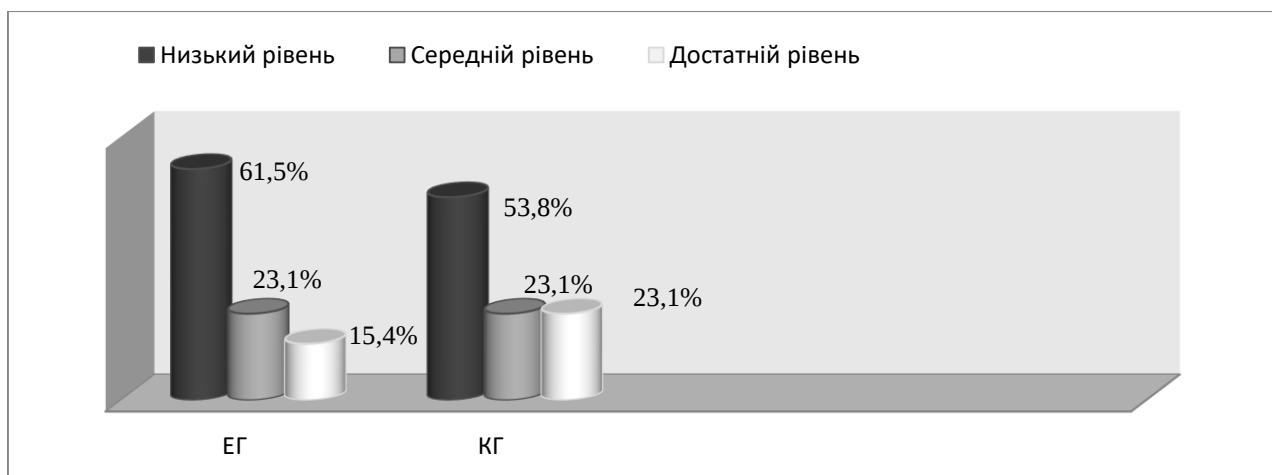


Рис. 2.9. Сформованість ІКСД (КЕ)

Проілюстровані дані діаграми демонструють переважно низький рівень сформованості ІКСД 61,5% в ЕГ і 53,8% в КГ, середній рівень досягли по 23,1% осіб обох груп і лише 15,4% осіб в ЕГ і 21,3% в КГ досягли достатнього рівня.

Отже, дані беззаперечно доводять необхідність упровадження технології формування ігрової компетентності дітей.

2.2. Технологія формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища

Розроблену технологію формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища реалізовували лише з учасниками експериментальної групи, їх батьками та вихователями ЗДО під час ФЕ задля систематичного застосування цифрових засобів заради організації повсякденної ігрової дитячої активності, що базується на використанні різного виду ігор та коригувальних ігрових вправ у процесі освітньо-розважальної практики.

Технологія формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища базується на трьох взаємопов'язаних етапах планомірно-регульованої роботи:

1. Освітньо-ігрова регуляція формування ігрової компетентності старших дошкільників (цифрові ігри (комп'ютерні ігри, онлайн ігри, відеоігри), ігрові онлайн вікторини, відеовікторини, відеоруханки, ігрові онлайн руханки, ігрові імпровізації, тематичні заняття, психорелаксація, оцінювальні бесіди, ігрові вправи, аудіокнижки, мультиплікаційні серіали, короткометражна мультиплікація, творчі ігри, ігри з правилами, відеотеатр, проєктування тощо);

2. Менторсько-інформаційна ініціатива задля надання допомоги родині щодо активізації дитячої гри (освітній серіал, тестування, онлайн майстер-клас, інструктаж щодо розробки різних ігор засобами цифрових технологій (Scratch, Canva);

3. Професійний гайд для вихователів як цінний інструмент підвищення їх кваліфікації щодо організації освітньо-цифрового середовища з метою організації ігрової діяльності і формування ігрової компетентності в ЗДО (освітні серіали, онлан вебінар, сертифікація на порталі Дія. Освіта).

Формування дитячої ігрової компетентності у процесі застосування окресленої технології базується на виконанні педагогічних умов:

- реалізація засобів організованого освітньо-цифрового середовища задля спонукання дітей до отримання необхідного ігрового досвіду;
- менторський підхід у передачі і перейманні шаблонів ігрової поведінки та технік ігрових дій;
- спонтанна або цілеспрямована дитяча ігрова задіяність на всіх ігрових фазах (тематичний вибір, отримання ігрових інструкцій, виконання ігрових завдань, обрання техніки дій відповідно ігрового регламенту, ігровий результат) тощо.

Під час освітньо-ігрової регуляції формування ігрової компетентності старших дошкільників використовували наступні види комп'ютерних ігор видавництва Сорока-білобока («Петрик. Лісові Пригоди», «Бджілка Жу-жу. Зачаровані цифри»), що активізували здатність дітей до мисленнєвих операцій,

зокрема порівняння, класифікації, аналізу та стимулювали розвиток дитячої спостережливості, ознайомлювали дітей із просторовими відношеннями, геометричними фігурами, цифрами, кольоровою гаммою, співставленням розмірів об'єктів, формували уміння одноосібно проходити і отримувати якісний результат гри у власному специфічному ігровому темпі (швидке або повільне проходження ігрових завдань), стимулювали дитячі реакції спонукали до спідранінгу (максимально швидкого проходження гри) (див. додаток Б).

Ігрові уміння отримані у процесі проходження комп'ютерних ігор (одноосібно проходити і отримувати якісний результат гри, специфіка ігрового темпу (швидке або повільне проходження ігрових завдань), уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри, прояв творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації, математичні уявлення) закріплювали у процесі щоденного проведення дидактичних ігор «Два басейни», «Широкі сходи», «В яку коробку», «Великий-маленький», «Хто швидше збере», «Яка іграшка захищена», «Знайди предмет», «Допоможи фігурам вибратись з лісу» (за ігровою технологією О. Поспелової [95]); «Розкажи про свій візерунок», «Порахуй пташок», «Де фігура», «Хто швидше знайде», «Склади дощечки», «Незавершені картинки» (за ігровою технологією І. Студзінської [114]).

З метою формування свідомо оцінювання дитиною причини і результатів проведеної ігрової діяльності (оцінка ігрового задуму, специфіки ігрових ролей героїв, власної ігрової позиції, творчих проявів, ігрових перспектив і результату перемога-поразка), прояву творчої спрямованості і активності мисленнєвих операцій під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації, організовували і проводили ігрові онлайн вікторини «Онлайн

вікторина для дошкільнят на розвиток розумових дій (мисленнєвих операцій)» (де дитина повинна обрати правильну відповідь серед запропонованих ігрових завдань, наприклад математичної спрямованості, на тематику природи тощо); відеовікторини: «Тварини Африки», «Чий хвіст?», «Правда-Неправда»; онлайн-ігри: «Де пара?», «Запам'ятай мене» (дитина перевертаючи зображення повинна знайти однакові об'єкти), «Зайвий об'єкт» (серед шести об'єктів дитина знаходить не відповідне зображення), «Ілюстрація до слова. Фрукти» (гра проводиться за допомогою участі дорослих, дитині озвучують слово, вона повинна знайти фрукт на зображенні), «Тіні фруктів» (діти повинні співвіднести фрукт і тінь, що падає від нього; наприклад, знайти тінь банана, лимона, яблука, вишні тощо), «Знайди тінь для ялинки» (дитина повинні співвіднести ялинку та її тінь); «Вивчаємо кольори» (дитина співвідносить кольори і зображення, перетягує колір на відповідне місце); «Неповний пазл. Тварини», «Сафарі: пазл» (дитина повинна на сформованому малюнку виставити лише три частини зображення); «Три порося: пазал» (дитина складає зображення повністю) (див. додаток В).

Отриманий цифрово-ігровий досвід закріплювали під час проведення з дітьми розвиваючих ігор: «Будиночки для тварин», «Погоюлянка по лісу», «Допоможемо герою дістатися будиночка», «Вибираємо подарунок», «Хто більше запам'ятає картинок», «Запам'ятай і назви» (за ігровою технологією О. Федоренко [118]); «Хто сховався?», «Вгадай тваринок на дотик», «Чий слід», «Вгадай кого я бачу» (за ігровою технологією І. Бородіної [11]), що дозволяли сформувати у старших дошкільників стійку настанову на залученість до ігрової діяльності, прояв уважності, що спричиняє спонукання до фактичних або уявних ігрових дій, задоволення щодо перевтілення у різноманітні образи ігрових ролей, здатність до адекватного емоційного реагування при проходженні ігор, отриманні ігрового результату, ставлення до аберацій/помилки, командну згуртованість і взаємопідтримку.

Організовували з дітьми проєктування «Ігрова вподобайка» із залученням батьків.

Мета: надати дітям уявлення про різні види ігор, ігрову атрибутику, формування здатності усвідомлено використовувати власний досвід при проходженні ігрових вправ за певним сюжетом, надати уявлення про норми безпеки ігрових дій в ігровому куточку, етикет ігрової комунікації, встановлення і оцінювання причин і результатів ігрової діяльності, формування стійкої настанови на залученість до ігрової діяльності, задоволення щодо перевтілення у різноманітні образи ігрових ролей, прагнення створювати різнопланові ігрові сюжети та внесення коригуючих змін відповідно задіяних ігрових ролей, прояву адекватного емоційного реагування при проходженні гри, мотивації на командну згуртованість і взаємопідтримку, уміння доброзичливо звертатися до оточуючих, творчої спрямованості і активності мисленнєвих операцій під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації, розвиток ігрових умінь, мовлення і соціальних навичок, виховання товариськості, дружніх відносин, бережливого ставлення до ігрової атрибутики.

Об'єкт: спонукати дітей до ознайомлення з різними видами ігор задля визначення власних ігрових вподобань.

Предмет: творчо-ігрова активність дітей в освітньо-цифровому середовищі.

Етапи ігрового проєктування:

1. етап – підготовчо-базовий: проводили з дітьми оцінювальні-бесіди «Моя улюблена гра», «У що полюбляють грати мої друзі», «Світ найкращих іграшок».

2. етап – дослідницько-освітній: організовували екскурсію по цифро-ігровому куточку (досліджували комп'ютерне і ігрове обладнання), обговорювали правила поведінки під час гри, дій з іграшковою атрибутикою і цифровою технікою.

Виконували ігрові вправи: «Чому я не бажаю грати», «Вигадаємо гру разом», «Відгадай у що я граю?», що дозволили навчити дітей ініціації

власних ігор, командній єдності, етикету ігрової комунікації, корекції ігрових дій у зв'язку зі зміною партнера, правил або сюжету.

Проводили тематичні заняття: «Давні українські забави», з демонстрацією відеороликів «Українська народна гра» (див. додаток В) та проведенням народних ігор «Гопак», «Латка», «Лисиця та курка» [43, с. 100-102]; «Полюбляємо рухатись» з використанням відеороликів «Рухлива гра: Пташенята і дощик», «Рухлива гра: Пташки і кіт» (за технологією Н. Романченко), відеоруханок «Літачки» (за технологією М. Войціцької), «Стрийбалінка» (дивись додаток В).

Задля формування етикету ігрової комунікації, спонукання до фактичних або уявних ігрових дій, задоволення щодо перевтілення у різноманітні образи ігрових ролей, прагнення створювати різнопланові ігрові сюжети та внесення корекційних змін відповідно задіяних ігрових ролей, прояву адекватного емоційного реагування при проходженні ігор, змінах правил або ігрового сюжету, отриманні ігрового результату, уміння доброзичливого звернення до оточуючих під час виконання ігрового завдання, прояву творчої спрямованості під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів організовували творчі ігри : «Родина», «Дитячий садок», «Швидка допомога», «Листоноша», «Рятувальники», «Крамниця іграшок», «Театр», «Ферма» (за ігровою технологією М. Кузіної [56]). Організації даних ігор передувало проведення відеоігор «Атрибути професій», «Пригоди на фермі», «Робимо варення», «Овочі з города»; показ відеоролика: «Абетка професії» (авт. І. Глибицька), короткометражного мультика «Весела ферма», прослуховування аудіоказок «Давай-но дружити», «Майленька блакитна Бабка», «Не будемо з тобою гратися», «Давай будемо дружити», «Сюрприз для матері», «Найкращий татусь» (див. додаток В).

Даний цифровий контент дозволив надати дітям необхідні уявлення про ігрові ролі, правила поведінки під час гри з ігровими партнерами, прояву творчих здібностей при проходженні ігор. Обговорювали з дітьми сюжети аудіоказок, пропонували розіграти невеличкі рольові постановки за ними,

спонукали дітей до прояву творчості при зміні ігрових сюжетів, розігруванні ігрових імпровізацій «Найкращий вчинок мого татуся», «День народження матусі», «Батьки на роботі», де діти пропонували власні сюжети і вносили корекцію дій у разі необхідності.

Проводили з дітьми гру-драматизацію «Колосок: зміна сюжету» (див. додаток В). Під час попередньої роботи переглядали проводили з дітьми онлайн вікторину «Казки для дошкільнят» (за зображенням казок дитина повинна згадати і назвати казку); ігрову онлайн руханку «Чарівне колесо: танцювально-ігрові рухи (для дошкільнят) (дитина повертаючи колесо повинна повторити рух, що випав), переглядали мультсеріали «Шоу талантів тропічного лісу», «Порятунок казкової країни», короткометражну мультиплікацію «Колосок», аудіоказку «Колосок. Працьовитий Півник», відеовиставу «Півнік і мишинята: колосок» (див. додаток В). Зміна ігрового сюжету: діти повинні запропонувати варіанти при яких Півник дозволить їм скуштувати пиріг (наприклад, запропонували підготувати стіл до чаювання, розкласти посуд, заварити чай тощо); мишенята бачать, що до Півника у гості прийшли інші казкові персонажі і принесли смаколики (наприклад, Солом'яний бичок, Рак-неборак, Журавель, Івасик-Телесик, Коза і семеро козенят тощо), діти повинні підібрати іграшкові реквізити до кожного запропонованого ігрового персонажа з яким вони цього героя асоціюють або запропонувати предмети-замінники (наприклад, Івасик-Телесик – вудочка, Коза – капуста тощо).

3 етап – підсумково-рефлексивний: залучали батьків до розробки з дітьми фотоколажу «Домашні ігри: ігрові новинки», де діти разом з батьками робили фото своїх улюблених ігор та іграшок (наприклад, настільних, цифрових ігор тощо). Діти презентували власні колажі, обговорювали найкращі за їх думкою ігри і сучасні популярні іграшки, що їм купили батькі, пропонували ігри, які можливо організувати із даними іграшками. Проводили з дітьми психрелаксацію «Сонячний Їжачок» (див. додаток В), після якої обговорювали з дітьми результати проведеної ігрової діяльності під час

проєктування (оцінка ігрового задуму, специфіки ігрових ролей героїв, власної ігрової позиції, творчих проявів, ігрових перспектив і результату).

Під час менторсько-інформаційної ініціативи планомірно-регульованої роботи з родиною організовували перегляд батьками освітнього серіалу «Безпека дітей в Інтернеті для батьків» (спікери М. Єфросініна, А. Дьякова) з подальшим їх тестуванням; перегляд майстер-класу «Створення дидактичних ігор у Power Point» (спікер І. Плєскач) (див. додаток В), проводили інструктажі щодо розробки різних ігор засобами цифрових технологій (Scratch, Canva).

Організовували професійний гайд для вихователів із підвищення їх кваліфікації, залучали вихователів до перегляду освітніх серіалів «Якісне освітнє середовище дитячого садка» (спікери С. Бойкович, Х. Шабат), «Базові цифрові навички» (спікер О. Сумська) з подальшим отриманням сертифікатів через портал «Дія. Освіта» та обговорювали онлайн вебінар «Ігрова взаємодія для пізнавального розвитку дітей дошкільного віку» (спікер М. Замелюк) (див. додаток В).

На останок, виокремили рекомендації щодо реалізації технології формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища:

- створення електронно-ігрового куточка в групі, забезпечення його необхідною ігровою атрибутикою (планшети, гаджети, ноутбуки, цифрові ігри, ігрове відео, відео рефлексія, мультсеріали, аудіофайли тощо), деталізовано-систематичне оновлення допоміжних освітніх матеріалів (план-конспектів різних видів ігор, проєктування, ігрових технологій, іграшкової атрибутики (іграшки, конструктори, предмети-замінники, декоративні елементи та реквізити тощо), візуального контенту тощо), що формують автоматизацію дитячих ігрових дій;
- пізнавально-розважальне та концептуальне наповнення цифрових матеріалів задля усвідомленого і детального застосування елементів набутого цифрово-ігрового досвіду при проходженні ігрових вправ та ігровій

імпровізації під час повсякденної ігрової активності (дотримання правила: віртуальні ігри – не замінюють реальні, а доповнюють дитячу ігрову діяльність);

- наставницький супровід і консультативна підтримка щодо виконання цифрово-ігрових завдань і моделювання уявно-ігрових (або програвання життєвих ситуацій) під час переосмислення набути знань;
- активізація ігрової мотивації у процесі використання цифрових продуктів задля стандартизації ігрових прийомів і формування адекватного емоційного реагування при проходженні гри, отриманні ігрового результату, адекватного ставлення до аберацій/помилки;
- проведення підготовчих організаційних заходів, що формують базу уявлень безпечного використання елементів цифровізації, стабільності і умисності манер ігрової поведінки, етикету ігрової комунікації під час власної спонтанної або партнерської ігрової діяльності;
- швидке реагування на неналежну ігрову поведінку та виправлення ігрових відхилень, налагодження доброзичливо звернення до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання;
- забезпечення активної задіяності дорослих у процес контролю і регуляції релевантності дитячих ігрових дій відповідному шаблону показаної ігрової поведінки, дозування темпу дитячої ігрової діяльності;
- систематичне підвищення цифрово-ігрової компетентності вихователів щодо упровадження ігрових технологій і створення освітньо-цифрового середовища.

2.3. Результати експериментального дослідження

Задля перевірки ефективності технології формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища провели прикінцевий зріз та знову використали з дітьми КГ і ЕГ

описані в КЕ методи діагностики: дидактична вправа «Навчимо Іванка гратися» (за методиками А. Кожан, Я. Рогинської), бесіда за картинками «Разом весело нам грати» (за методиками О. Москвичової, С. Радченко), дидактична вправа «Іграшковий вогник» (за методиками О. Денисенко, М. Кузіної), моделювання ігрової ситуації «Іграшки в гостях» (за методиками М. Кузіної, О. Москвичової), дидактична вправа «Іграшкове лото» (за методиками І. Валівоч, О. Московичової), дидактична вправа «Мій успіх – твій успіх» (за методиками І. Зубової, Г. Колосінської), дидактична вправа «Відшукай швидко 10 розбіжностей» (за методикою Н. Бондаренко), бланк спостереження: «Ігрова поведінка» (за методиками Т. Глушук, В. Кодак, Н. Коншиної, М. Кузіної, О. Москвичової) Наведемо дані прикінцевого зрізу сформованості ІКСД (див. таблицю 2.2).

Таблиця 2.2

Дані сформованості ігрової компетентності старших дошкільників (ПЗ)

Рівні	ЕГ		КГ	
	абс.	%	абс.	%
достатній рівень	6	46,1	4	30,8
середній рівень	4	30,8	4	30,8
низький рівень	3	23,1	5	38,4
Усього	13	100	13	100

Експериментальні данні ПЗ продемонстрували суттєву різницю між рівнями сформованості ігрової компетентності у дітей ЕГ і КГ. Так, як зазначено у таблиці, достатнього рівня досягли вже 6 (46,1%) осіб ЕГ і тільки 4 (30,8%) осіб в КГ. На середньому по 4 (30,8%) осіб обох груп. На низькому рівні зафіксовано 5 (38,4%) осіб в КГ і лише 3 (23,1%) осіб в ЕГ.

Також, проілюструємо дані сформованості ігрової компетентності старших дошкільників через діаграму (див. рис. 2.10).



Рис. 2.10. Сформованість ІКСД (ПЗ)

Отже, апробація технології формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища довела свою результативність і практичність та може бути упроваджена в ЗДО.

ВИСНОВКИ

Дослідження зосереджено на проблемі формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища і розробці і реалізації відповідної технології.

Дефініцію «ІКСД» розглядаємо як специфічну форму прояву усвідомлення і досвідченості дітей щодо спонтанної вольової активності (з власної або дорослої ініціативи) розгортання ігрових задумів і проходження ігрових сценаріїв, що дозволяє задовольнити потребу в ігровій діяльності та навчитися безконфліктності групових дій.

Під поняттям «ОЦС» розуміємо сукупність умов, що забезпечують планомірне і деталізоване застосування веб-ресурсів, інтерактивних інструментів і матеріалів мультимедія з метою формування дитячої ігрової компетентності.

Обрано критерії і показники сформованості ігрової компетентності старших дошкільників:

- знаннєво-рефлексивний критерій: проявляє обізнаність з різними видами і жанрами ігор, ігровою атрибутикою, називає і пропонує ігри в які можливо самотійно або колективно пограти, має власні ігрові вподобання, здатний усвідомлено використовувати власний досвід при проходженні ігрових вправ за певним сюжетом; проявляє обізнаність із нормами безпеки ігрових дій та етикетом ігрової комунікації, свідомого їх використання в ігровому куточку; свідомо встановлює і оцінює причини і результати проведеної ігрової діяльності (оцінка ігрового задуму, специфіки ігрових ролей героїв, власної ігрової позиції, творчих проявів, ігрових перспектив і результату перемога-поразка);
- емоційно-настановчий критерій: проявляє стійку настанову на залученість до ігрової діяльності, прояв уважності, що спричиняє спонукання до фактичних або уявних ігрових дій, задоволення щодо перевтілення у

різноманітні образи ігрових ролей, прагнення створювати різнопланові ігрові сюжети та внесення корекційних змін відповідно задіяних ігрових ролей; прояв адекватного емоційного реагування при проходженні гри, змінах правил або ігрового сюжету, отриманні ігрового результату, ставлення до аберацій/помилки (збудження, агресія, тривожність, радість, сум тощо); наявність мотивації на командну згуртованість і взаємопідтримку (справедливий, дружній, терплячий тощо);

- практично-дієвий критерій: уміння одноосібно проходити і отримувати якісний результат гри, специфіка ігрового темпу (швидке або повільне проходження ігрових завдань); уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри; прояв творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації.

Реалізовані діагностичні методи (дидактична вправа «Навчимо Іванка гратися» (за методиками А. Кожан, Я. Рогинської), бесіда за картинками «Разом весело нам грати» (за методиками О. Москвичової, С. Радченко), дидактична вправа «Іграшковий вогник» (за методиками О. Денисенко, М. Кузіної), моделювання ігрової ситуації «Іграшки в гостях» (за методиками М. Кузіної, О. Москвичової), дидактична вправа «Іграшкове лото» (за методиками І. Валівоць, О. Московичової), дидактична вправа «Мій успіх – твій успіх» (за методиками І. Зубової, Г. Колосінської), дидактична вправа «Відшукай швидко 10 розбіжностей» (за методикою Н. Бондаренко), бланк спостереження: «Ігрова поведінка» (за методиками Т. Глушук, В. Кодак, Н. Коншиної, М. Кузіної, О. Москвичової) дозволили описати рівні (достатні, середній, низький) сформованості ігрової компетентності старших дошкільників та довели необхідність формуючого експерименту з реалізації

технології формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища.

Упроваджена технології формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища складалася з на трьох взаємопов'язаних етапах планомірно-регульованої роботи:

1. Освітньо-ігрова регуляція формування ігрової компетентності старших дошкільників (цифрові ігри (комп'ютерні ігри, онлайн ігри, відеоігри), ігрові онлайн вікторини, відеовікторини, відеоруханки, ігрові онлайн руханки, ігрові імпровізації, тематичні заняття, психорелаксація, оцінювальні бесіди, ігрові вправи, аудіокнижки, мультиплікаційні серіали, короткометражна мультиплікація, творчі ігри, ігри з правилами, відеотеатр, проєктування тощо);

2. Менторсько-інформаційна ініціатива задля надання допомоги родині щодо активізації дитячої гри (освітній серіал, тестування, онлайн майтер-клас, інструктаж щодо розробки різних ігор засобами цифрових технологій (Scratch, Canva);

3. Професійний гайд для вихователів як цінний інструмент підвищення їх кваліфікації щодо організації освітньо-цифрового середовища з метою організації ігрової діяльності і формування ігрової компетентності в ЗДО (освітні серіали, онлан вебінар, сертифікація на порталі Дія. Освіта).

Перший етап освітньо-ігрова регуляція формування ігрової компетентності старших дошкільників базувався на наступних засобах:

- цифрові ігри (комп'ютерні ігри: Бджілка Жу-жу. Зачаровані цифри, Петрик. Лісові пригоди (видавництво Сорока-Білобока); онлайн ігри: «Де пара?», «Зайвий об'єкт», «Ілюстрація до слова. Фрукти», «Запам'ятай мене», «Тіні фруктів», «Вивчаємо кольори», «Неповний пазл. Тварини», «Сафарі: пазл», «Три порося: пазл», «Знайди тінь для ялинки»; відеоігри: «Атрибути професій», «Пригоди на фермі», «Робимо варення», «Овочі з города»);

- ігрові онлайн вікторини: «Онлайн вікторина для дошкільнят на розвиток розумових дій (мисленнєвих операцій)», «Казки для дошкільнят»; відеовікторини: «Чий хвіст», «Тварини Африки», «Правда-Неправда»;
- відеоролики: «Абетка професії» (авт. І. Глибицька), «Українська народна гра», «Рухлива гра «Пташенята і дощик», «Пташки і кіт» (за технологією Н. Романченко);
- відеоруханки «Літачки» (за технологією М. Войціцької), «Стрийбалинка»; ігрові онлайн руханки: Чарівне колесо: танцювально-ігрові рухи (для дошкільнят);
- ігрові імпровізації «Найкращий вчинок мого татуся», «День народження матусі», «Батькі на роботі»; відоімпровізації «Зірочки на небі» (автор С. Дерда);
- тематичні заняття «Давні українські забави», «Полюбляємо рухатись»;
- психрелаксація «Сонячний їжачок»;
- аудіокнижки: аудіоказки «Давай-но дружити», «Майленька блакитна Бабка», «Не будемо з тобою гратися», «Давай будемо дружити», «Найкращий татусь», «Сюрприз для матусі», «Колосок. Працьовитий Півник»;
- оцінювальні-бесіди «Моя улюблена гра», «У що полюбляють грати мої друзі», «Світ найкращих іграшок»;
- ігрові вправи: «Чому я не бажаю грати», «Вигадаємо гру разом», «Відгадай у що я граю?»; ігрові імпровізації «Найкращий вчинок мого татуся», «День народження матусі», «Батькі на роботі»;
- мультиплікаційні серіали «Шоу талантів тропічного лісу», «Порятунок казкової країни»; короткометражні мультиплікації: «Колосок», «Весела ферма»;
- творчі ігри «Родина», «Дитячий садок», «Швидка допомога», «Листоноша», «Рятувальники», «Крамниця іграшок», «Театр», «Ферма» (за ігровою технологією М. Кузіної); гру-драматизацію «Колосок: зміна сюжету»;

ігри з правилами (дидактичні ігри: «Два басейни», «Широкі сходи», «В яку коробку», «Великий-маленький», «Хто швидше збере», «Яка іграшка захована», «Знайди предмет», «Допоможи фігурам вибратись з лісу» (за ігровою технологією О. Поспєлової), «Розкажи про свій візерунок», «Порахуй пташок», «Де фігура», «Хто швидше знайде», «Склади дощечки», «Незакінчені картинки» (за ігровою технологією І. Студзінської); розвиваючі ігри: «Будиночки для тварин», «Погулянка по лісу», «Допоможемо герою дістатися будиночка», «Вибираємо подарунок», «Хто більше запам'ятає картинок», «Запам'ятай і назви» (за ігровою технологією О. Федоренко); Хто сховався?», «Вгадай тваринку на дотик», «Чий слід», «Вгадай кого я бачу» (за ігровою технологією І. Бородіної); народні ігри: «Гопак», «Латка», «Лисиця та курка»;

- відеотеатр «Півнік і мишинята: колосок»;
- проєктування «Ігрова вподобайка» із залученням батьків.

Під час етапу менторсько-інформаційної ініціативи планомірно-регульованої роботи з родиною організовували перегляд батьками освітнього серіалу «Безпека дітей в Інтернеті для батьків» (спікери М. Єфросініна, А. Дьякова) з подальшим їх тестуванням; перегляд майстер-класу «Створення дидактичних ігор у Power Point» (спікер І. Плєскач), проводили інструктажі щодо розробки різних ігор засобами цифрових технологій (Scratch, Canva).

Організовували професійний гайд для вихователів із підвищення їх кваліфікації, залучали вихователів з перегляду освітніх серіалів «Якісне освітнє середовище дитячого садка» (спікери С. Бойкович, Х. Шабат), «Базові цифрові навички» (спікер О. Сумська) з подальшим отриманням сертифікатів та обговоренням онлайн вебінару «Ігрова взаємодія для пізнавального розвитку дітей дошкільного віку» (спікер М. Замелюк).

Результати прикінцевого зрізу довели ефективність технології формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища. Рекомендаціями щодо реалізації технології

формування ігрової компетентності старших дошкільників засобами освітньо-цифрового середовища є:

- створення електронно-ігрового куточка в групі, забезпечення його необхідною ігровою атрибутикою (планшети, гаджети, ноутбуки, цифрові ігри, ігрове відео, відео рефлексія, мультсеріали, аудіофайли тощо), деталізовано-систематичне оновлення допоміжних освітніх матеріалів (план-конспектів різних видів ігор, проектування, ігрових технологій, іграшкової атрибутики (іграшки, конструктори, предмети-замінники, декоративні елементи та реквізити тощо), візуального контенту тощо), що формують автоматизацію дитячих ігрових дій;
- пізнавально-розважальне та концептуальне наповнення цифрових матеріалів задля усвідомленого і детального застосування елементів набутого цифрово-ігрового досвіду при проходженні ігрових вправ та ігровій імпровізації під час повсякденної ігрової активності (дотримання правила: віртуальні ігри – не замінюють реальні, а доповнюють дитячу ігрову діяльність);
- наставницький супровід і консультативна підтримка щодо виконання цифрово-ігрових завдань і моделювання уявно-ігрових (або програвання життєвих ситуацій) під час переосмислення набути знань;
- активізація ігрової мотивації у процесі використання цифрових продуктів задля стандартизації ігрових прийомів і формування адекватного емоційного реагування при проходженні гри, отриманні ігрового результату, адекватного ставлення до аберацій/помилوک;
- проведення підготовчих організаційних заходів, що формують базу уявлень безпечного використання елементів цифровізації, стабільності і умисності манер ігрової поведінки, етикету ігрової комунікації під час власної спонтанної або партнерської ігрової діяльності;

- швидке реагування на неналежну ігрову поведінку та виправлення ігрових відхилень, налагодження доброзичливо звернення до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання;
- забезпечення активної задіяності дорослих у процес контролю і регуляції релевантності дитячих ігрових дій відповідному шаблону показаної ігрової поведінки, дозування темпу дитячої ігрової діяльності;
- систематичне підвищення цифрово-ігрової компетентності вихователів щодо упровадження ігрових технологій і створення освітньо-цифрового середовища.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Айзенбарт М. М. Формування соціально-комунікативної компетенції дітей старшого дошкільного віку в процесі ігрової діяльності: дисс...на здоб. наук. ст. канд. пед. наук: 13.00.08 – дошкільна педагогіка. Одеса, 2016. 274 с.
2. Аматыєва О. П., Макарова Л. М. Театрально-ігрова діяльність як засіб розвитку творчих здібностей дітей дошкільного віку. Київ : Освіта, 1994. 146 с.
3. Апатова Н. В., Гончарова О. М., Дюлічева Ю. Ю. Комп'ютерні інформаційні технології. *Інформатика для економістів*. Київ: Центр учбової літератури. 2011. 456 с.
4. Базовий компонент дошкільної освіти: державний стандарт дошкільної освіти (нова редакція. Наказ МОН України від 12.01.2021)/ Авт. кол.: Т. Піроженко, О. Байєр, О. Безсонова, О. Брежнєва, Н. Гавриш, О. Косенчук, О. Корєєва, І. Мордус . URL: https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf (дата звернення 25.04.2025).
5. Березюк В., Рудік О. Інноваційні технології в ДНЗ. Харків: Вид. група «Основа», 2017. 224 с.
6. Белкіна Е. В., Козленко О. Т. Комп'ютерна азбука. Основи комп'ютерної грамотності та ознайомлення з навколишнім світом. Київ: КМПУ ім. Б. Д. Грінченка, 2002. 72 с.
7. Білан О. І. Програма розвитку дитини дошкільного віку «Українське дошкілля» / заг.ред О.В. Низковської. Тернопіль: Мандрівець, 2017. 256 с.
8. Богдан Т. М., Литвиненко О. М. Компетентнісний підхід у формуванні елементів логічного мислення дошкільників. *Молодий вчений*. 2018. № 2.1 (54.1). С. 4–7.
9. Болотова О. М., Вайнер В. В., Семизорова В. В. Комп'ютерна

грамота для малят: навчально-методичний посібник для дітей старшого дошкільного віку. Тернопіль: Мандрівець, 2019. 112 с.

10. Бондаренко Н. В. Матеріал: Дидактичні вправи «Знайди 10 відмінностей в картинках». URL: <https://vseosvita.ua/library/didakticni-vpravi-znajdi-10-vidminnostej-v-kartinkah-166097.html> (дата звернення 25.04.2025)

11. Бородіна І. В. Матеріал: розвиваючі ігри з фігурками тварин для розвитку емоційно-вольової сфери дошкільників. URL: <https://vseosvita.ua/library/rozvivauci-igri-z-figurkami-tvarin-dla-rozvitku-emocijno-volovoi-sferi-doskilnikov-458772.html> (дата звернення 25.04.2025)

12. Валівоць І. Ю. Матеріал: Дидактична гра. Лото «Іграшки». URL: <https://vseosvita.ua/library/didakticna-gra-loto-igraski-75112.html> (дата звернення 25.04.2025)

13. Великий тлумачний словник сучасної української мови (з дод. і допов.) / уклад. і голов. ред. В. Т. Бусел. К.; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2005. 1728 с.

14. Вихристюк М. О. Використання комп'ютерних технологій у виховній роботі як важлива складова підвищення якості освіти. *Якість технологій та освіти*. 2013. № 3. С. 87–90.

15. Гавриш Н. В. Гра в освітньому просторі дошкільного закладу. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 38-51.

16. Глушук Т. П. Матеріал: Замітка для дорослого: «Спостереження за ігровою діяльністю дитини дошкільного віку». URL: <https://vseosvita.ua/library/zamitka-dla-doroslogo-sposterezenna-za-igrovou-dialnistu-ditini-doskilnogo-viku-277680.html> (дата звернення 21.03.2025).

17. Гончаренко С. У. Український педагогічний словник. Київ: Либідь, 1997. 373 с.

18. Горленко В. Дошкільник і цифрові технології. URL: <https://naps.gov.ua/ua/press/method/1672/> (дата звернення 21.03.2025).

19. Грицюк Л. А., Каратаєва М. І., Малинич Л. М. Театралізована діяльність дітей дошкільного віку. Кам'янець-Подільський : Абетка, 1998. 56 с.
20. Гріднєва О. Ігрові технології як засіб формування соціальної компетентності старших дошкільників. URL: uman-nvk1.edukit.ck.ua/.../_гров_%20технол (дата звернення 21.03.2025).
21. Грошовенко О. П., Олійник Ю. М. Ігровий підхід до екологічного виховання дітей. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.
22. Грушко О. В. Ігри для занять ТРВЗ із дітьми молодшого віку. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 133-139.
23. Демченко О.П. Ігрові виховні ситуації у формуванні особистості дитини. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 111-124.
24. Денисенко О. І. Розвиток навичок комунікабельності у дітей дошкільного віку. Черкаси: ЧОПОПП ЧОР, 2012. 32 с.
25. Денисюк О. М. Добірка вправ на формування виразних рухів дошкільників. URL: <http://leleka.rv.ua/index.php?m=content&d=view&cid=171> (дата звернення 19.02.2025).
26. Дитина : програма виховання і навчання дітей від двох до семи років. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/programy-rozvytku-ditey/13programa-ditina-v-doshkilni-roki.pdf>. (дата звернення 25.04.2025).
27. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія: [навч. посіб.]. Київ: «Центр учбової літератури», 2012. 424 с.
28. Душина В. А. Соціалізація дітей старшого дошкільного віку у

просторі дитячої субкультури Харків, 2012. 69 с.

29. Експрес-діагностика в ДНЗ. Комплект матеріалів для практичних психологів / [Уклад. О.Дєдов]. Хотин, 2014. 41 с.

30. Екстремальна та кризова психологія: термінологічний словник /За заг. ред. проф. О.В. Тімченка. Харків: ХНАДУ, НУЦЗУ, 2010. 291 с.

31. Енциклопедія освіти / [ред. В. Г. Кремень]. Київ : Юрінком Інтер, 2008. 1040 с.

32. Забродська Л. М., Дорошенко Ю. О. Педагогічні умови впровадження інформаційних технологій навчання у початковій школі. *Інформатизація середньої освіти: програмні засоби, технології, досвід, перспективи* : зб. наук. пр. / ред. В. М. Мадзігон, Ю. О. Дорошенко. Київ : Пед. думка, 2003. С. 170 – 176.

33. Зубова І. В. Матеріал: дидактичні ігри і вправи з елементами ейдетики. URL: <https://vseosvita.ua/library/didacticni-igri-i-vpravi-z-elementami-ejdetiki-315333.html> (дата звернення: 03.03.2025).

34. Іваниця Г. А. Виховний потенціал театралізованих ігор. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / за ред. Г. С. Тарасенко. Київ.: Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.

35. Ігрова діяльність дошкільника : молодший дошкільний вік / Піроженко Т.О. та ін. Київ : Генеза. 88 с. (Серія «Настільна книжка вихователя»).

36. Ігрова діяльність у дошкільній освіті п'ятирічних дітей (педагогічний супровід до програми «Дитина»): навч.-метод. посіб. / за заг. ред. Н. В. Кудикіної. Київ: Київ. ун-т ім. Б. Грінченка, 2013. 230 с.

37. Ільченко Л. В., Чернега Н. С. Логіко-математичні ігри як засіб формування мислення старших дошкільників: навчально-методичний посібник. Сквир: «Джерело», 2011. 70 с.

38. Інновації в дошкіллі. Програми, технології, проекти, ідеї, досвід: посіб./ Автор. Упор. Л.В. Калуська, М. В. Отрощенко. Тернопіль: Мандрівець, 2013. 376 с.

39. Інноваційна практика в роботі вихователя ДНЗ: метод. посібник/авт. Н. Дятленко, А. Гончаренко, А. Шевчук та ін. Київ: Шкільний світ, 2010. 128 с.
40. Каплунова К. А. Реальні та ігрові взаємовідносини дітей старшого дошкільного віку у відображенні міжособистісної взаємодії в творчій грі. URL: <http://appsychology.org.ua/data/jrn/v4/i14/13.pdf> (дата звернення 12.03.2025).
41. Карташова Л. А., Кириченко М. О., Сорочан Т. М. Цифровий освітній простір та цифрове освітнє середовище: можливості для інновацій і реформ. *Збірник праць XIX Міжнародної наукової конференції «Сучасні досягнення в науці та освіті»*, 29 вересня - 6 жовтня 2024 р., м. Нетанія (Ізраїль). Хмельницький : ХНУ, 2024. С. 62–68.
42. Качура О. Інтеграція медіаосвіти в навчально-виховний процес дошкільного навчального закладу. *Практична медіаграмотність: міжнародний досвід та українські перспективи*: збірник статей Четвертої міжнародної науково-методичної конференції. Київ: Центр Вільної Преси, Академія української преси, 2016. С. 53-63.
43. Кіт Г. Г., Пташнік Н.М. Українська народна гра – дітям. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С.96-111.
44. Клак В. О. Використання інформаційно-комунікаційних технологій у розвитку мислення дошкільників. *Науковий вісник Херсонського державного університету*. 2019. Випуск 3. С. 58-65.
45. Ковалевська Н., Пасічніченко А. Вплив сучасних розвивальних ігор на формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку *Педагогічні науки*. 2022. N 80. С. 3-9.
46. Кодак В. Ю. Матеріал: картотека «Дидактичні ігри для дошкільнят (СЕРЕДНЬО-СТАРША ГРУПА)». URL:

<https://vseosvita.ua/library/kartoteka-didacticni-igri-dla-doskilnat-seredno-starsa-grupa-277678.html> (дата звернення: 22.02.2025).

47. Кожан А. І. Матеріал: Розробка зустрічей з лялькою – персоною. URL: <https://vseosvita.ua/library/rozrobka-zustricej-z-lalkou-personou-182196.html> (дата звернення: 22.02.2025).

48. Колеснік А. В., Тарасов А. Ф. Напрямки використання мультимедійного контенту. *Адаптивні технології управління навчанням ATL-2019*. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/5330/1/Uses%20of%20multimedia.pdf> (дата звернення: 22.02.2025).

49. Колосінська Г.І. Модель структур дидактичної гри та ігрових стосунків/ авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 61-69.

50. Коншина С. В. Матеріал: Картки контролю за ігровою діяльністю. URL: <https://vseosvita.ua/library/kartky-kontroliu-za-ihrovoi-dialnistiu-849700.html>; <https://emetodyst.expertus.com.ua/storage/import/62e0d5735defa9647.pdf> (дата звернення: 22.02.2025).

51. Кравчишина О. О. Мультимедійні технології як засіб візуалізації інформації в освітньому процесі закладів дошкільної освіти. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка. Педагогічні науки*. 2022. №8 (346) Ч.1. С. 5–15.

52. Кругленко І. О. Сценічно-ігровий підхід до літературної діяльності дітей. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 269-274.

53. Кубата Н. П., Айзенбарт М. М. Гра як засіб формування соціальної компетенції у дітей старшого дошкільного віку. *Молодий вчений*. 2018. № 5 (57). С. 53-57.

54. Кудикіна Н.В. Теоретико-методичні засади організації ігрової діяльності дітей. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті*

наступності дошкільної та початкової освіти / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 11-25.

55. Кудикіна Н. В. Стародавні творчі ігри та традиційні іграшки українських дітей. *Рідні джерела*. 2001. № 3. С.11–15.

56. Кузіна М. М. Матеріал: Картотека Сюжетно-рольових ігор. Старший-середній вік. URL: <https://vseosvita.ua/library/kartoteka-suzetno-rolovih-igor-starsij-vik-278961.html>; <https://vseosvita.ua/library/kartoteka-suzetno-rolovih-igor-serednij-vik-427408.html> (дата звернення 12.03.2025).

57. Лапшина І.М. Словесні ігри у формуванні аудіативних навичок дітей. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 150-158.

58. Лисенко Н. В., Кирста Н. Р. Педагогіка українського дошкілля : навч. посібник. К. : Видавничий Дім «Слово», 2010. Ч. 2. 360 с.

59. Листопад О. А., Мардарова І. К. Модульний курс «Комп'ютерні технології в роботі з дітьми»: навчальний посібник. Одеса : Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2019. 192 с.

60. Листопад О. А., Мардарова І. К., Гуданич Н. М. Інформаційно-комунікаційні технології в дошкільній освіті: навчальний посібник для студентів зі спеціальності А2 Дошкільна освіта (0112 Training for pre-school teachers). Одеса: Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2025. 304 с.

61. Лісневська А. Л. Фруктова Я. С. Специфіка впливу аудіовізуального контенту на «людину медійну». *Журналістика та реклама: вектори взаємодії* : тези доп. II Міжнар. наук.-практ. конф. (Київ, 19 березня 2020 р.). Київ : Київ. нац. торг.-екон. ун-т, 2020. С. 162–168.

62. Літіченко О. Д., Проценко Т. В. Цифровий освітній контент для дітей раннього і дошкільного віку. *International scientific journal «Grail of Science»*. 2023. № 33. С. 358-364.

63. Ліхачева О. Театралізація казки «Колосок» для дітей старшої групи. URL: <http://metodportal.com/node/83945> (дата звернення 12.03.2025).
64. Луцан Н. І. І. Формування ігрової компетенції дітей старшого дошкільного віку. URL: <http://dspace.pdpu.edu.ua/bitstream/123456789/4180/1/Lutsan.pdf> (дата звернення 12.03.2025).
65. Луцинська О. В. Комп'ютерні технології у роботі з дітьми. URL: <http://pedagogy.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2018/01/Брошура.pdf> (дата звернення: 22.04.2025).
66. Любчак Л.В. Ігрова діяльність дітей раннього віку в умовах сім'ї. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. 89-96.
67. М'ясоїд П.А. Загальна психологія: навч. посіб. 2-ге вид., допов. Київ: Вища шк., 2001. 487 с.
68. Майстер-класи для вихователів ДНЗ/ авт. Н. Захарова, І. Омельченко та ін.; упор. В. М. Кравцова. Харків: Основа, 2009. 284 с.
69. Максименко С. Д., Соловієнко В. О. Загальна психологія : навч. посіб. Київ : МАУП, 2000. 256 с.
70. Малиновський О. Мультимедійний контент: стан та перспективи. URL: <https://ena.lpnu.ua:8443/server/api/core/bitstreams/43119a21-6381-423f-82b0-49f55e524571/content> (дата звернення: 22.02.2025).
71. Мардарова І. К. Розділ 4. Підготовка майбутніх вихователів до інноваційної діяльності з використанням комп'ютерних технологій. *Теорія і практика підготовки майбутніх педагогів до інновацій в професійній діяльності*: колект. моногр. Одеса: Видавець Букаєв Вадим Вікторович, 2023. С. 109–151.
72. Матвієнко С. І. Формування у дітей старшого дошкільного віку основ здорового способу життя засобами ігрових технологій. *Інноваційні технології в дошкільній освіті*: збірник абстрактів Міжнародної науково-

практичної інтернет-конференції, м. Переяслав-Хмельницький, 28-29 березня 2018 р. / за заг. ред. Л. О. Калмикової, Н. В. Гавриш. Переяслав-Хмельницький: ДВНЗ «Переяслав-Хмельницький державний педагогічний університет імені Григорія Сковороди», 2018. С. 88–90.

73. Мацко Л. А., Прищак М. Д., Годлевська В. Г. Основи психології: навч. посіб. Вінниця: ВНТУ, 2009. 163 с.

74. Меламедова О. О. Цифрове освітнє середовище педагога НУШ (теоретичний кейс, математична галузь). *Всеосвіта*: сайт URL: <https://vseosvita.ua/library/tsyfrove-osvitnie-seredovyshche-pedahoha-nush-teoretychnyi-keis-matematychna-haluz-825681.html> (дата звернення: 22.02.2025).

75. Мельниченко О.В., Третяк В.О. Вирішення проблем ігрової діяльності в українській педагогічній науці: останнє десятиліття. *«Молодий вчений»*. 2019. № 10 (74). С. 233-238.

76. Метод проектів у розвитку якості дошкільної освіти / упоряд.: Г. Ю. Кравченко, Н. Ф. Кугуєнко. Харків: Видавництво «Ранок», 2013. 176 с.

77. Міронець Л. П. Комп'ютерні технології навчання як складові нових інформаційних технологій. *Педагогічні науки: теорія, історія, інноваційні технології*. 2011. № 1 (11). С. 299–306.

78. Москвичова О. В. Проект навчально-виховної роботи «Іграшковий дивограй». *Проектні технології у ДНЗ*/ упор. Буракова Ю. Д. Харків: Основа, 2009. С. 48-59.

79. Мультимедійні системи як засоби інтерактивного навчання: посібник/ ав.: Жалдак М. І., Шут М. І., Жук Ю. О., Дементієвська Н. П., Пінчук О. П., Соколюк О. М., Соколов П. К. / За редакцією: Жука Ю. О. Київ: Педагогічна думка, 2012. 112 с.

80. Мультимедійні технології та засоби навчання : навчальний посібник / А. М. Гуржій, Р. С. Гуревич, Л. Л. Коношевський, О. Л. Коношевський; за ред. академіка НАПН України Гуржія А. М. Вінниця:

Нілан-ЛТД, 2017. 556 с .

81. Мультиплікація «Легенда про великого червоного Півника» з циклу «Дора мандрівниця». URL:

https://moviestape.lat/katalog_multfilmiv/multserialy/10555-dora-mandrivnycja.html (дата звернення 23.04.2025).

82. Нестерович Б.І. Музична гра – шестирічкам. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 284-301.

83. Нестерчук Ю. В. Дидактична гра на класифікацію. URL: <https://vseosvita.ua/library/didakticna-gra-na-klasifikaciju-311183.html> (дата звернення 23.04.2025).

84. Новий тлумачний словник української мови. Друге видання, випр. Київ: Видавництво «АКОНІТ», 2008. Т. 1. 926 с.

85. Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. 320 с.

86. Організація роботи з дітьми 5-річного віку в умовах обов'язкової дошкільної освіти / авт. Руднєва А. С., Остапенко Г. І., Назаренко Н. Ф., Кугуєнко Н. Я. Харків : ХАНЕ, 2011. 222 с.

87. Освітня програма «Впевнений старт» / [Н. В. Гавриш, Т. В. Панасюк, Т. О. Піроженко, О. С. Рогозянський, О. Ю. Хартман, А. С. Шевчук]; За заг. наук. ред. Т. О. Піроженко. Київ : Українська академія дитинства, 2017. 80 с.

88. Партала С. П. Значення ігрової діяльності для розвитку уяви у старших дошкільників. *Дошкільна освіта в сучасному освітньому просторі: актуальні проблеми, досвід, інновації*: матеріали доп. учасників VIII наук.-

практ. конф., Харків, 21 квіт. 2023 р. / Харків. нац. пед. ун-т ім. Г. С. Сковороди ; [за заг. ред. Т. Танько]. Харків, 2023. С. 60–61.

89. Пахомова Н. Ю. Проектна діяльність: [навч. посіб]. Харків: Ранок, 2016. 273 с.

90. Піроженко Т. О., Карасьова К. В. Ігрова діяльність дошкільника. Старший дошкільний вік: навч-метод. посіб. Київ : Генеза, 2014. 96 с.

91. Полєвікова О. Б. Специфіка впровадження дошкільної медіаосвіти на Херсонщині. *Наукові записки*. 2013. № 3 С. 108-113. (Серія: Педагогіка).

92. Поніманська Т. І. Дошкільна педагогіка: [навч. посіб]. Київ: Академвидав, 2004. 455 с.

93. Поніманська Т. І. Роль гри в особистісному розвитку дитини дошкільного віку. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 25-38.

94. Порхун Д. О. Ігрове середовище в дитячому садочку. URL: <https://vseosvita.ua/blogs/ihrove-seredovyshche-v-dytiachomu-sadochku-32719.html> (дата звернення 04.03.2025).

95. Поспєлова О. Б. Матеріал: Дидактичні ігри для розвитку логіко-математичних здібностей старших дошкільників. URL: <https://vseosvita.ua/library/didakticni-igri-dla-rozvitku-logiko-matematicnih-zdibnostej-starsih-doskilnikov-365101.html> (дата звернення 04.03.2025).

96. Проектні технології у ДНЗ/ упор. Буракова Ю. Д. Харків: Основа, 2009. 204 с.

97. Проект державного стандарту дошкільної освіти (2025). *Міністерство освіти і науки України*: сайт. URL: <https://mon.gov.ua/news/mon-proponuie-dlia-hromadskoho-obhovorennia-proiekt-derzhavnoho-standartu-zakladiv-doshkilnoi-osvity> (дата звернення 04.07.2025).

98. Психологічна енциклопедія / автор-упорядник Степанов О. М.

Київ: «Академвидав», 2006. 422 с.

99. Психологічний словник / Авт.-уклад. В.В.Синявський, О.П.Сергеєнкова / За ред. Н.А.Побірченко. URL: https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/5980/3/O_Serhieienkova_IL.pdf (дата звернення 23.04.2025).

100. Психологія: Підручник / [Ю.Л. Трофімов, В.В. Рибалка, П.А. Гончарук та ін.; за ред. Ю.Л. Трофімова]. Київ: Либідь, 2001. 560 с.

101. Радченко С. В. Матеріал: дидактична гра «Казковий етикет». URL: <https://vseosvita.ua/library/didakticna-gra-kazkovij-etiket-216971.html> (дата звернення 23.04.2025).

102. Рогинська Я. М. Дидактична гра «Привітаймо новачка». URL: <https://vseosvita.ua/library/didakticna-gra-privitajmo-novacka-112864.html> (дата звернення 23.04.2025).

103. Семчук С. І. Використання комп'ютерних технологій у навчально-виховному процесі дошкільної установи. *Міжвузівський збірник «Комп'ютерно-інтегровані технології: освіта, наука, виробництво»*. Луцьк, 2011. Випуск № 5. С. 275–280.

104. Сисоєва С. Цифровізація освіти: педагогічні пріоритети. URL: https://naps.gov.ua/ua/press/about_us/2545/ (дата звернення: 22.02.2025).

105. Скрипченко О. В., Долинська Л. В., Огороднійчук З. В. Загальна психологія: підручник. Київ: Либідь, 2005. 464 с.

106. Сліпченко Л. І. Організація сюжетно-рольової гри з дітьми: посібник. Сміла, 2018. 160 с.

107. Словник педагогічних та психологічних термінів до дисциплін: «Педагогіка», «Педагогіка новаторства», «Педагогіка та психологія вищої школи», «Методика виховної роботи та основи педагогічної майстерності», «Педагогічний менеджмент» : для здобувачів вищої освіти денної та заочної форм здобуття освіти пед. спец-тей / укладачі: Н. А. Несторук, Л. В. Кокоріна. Слов'янськ : Вид-во Б. І. Маторіна, 2019. 131 с.

108. Смаль О. В. Інноваційні технології. *Методична скарбничка*: сайт. URL: https://metodskarbnitshka.blogspot.com/p/blog-page_7.html (дата звернення: 22.02.2025).
109. Смольникова Г. Особливості розвитку психічних процесів у дітей раннього віку. *Палітра педагога*. 2018. № 3. С. 3-6.
110. Согур Л. Н. Ігрові форми ознайомлення дітей з природою. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С. 242-250.
111. Сорока Н. В., Ковалевська Н. В. Використання конструктивно-будівельних ігор з метою формування ігрової компетентності дітей старшого дошкільного віку. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/bitstream/123456789/24355/1/45.pdf> (дата звернення 14.05.2025).
112. Стойко О., Ліпанова Є. Інформаційно-комунікативні технології – важливий чинник інтелектуального розвитку сучасної дитини дошкільного віку. *Освіта та розвиток обдарованої особистості. Педагогічний та психологічний досвід*. 2013. № 12. С. 48-51.
113. Стрілець С.І., Коток В.В. Дидактичний мультимедійний контент для Нової української школи «KM MEDIA ED PROFI». *Молодий вчений*. 2019. № 10 (74). С. 263–266.
114. Студзінська І. Б. Матеріал: Картотека математичних ігор для старшої групи. URL: <https://vseosvita.ua/library/kartoteka-matematicnih-igor-dla-starsoi-grupi-316008.html> (дата звернення 23.04.2025).
115. Тарасенко Г. С. Творчі ігри у виховній роботі з дітьми. *Організація дитячої ігрової діяльності в контексті наступності дошкільної та початкової освіти* / авт. кол. Г. Тарасенко, Н. Гавриш, Н. Кудикіна, Н. Лисенко, Л. Калмикова, Т. Поніманська та ін; за ред. Г. С. Тарасенко. Київ: Видавничий Дім «Слово», 2010. С.69-89.
116. Тимофєєва І. Б. Формування інформаційно-комунікаційної

компетентності майбутніх вихователів дошкільних навчальних закладів: дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08. Київ, 2017. 267 с.

117. Ткаченко О. Формування ігрових компетенцій майбутніх вихователів засобами етнопедагогіки. *Наукові записки КДПУ*. 2015. №135. С. 32-36.

118. Федоренко О. Ю. Матеріал: розвиваючі ігри для дітей віком 3-6 років «Граючи - розвиваємо...». URL: <https://vseosvita.ua/library/rozvivavci-igri-dla-ditej-vikom-3-6-rokiv-grauci-rozvivaemo-259736.html> (дата звернення 23.04.2025).

119. Федорова М. А. Підготовка майбутніх вихователів до формування ігрової компетентності дітей дошкільного віку. *Scientific Letters of Academic Society of Michal Baludansky*. 2018. Volume 6. № 3. С. 42-45.

120. Федорова М. А. Теорія та методика ігрової діяльності дітей дошкільного віку: навч. посібник. Житомир, ФОП Левковець, 2018. 149 с.

121. Федорова М.А. Особливості розвитку ігрової компетентності дитини у контексті наступності між дошкільною освітою і початковою школою. *Система підготовки майбутніх фахівців у контексті становлення Нової української школи* : монографія / за заг. редакцією В. Є. Литнєва, Н. Є. Колесник, Т. В. Завязун. Житомир: Вид. О. О. Євенок, 2019. С. 300-314.

122. Франчук Л.М. Сучасні концепції управління ігровою діяльністю дітей четвертого року життя. *«Молодий вчений»*. 2019. № 9 (73). С. 109-113.

123. Цифрове освітнє середовище в закладах освіти / авт. Р. Гуревич, Г. Гордійчук, В. Кобися, Л. Коношевський, О. Коношевський. *Наукові записки ВДПУ імені Михайла Коцюбинського. Серія: педагогіка і психологія*. 2023. Випуск 73. С. 7-13.

124. Чорненька Т. В., Коноваленко С. О. Використання методів мультимедійних технологій у навчальному процесі. *Медсестринство*. 2016. № 2. С. 54-57.

125. Шапар В. Б. Сучасний тлумачний психологічний словник. Харків: Прапор, 2007. 640 с.

126. Я у світі. Програма розвитку дитини від народження до шести років / О. П. Аксьонова, А. М. Аніщук, Л. В. Артемова та ін.; наук. кер. О. Л. Кононко. К. : ТОВ «МЦФЕР-Україна», 2019. 488 с.
127. Hornbrook D. Education in Drama. London, 1991. 192 p.
128. Mayer R. Cognitive theory of multimedia learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press. 2005. URL: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511816819> (date of application: 29.04.2025).
129. Multimedia Content. URL: <https://www.activecampaign.com/glossary/multimediacontent#:~:text=What%20is%20multimedia%20content%3F,a%20dynamic%20and%20engaging%20format>. (date of application: 12.04.2025).

Аналіз основних понять дослідження «гра», «ігрова діяльність», «ігрова компетентність», «ігрова компетентність старших дошкільників», «освітньо-цифрове середовище»

К. Каплунова	«Гра – це специфічна форма прояву дитячої активності в певному непродуктивному виді діяльності, спрямованому не на одержання результатів, а на переживання задоволення від самого процесу»[40].
Словник педагогічних та психологічних термінів	« Ігрова діяльність форма діяльності в умовних ситуаціях, що спрямована на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого у спеціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури» [107].
С. Гончаренко	« Ігрова діяльність – це різновид активної діяльності людей, у процесі якої вони оволодівають суспільними функціями, стосунками та рідною мовою як засобом спілкування між людьми [17, с. 139]
Т. Піроженко	« Ігрова діяльність – на основі психолого-педагогічних теорій та концепцій ігрової діяльності визначено, що термінологічне словосполучення «ігрова діяльність» є родовим стосовно поняття «гра». Отже, гра – це конкретний прояв індивідуальної та колективної ігрової діяльності дитини, яка має конкретно-історичний, багатовидовий, креативний і багатфункціональний характер» [35].
О. Мельниченко, О. Третьак	« Ігрова діяльність – це динамічна система взаємодії дитини з навколишнім середовищем, у процесі якої відбувається його пізнання, засвоєння культурно-історичного досвіду і формування дитячої особистості» [75, с. 234].
Енциклопедія освіти [ред. В. Кремень]	« Ігрова діяльність дітей дошкільного віку як різновид активної діяльності дітей дошкільного віку, що складає основний зміст їхнього життя та є провідною діяльністю, тісно пов'язаною з подальшим навчаннями і працею. Поєднання суб'єктивної цінності гри для дитини та її об'єктивного розвивального значення роблять гру найефективнішою формою життя дошкільника» [31, с. 327].
Н. Сорока	Поняття « ігрова діяльність » і « ігрова компетентність » взаємопов'язані, але вони виражають різні аспекти ігрового процесу: ігрова діяльність визначається як активності або процеси, які відбуваються під час гри. Вона включає в себе фізичні або ментальні дії, які гравці виконують під час гри; ігрова компетентність виражає рівень навичок, знань і розуміння, які гравець має діяти у сфері гри. Вона включає в себе уміння адаптуватися до різних ігрових ситуацій, приймати рішення та використовувати різні стратегії для досягнення мети гри, розуміння правил та стратегій гри» [111].
Базовий компонент дошкільної освіти	« Ігрова компетентність – це здатність дитини до вільної, емоційно насиченої, спонтанної активності з власної ініціативи, в якій реалізуються можливість застосування наявних і освоєння нових знань та особистісного розвитку через прагнення дитини до участі в житті дорослих шляхом реалізації інтересів в ігрових та рольових діях в узагальненій формі» [4].
Н. Луцан	« Ігрова компетенція – це сформованість у дітей ігрових дій, ініціативність, самостійність дітей в ігровій діяльності; творче

	відображення реальних і казкових ситуацій; ініціювання і розгортання ігрового задуму і сюжету гри; вміння об'єднуватись з однолітками на основі ігрового задуму, рольової взаємодії, особистих уподобань; дотримання норм та етикету спілкування» [64].
М. Федорова	«Ігрова компетентність дитини дошкільного віку розуміється як здатність здійснювати ігрову діяльність на високому рівні, що ґрунтується на досвідченості дитини в цій діяльності, передбачає сформованість вольових зусиль, ігрових умінь та умінь міжособистісної взаємодії, підкріплюється стійкими ігровими мотивами і мотивами самоствердження» [120].
О. Порхун	«Предметно-розвивальне середовище – це сукупність умов, які забезпечують різнобічний розвиток дітей; це система матеріальних об'єктів їхньої діяльності; це комплекс психолого-педагогічних, матеріально-технічних, санітарно-гігієнічних, естетичних умов, що забезпечують організацію життя дітей у ЗДО» [94].
Л. Карташова, М. Кириченко, Т. Сорочан	«Цифровий освітній простір можна визначити як сукупність технологічних інструментів, платформ та ресурсів, що охоплює різноманітні аспекти освітнього процесу, включаючи: віртуальні навчальні платформи, системи управління навчанням; масові відкриті онлайн-курси; освітні додатки та інструменти; віртуальні класи та вебінари; цифрові підручники та бібліотеки; середовища для співпраці та комунікації; адаптивні системи навчання (платформи, які використовують ШІ – DreamBox, Smart Sparrow); віртуальна та доповнена реальність (VR/AR – технології, які створюють імерсійні навчальні середовища для симуляцій та віртуальних експериментів). Цифрове освітнє середовище є частиною ЦОП, складником, умови якого зорієнтовані на формування конкретного освітнього функціоналу та, в залежності від специфіки закладу освіти, має свої особливості змістового наповнення» [41, с. 64].
О. Листопад	«Цифрове освітнє середовище штучно створене освітнє середовище, в якому дидактичні цілі навчання, співпраця та комунікація між учасниками освітнього процесу реалізуються за допомогою цифрових технологій» [60].
О. Меламедова	«Цифрове середовище - середовище, що охоплює інформаційно-комунікаційні технології (ІКТ), включаючи Інтернет, мобільні та пов'язані з ними технології та пристрої, а також цифрові мережі, бази даних, контент та послуги, використовується для взаємодії з іншими користувачами та доступу й публікації створеного контенту» [74].
Р. Гуревич, Г. Гордійчук, В. Кобиця, Л. Коношевський, О. Коношевський	«Цифрове освітнє середовище –це відкрита сукупність інформаційних систем, призначених для забезпечення різних завдань освітнього процесу. ЦОС має на увазі передавання основних функцій щодо подання навчального матеріалу комп'ютерним і мережним технологіям, тобто інноваційне введення навчального матеріалу» [123, с. 10].

Дидактична вправа «Навчимо Іванка гратися»
(за методиками А. Кожан [47], Я. Рогинської [102]).

Мета: визначити обізнаність дитини з різними видами і жанрами ігор, ігровою атрибутикою, здатність називати і запропонувати ігри в які можливо самостійно або колективно пограти, ігрові вподобання, здатність усвідомлено використовувати власний досвід при проходженні ігрових вправ за певним сюжетом.

Обладнання: лялька Іванко, картинки дитячої ігрової діяльності та зображення іграшок (<https://www.pinterest.com/pin/2744449769125146/>; <https://www.pinterest.com/pin/9499849206366965/>; <https://www.pinterest.com/pin/106256872455683144/>; <https://www.pinterest.com/pin/12314598977355956/>).

Хід вправи: дорослий демонструє дитині іграшку хлопчика Іванка, фіксує увагу дитини на ляльці. Дорослий зауважує, що Іванко новенький і потрапивши щойно до ЗДО бажає зі всіма дружити і гратися.

4. завдання: дитині пропонуються картинки на яких діти виконують різні дії (граються, прибирають, вирощують врожай). Дитина повинна переглянути зображення, розподілити картинки на два стовпчика. Перший стовпчик покласти картки де діти грають і назвати правильно ігри (конструкційно-будівельна гра, сюжетно-рольова, рухлива гра, театралізована гра, цифрова гра тощо), другий – де діти займаються іншою діяльністю (вирощують врожай, прибирають);

5. завдання: дитина переглянувши картинку зі ігровою атрибутикою (ведмедик, машинка, м'ячик, барабан, ялинка, будинок, коник, півник, качечка, кішка, корабель), повинна назвати іграшки і схарактеризувати назви ігор де ці іграшки можна задіяти;

6. завдання: дитина передивляючись зображення з ігровою діяльністю дітей повинна порадити Івасику гру в яку можна погратися (назвати назву, ігрове правило, ігрові завдання, ігрову атрибутику, що потрібна для запропонованої гри тощо).

Результат виконання дидактичної вправи:

достатній рівень: спостерігаємо дитина виявила обізнаність з різними видами і жанрами ігор, змогла назвати різні види ігор (конструкційно-будівельна гра, сюжетно-рольова, рухлива гра, театралізована гра, цифрова гра тощо), виокремила картки з ігровою діяльністю від карток з іншою дитячою діяльністю, ігровою атрибутикою (назвала всі іграшки і запропонувала назви ігор з ними), називає і пропонує ігри в які можливо самостійно або колективно пограти з Івасиком, має власні ігрові вподобання, проявляє здатність усвідомлено використовувати власний досвід при проходженні ігрових завдань (самостійно пропонує ігри із власного досвіду) (3 бали);

- **середній рівень:** спостерігаємо дитина виявила обізнаність з різними видами і жанрами ігор, змогла назвати більшість видів ігор, самостійно виокремила картки з ігровою діяльністю від карток з іншою дитячою діяльністю, назвала ігрову атрибутику, проте потребувала допомоги і підказок при пропонуванні назв ігор, в яких цю атрибутику можливо задіяти, не змогла без підтримки дорослого назвати і схарактеризувати гру для Івасика (2 бали);

- **низький рівень:** спостерігаємо дитина не виявила обізнаність з різними видами і жанрами ігор, змогла назвати лише 1-2 види гри, потребувала корекції при розподілу карток з ігровою діяльністю від карток з іншою дитячою діяльністю, вимагала суттєвих підказок при назвах ігрової атрибутики, при пропонуванні назв ігор, в яких цю атрибутику можливо задіяти, не змогла назвати і схарактеризувати гру для Івасика, навіть після зауважень експериментатора (від 0 до 1 бала).





Бесіда за картинками «Разом весело нам грати»

(за методиками О. Москвичової [78, с. 54], С. Радченко [101]).

Мета: визначити рівень обізнаності дитини із етичними нормами безпеки ігрових дій, свідомого їх використання в ігровому куточку, етикетом ігрової комунікації.

Обладнання: картки

(<https://www.pinterest.com/pin/158470480635907450/>; <https://vseosvita.ua/library/didakticna-gra-kazkovij-etiket-216971.html>; <https://www.pinterest.com/pin/352406739604158984/>).

Хід:

1. завдання: дитині пропонують набір карток із правильними і не правильними діями під час ігрової діяльності, вона повинна їх розподілити на два стовпчика і обґрунтувати вибір, схарактеризувати зображення (діти будують вежу з кубиків, діти руйнують вежу, діти діляться іграшками, діти штовхаються, перетягують ведмедика, діти діляться солодощами, діти ображають один одного, дражнять тощо);

2. завдання: дитина переглядає зображення і характеризує правила поведінки в ігровому куточку (не можна штовхатися, дратися, кидатися кубиками, кусатися, віднімати іграшки, залазити без дозволу «на» або «під» меблі), описує як вона поведеть себе в ігровому куточку, наводить приклади.

3. завдання: дитина переглядає одне із зображення казок «Колосок», «Рукавичка», «Солом'яний бичок», «Коза-дереза», вона повинна уявити себе в ролі

казкового персонажа, розповісти, що цей персонаж буде казати відповідно від зображення. Назвати етикетні слова які вона буде використовувати під час гри (наприклад, доброго дня, вітаю, вийди будь-ласко, допоможи мені будь-ласка тощо).

Результат бесіди:

- достатній рівень: дитина виявила знання норм безпеки ігрових дій (не можна штовхатися, дратися, кидатися кубиками, кусатися, віднімати іграшки, залазити без дозволу «на» або «під» меблі) та етикетом ігрової комунікації (доброго дня, вітаю, вийди будь-ласко, допоможи мені будь-ласка тощо), має уявлення щодо свідомого їх використання в ігровому куточку (3 бали);
- середній рівень: дитина знає деякі норми безпеки ігрових дій та етикетні слова при ігровій комунікації, проте потребує підказок щодо свідомого їх використання в ігровому куточку (2 бали);
- низький рівень: дитина знає поодинокі норми безпеки ігрових дій та етикетні слова при ігровій комунікації, проте потребує суттєвих підказок щодо свідомого їх використання в ігровому куточку (від 0 до 1 бала).





Дидактична вправа «Іграшкове лото»

(за методиками І. Валівця [12], О. Московичової [78]).

Мета: виявлення прояву дитини до адекватного емоційного реагування при проходженні гри, змінах правил або ігрового сюжету, отриманні ігрового результату, ставлення до аберацій/помилки (збудження, агресія, тривожність, радість, сум тощо).

Обладнання: лото «Іграшки», кольорові картонні шайби, прапорці.

Хід вправи: дитині пропонуються картки лото «Іграшки» (зображення корабля, черепахи, коня, ведмедика, мишки тощо) також надаються кольорові картонні шайби, яким вона повинна закривати картки. Далі дитина повинна виконати різні завдання, щоб отримати прапорець переможця (наприклад, знайти і закрити червоними шайбами картки із зображенням коника, знайти і закрити зеленими шайбами картки із зображенням пароплава тощо). Проте перед самим закінченням вправи, дорослий вносить зміни і каже, що наприклад, червоною шайбою необхідно було закрити не коника, а зображення гвинтокрила тощо. Дитина виконує вправу тричі і двічі дорослий вносить ігрові зміни, спостерігається емоційна реакція дитини при проходженні завдання (чи адекватно реагує, чи здатна вона спокійно пройти і завершити вправу навіть зі змінами ігрового регламенту).

Результат виконання дидактичної вправи:

- **достатній рівень:** дитина виявила адекватні емоційні реакції при проходженні ігрової вправи, спокійно ставилася до змін правил (щодо зміни кольору шайб або знаходження іншого ігрового зображення), отриманні ігрового результату, самостійно помічала і виправляла помилки (3 бали);
- **середній рівень:** дитина виявила спокійні емоційні реакції при проходженні ігрової вправи, проте нервувала при змінах правил і помилках, виправляла помилки після підказок (2 бали);
- **низький рівень:** дитина виявила тривожні емоційні реакції при проходженні ігрової вправи, збуджувалась і дуже нервувала при змінах правил і помилках, сумувала або вередувала якщо в неї щось вдавалося (від 0 до 1 бала).



Дидактична вправа «Мій успіх – твій успіх»
(за методиками І. Зубової [33], Г. Колосінської [49]).

Мета: виявити наявність у дитини мотивації на командну згуртованість і взаємопідтримку (справедливий, дружній, терплячий тощо).

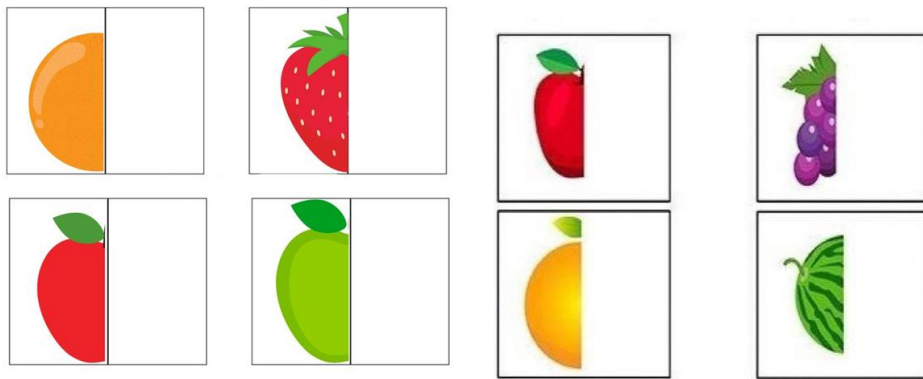
Обладнання: олівці, папір, картки (<https://www.pinterest.com/pin/3096293490590437/>; <https://www.pinterest.com/pin/68539225572741016/>).

Хід вправи: обираються четверо дітей, діти розподіляються на команди по двоє, їх надаються зображення фруктів і ягід, що необхідно домалювати (яблуко, кавун, полуниця, апельсин, виноград тощо) і набір різнокольорових олівців. Команда повинна домовитись

між собою (що по першу вони будуть домальовувати (домальована картинка повинна відповідати першій частині), які олівці візьмуть, як будуть їх ділити тощо), звертається увага, що якщо діти між собою одразу домовляться і будуть допомагати один одному, швидше закінчать ігрове завдання і переможуть. Спостерігається дії дітей (прояв терплячості, дружності один до одного, взаємодопомоги тощо).

Результат виконання дидактичної вправи:

- достатній рівень: дитина мотивована на командну згуртованість і взаємопідтримку задля досягнення швидкого результату, виявляла турботу до партнера, дружньо відносилась, самостійно знайшла спільну мову, була терпляча і справедлива до дій партнера, чекала своєї черги при виконанні завдання (3 бали);
- середній рівень: дитина мотивована на командну згуртованість, проте потребувала незначного втручання при командній роботі, не завжди ділилася олівцями і допомагала партнеру, проте змінювала дії якщо партнер повторював прохання (2 бали);
- низький рівень: дитина взагалі не мотивована на командну єдність, не розуміє, що її успіх залежить і від дій партнера, трималася окремо (від 0 до 1 бала).



Дидактична вправа «Відшукай швидко 10 розбіжностей»

(за методикою Н. Бондаренко [10]).

Мета: виявити вміння дитини одноосібно проходити і отримувати якісний ігровий результат, дослідження специфіки ігрового темпу (швидко або повільне проходження ігрового завдання).

Обладнання: картинки тварин (див. додаток Б).

Хід вправи: експериментатор пропонує дитині по дві пари картин з невідповідними елементами (наявні у зображеннях 10 протилежностей). Дитині надається 10 хв., щоб їх всі знайти.

3. завдання: дитина розглядає і шукає розбіжності на карках із зображенням диких тварин (ведмідь, вовк тощо);

4. завдання: дитина розглядає і шукає розбіжності на карках із зображенням свійських тварин (коза, індик тощо).

Спостерігається уважність дитини, темп виконання завдання, самостійне його проходження.

Результат виконання дидактичної вправи:

- достатній рівень: дитина одноосібно, у швидкому темпі (навіть швидше ніж 10 хв.) пройшла обидва ігрових завдання, знайшла по 9-10 розбіжностей на обох картках (3 бали);
- середній рівень: дитина не в класі у ігровий час, пройшла обидва ігрових завдання, проте знайшла лише по 7-8 протилежностей на обох картках (2 бали);
- низький рівень: дитина не в класі у ігровий час, пройшла одне або два завдання, проте знайшла лише по 6-0 відхилень на обох картках (від 0 до 1 бала).



Бланк спостереження: «Ігрова поведінка»
(за методиками Т. Глушук [16], В. Кодак [46], Н. Коншиної [50], М. Кузіної [56],
О. Москвичової [78]).

Мета: визначення умінь дитини доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри, прояв творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій дитини під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації.

Обладнання: Бланк спостереження.

Хід дослідження: спостереження за дитиною протягом п'яти днів під час організації ігрової діяльності (дидактичні ігри «Що для чого потрібно», «Зоологічне лото», «Продуктова корзина», «Мозаїка», творчі ігри «Сім'я», «Моряки-рибалки», «Магазин іграшок»). Спостерігалась ігрова активність дитини, партнерська взаємодія, уміння дитини доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, прояв творчої спрямованості під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації, прояв ігрового експериментування тощо.

Результат спостереження:

- достатній рівень: дитина проявила від 15 до 11 показників прояву активності ігрової діяльності, виявила уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри, прояв творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій (3 б.);
- середній рівень: дитина проявила від 10 до 6 показників прояву активності ігрової діяльності, виявила деякі уміння доброзичливого звернення у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, посередні прояви творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій (2 б.);
- низький рівень: дитина проявила від 5 до 0 показників прояву активності ігрової діяльності, не виявила уміння доброзичливого звернення у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, виявила незначні прояви творчої спрямованості і активність мисленнєвих операцій (від 0 до 1 б.).

Бланк спостереження

Дані дитини _____

Форма роботи: ігрова діяльність _____

№	Показники	Прояв показника	Примітка
1.	засвоєння дитиною правил гри		
2.	ігрова активність дитини під час гри, індивідуальність, самостійність		
3.	наявність ігрового-емоційного спілкування дітей під час гри		
4.	намагається бути у центрі уваги однолітків		
5.	уміння доброзичливо звертатися до оточуючих у разі непорозуміння і гальмування дій під час виконання ігрового завдання, у процесі неможливості самостійного завершення гри		
6.	не любить грати одна, намагається входити в ігрове об'єднання дітей		
7.	намагається виконувати ролі і за інших учасників гри, якщо, на її думку, у них виходить погано Може виконувати одночасно кілька ігрових ролей		
8.	адаптує свої ігрові дії до ситуації та дій інших учасників гри. Приходить на допомогу одноліткам у разі потреби		
9.	прояв творчої спрямованості під час виконання нестандартних завдань, при зміні ігрових сюжетів, зупиненні дій задля знаходження виходу із ігрової ситуації		
10.	експериментує, вигадує нові способи ігрових дій		
11.	постійно творчо збагачує ігрове середовище		
12.	активність мисленнєвих операцій дітей у процесі ігор		
13.	зіставляє свій задум із досягнутим результатом, використовує різні засоби для досягнення бажаного результату		
14.	для досягнення бажаного результату намагається отримати додаткову інформацію про об'єкти та явища з різних джерел		
15.	в усьому хоче бути переможцем, коли програє, не влаштовує сварок та істерик		

Додаток В

Комп'ютерні ігри



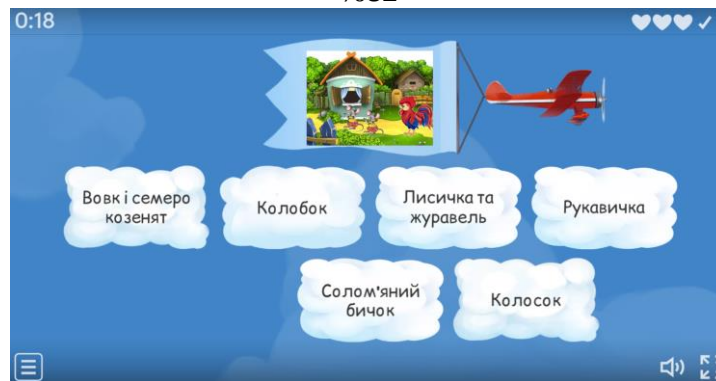
«Петрик лісові пригоди», видавництво – Сорока-Білобока
https://nosiki.cv.ua/load/rozvivajuchi_igri/igri_skachati/petrik_lisovi_prigodi_gra/13-1-0-155



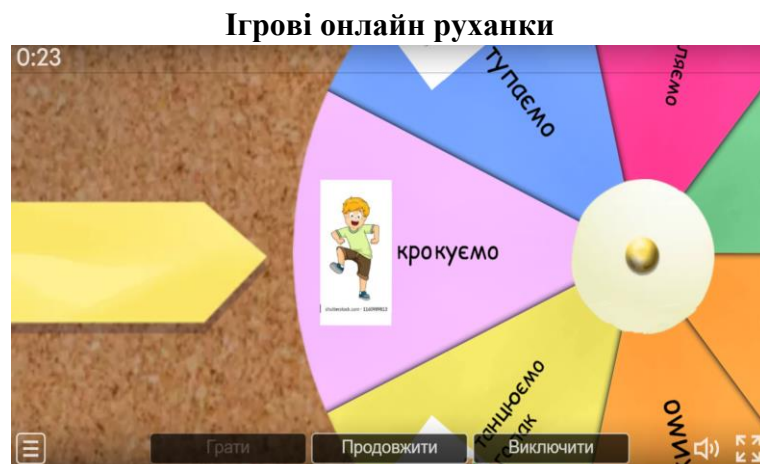
«Бджілка Жу-жу. Зачаровані цифри»
 Видавництво – Сорока-Білобока
https://gamestracker.org/torrents/pc/dlja_detej/bdzhilka_zhu_zhu_zacharovani_cifri/20-1-0-32696



Онлайн вікторина для дошкільнят на розвиток розумових дій (мисленнєвих операцій)
<https://wordwall.net/uk/resource/62832670/%D0%B2%D1%96%D0%BA%D1%82%D0%BE%D1%80%D0%B8%D0%BD%D0%B0-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B4%D0%BE%D1%88%D0%BA%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8F%D1%82>



Онлайн вікторина «Казки для дошкільнят»
<https://wordwall.net/uk/resource/49379093/%D0%BA%D0%B0%D0%B7%D0%BA%D0%B8-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B4%D0%BE%D1%88%D0%BA%D1%96%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8F%D1%82>



Чарівне колесо: танцювально-ігрові рухи (для дошкільнят)
<https://wordwall.net/uk/resource/51805235/%d0%bc%d1%83%d0%b7%d0%b8%d0%ba%d0%b0/%d1%87%d0%b0%d1%80%d1%96%d0%b2%d0%bd%d0%b5-%d0%ba%d0%be%d0%bb%d0%b5%d1%81%d0%be-%d1%82%d0%b0%d0%bd%d1%86%d1%8e%d0%b2%d0%b0%d0%bb%d1%8c%d0%bd%d1%96-%d1%80%d1%83%d1%85%d0%b8-%d0%b4%d0%bb%d1%8f-%d0%b4%d0%be%d1%88%d0%ba%d1%96%d0%bb%d1%8c%d0%bd%d1%8f%d1%82>



Онлайн гра «Де пара?»

<https://wordwall.net/uk/resource/24527632/%d1%96%d0%bd%d0%ba%d0%bb%d1%8e%d0%b7%d0%b8%d0%b2%d0%bd%d0%b0-%d0%be%d1%81%d1%96%d1%82%d0%b0/%d1%96%d0%b3%d1%80%d0%b8-%d0%bd%d0%b0-%d1%80%d0%be%d0%b7%d0%b2%d0%b8%d1%82%d0%be%d0%ba-%d1%83%d0%b2%d0%b0%d0%b3%d0%b8-%d0%b4%d0%bb%d1%8f-%d0%ba%d0%be%d1%80%d0%b5%d0%ba%d1%86%d1%96%d0%b9%d0%bd%d0%be%d1%97-%d1%80%d0%be%d0%b1%d0%be%d1%82%d0%b8>



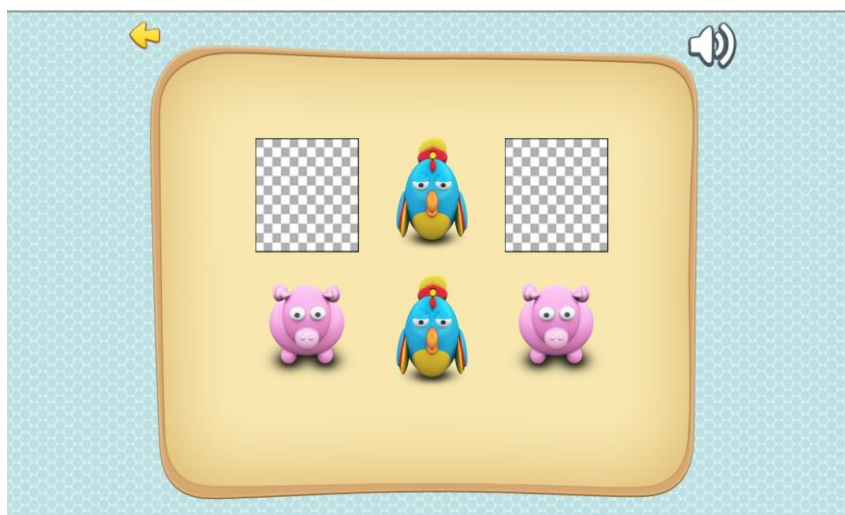
Онлайн гра «Зайвий об'єкт»

<https://alaba.op.ua/igri/znaydi-zayve>

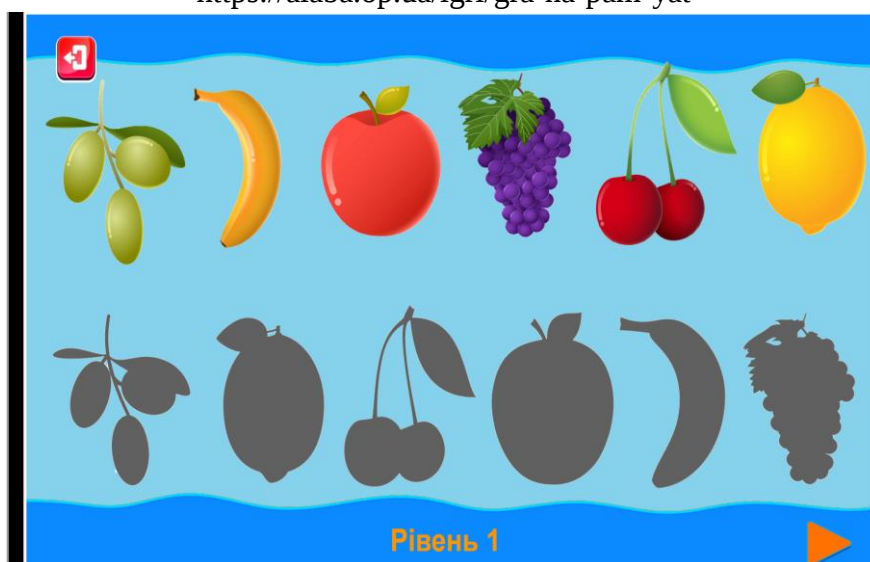


Онлайн гра «Ілюстрація до слова. Фрукти»

<https://alaba.op.ua/igri/viberi-ilyustraciyu-do-slova-frukti>



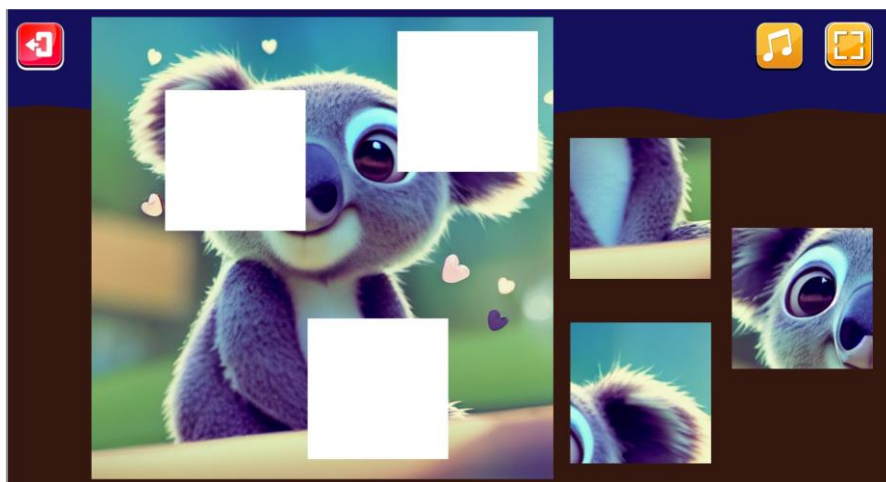
Онлайн гра «Запам'ятай мене»
<https://alaba.op.ua/igri/gra-na-pam-yat>



Онлайн гра «Тіні фруктів»
<https://alaba.op.ua/igri/tini-fruktiv>



Онлайн гра «Вивчаємо кольори»
<https://alaba.op.ua/igri/vivchayemo-kolori-pidberi-ta-postav-kolir-na-svoye-misce>



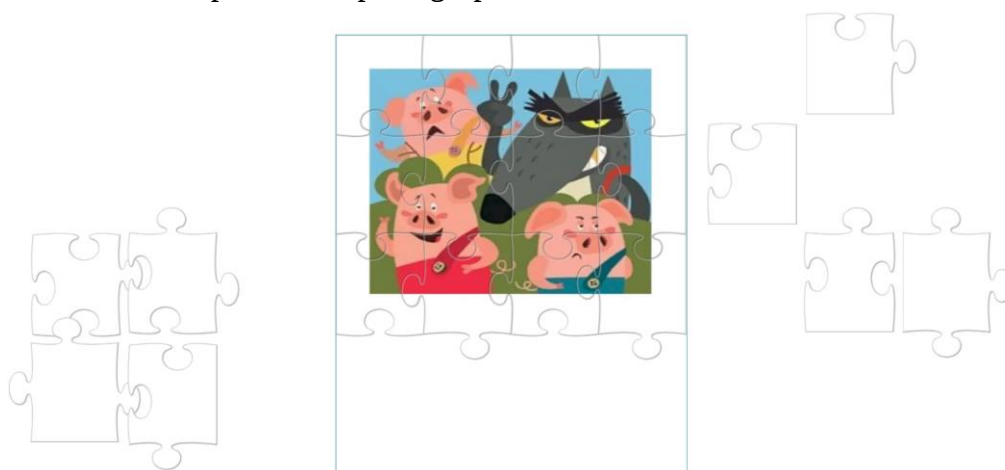
Онлайн гра «Неповний пазл. Тварини»

<https://alaba.op.ua/igri/pazl-kumedni-zviri-postav-kvadrati-na-svoyi-miscya-ta-sformuy-malyunok>



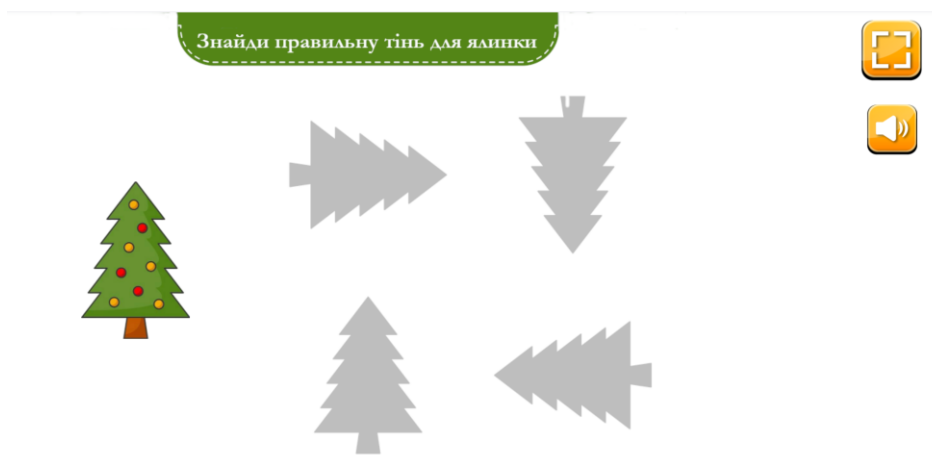
Онлан гра «Сафарі: пазл»

<https://alaba.op.ua/igri/pazl-veseli-tvarini-safari-ch-1>



Онлайн гра «Три порося: пазал»

<https://puzzlefactory.com/uk/%D0%BF%D0%B0%D0%B7%D0%BB%D0%B8-%D0%B4%D0%BB%D1%8F-%D0%B4%D1%96%D1%82%D0%B5%D0%B9/222342-%D1%82%D1%80%D0%B8-%D0%BF%D0%BE%D1%80%D0%BE%D1%81%D1%8F%D1%82%D0%B0-%D0%BF%D0%B0%D0%B7%D0%BB#4x5>



Онлайн гра «Знайди тінь для ялинки»
<https://alaba.op.ua/igri/pazl-znaydi-tin-dlya-yalinkki>

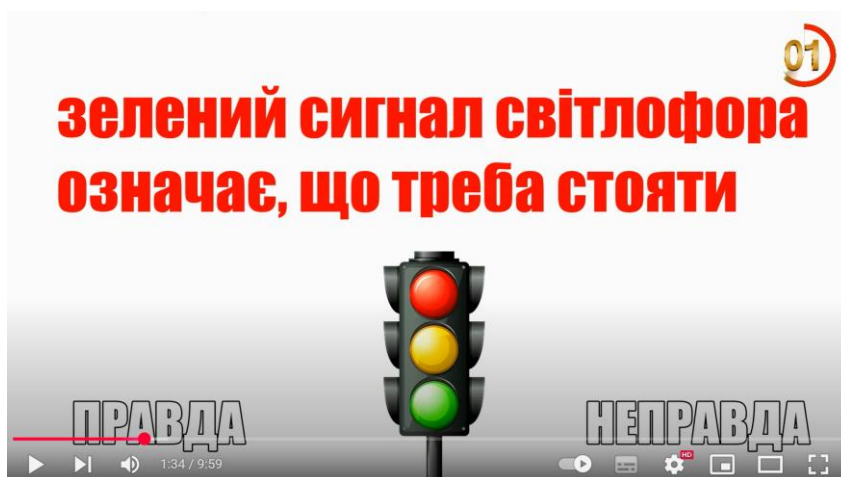
Ігрові відеовікторини



Ігрова відеовікторина «Тварини Африки»
 Ютуб канал: Кошенятко ТВ
<https://www.youtube.com/watch?v=3Pi5w9AkV5s>



Ігрова відеовікторина «Чий хвіст?»
 Ютуб канал: Кошенятко ТВ
<https://www.youtube.com/watch?v=YQ0zbZT8FoE>



Ігрова відеовікторина «Правда-Неправда»
 Ютуб канал: MultiZnaika TV
<https://www.youtube.com/watch?v=kpez2udky6A>

Відеоімпровізація



Відоімпровізації «Зірочки на небі»
 Автор С. Дерда
<https://www.youtube.com/watch?v=NQhHuvqLzpk>

Короткометражна мультиплікація



Мультитик «Колосок»
<https://www.youtube.com/watch?v=tSPihycUZVs>



Мультик «Весела ферма»

https://www.youtube.com/watch?v=FeTdle_IB_k&list=RDFeTdle_IB_k&start_radio=1

Мультсеріал



Мультсеріал «Шоу талантів тропічного лісу»

з циклу «Дора-мандрівниця»

https://moviestape.lat/katalog_multfilmiv/multserialy/10555-dora-mandrivnycja.html



Мультсеріал «Порятунок казкової країни»

з циклу «Дора-мандрівниця»

https://moviestape.lat/katalog_multfilmiv/multserialy/10555-dora-mandrivnycja.html

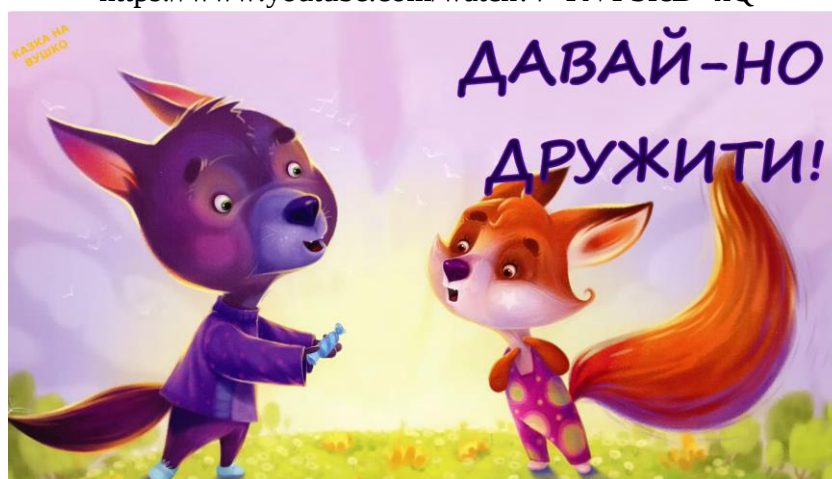
Аудіокнижки



Аудіоказка «Колосок. Працьвитий Півник»

Ютуб-канал: Казка на вушко

<https://www.youtube.com/watch?v=KVPSfcB--xQ>



Аудіоказка «Давай-но дружити!»

Ютуб-канал: Казка на вушко

<https://www.youtube.com/watch?v=h-dYB52Pla0>



Аудіоказка «Маленька блакитна Бабка»

Ютуб-канал: Казка на вушко

<https://www.youtube.com/watch?v=h-dYB52Pla0>



Аудіоказка «Не будемо з тобою гратися»

Ютуб-канал: Казка на вушко

https://www.youtube.com/watch?v=65Qou_f3lQY



Аудіоказка «Давай будемо дружити»

Ютуб-канал: Казка Надобраніч

<https://www.youtube.com/watch?v=FcotjlbkRHQ>



Аудіоказка «Найкращий татусь»

Ютуб-канал: Казка на вушко

<https://www.youtube.com/watch?v=c5VtNWN5X2s>



Аудіоказка «Сюрприз для матусі»

Ютуб-канал: Казка на вушко

<https://www.youtube.com/watch?v=c5VtNWN5X2s>

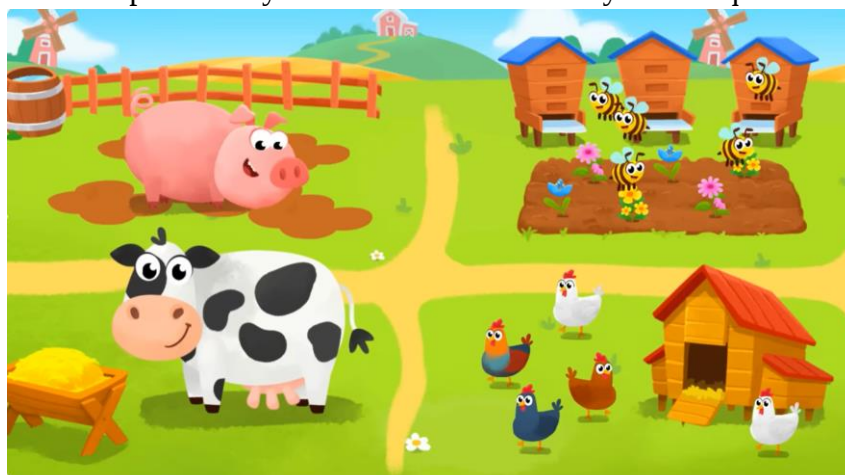
Відеоігри



Відеогра «Атрибути професій»

Ютуб-канал: Навчаємось граючи

<https://www.youtube.com/watch?v=m2yHDLkGqPI>



Відеогра «Пригоди на фермі»

Ютуб-канал: ВЕРЕДУЛЬКА TV

<https://www.youtube.com/watch?v=HUWq0IyC1tE>



Відеогра «Робимо варення»

Ютуб канал: Навчаючись граємо

<https://www.youtube.com/watch?v=Zq3-pKeEqrA&list=PLWS3uCr39oppj-Q7WmQkC7Ec6xgmFYE8p>



Відеогра «овочі з городу»

Ютуб канал: Навчаючись граємо

<https://www.youtube.com/watch?v=8xX36zMKJI0&list=PLWS3uCr39oppj-Q7WmQkC7Ec6xgmFYE8p&index=2>

Відеоролики



Відеоролик: «Абетка професії»

Авт. І. Глибицька

https://nosiki.cv.ua/load/ditjachi_prezentacii_bukvi_bukvariki/abetka_profesii/32-1-0-238



Відеоролик «Українська народна гра»

<https://www.youtube.com/watch?v=XIM1RepmtSE>



Відеоролик «Рухлива гра «Пташенята і дощик»

Н. Романченко

<https://www.youtube.com/watch?v=6T0MKWh0GsY>



Відеоролик «Рухлива гра «Пташки і кіт»

Н. Романченко

<https://www.youtube.com/watch?v=YfV5qZAE3A8>

Відеоруханки



Відеоруханка «Стрибайлинка»

https://www.youtube.com/watch?v=lyO9ILy2eB8&list=RDlyO9ILy2eB8&start_radio=1



Відеоруханка «Літачки»

М. Войціцька

https://www.youtube.com/watch?v=0cJm-AuEC3I&list=RD0cJm-AuEC3I&start_radio=1

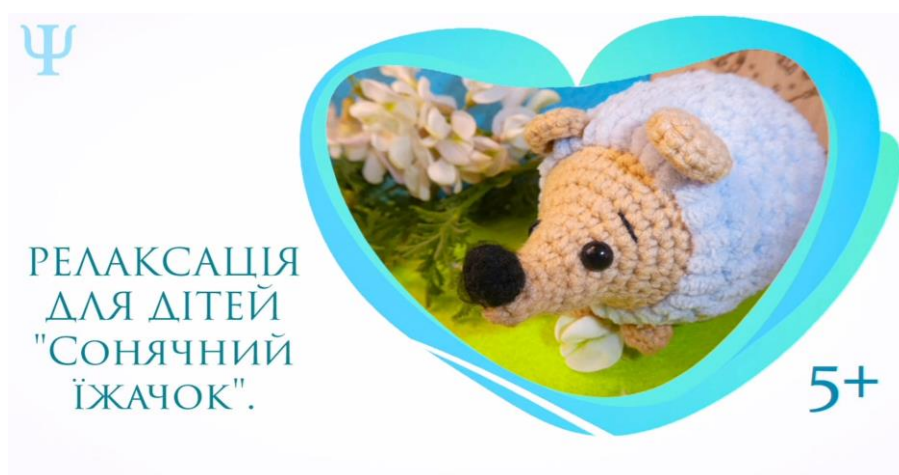
Відеотеатр



Відеовистава «Півнік і мишинята: колосок»

<https://www.youtube.com/watch?v=UOgyPGx4PAs>

Психорелаксація



Психорелаксація «Сонячний Їжачок»
<https://www.youtube.com/watch?v=MwO6qUiUINw>

Гра-драматизація казки «Колосок» для дітей старшої групи [63]

Дійові особи: Ведуча, Казкарка, Півник, Круть та Верть, додаткові персонажі.

Ведуча: Сядьте, діти всі, будь ласка,

Розпочнеться зараз казка,

Вона, кажуть, дуже гарна,

І цікава, і повчальна,

Хто тихесенько сидить,

Не пустує, не шумить,

Той найпершим зрозуміє,

Чого казка нас навчить.

Казкарка: Це було давним – давно,

Коли ще звірі говорили.

У купі з птахами жили,

І між собою не сварились.

Біля ставочка стояв дім,

Новий, красивий був маєток,

А хто ж там жив?

(Вибігає півник)

Там півник жив.

(Кланяється)

І двоє жвавих мишенят.

(Вибігають мишенята)

Мишенята:

Як звати, Півнику, тебе?

Півник:

Та кличуть просто – Голосисте Горлечко!

Я піснею своєю всіх буджу,

Як тільки над землею сходить сонечко,

Кукурікуууу!!!

Казкарка:

А мишеняток милих цих як звуть?

Верть:

Мене звуть Верть.

Круть:

А мене – Круть!

Мишенята співають:

Ми любимо гуляти, крутитись і вертітись,

І вміємо чудово різні пісеньки співать,

Якщо ви утомились, бо цілий день трудились,

НА веселі забави запрошуєм до нас.

(Півник бере віник та починає підмітати)

Ведуча:

Ось ми і познайомились з мишками з цього чудового будинку,

Уважно послухаємо, що ж було далі.

Півник:

Ко – ко – ко, що це лежить? (розглядає)

Так це ж пшеничний колосок,

Гей, круть, гей - Верть!

Казкарка:

Півник весело кричить.

Півник:

Чи ви бачили це диво?

(Мишенята розглядають колосок)

Мишенята:

Треба його обмолотити!

Півник:

Хто то буде молотити?

Мишенята:

Ми не вміємо цього робити!

Півник:

Гаразд, гаразд, я це зроблю,

Пшениці сам намолочу.

(Півник ходить. Мишенята граються)

Казкарка:

Півник взявся молотити,

Ллється з нього градом піт,

Мишенята , знай, гуляють,

Хоч немало мають літ.

Півник (повертаючись):

Мишенята, де ви, любі?

Поможіть мені хутчіш,

Наробився я на славу:

Намолотив цілий міх.

Круть:

Ох, і гарне ж зерно!

Верть:

Добірна пшениця.

Разом:

Видно з нього нам буде добра паляниця.

Півник:

Зачекайте, підждіть, друзі мої милі,
Треба ще змолоть зерно, коли ви при силі.

Круть:

Де та сила?

Верть:

Подивись, ми ж сьогодні хворі.

Круть:

У мене живіт болить. (Кривиться)

Верть:

Мені у боку коле. (Кривиться)

Півник:

До млина піду я сам, хоч тяжка дорога,
Нині при здоров'ї я, за хвалю я Бога.
(Півник бере мішок на плечі, мишенята починають гратися)

Круть (дивиться з – під руки):

Бачу, Півник йде з млина, аж душа радіє,
Зараз нам пиріг спече, він у нас все вміє. (Гладить животик)
Півник ставить мішок, підбігають мишенята.

Верть (замріяно):

Якби хто пиріг нам спік...

Півник:

Звісно, мишенята, тісто гарно замісіть,
Бо я вже не чую ніг.

Круть:

Я не знаю, як місити.

Верть:

Я не хочу це робити.
(розвернулись, пішли)

Півник(їм у слід):

Все завжди роблю я сам – такі із вас друзі.
(мишенята роблять вид, що не чують, насупилися, сидять)
Півник (тяжко зітхаючи): Піду сам воду носити, дрова рубати, піч топити,
А як це усе зроблю. Аж тоді пиріг спечу.
(виходить, мишенята граються)

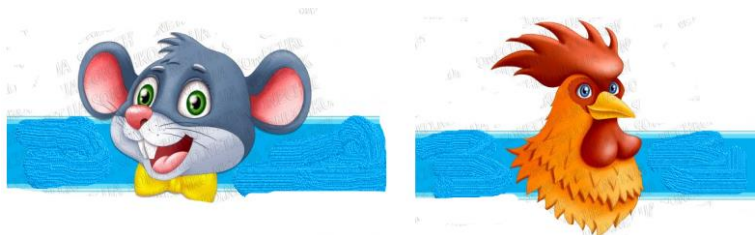
Казкарка:

Довго вони розважались, про півника не турбувались.
А як дух пішов смачний – за стіл погналися мерщій.

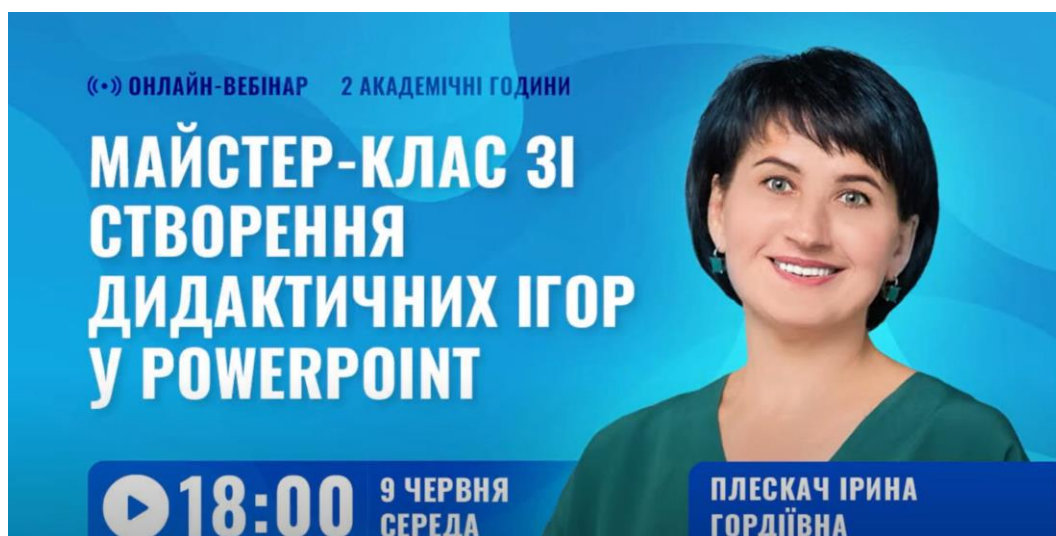
Зміна ігрового сюжету:

1. Діти повинні запропонувати варіанти при яких Півник дозволить їм скуштувати пиріг (наприклад, запропонували підготувати стіл до чаювання, розкласти посуд, заварити чай тощо);
2. Мишенята бачать, що до Півника у гості прийшли інші казкові персонажі і принесли смаколики (наприклад, Солом'яний бичок, Рак-неборак, Журавель, Івасик-Телесик, Коза і семеро козенят тощо), діти повинні підібрати іграшкові реквізити до

кожного запропонованого ігрового персонажа (з яким вони цього героя асоціюють або запропонувати предмети-замінники, наприклад, Івасик-Телесик – вудочка, Коза – капуста тощо).

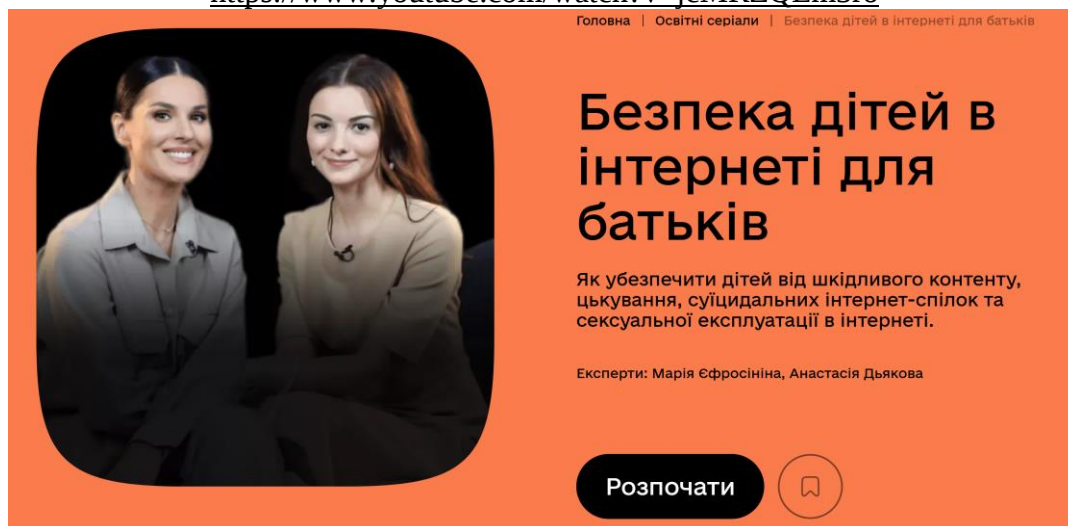


(<https://sonechko.net.ua/goods/maski-nagolivniki-do-teatralizacii-kazki-pivnik-ta-dvoe-misenat>)



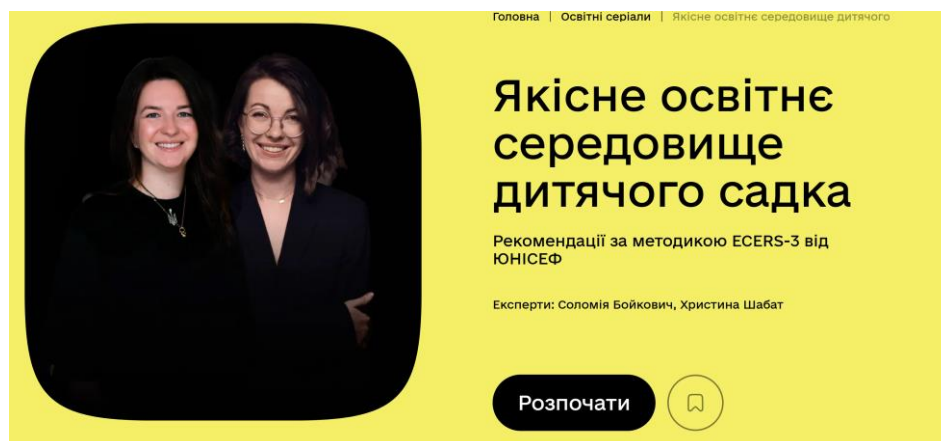
Онлайнвебінар майстер-класу «Створення дидактичних ігор у Power Point»
(спікер І. Плєскач)

<https://www.youtube.com/watch?v=jcMRZQEm3ro>



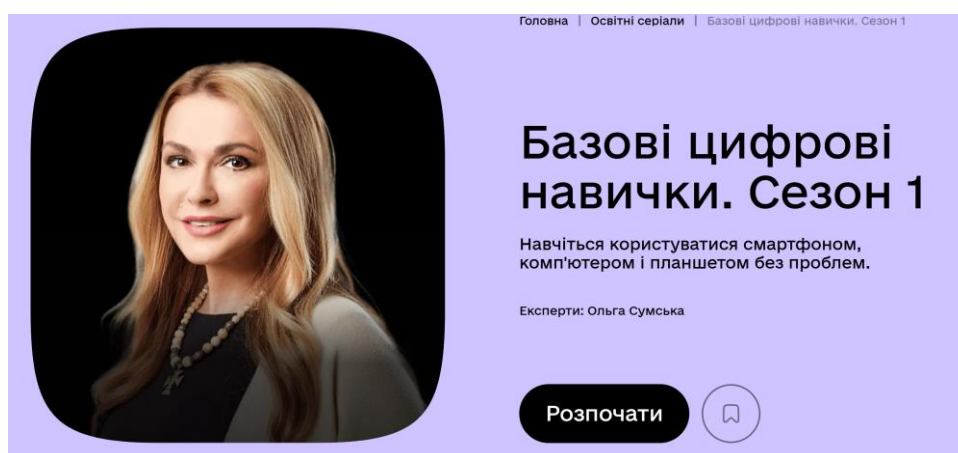
Освітній серіал «Безпека дітей в Інтернеті для батьків»
(спікери М. Єфросініна, А. Дякова)

<https://osvita.diia.gov.ua/courses/serial-dlya-batkiv-onlayn-bezpeka-ditey>

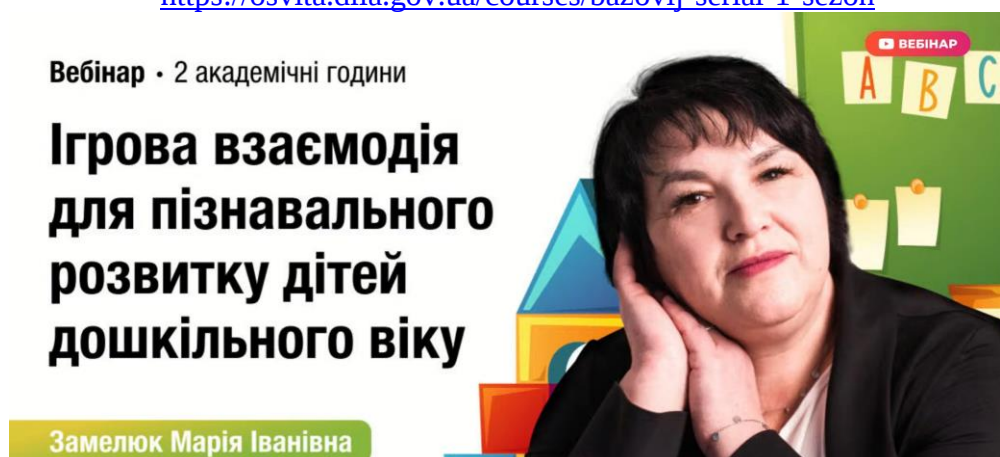


«Якісне освітнє середовище дитячого садка»
(спікери С. Бойкович, Х. Шабат)

<https://osvita.diia.gov.ua/courses/educational-environment-of-a-kindergarten>



Базові цифрові навички (спікер О. Сумська)
<https://osvita.diia.gov.ua/courses/bazovij-serial-1-sezon>



«Ігрова взаємодія для пізнавального розвитку дітей дошкільного віку»
(спікер М. Замелюк)

https://www.youtube.com/watch?v=4-S3mF9ad_Y