



УДК 373.3.091.33-027.22:796]:004

DOI: [https://doi.org/10.33272/2522-9729-2026-2\(227\)-141-146](https://doi.org/10.33272/2522-9729-2026-2(227)-141-146)



ФЕДІЙ ОЛЬГА АНДРІЇВНА,

докторка педагогічних наук, професорка, завідувачка кафедри початкової освіти,
Полтавський національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка,
м. Полтава, Україна

Olga Fediy,

Doctor of Pedagogical Sciences, Professor, Head of the Department of Primary Education,
Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University,
Poltava, Ukraine

E-mail: olgafedij@gmail.com

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-9988-7929>



ФАЗАН ВАСИЛЬ ВАСИЛЬОВИЧ,

доктор педагогічних наук, доктор теологічних наук, професор, професор кафедри
загальної педагогіки та андрагогіки, проректор з наукової роботи, Полтавський
національний педагогічний університет імені В. Г. Короленка, м. Полтава, Україна

Vasyl Fazan,

Doctor of Pedagogical Sciences, Doctor of Theological Sciences, Professor, Professor of the
Department of General Pedagogy and Andragogy, Vice-Rector for Scientific Work,
Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University, Poltava, Ukraine

E-mail: Fazanvv@gmail.com

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-9823-3704>



КУПРІЯНОВ ВАЛЕРІЙ ДМИТРОВИЧ,

аспірант кафедри початкової освіти,
Полтавський національний педагогічний університет
імені В. Г. Короленка, м. Полтава, Україна

Valerii Kupriianov,

PhD Student of the Department of Primary Education,
Poltava V. G. Korolenko National Pedagogical University,
Poltava, Ukraine

E-mail: valerii.kupriianov9@gmail.com

ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0008-3515-6757>

ФОРМУВАННЯ ЦИФРОВОЇ КУЛЬТУРИ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ НА ОСНОВІ ІГРОВИХ КОМУНІКАТИВНИХ СТРАТЕГІЙ

А Розкрито теоретичні та практичні засади формування цифрової культури молодших школярів на основі ігрових комунікативних стратегій. Визначено структуру цифрової культури молодших школярів, що охоплює когнітивний, діяльнісний, комунікативний, етичний і рефлексивний компоненти. Обґрунтовано, що їхнє формування потребує врахування вікових психологічних особливостей дітей молодшого шкільного віку, зокрема переважання ігрової діяльності, емоційної чутливості та орієнтації на соціальну взаємодію.

Розкрито педагогічний потенціал ігрових комунікативних стратегій як засобу моделювання ситуацій цифрової взаємодії, засвоєння правил безпечної поведінки в Інтернеті, розвитку медіаграмотності та культури онлайн-спілкування. Охарактеризовано можливості рольових ігор, цифрових квестів, командних проєктів і симуляцій для формування навичок захисту персональних даних, розпізнавання маніпулятивного контенту, відповідального створення інформаційних продуктів і співпраці в мережевому середовищі.

Доведено, що застосування ігрових комунікативних стратегій забезпечує комплексний розвиток складників цифрової культури та сприяє становленню особистості, здатної до безпечної, етичної й усвідомленої діяльності в цифровому просторі.

Ключові слова: цифрова культура; молодші школярі; ігрові комунікативні стратегії; медіаграмотність; цифрова грамотність; онлайн-етикет; інформаційна безпека; цифрова взаємодія

FORMING THE DIGITAL CULTURE OF PRIMARY SCHOOL PUPILS BASED ON GAME-BASED COMMUNICATION STRATEGIES

S The article reveals the theoretical and practical foundations of forming a digital culture in primary school pupils based on game-based communication strategies. Digital culture is characterised as an integrative personality trait that combines knowledge of the digital environment, the ability to apply information and communication technologies, adherence to online etiquette norms, critical thinking about information, and responsibility for one's own activities on the Internet.

The structure of the digital culture of primary school pupils is defined, covering cognitive, activity-based, communicative, ethical, and reflective components. It is argued that their formation requires considering the age-related psychological characteristics of primary school children, in particular the predominance of play, emotional sensitivity, and orientation toward social interaction.

The pedagogical potential of game-based communication strategies as a means of modelling situations of digital interaction, learning the rules of safe behaviour on the Internet, and developing media literacy and an online communication culture is revealed. The possibilities of role-playing games, digital quests, team projects, and simulations for developing skills in protecting personal data, recognising manipulative content, responsibly creating information products, and collaborating in a network environment are characterised.

It has been proven that the use of game-based communication strategies ensures the comprehensive development of the components of digital culture and contributes to the formation of a personality capable of safe, ethical, and conscious activity in the digital space.

Keywords: digital culture; primary school pupils; game-based communication strategies; media literacy; digital literacy; online etiquette; information security; digital interaction

Актуальність проблеми у загальному вигляді та її зв'язок із важливими практичними завданнями.

Стрімкий розвиток інформаційного суспільства та активна цифровізація освітнього простору зумовлюють суттєві зміни у змісті й організації освітнього процесу. Цифрові технології стають невід'ємним складником повсякденного життя дітей, мають суттєвий вплив на способи комунікації, пізнавальної діяльності та процесу соціалізації. У зв'язку з цим особливої актуальності набуває проблема формування цифрової культури особистості вже на етапі початкової освіти. Молодший шкільний вік є сенситивним періодом для засвоєння норм поведінки, розвитку комунікативних умінь, формування ціннісних орієнтацій і відповідального ставлення до власної діяльності, зокрема у цифровому середовищі.

Незважаючи на те, що сучасні діти досить рано опановують технічні навички користування гаджетами, їхня цифрова поведінка часто характеризується недостатнім рівнем усвідомлення ризиків, етичних норм онлайн-взаємодії та відповідальності за створення й поширення інформації. Зазначене актуалізує потребу в цілеспрямованому педагогічному впливі, що має бути сфокусований на формуванні цифрової культури як інтегративної характеристики особистості, що поєднує знання, вміння, цінності та поведінкові моделі діяльності в цифровому просторі. Ефективним засобом реалізації окресленого завдання в умовах початкової школи є ігрові комунікативні стратегії, що відповідають віковим особливостям молодших школярів, забезпечують емоційне залучення, активну взаємодію. Використання гри як провідної форми діяльності дітей означеного віку створює сприятливі умови для моделювання ситуацій цифрової взаємодії, формування навичок безпечної поведінки, розвитку медіаграмотності та належної культури онлайн-спілкування.

Аналіз попередніх досліджень і публікацій. Проблема формування цифрової культури молодших школярів перебуває у фокусі сучасних педагогічних досліджень у контексті цифровізації освіти, розвитку медіаграмотності, оновлення методичних підходів до навчання в початковій школі. Аналіз опрацьованих наукових матеріалів свідчить, що окремі аспекти означеної проблематики висвітлено

в дослідженнях, присвячених цифровій компетентності, безпечній поведінці дітей у мережі Інтернет, використанню ігрових технологій.

Питання застосування ігрових форм організації навчання в початковій школі розглядаються у працях М. Безпалої [1]. Дослідниця обґрунтовує педагогічний потенціал квест-технологій як засобу активізації пізнавальної діяльності та розвитку самостійності учнів. Також науковиця підкреслює роль ігрової діяльності у формуванні навичок співпраці, прийняття рішень і відповідальності за спільний результат, що має безпосередній зв'язок із розвитком соціально-комунікативних умінь у цифровому середовищі. Схожі підходи простежуються у дослідженнях І. Пучкова, А. Біленец, які аналізують особливості використання ігор під час вивчення інформатики в початковій школі, наголошуючи на їх важливій ролі у формуванні мотивації, розвитку логічного мислення, цифрових умінь учнів [5].

Проблеми впровадження цифрових технологій у початковій освіті в сучасних соціокультурних умовах висвітлено в роботах О. Качмар, С. Барило, І. Зінкової [2]. Дослідники акцентують увагу на необхідності поєднання технічних умінь із розвитком відповідальної цифрової поведінки та інформаційної культури учнів, що розширює розуміння цифрової культури як багатовимірного педагогічного феномена. У цьому ж руслі здійснюється аналіз цифрової грамотності та критичного мислення у працях О. Решетілової та Я. Рижкова [6]. Слушною є думка щодо значення усвідомленого сприйняття інформації та здатності до її оцінювання в умовах інформаційного перенасичення.

Варто врахувати дослідження С. Петренко, який аналізує проблеми організації безпечної роботи учнів початкових класів у мережі Інтернет, окреслюючи педагогічні умови запобігання ризикам цифрового середовища [4]. Питання формування культури онлайн-взаємодії та норм мережевого етикету розглядаються у дослідженнях Г. Терещук і О. Янкович, де обґрунтовується необхідність цілеспрямованого формування навичок нетикету як складника цифрової культури особистості [8].

Особливої уваги заслуговує дослідження групи науковців (О. Шаран, В. Шаран, Е. Данканич) щодо діялісно-ігрового

підходу в освітньому процесі початкової школи. Вчені фокусують основну увагу на його значенні у процесі формування соціальних, комунікативних і пізнавальних компетентностей [11].

Отже, аналіз опрацьованих джерел свідчить про наявність значної кількості досліджень, що присвячені окремим аспектам цифрової компетентності, медіаграмотності, безпечної поведінки в Інтернеті та ігрових методів навчання. Водночас проблема цілісного формування цифрової культури молодших школярів саме на основі ігрових комунікативних стратегій як системного педагогічного підходу залишається недостатньо опрацьованою, що й обумовлює актуальність подальших наукових розвідок у окресленому напрямі.

Виділення невіршених раніше частин загальної проблеми, яким присвячується означена стаття. Попри значну кількість досліджень із цифрової грамотності, цифрової компетентності, безпечної поведінки дітей в Інтернеті та ігрових технологій у початковій школі, проблема формування цифрової культури молодших школярів як цілісного особистісного утворення висвітлена фрагментарно. Увага дослідників переважно зосереджена на технічних уміннях й окремих аспектах медіаграмотності, тоді як ціннісно-нормативні, комунікативні та поведінкові складники залишаються недостатньо систематизованими.

На наше переконання, окремої уваги потребує проблема використання ігрових комунікативних стратегій не лише як засобу підвищення мотивації до навчання, а як цілеспрямованого педагогічного механізму формування норм цифрової взаємодії, культури онлайн-спілкування та навичок колективної діяльності в цифровому просторі. У наукових джерелах недостатньо розкрито потенціал командних ігрових форм, цифрових проєктів і комунікативних ситуацій моделювання

як засобів розвитку відповідальності за інформаційну діяльність і критичного осмислення цифрового контенту.

Окрім зазначеного, потребує уточнення система педагогічних умов, що забезпечують ефективність формування цифрової культури молодших школярів саме в освітньому середовищі початкової школи з урахуванням психологічних особливостей дітей цього віку, їхнього досвіду взаємодії з цифровими технологіями.

Отже, наявність окреслених теоретичних і методичних прогалів зумовлює необхідність подальших досліджень, спрямованих на розроблення та обґрунтування цілісного підходу до формування цифрової культури молодших школярів на основі ігрових комунікативних стратегій.

Мета статті полягає в теоретичному обґрунтуванні сутності формування цифрової культури молодших школярів та визначенні педагогічного потенціалу ігрових комунікативних стратегій як засобу розвитку безпечної, етичної та відповідальної поведінки дітей у цифровому середовищі.

Викладення основного матеріалу. Цифрова культура є одним із важливих феноменів сучасності, що сформований унаслідок фундаментальних змін у сферах технологій, інформації та соціокультурного розвитку. У минулому культурні взаємодії здебільшого відбувалися в рамках територіальних спільнот із залученням фізичної присутності. Натомість цифрове середовище стало головним простором для її формування та еволюції. Такий процес спричинив появу нових форм комунікації, способів самовираження й розбудови ідентичності.

У межах досліджуваної тематики вважаємо за доцільне виокремити основні етапи формування цифрової культури в Україні (рис. 1):



Рис. 1. Етапи формування цифрової культури в Україні [3]

Поняття цифрової культури в науковому полі трактується як комплексна характеристика, що поєднує знання про цифрове середовище, вміння використовувати

інформаційно-комунікаційні технології, здатність до критичного осмислення інформації, дотримання етичних норм онлайн-взаємодії та відповідальність за власну діяльність

у цифровому просторі. На відміну від вузького розуміння цифрової грамотності, що переважно зосереджується на технічних навичках, цифрова культура охоплює також ціннісно-нормативний і поведінковий аспекти, що забезпечують гармонійну інтеграцію особистості в інформаційне суспільство. У контексті початкової освіти це означає необхідність формування в дітей не лише вмінь користуватися пристроями, а й усвідомлення правил безпечної поведінки, поваги до співрозмовників, відповідального ставлення до створення та поширення інформації [9, с. 71].

Важливо зауважити, що структура цифрової культури молодших школярів має комплексний характер і містить наступні взаємопов'язані компоненти.

Когнітивний компонент відображає систему уявлень про цифрові технології, Інтернет, інформаційну безпеку та правила користування онлайн-ресурсами.

Значення діяльнісного компоненту полягає в умінні застосовувати цифрові інструменти в навчальній і пізнавальній діяльності саме в практичній площині.

Комунікативний компонент пов'язаний із культурою взаємодії в цифровому середовищі, вмінням дотримуватися правил мовленнєвого етикету, співпрацювати та вирішувати конфлікти.

На окрему увагу заслуговує етичний компонент, що передбачає усвідомлення моральних норм цифрової поведінки, повагу до авторського права, приватності та гідності інших.

Рефлексивний компонент забезпечує здатність аналізувати власні дії, передбачати їхні наслідки та здійснювати саморегуляцію в цифровій діяльності. Формування вказаних компонентів у молодших школярів потребує врахування вікових психологічних особливостей, зокрема переважання наочно-образного мислення, високої емоційної чутливості, орієнтації на соціальне схвалення (рис. 2):



Рис. 2. Структура цифрової культури молодших школярів

Варто наголосити, що молодший шкільний вік характеризується переходом від провідної ігрової діяльності до навчальної, однак гра продовжує виконувати важливу розвивальну функцію. Саме в ігровій діяльності дитина активно засвоює соціальні ролі, норми поведінки, способи взаємодії та комунікації [4, с. 90].

Цифрове середовище особливо підсилює привабливість гри завдяки інтерактивності, можливості тісної взаємодії. Водночас недостатній рівень життєвого досвіду та критичного мислення робить дітей уразливими до інформаційних ризиків, недостовірному контенту та некоректних форм онлайн-спілкування [3, с. 535].

За таких умов педагогічно організована діяльність має спрямовувати природну ігрову активність дітей на засвоєння норм цифрової культури.

Ігрові комунікативні стратегії розглядаються як ефективний засіб формування цифрової культури, оскільки поєднують навчальні завдання з діяльністю, що відповідає віковим потребам дітей. Сутність цих стратегій полягає в організації педагогічно доречних ситуацій, коли навчання

відбувається через гру, взаємодію та обмін інформацією між учасниками освітнього процесу. Моделювання ситуацій цифрової комунікації дозволяє дітям набувати досвіду безпечної поведінки в умовах, наближених до реальних, але й водночас контрольованих педагогом [11, с. 43].

У рольових іграх учні можуть виконувати функції користувачів соціальних мереж, учасників онлайн-обговорень, авторів повідомлень або модераторів, що сприяє засвоєнню правил цифрового етикету, відповідальності за власні висловлювання [5, с. 96]. Через ситуативні ігрові завдання діти навчаються розпізнавати небезпечні ситуації, пов'язані з поширенням особистої інформації, спілкуванням із незнайомими особами чи отриманням підозрілих повідомлень, і у такий спосіб виробляють алгоритми безпечної поведінки.

Командні ігрові форми діяльності, зокрема виконання спільних цифрових проєктів, пошукових завдань і творчих робіт із використанням інформаційних ресурсів, сприяють розвитку співпраці, відповідальності за спільний результат, навичок комунікації. У процесі такої діяльності учні вчаться

відбирати інформацію, обговорювати її зміст, узгоджувати рішення та представляти результати, що формує основи медіаграмотності та критичного мислення [2; 6, с. 70]. Важливим є те, що ігрова форма діяльності знижує страх помилки, створює атмосферу психологічного комфорту, підвищує мотивацію до засвоєння правил цифрової поведінки.

Також важливо зауважити, що командні ігрові форми діяльності у процесі формування цифрової культури молодших школярів доцільно розглядати як системно організовані освітні заходи, що поєднують пізнавальну активність, комунікацію та моделювання ситуацій цифрової взаємодії. Заходи вказаного формату спрямовані не лише на засвоєння знань про цифрове середовище, а й на вироблення поведінкових моделей безпечної, відповідальної та етичної діяльності в ньому [10, с. 25].

Вважаємо за доцільне навести *приклад цифрового квесту «Безпечний Інтернет-мандрівник»*.

У рамках даного заходу учні, які об'єднуються в команди, проходять послідовність тематичних станцій, що пов'язані із питаннями створення надійних паролів, захисту особистих даних, розпізнавання небезпечних онлайн-контактів і вибору надійних інформаційних ресурсів. На кожному з вказаних етапів діти виконують ситуативні завдання, що вимагають прийняття рішення, обговорення та колективного узгодження відповіді, внаслідок чого формується практичне розуміння правил цифрової безпеки.

Подібну спрямованість має *командна гра-проект «Школа онлайн-друзів»*, яка орієнтована на формування культури онлайн-спілкування.

У процесі реалізації заходу моделюється віртуальний простір класної взаємодії, коли учні розробляють правила дружнього цифрового спілкування, аналізують приклади коректної й некоректної поведінки, інсценізують типові ситуації з онлайн-комунікації [8, с. 89].

Особливий інтерес викликає *інтерактивний квест «Таємниці надійного пароля»*, що зорієнтований на формування початкових уявлень про кіберзахист.

Учні в ігровій формі порівнюють варіанти паролів, визначають їхню надійність, засвоюють принципи комбінування символів і розуміють значення конфіденційності облікових даних.

Значний потенціал у розвитку критичного мислення має *освітня гра «Полювання на фейк»*.

Під час заходу команди аналізують інформаційні повідомлення та вчать розрізняти правдивий і маніпулятивний контент. Обговорення ознак достовірності інформації, її джерела та мети поширення формує основи медіаграмотності.

Узагальненню знань сприяє *командний цифровий проект «Мій безпечний онлайн-світ»*, під час якого учні створюють спільний цифровий продукт – плакат, презентацію або колаж із правилами безпечної поведінки, що сприяє активізації творчого процесу [7, с. 126].

Формування толерантності й культури мовлення відбувається під час *рольової гри «Ми – команда цифрової ввічливості»*, де учні відпрацьовують варіанти відповідей у ситуаціях конфліктної онлайн-взаємодії.

Ігровий проект «Створи корисний контент» орієнтує дітей на усвідомлення відповідальності автора цифрової інформації, адже команди розробляють інформаційні матеріали для однолітків, дотримуючись норм етики та достовірності.

У межах *квесту «Мандрівка країною Медіаграмотності»* учні послідовно знайомляться з різними типами медіаконтенту, навчаються визначати його призначення та можливий вплив на аудиторію.

Закріпленню норм цифрової поведінки сприяє *командна гра «Онлайн-етикет: місія можлива»*, у якій учні розв'язують комунікативні завдання, обираючи найкоректніші способи взаємодії.

Освітній челендж «Детективи інформації» спрямований на розвиток умінь перевіряти відомості через зіставлення кількох джерел, що формує початкові навички інформаційної верифікації.

Гра-симуляція «Соцмережа без ризиків» моделює процес створення профілю в соціальній мережі, у межах якого учні визначають допустимість розміщення особистої інформації, що сприяє усвідомленню меж публічності.

Не менш цікавою для учнів є *проект-гра «Цифрові рятівники»*, що передбачає колективний пошук рішень для персонажів, які опинилися в проблемних онлайн-ситуаціях, формуючи алгоритми безпечних дій.

У *квесті «Захисти свої дані»* учні класифікують інформацію за рівнем приватності, що поглиблює розуміння поняття персональних даних [1, с. 102].

Інтерактивна гра «Медіа-лабораторія» знайомить школярів із процесом створення медіапродукту, розвиває відповідальне ставлення до змісту інформації та розуміння її впливу на інших.

Важливо зауважити, що ефективність формування цифрової культури молодших школярів на основі ігрових комунікативних стратегій значною мірою залежить від дотримання певних педагогічних умов. Однією з них є інтеграція змісту цифрової освіти в різні навчальні предмети, що забезпечує системність і практичну спрямованість знань. Важливим є також поступове ускладнення змісту матеріалів із урахуванням вікових можливостей учнів, використання безпечних цифрових ресурсів, формування позитивного психологічного клімату в класі. Особливу увагу доцільно приділити співпраці з батьками, які мають підтримувати єдині підходи до організації цифрового середовища дитини та контролю її онлайн-активності. Педагог у цьому процесі виступає не лише джерелом знань, а й зразком цифрової поведінки, демонструючи культуру спілкування, дотримання етичних норм, відповідальне ставлення до інформації.

Висновки. Аналіз опрацьованих матеріалів дозволяє стверджувати, що використання командних ігор, цифрових проектів, квестів і рольових ситуацій сприяє розвитку навичок співпраці, культури онлайн-спілкування, критичного оцінювання інформації, відповідального ставлення до результатів власної цифрової активності. Крім того, ігрова форма діяльності створює психологічно безпечне освітнє середовище, підвищує мотивацію та сприяє природному засвоєнню норм цифрової взаємодії.

Отже, ігрові комунікативні стратегії виступають ефективним педагогічним засобом формування цифрової культури молодших школярів, що підтверджує доцільність їхнього системного впровадження в освітній процес початкової школи.

Перспективи подальших розвідок. Подальші дослідження доцільно зосередити на створенні методичних матеріалів і діагностичного інструментарію для формування та моніторингу цифрової культури учнів у реальному освітньому процесі.

Список використаних джерел

- Безпала М. Особливості застосування квесту на уроках початкових класів. *Scientific Collection «InterConf»*. 2023. № 141. С. 100–104.
- Качмар О. В., Барило С. Б., Зінкова І. І. Цифрові технології в освітньому процесі початкової школи в реаліях масштабної військової агресії. *Академічні візії*. 2023. № 19. DOI: <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.7875382>.
- Осипова Є., Пахота Н., Семенчук Т. Цифрова культура в контексті глобалізації: зміна ідентичності та культурних практик в українському суспільстві. *Українська культура: минуле, сучасне, шляхи розвитку*. 2025. № 50. С. 533–539. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.50.1012>.
- Петренко С. І. Аналіз проблеми безпечної роботи учнів початкових класів у мережі інтернет. *Вісник Університету імені Альфреда Нобеля. Педагогіка і психологія. Педагогічні науки*. 2020. № 1 (19). С. 85–92.
- Пучков І., Біленец А. Особливості використання ігор під час вивчення інформатики в початковій школі. *Гуманізація навчально-виховного процесу*. 2022. № 2 (102). С. 93–100. DOI: [https://doi.org/10.31865/2077-1827.2\(102\)2022.274879](https://doi.org/10.31865/2077-1827.2(102)2022.274879).
- Решетілова О. М., Рижков Я. І. Особливості цифрової грамотності та критичного мислення в умовах сучасної комп'ютеризації. *Вчені записки кафедри документознавства та інформаційної діяльності*. 2022. Вип. 4. С. 69–72.
- Розлуцька Г., Гайович Є., Куруц В. Розвиток цифрової компетентності молодших школярів в умовах неформальної освіти. *Науковий вісник*

Ужгородського університету. Педагогіка. Соціальна робота. 2025. № 2 (53). С. 126–130. DOI: <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2023.53.126-130>.

- Терещук Г., Янкович О. Формування у молодших школярів вміння нетикету в умовах диджиталізації початкової освіти. *Освіта. Інноватика. Практика*. 2025. № 13 (3). С. 85–91. DOI: <https://doi.org/10.31110/2616-650X-vol13i3-013>.
- Чайка В., Шышак А. Інформаційно-цифрові вміння учнів початкової школи: сутність, види, змістові характеристики. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Педагогіка*. 2023. № 1. С. 69–77. DOI: <https://doi.org/10.25128/2415-3605.23.1.9>.
- Чикурова О. Я. Синергетичний підхід як методологічна основа теорії самоорганізації навчальної діяльності учнів початкової школи. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Педагогіка*. 2022. № 1 (2). С. 21–28. DOI: <https://doi.org/10.25128/2415-3605.21.2.3>.
- Шаран О. В., Шаран В. Л., Данканич Е. І. Особливості використання діяльнісно-ігрового підходу в освітньому процесі початкової школи. *Інноваційна педагогіка*. 2022. Вип. 53, т. 2. С. 41–44. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/53.2.8>.

References

- Bezpal, M. (2023). Osoblyvosti zastosuvannya kvestu na urokakh pochatkovykh klaviv [Features of using quests in primary school lessons]. *Scientific Collection «InterConf»*, 141, 100-104 [in Ukrainian].
- Kachmar, O. V., Barylo, S. B., & Zinkova, I. I. (2023). Tsyfrovii tekhnolohii v osvitnomu protsesi pochatkovoii shkoly v realiakh mashtabnoi viiskovoi ahresii [Digital technologies in the educational process of primary school in the realities of large-scale military aggression]. *Akademichni vizii [Academic Visions]*, 19. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.7875382> [in Ukrainian].
- Osyova, Ye., Pakhota, N., & Semenchuk, T. (2025). Tsyfrova kultura v konteksti hlobalizatsii: zmina identychnosti ta kulturnykh praktyk v ukrainskomu suspilstvi [Digital culture in the context of globalization: changes in identity and cultural practices in Ukrainian society]. *Ukrainska kultura: mynule, suchasne, shliakhy rozvytku [Ukrainian culture: past, present, ways of development]*, 50, 533-539. DOI: <https://doi.org/10.35619/ucpmk.50.1012> [in Ukrainian].
- Petrenko, S. I. (2020). Analiz problemy bezpechnoi roboty uchniv pochatkovykh klaviv u merezhi internet [Analysis of the problem of safe Internet use by primary school pupils]. *Visnyk Universytetu imeni Alfreda Nobelia. Pedahohika i psykholohiia. Pedahohichni nauky [Bulletin of Alfred Nobel University. Pedagogy and psychology. Pedagogical sciences]*, 1 (19), 85-92 [in Ukrainian].
- Puchkov, I., & Bilenets, A. (2022). Osoblyvosti vykorystannia ihor pid chas vyvchennia informatyky v pochatkovii shkoli [Features of the use of games in the study of computer science in primary school]. *Humanizatsiia navchalno-vykhovnoho protsesu [Humanisation of the educational process]*, 2 (102), 93-100 [in Ukrainian].
- Reshetilova, O. M., & Ryzhkov, Ya. I. (2022). Osoblyvosti tsyfrovii hramotnosti ta krytychnoho myslennia v umovakh suchasnoi kompiuteryzatsii [Features of digital literacy and critical thinking in the conditions of modern computerization]. *Vcheni zapysky kafedry dokumentoznavstva ta informatsiinoi diialnosti [Scientific notes of the Department of Documentation and Information Activities]*, 4, 69-72 [in Ukrainian].
- Rozlutska, H., Haiovych, Ye., & Kuruts, V. (2025). Rozvytok tsyfrovii kompetentnosti molodshykh shkoliariv v umovakh neformalnoi osvity [Development of digital competence of primary school pupils in the context of informal education]. *Naukovyi visnyk Uzhhorodskoho universytetu. Pedahohika. Sotsialna robota [Scientific Bulletin of Uzhhorod University. Pedagogy. Social work]*, 2 (53), 126-130. DOI: <https://doi.org/10.24144/2524-0609.2023.53.126-130> [in Ukrainian].
- Tereshchuk, H., & Yankovych, O. (2025). Formuvannya u molodshykh shkoliariv vminnia netyketu v umovakh dydzhytalizatsii pochatkovoii osvity [Formation of netiquette skills in primary school pupils in the context of digitalization of primary education]. *Osvita. Innovatyka. Praktyka [Education. Innovation. Practice]*, 13 (3), 85-91 [in Ukrainian].
- Chaika, V., & Shyshak, A. (2023). Informatsiino-tsyfrovii vminnia uchniv pochatkovoii shkoly: sutnist, vydy, zmistovi kharakterystyky [Information and digital skills of primary school pupils: essence, types, content characteristics]. *Naukovi zapysky Ternopil'skoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Pedahohika [Scientific notes of the Volodymyr Hnatiuk Ternopil National Pedagogical University. Pedagogy]*, 1, 69-77. DOI: <https://doi.org/10.25128/2415-3605.23.1.9> [in Ukrainian].
- Chykurova, O. Ya. (2022). Synerhetychnyi pidkhid yak metodolohichna osnova teorii samoorganizatsii navchalnoi diialnosti uchniv pochatkovoii shkoly [The synergistic approach as a methodological basis for the theory of self-organisation of learning activities of primary school pupils]. *Naukovi zapysky Ternopil'skoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu imeni Volodymyra Hnatiuka. Pedahohika [Scientific Notes of Volodymyr Hnatiuk Ternopil National Pedagogical University. Pedagogy]*, 1 (2), 21-28. DOI: <https://doi.org/10.25128/2415-3605.21.2.3> [in Ukrainian].
- Sharan, O. V., Sharan, V. L., & Dankanych, E. I. (2022). Osoblyvosti vykorystannia diialnisno-ihrovoho pidkhodu v osvitnomu protsesi pochatkovoii shkoly [Features of the use of the activity-game approach in the educational process of primary school]. *Innovatsiina pedahohika [Innovative Pedagogy]*, 53 (2), 41-44. DOI: <https://doi.org/10.32782/2663-6085/2022/53.2.8> [in Ukrainian].

Дата надходження до редакції авторського матеріалу 08.02.2026