

Таким чином, грамотно організовані заняття стають джерелом нових знань і емоційних переживань, сприяють розвитку мислення та засвоєнню граматичних закономірностей мовлення. Дошкільники опановують абстрактні граматичні форми через практичну діяльність, особливо в умовах творчої гри, яка стимулює діалог і дає педагогу змогу спостерігати за мовленням дітей, коригувати його та демонструвати зразки правильного мовлення. Наслідуючи дорослих, діти поступово засвоюють граматичні категорії – рід, число, відмінок, час – і формують мовні узагальнення, що закріплюються як стійкі навички. Отже, розвиток мовлення в поєднанні з іншими психічними процесами та ігровою діяльністю забезпечує гармонійне становлення особистості дитини.

Список використаних джерел

1. Айзенбарт М. М. Ігрова діяльність у процесі формування соціально- комунікативних здібностей дітей старшого дошкільного віку крізь призму поглядів В. О. Сухомлинського. *Нова педагогічна думка* : науково-методичний журнал / ред. кол. : А. Лавринчук (голов.ред.) та ін. Рівне, 2014. № 2 (78). С. 64-67.

2. Аніщук А. Мовлення як засіб самовираження старшого дошкільника: навчально-методичний посібник [для вихователів, практичних психологів, батьків та студентів дошк. відділ. пед. вишів]. Ніжин : Ніжинський держ. ун-т ім. М. Гоголя, 2013. 113 с.

3. Гавриш Н. Розвиток мовлення та навчання дітей дошкільного віку рідної мови : мета і завдання. *Дошкільне виховання*. 2003. № 7. С. 12-14.

4. Гавриш Н. Художнє слово і дитяче мовлення. Київ : Ред. загальнопед. газ., 2005. 128 с.

5. Луценко І. Дитина і дорослий: вчимося спілкуватись : Готуємося до мовленнєвого спілкування з дошкільниками. – 2-е вид., перероблене і доповнене. Київ : Світич, 2013. 208 с.

Чижович Уляна,
*студентка магістратури спец. 012 «Дошкільна освіта»
Науковий керівник – к. пед. н., доц. Лілія Мельничук,
ПВНЗ «Міжнародний економіко-гуманітарний
університет імені акад. С. Дем'янука»*

ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГІЧНІ УМОВИ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ ЗАСОБАМИ ГЕЙМІФІКАЦІЇ У ЦИФРОВОМУ ОСВІТНЬОМУ СЕРЕДОВИЩІ ЗДО

В умовах стрімкого розвитку цифрових технологій та їх активного проникнення в усі сфери суспільного життя система дошкільної освіти зазнає суттєвих трансформацій. Сучасні діти з раннього віку зростають у цифровому середовищі, яке формує специфічні способи пізнання світу, сприйняття інформації, взаємодії та навчання. Це зумовлює необхідність переосмислення традиційних педагогічних підходів і пошуку нових, більш ефективних інструментів організації освітнього процесу, здатних відповідати потребам і особливостям розвитку дітей дошкільного віку в цифрову епоху.

Гейміфікація в дошкільній освіті відкриває значний потенціал для формування внутрішньої мотивації до навчання, розвитку інтересу до пізнавальної діяльності, емоційної включеності та позитивного ставлення до освітнього процесу. Водночас її впровадження потребує науково обґрунтованого підходу, з урахуванням вікових, психологічних і педагогічних особливостей дітей дошкільного віку, а також збереження балансу між традиційними формами гри та цифровими засобами навчання. Недостатня розробленість теоретико-методичних засад педагогіки гри у цифровому вимірі, а також практичних рекомендацій щодо застосування гейміфікації в роботі з дошкільниками зумовлює актуальність обраної теми магістерського дослідження.

У контексті сучасних тенденцій цифровізації освіти одним із перспективних напрямів розв'язання зазначеної проблеми є впровадження елементів гейміфікації у цифровому освітньому середовищі закладу дошкільної освіти. Разом з тим ефективність такого впровадження значною мірою залежить від науково обґрунтованого визначення психолого-педагогічних умов, що забезпечують результативність використання гейміфікаційних підходів у педагогічному процесі [1].

У науковій літературі поняття психолого-педагогічних умов розглядається як сукупність спеціально організованих факторів, обставин і педагогічних впливів, що забезпечують ефективність освітнього процесу та сприяють досягненню визначеної педагогічної мети. Дослідники (І. Бех, О. Савченко, Н. Бібік, С. Гончаренко та ін.) підкреслюють, що психолого-педагогічні умови відображають комплекс взаємопов'язаних організаційних, змістових і методичних чинників, які створюють сприятливе освітнє середовище для розвитку особистості дитини та реалізації її пізнавального потенціалу. У педагогічному дослідженні вони виступають як науково обґрунтовані передумови, що забезпечують ефективність упровадження певної педагогічної технології або методики [4].

У контексті дослідження проблеми педагогіки гри у цифрову епоху психолого-педагогічні умови мотивації пізнавальної діяльності дітей дошкільного віку засобами впровадження елементів гейміфікації у цифровому освітньому середовищі закладу дошкільної освіти доцільно розуміти як сукупність цілеспрямовано організованих педагогічних, психологічних і методичних чинників, що забезпечують ефективне використання ігрових цифрових механік у процесі навчально-ігрової діяльності та сприяють активізації пізнавального інтересу, емоційної залученості та внутрішньої мотивації дітей до пізнання [2].

У процесі дослідження проблеми педагогіки гри у цифрову епоху та гейміфікації як інструменту мотивації дітей дошкільного віку було визначено три взаємопов'язані психолого-педагогічні умови, дотримання яких забезпечує ефективність її реалізації в освітньому процесі закладу дошкільної освіти.

Першою психолого-педагогічною умовою є *урахування вікових, індивідуально-психологічних та пізнавальних особливостей дітей дошкільного віку при доборі й використанні гейміфікованих ігрових форм*. Дошкільний вік характеризується домінуванням емоційно-образного мислення, потребою в наочності, високою чутливістю до ігрових стимулів і потребою в позитивному емоційному підкріпленні. Саме тому гейміфікація має спиратися на природну ігрову мотивацію дитини, а не підмінювати її надмірною

цифровізацією або змагальністю. Ігрові елементи, цифрові ресурси, сюжетні лінії та завдання повинні відповідати рівню розвитку дітей старшого дошкільного віку, бути простими за структурою, емоційно привабливими та спрямованими на підтримку інтересу, а не на досягнення формального результату. Урахування індивідуальних відмінностей дітей (темпу діяльності, рівня пізнавальної активності, емоційної чутливості) сприяє формуванню внутрішньої мотивації та позитивного ставлення до навчально-ігрової діяльності [1, с. 22].

Другою важливою психолого-педагогічною умовою є *поєднання цифрових і традиційних ігрових форм у межах цілісного педагогічного процесу*. Ефективна педагогіка гри у цифрову епоху не передбачає повної заміни традиційної гри цифровими засобами, а ґрунтується на їхньому педагогічно доцільному інтегруванні. Поєднання рухливих, сюжетно-рольових, дидактичних ігор із цифровими ігровими елементами дозволяє зберегти провідну роль живої взаємодії, емоційного контакту та спільної діяльності дітей. Такий підхід сприяє гармонійному розвитку мотиваційної сфери дошкільника, запобігає перевантаженню та знижує ризики формування пасивного споживання цифрового контенту. Гейміфікація за цієї умови виступає не самоціллю, а засобом підсилення педагогічного впливу, підтримки інтересу та активного залучення дітей до пізнавальної діяльності [4].

Третьою психолого-педагогічною умовою є *професійна та методична готовність педагога до використання гейміфікації як інструменту мотивації дітей дошкільного віку*. Роль вихователя у гейміфікованому освітньому середовищі суттєво трансформується: він виступає не лише організатором гри, а й фасилітатором, партнером і мотиватором дитини. Ефективність гейміфікації значною мірою залежить від здатності педагога свідомо добирати ігрові механіки, адаптувати цифрові ресурси до освітніх завдань, створювати позитивний емоційний клімат і підтримувати внутрішню мотивацію дітей. Методична підготовленість педагога забезпечує педагогічно виважене використання цифрових інструментів, запобігає їх формальному або надмірному застосуванню та сприяє реалізації гуманістичних засад дошкільної освіти [4].

Отже, визначені психолого-педагогічні умови – урахування вікових та індивідуальних особливостей дітей старшого дошкільного віку, інтеграція цифрових і традиційних ігрових форм та методична готовність педагога – створюють цілісне підґрунтя для ефективної реалізації педагогіки гри у цифрову епоху. Їх дотримання забезпечує формування стійкої позитивної мотивації дітей дошкільного віку та сприяє гармонійному розвитку особистості в сучасному освітньому середовищі.

Такі умови передбачають педагогічно доцільну організацію освітнього середовища, у якому гейміфікація виступає не лише як технологічний інструмент, а як складова педагогіки гри, що інтегрує традиційні та цифрові ігрові форми діяльності, враховує вікові та індивідуально-психологічні особливості дітей дошкільного віку та забезпечує активну взаємодію між педагогом і дитиною. Реалізація визначених психолого-педагогічних умов сприяє створенню позитивного емоційного клімату, підтримці пізнавальної активності дітей та формуванню стійкої мотивації до пізнавальної діяльності в умовах сучасного цифрового освітнього середовища.

Список використаних джерел

1. Гра по-новому, навчання по-іншому : методичний посібник / упорядник О. Рома. The LEGO Foundation, 2018. 44 с.
2. Карабін О. Гейміфікація в освітньому процесі як засіб розвитку молодших школярів. *Педагогіка формування творчої особистості у вищій і загальноосвітній школах*. 2019. № 67. Т. 1. URL: http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/14039/1/Karabin_Gameification_educational.pdf . (дата звернення: 05.10.2025).
3. Коваленко О. О. Моделі гейміфікації в системах управління навчанням : монографія. Вінниця : ВНТУ, 2023. 85 с.
4. Чернова Т. Ю., Ольшевський А. О., Іванов В. О. Гейміфікація як інструмент мотивації до самостійного професійного розвитку майбутніх педагогів. *Педагогічна Академія: наукові записки*, 2025. № 18. URL : <https://doi.org/10.5281/zenodo.15501944>. (дата звернення: 01.12.2025).

*Якубець Сніжана,
студентка 4 курсу спец. 012 «Дошкільна освіта»
Науковий керівник – к. пед. н., доц. Лілія Мельничук,*