

Інтерактивні іграшки – вибір дітей 3-го року життя і стимул їх розвитку

Любов Артемова

кафедра дошкільної педагогіки і психології, Глухівський державний педагогічний університет імені Олександра Довженка, Глухів, Україна
ORCID: 0000-0002-7070—2927

Валентина Борова

кафедра загальної педагогіки та дошкільної освіти, Приватний вищий навчальний заклад «Міжнародний економіко-гуманітарний університет імені акад. Степана Дем'янчука
ORCID: 0000-0001-7228-4290

Світлана Тітаренко

кафедра дошкільної педагогіки і психології, Глухівський державний педагогічний університет імені Олександра Довженка, Глухів, Україна
ORCID: 0000-0001-5544-3376

Для цитування цієї статті:

Артемова Любов, Борова Валентина, Тітаренко Світлана. Інтерактивні іграшки – вибір дітей 3-го року життя і стимул їх розвитку. *International Science Journal of Education & Linguistics*. Vol. 3, No. 1, 2024, pp. 15-25. doi: 10.46299/j.isjel.20240301.03.

Надійшла до редакції: 03 січня 2024 р.; **Схвалено:** 31 січня 2024 р.;

Опубліковано: 01 лютого 2024 р.

Анотація. Поширені в довкіллі дітей побутові предмети на основі цифрових технологій і їх аналоги – інтерактивні іграшки, приваблюють дітей змалку і спонукають до дій з ними. Та ще не відомо, чи доцільно вводити їх у користування дітей. Саме тому у статті піднімається проблема потреби і доцільності використання інтерактивних іграшок в іграх дітей. З'ясовано, що у сучасних зарубіжних і вітчизняних психолого-педагогічних дослідженнях в основному вивчалися механізми «цифрових іграшок», їх місце і роль у навчально-виховній роботі з дітьми дошкільного і шкільного віку. Залишилося поза увагою дослідників доцільність використання інтерактивних іграшок дітьми з раннього віку. Щоб з'ясувати це, поставлена мета – виявити можливості інтерактивних іграшок у розвитку ігрової діяльності на етапі її становлення у дітей 3-го року життя. У дослідженні встановлено, що у дітей виникає інтерес до інтерактивних іграшок з 1-го року життя. На протязі раннього дитинства розвивається пізнавальний інтерес, який спонукає вибірковість дітей у різних важливих сферах, у тому числі й у ігровій сфері. На основі дослідження простежено, що діти 3-го року обирають інтерактивні іграшки серед інших саме за інтерактивні ознаки: звучання, рух, світлові сигнали, форму, яка стимулює їх до руху. На основі кількісного і якісного аналізу виборів дітьми інтерактивних іграшок доведено, що вибір також обумовлений психолого-фізичними можливостями самих дітей, які спонукає реалізувати інтерактивна іграшка: спілкуватися з нею, дослухатися до звучання музики, співу, рухати її та рухатися самому, реагувати на дії «живої іграшки». Тобто така іграшка своїми сигналами органічно вписується у природний світ дитини і активізує посильну її діяльність. Традиційні образні та збірно-розбірні іграшки не містять таких можливостей, що активізують, а потребують від дітей власних зусиль, які ще не достатньо зрілі у цьому віці. Діти 3-го року вже дещо освоїли і переросли предметні дії, якими вони діяли з цими іграшками на 1-му і 2-му роках життя. А уява дітей 3-го року ще не забезпечує створення з цими іграшками уявних образів: дорослих з образними іграшками,

споруд і образів зі збірно-розбірними іграшками. Тобто ігрову діяльність у розгорнутих формах діти ще не здатні здійснити. Ймовірно, що саме завдяки цьому такі іграшки виявляються поза вибором дітей 3-го року порівняно з інтерактивними іграшками. Вони будуть повноцінно використовуватися дітьми у наступні вікові періоди. Наведений аналіз та міркування не виключає всі види іграшок з ігор дітей раннього віку. Кожний з видів розвиває дітей в міру їх вікової спроможності і доцільний відповідно вибору самих дітей.

Ключові слова: вибір, діти, ранній вік, розвиток, ігри, іграшки: інтерактивні, образні, збірно-розбірні.

1. Вступ

У сучасний світ цифрових технологій діти потрапляють вже в умовах своєї домівки. У найближчому докільлі вони змалку спостерігають, як їх батьки користуються різною побутовою технікою. Вона привертає увагу і зацікавлює дітей більше, ніж статичні предмети побуту. Та користуватися нею дорослі не дозволяють. Імітують дії цікавих і водночас недосяжних дітям предметів їх замітники – інтерактивні іграшки. Сучасна індустрія пропонує широкий і різноманітний асортимент таких іграшок. Щоб зайняти і відволікти дітей від непосильних їм електронних предметів для дорослих, батьки пропонують дітям ці замітники. Оскільки проблема доцільності використання інтерактивних іграшок ще мало вивчена, то виникає потреба її дослідити з психологічної і педагогічної позиції. Якщо уникнути цифрових технологій у житті дітей не можливо та й не потрібно, то варто з'ясувати, чому, як, коли долучати до їх використання принаймні з допомогою інтерактивних іграшок.

2. Об'єкт і предмет дослідження

Об'єктом дослідження є ігрова діяльність дітей 3-го року життя. Предметом дослідження є використання дітьми інтерактивних іграшок.

3. Мета та завдання дослідження

Виявити в іграх дітей 3-го року життя розвиткові можливості інтерактивних іграшок для становлення гри.

Для досягнення мети вирішувалися такі завдання: охарактеризувати вибір дітей стосовно інтерактивних іграшок, як ознаку особистісного розвитку; дослідити роль і місце інтерактивних іграшок у розвитку ігрової діяльності дітей на етапі 3-го року життя.

4. Аналіз літератури

Наші лонгітюдні спостереження за іграми дітей раннього віку виявили, що діти 3-го року життя першочергово обирають для гри інтерактивні іграшки серед наявних у них. Вибірковість дітей раннього віку, як вияв їх психолого-фізичної спроможності та водночас як ознака особистісного розвитку, фактично не вивчена як цілісне явище і, зокрема, у ігровій сфері їх життєдіяльності. Дослідження Л. В. Артемової [1] у попередні роки довели, що у дошкільному віці іграшка є провідним фактором у розвитку ігрової діяльності дітей. Є підстави вважати, що на початку зародження гри у дітей 3-го року, іграшка служить пріоритетним стимулом гри. Не вивченою залишилась помічена нами явна вибірковість дітей стосовно інтерактивної іграшки та саме її роль у розвитку гри дітей з раннього віку. Вивчення вказаного явища дозволить визначити значення і роль вибору дітьми таких іграшок для їх подальшого особистісного розвитку та становлення провідної діяльності дітей – гри у її різноманітні й розгорнутих формах. Це дозволить знайти відповідь на практичне питання: з якого віку і чому можна і доцільно дітям гратися з інтерактивними іграшками.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Розглянемо дотичні до вищезначеної проблеми сучасні дослідження. Медіна Джон [2], досліджуючи вплив цифрових технологій на розвиток мозку дітей від народження до 5-и років, з'ясував, що в результаті користування ІКТ розвивається задня частина мозку дитини. Вчений -мікробіолог справедливо вважає, що цифрові технології не здатні замінити живе спілкування з дітьми. Інші дослідження доводять, що ІКТ все ж мають знайти своє місце у роботі з дошкільниками. Інформаційно-комунікаційні засоби досліджували з метою підготовки працівників закладів дошкільної освіти до вирішення професійних задач з допомогою ІК-технологій з урахуванням особливостей розвитку дітей дошкільного віку. С. І. Семчук [3] вивчає ІК-технології, як засіб формування орієнтації педагога ЗДО в ІКТ середовищі, здійснення пошуку, оцінки, використання інформації в освітньому процесі. І. К. Мардарова [4], Т. О. Павлюк [5] досліджували підготовку майбутніх вихователів до формування комп'ютерної грамотності у старших дошкільників. О. Кивлюк [6] опрацьовував психолого-педагогічні умови та ергономічні вимоги до ефективного використання комп'ютерних програм та ігор у ЗДО. В. М. Горленко [7], аналізуючи механізми електронних інтерактивних засобів навчання, виявив досить низький рівень орієнтації дошкільних педагогів у ІКТ і, зокрема, в електронних іграшках. Тобто важливо готувати все нові покоління працівників закладів дошкільної освіти до грамотного використання ІКТ у роботі з дітьми дошкільного віку.

М. Пренскі [8] виявив зацікавленість дітей іграшками-імітаторами реальних явищ, дій. За його спостереженнями діти – «цифрові аборигени» вважають ці іграшки природними. Вони відчують задоволення навчанням з такими іграшками, оскільки регулярно отримують заохочення від них. Auerbach S. (провідна спеціалістка США «доктор іграшка») [9] вважає важливими для розвитку дітей функціональні можливості електронних іграшок. М. Коен (Coen M.) [10] відзначає відмінності цифрових технологій у різних цифрових іграшках. В. Шарма (Charma V.) [11] визначає сучасну електронну (цифрову, програмовану) іграшку, як високо технологічну, яка розвиває дитячу творчість.

Отже, розглядаючи технологічні та комунікативні особливості ІКТ, різні автори відзначають їх розвивальний вплив і водночас задоволення дітей дошкільного віку електронними засобами навчання та іграшками. На жаль, нам не удалось знайти публікацій, які б оприлюднили дослідження ігор дітей раннього віку з інтерактивними іграшками, а також помічену нами вибірковість дітей 3-го року до таких іграшок.

У сучасному світі інтерактивні іграшки уже отримали своє місце серед інших іграшок і займають певне місце в іграх дітей з раннього віку. Саме тому ми вважали, що на часі дослідити їх можливості щодо розвитку ігрової діяльності дітей, як пріоритетної на 3-му році життя

5. Методи дослідження

Клінічні лонгітюдні спостереження за діями та іграми дітей з різними іграшками; створення ситуацій для вибору серед альтернативних іграшок; створення просторових і часових умов для самостійних ігор дітей з обраними іграшками.

Анкетування і опитування батьків і найближчих родичів дітей за задалегідь розробленими питаннями анкети.

Кількісний і якісний аналіз, синтез, узагальнення, інтерпретація зібраних фактичних даних дослідження.

Теоретичне дослідження проводилось шляхом виявлення, вивчення, аналізу та узагальнень опублікованих результатів досліджень науковців України та зарубіжних країн.

Фактичний матеріал зібрано у різних регіонах України: центральному (м. Київ, Київська область), західному (м. Рівне, Рівненська обл., м. Кременець, Тернопільська обл.), північному (м. Глухів, Сумська обл.), південному (Миколаївська обл.). Всього проаналізовано: 278

виборів дітьми іграшок за їх інтерактивними ознаками, 417 ігор дітей: з інтерактивними іграшками – 225, з іншими іграшками – 192, 264 іграшки куплені батьками.

6. Результати дослідження

В умовах розвитку дошкільної педагогіки, зорієнтованої на освітній процес, проблема вибору дітей мало цікавила і науковців, і практиків. Та навіть у той період (90 і р. р. ХХ ст.) науковець Л. В. Артемова зорієтувала аспірантку О. І. Кошелівську (нині О. Мельник) дослідити моральний вибір старших дошкільників у ґрунтовній дисертаційній роботі [12]. З часів розповсюдження праць М. Монтессорі (XVIII – XIX ст.) в сучасній світовій теорії і практиці [13] центральною особою виховного процесу і його правомірним суб'єктом вважають дитину. У вітчизняній психології вже кілька десятиріч (1998 – 2021 р. р.) І. Д. Бех [14], його учні й послідовники досліджують концепцію особистісного підходу до дитини. І. Д. Бех [15] виділяє визначальний аспект даної концепції – це одне з найважливіших соціальних прагнень дитини – прагнення до свободи. Серед дефініцій свободи психолог виділяє вибір дитини. Та все ж проблема її вибору, як особистісного спрямування, не досліджувалася системно. У основному державному документі для ЗДО України Програмі «Я у світі» в цілому зорієнтованому на особистість дитини, її потреби, інтереси, про вибір дитини йдеться ексклюзивно й побіжно уже з 1-го року її життя. Також вказується, що у спрямованості особистості дитини 3-го року, одним з показників компетентності є «... власні переваги у грі, самовизначення у виборі іграшок, занять, партнерів» [16, с. 92]. Та про інтерактивні іграшки у «Програмі» не згадується. Вочевидь такі іграшки першочергово з'являються в умовах сім'ї. У дослідженні О. Д. Рейпольської [17, с. 103] проблеми формування ціннісного самоствавлення дошкільників акцентується, що завдяки активності особистість здобуває нові способи вирішення соціально психологічних суперечностей не залежно від соціальних вимог, а саме: дитина моделює себе і своє ціннісне самоствавлення у взаємодіях з іншими. Тобто, якщо розуміти вище сказане як основу вибору дошкільників, то автор його розглядає в контексті власної теорії самовизначення. У дослідженні О. Г. Брежневої [18] стосовно математичного розвитку дошкільників вибір дітей використовується як показник їх розуміння і переваг окремих математичних понять. В окремих інтернет порадах батькам рекомендується зважати на вибір дітей, вибудовуючи з ними партнерські взаємини. Виявлені нами аспекти вибору стосуються дітей дошкільного віку.

Залишились не вивченими аспекти, заявлені у меті та завданнях даного дослідження стосовно дітей раннього віку. Нами в тривалих дослідженнях з'ясовано, що вибірковість (не свідомо, а далі й свідомо) виявляють вже немовлята з перших днів життя. Розпізнавання й опосередковане успішне попередження і регулювання вибору малят Л. В. Артемовою [19, 20] шляхом зміни їх мотивації переконливо довели, що діти, змінивши свій неправомірний вибір, уникали, а інколи й не доходили до капризування, вередувань, впертості чи врешті позбувались цих проявів.

Що ж є вибором дітей раннього віку? За нашими спостереженнями, він характеризується як нагальна потреба, пізнавальний інтерес (часто нестійкий) до певного об'єкту, суб'єкту, окремих дій, стимулює нестримне бажання маляти обрати й отримати уподобане. З властивою дітям раннього віку емоційністю, вони домагаються обраного, наполягають на своєму, з протестами долаючи усі обмеження і перепони дорослих. За нашими спостереженнями, саме такими проявами супроводжується поведінка дітей під час не задоволення їх вибору. Не розуміючи і не зважаючи на них, дорослі звикли вважати їх капризами, вередуваннями, впертістю.

Розглянемо конкретні вибори дітьми інтерактивних іграшок серед інших за нашими дослідженнями та відповідями батьків на питання, що запропоновані нами. До інтерактивних іграшок ми віднесли усі ті, які спонукали дітей до спілкування своїми засобами: звуком, рухом, яскравістю ознак та ін. Ці можливості закладені як у іграшках з електронним управлінням, так і з механічним та із електричним зарядним налаштуванням. Для малих дітей

важливими були не механізми, влаштовані у іграшці, а ідентичний для усіх цих налаштувань результат їх дії, який забезпечував інтерактивність у грі з ними.

Зібрані матеріали переконливо показують, що у дітей з'явився інтерес до інтерактивних іграшок з 1-о року, як тільки, вони побачили, почули, почали діяти з інтерактивними іграшками, запропонованими їм батьками чи близькими людьми. У даному дослідженні ми висвітлюємо лише особливості вибору і дій дітей 3-го року з іграшками.

Таблиця 1. За якими ознаками обирає дитина 3-го року інтерактивні іграшки

Функціональні ознаки	Кількість виборів
Спілкування	60
Музика, спів	54
Інше звучання	48
Рух їзда	62
Світло, миготіння	30
Форма	18
Колір	6
Разом	278

Результати аналізу виборів дітьми іграшок (таблиця 1) виявили ті ознаки, за якими діти надавали перевагу певним інтерактивним іграшкам. На першому місці за частотою обрання дітьми були іграшки зі звуковими функціями. Серед цих функцій пріоритетною була інтерактивна функція іграшки – спілкуватися: говорити словами, повторювати сказане, розмовляти з дитиною. З 10 міс. малята зацікавились іграшковим симпатичним мопсом Пеппі, який може реагувати на команди. Для малюків (2 р., 2-3 м.) стала улюбленою іграшка «Розумне цуценя», яке гавкало, бігало, а дітям подобалось доганяти його, наслідуючи гавкіт. У 2,5 р. у Д. великий успіх мала гарна лялька, яка повторювала слова, речення, голос дівчинки. Така лялька цікавила її навіть більше, ніж телефон. Подібно повторював усе за дівчинкою Н. (2,5 р.) і котик, який став її улюбленою іграшкою. Великий інтерес у дівчаток С. і Г. ще з 2-х років викликали різні модифікації дитячих телефонів (котофон), а після 3-х років планшети.

Вибір дітей був також за музичними іграшками (дитяче піаніно, куб, з якого звучали різні мелодії при повороті на різні сторони), будинок з тваринами, від яких чути було різну музику; іграшки, які співали при включенні кнопки: (лялька – україночка), тварини (гусінь, яка звучала при натиску на лапки, собачка, птиця, які співали при натиску на кнопку).

II-е місце серед обраних дітьми посіли рухливі іграшки, які за управлінням пульта рухались автоматично, і такі, які діти рухали механічно самі або їздили, каталися на них. Іноді рухова функція іграшки поєднувалася зі звуковою. С. і Г. з 2-го року не облишали заводну качку, яка ходила, крякала, ще й періодично несла яйця. У 10 міс. малята зацікавились заводною милою кішкою Фліппі, яка здатна ходити і гратися; механічними і заводними авто, іграшками-«катушками», рухливими образними іграшками: гусінь, черепаха, кошеня, песик та ін.

На III-у місці, з числа обраних дітьми, були іграшки з елементами руху і миготіння світлом (електрична дзига). Цікавить С. і Г. та Ю. у 2,1 р. кермо, яке вони крутять, щоб їздити на авто; впевнено з 2-го року діти катаються на самокатах.

IV-е місце за виборами дітей отримали іграшки за їх форму: малюка 2,2р. цікавив круглий за формою зручною для руху м'яч.

I в решті, на V-му місці у дітей виявилися іграшки, обрані за привабливий колір.

Розглянуті дані переконливо засвідчують переважний вибір іграшок дітьми за інтерактивними ознаками, які дозволяють їм діяти з ними відповідно до розвиненості їх психолого-фізичних можливостей: слухати, спілкуватися, рухатися. Тобто ці іграшки

допомагають розвиватися актуальним для 3-го року мовленнєвим та руховим умінням у радісній і цікавій грі та без особливих зусиль від дітей і дорослих. Отже, дізнавшись про це, ми поставили собі за ціль вивчити питання «Чи прагнуть батьки задовольнити такий вибір дітей?»

Таблиця 2. Які іграшки батьки купляють дітям

Види іграшок	Кількість
Інтерактивні	126
Образні	90
Збірно-розбірні	48
Разом	264

Аналіз таблиці 2 розкрив наступне. І-е місце серед іграшок, куплених батьками, посіли інтерактивні іграшки, хоча вони дорожчі й не такі звичні, як інші. Любячі і уважні батьки помітили інтерес, вибірковість дітей вже з 1-го року до таких іграшок. Їх розвивальний ефект відповідає актуальним потребам дітей 3-го року життя. Діти обирають ці іграшки за можливість розмовляти і спілкуватися з ними. Адже, саме у цьому віці відбувається бурхливий розвиток їх мовлення. Іграшки, які стимулюють і активізують рухову діяльність, також відповідають фізичним можливостям дітей і задовольняють їх потребу в рухах. Дітей зацікавлює певна самостійність дій іграшки і вони вчать: запускати рух механічної іграшки, штовхаючи її або катаючи за собою, включають кнопку, пульт електричного чи електронного управління, щоб іграшка рухалась, говорила, співала, щоб зазвучала музика тощо. Тобто, діти передбачають дії іграшки, які залежать від їх дій з нею. І це задовольняє потребу дітей у зростаючій самостійності.

Подібних можливостей не закладено в образних іграшках. Ймовірно, саме тому вони виявились на II-у місці у традиційних покупках батьків, які розрізняли і задовольняли інтереси і вибір своїх дітей. З різноманіття образних іграшок батьки придбали для дітей такі: ляльки, комплекти кухні, посуд, набори лікаря, різні тварини та ін. Образні іграшки менш популярні у дітей 3-го року життя з ряду причин. За нашими спостереженнями, діти цього віку ще не здатні ідентифікувати себе з дорослими людьми, хоча у їх товаристві перебувають постійно. З діяльності і відносин дорослих діти виділяють лише предметні дії і здатні їх відтворювати за спонуканням адекватними іграшками: поїти з чашки ляльку (різних тварин), годувати їх з ложки, вкладати спати тощо. При цьому діти не вважають себе мамою чи іншою дорослою людиною. Тобто у грі є дії типові для певної рольової поведінки, але самої ролі немає. Отже, це лише наслідувальна гра, яка важлива, бо є першим етапом подальшого розвитку рольової гри. Оскільки, образні іграшки нагадують дітям відомі дії дорослих і допомагають ці дії відтворити, то вони певною мірою стимулюють гру дітей. Саме тому образні іграшки важливі і потрібні у наявному асортименті іграшок кожної дитини для розвитку розгорнутої форми рольової гри, як показника її своєчасного психічного розвитку. Водночас ці іграшки самі не здатні діяти, як це спроможні робити інтерактивні, завдяки закладеним у них механізмам, які ще не зрозумілі дітям. Вони вважають, що ці іграшки діють самі по собі, як усе живе, що діє навколо них. Запустити дію інтерактивних іграшок дитині простіше, ніж уявно годувати, поїти, вкладати спати образні іграшки. Для цього ще не достатньо розвинена дитяча уява. Саме тому вони не уявляють себе дорослими, хоча й наслідують їх в ігрових діях, як і у звичайних побутових діях.

Збірно-розбірні іграшки виявились на III місці серед інших, хоча вони звичайно є у асортименті іграшок дітей з раннього віку. Це переважно різні будівельні матеріали (в побуті – кубики), пазли, конструктори в т. ч. «Лего» та ін. Діти охоче ними займаються, досліджуючи різноманіття можливостей складати неймовірні конструкції, розбираючи їх знову й знову на частини або весело чи сердито руйнуючи, добираючи пазли, щоб побачити картинку.

Можливості рухати деталі, змінюючи створені конструкції. приваблює дітей. Та все ж для них привабливість збірно-розбірних іграшок менша, ніж дії інтерактивних.

Отже, всі види іграшок мають певне значення у розвитку дитини. На кожній стадії цього розвитку роль одних іграшок більша, інших менша, як для дітей так і для дорослих, які хочуть забезпечити дітей іграшками важливими з їх точки зору. Корекцію у вибір дорослими іграшок вносить вибір дітей. Їм можуть бути важливими ті іграшки, яких не обирають дорослі. Тому батькам і вихователям важливо задуматись: для кого вони добирають іграшки – для себе чи для дітей? Навчившись помічати, розрізняти, поважати дитячий вибір іграшок, дорослі зроблять свій вибір відповідно до пізнавальних інтересів і можливостей дітей, і тим забезпечать їх своєчасний і прогресивний розвиток на кожному етапі раннього дитинства.

У цьому переконують і спостереження за іграми дітей. Відповіді батьків і навіть вихователів закладів дошкільної освіти показали, що не усі уміють побачити і зрозуміти, як граються іграшками їх діти і помітити, які іграшки вони обирають першочергово для гри.

Таблиця 3. Якими іграшками граються діти 3-о року

Зміст ігор	Кількість ігор
Інтерактивні іграшки	120
Збірно – розбірні іграшки	104
Образні іграшки	36
Разом	260

Аналіз даних таблиці 3 підтвердив дані, наведені у таблиці 2, щодо інтерактивних іграшок. З ними діти гралися найбільше. За думкою деяких батьків, ці іграшки були на I-у місці у дітей, а усі інші – на II-у. Д. (2,5 р.) спілкувалася з лялькою, яка розмовляє, значно частіше, ніж доглядала її. С. і Г. (з 2-х років) багаторазово включали кнопкою спів і слухали пісеньку інтерактивної ляльки-україночки. Та жодного разу не годували її, не вкладали спати тощо. Тобто інтерактивні можливості ляльок стимулювали дівчаток більше до гри, ніж образні ознаки. Навіть добре відомі їм з особистого досвіду уявлення про мамині дії догляду за ними не спонукали дівчаток наслідувати їх у грі. Вочевидь ці стимули були менш сильні, ніж інтерактивні якості ляльок.

Діти зацікавлено намагаються спілкуватися по батьківському мобільному телефону, не вмівло клацаючи кнопками; з інтересом добувають звуки і рухи з розвивального плаката з образними зображеннями. Також діти часто самі створюють звучання різних предметів. Так, С. і Г., М. обожнювали стукати ложками, поєднуючи рух зі звуком. Якщо змінювати предмети, які звучать по-різному, діти слухатимуть і розрізнятимуть відтінки звуків – металу, дерева та ін.

Іграшки з механізмами стимулюють до руху – діти використовували їх з відповідними функціональними діями: возили авто, потяг, трактор, кораблик, «літали» з вертольотом, бурчали, імітуючи звучання мотора. Зацікавившись інтерактивною можливістю цих іграшок рухатись, хлоп'ята долучали і власні враження від спостережень – машини ще й звучать, а вертолїт летить, а не їде. Гра, започаткована інтерактивними можливостями іграшки, доповнювалась ще й функціональними ознаками типовими для кожного образу.

С. (2,5 р.) з мамою по-черзі запускали авто, щоб їхало від одного до другого. Так виникла інтерактивна гра ще й з особистісним спілкуванням. Стимулом до цього послужили інтерактивні можливості авто. Подібна гра відбувалась і з м'ячем між дівчатками С. і Г. Так здатність до руху цих іграшок зумовила ще і взаємодію дітей у грі. Можливість рухатися «по пластунському» Ю., С. і Г. зацікавлював тунель – покупний або імпровізований із згортку пластикового килимка. Тобто до можливості руху в усіх його формах також стимулювала інтерактивна іграшка.

Збірно-розбірні іграшки спонукали до різноманіття дій з ними. З кубиків, конструктора, «Лего» діти будують різні прості споруди: вежу, гаражі для машин; з пазлів – дорогу. Тобто створюють нові образи з усіх рухомих і змінних матеріалів. Пазли використовують також за призначенням, щоб скласти картинку з деталей.

Деякі діти найбільше граються з м'якими іграшками (собака, ведмідь). Іноді вигулюють тварин, розмовляють з ними, мов би це було на фермі. Тобто діти самі ініціюють спілкування з іграшками, не очікуючи від них інтерактивну, і відображають елементарні дії дорослих за доглядом тварин. Образні іграшки спонукають до цього тих дітей, які мають деякі уявлення про це.

В окремих дітей 3-го року життя дії з іграшками все ж залишалися на рівні дітей кінця I-го – початку II-го року: дівчинка (2,5 р.) обстежує іграшки: блискучі губи, м'яке волосся у ляльки, тверді очі у м'якої іграшки, яскраві лапки у лисички. Дехто у 2,3 р. – 3 р. зносить усі іграшки до купи, бере їх до рота, гризе, бігає з іграшками, розкидає, іноді ламає, розбиває їх, тобто діє хаотично, як маля I-го року. Таким дітям може допомогти спільна гра з дорослим. У ній дитина невимушено й непомітно для себе опанує функціональні дії з іграшками, з яких і виникає гра.

Усі діти люблять нові іграшки. Але обирають і затримуються як найдовше в діяльності на інтерактивних. Далі на близьких до них за змінними, варіативними ознаками – збірно-розбірних. І врешті – лише деяких дітей приваблюють образні, з якими можна створювати уявні дії, подібні до відомих дітям дій дорослих.

Вище розглянуті уподобання, вибір та ігрові дії дітей з іграшками мають переконати батьків, що важливо з цим рахуватися і добирати такі іграшки, з якими діти спроможні реалізувати свої ще не досконалі можливості у грі й радісно реалізують свою зростаючу самостійність.

Таблиця 4. Тривалість дитячих ігор

Види іграшок	Кількість ігор	Тривалість ігор на добу
Інтерактивні іграшки	75	2 – 6 год.
	16	2 - 4 год.
	14	30 - 40 хв.
Збірно-розбірні іграшки	24	20 – 40 хв.
	12	2 – 3 хв.
Образні іграшки	16	2 - 3 хв.
Разом	157	

За даними таблиці 4, ігри у різних дітей тривають від кількох хвилин до 2-х – 6-и годин на добу. Діти граються частіше і до 6-и годин на добу з багато функціональними інтерактивними іграшками, які «спілкуються», бігають, співають: собачки, кішки, ляльки, качка. Ігри з інтерактивними іграшками, які мають одну функцію трапляються рідше: з функцією руху (різні машини, каталки) тривають по 2 – 4 години, з функцією звуку (ляльки) по 30 – 40 хв. за добу.

Зі збірно-розбірними іграшками діти граються дещо рідше і менше за часом, ніж з інтерактивними: з конструктором 20 – 40 хв. на добу, з іншими ще рідше й коротше або й по 2 – 3хв. кілька разів на день, тобто теж по-різному. З образними іграшками граються лише деякі діти і по 2 – 3 хв. кілька разів на день.

Отже, тривалість дитячих ігор в основному залежить від виду іграшок і їх інтерактивних та функціональних можливостей. У іграх дітей зберігається та ж тенденція пріоритетності вибору інтерактивних іграшок, а головне – досить вибіркова зацікавленість ними, що і зумовлює тривалість їх використання в іграх. Це підтверджує дані, наведені у попередніх таблицях. Інтерактивні ознаки іграшок не лише зумовлюють пріоритетність вибору їх дітьми серед інших, а й тривалу зацікавленість їх функціональними можливостями і відповідною діяльністю з ними дітей під час гри. З огляду на кількісні дані таблиці 4 та їх адекватну

інтерпретацію, питання про те, щоб задовольняти чи ні вибір дітей залишається однозначним: вибір дітей є правомірним, доцільним і має стати важливим для батьків.

Питання вибору іграшок залишаємо за дорослими, сподіваючись на їх розуміння дітей, прагнення адекватно і не вимушено розвивати у розглянутому періоді раннього дитинства, довіри до результатів описаного вище дослідження.

7. Перспективи подальшого розвитку досліджень

Подальші більш детальні наукові дослідження вибору дітей і можливостей їх розвитку в іграх з усіма видами іграшок.

8. Висновки

1. Нестримне розширення можливостей предметного довкілля за рахунок цифрових технологій і наповнення відповідними інтерактивними іграшками, а також безсумнівний інтерес до них дітей, починаючи з раннього дитинства, зумовлює потребу дослідити доцільність їх використання у розвивальному середовищі дітей 3-го року життя.

2. Теоретичний огляд і аналіз наукових джерел виявив наступне:

– «цифрові іграшки» досить широко досліджувалися зарубіжними і вітчизняними вченими і отримали позитивні результати й рекомендації для використання у навчально виховній роботі з дітьми шкільного і дошкільного віку;

– стосовно дітей раннього віку, таких досліджень не виявлено попри те, що в іграшковому середовищі малят такі іграшки вже давно конкурують з традиційними образними і збірно-розбірними іграшками.

3. Вказані вище обставини спонукали дослідити доцільність використання інтерактивних іграшок в іграх дітей раннього віку і, зокрема, дітей 3-го року життя в сукупності з іншими видами іграшок для задоволення природної потреби дітей у діяльності, особливо, в ігровій.

Основним інструментом даного пошуку обрано вибір дітей, як вияв пізнавальної активності зростаючої особистості на шляху її природного розвитку. З'ясовано: за якими ознаками діти обирали інтерактивні іграшки серед інших, як гралися інтерактивними та іншими іграшками, які іграшки зацікавлювали дітей більше і призводили до триваліших ігор, які іграшки купляли дітям батьки.

4. У результаті за всіма використаними в дослідженні параметрами виявлено пріоритетний вибір дітьми інтерактивних іграшок порівняно зі збірно-розбірними і образними іграшками.

5. З'ясовано, що ознаки, які приваблюють дітей в інтерактивних іграшках, відповідають нагальним психолого-фізичним потребам і можливостям дітей 3-го року в основному – в емоційному сприйнятті явищ, у мовленнєвому спілкуванні, в руховій діяльності. Інтерактивні іграшки стимулюють позитивні емоції та вказані діяльності дітей та активізують і задовольняють їх більше, ніж інші види іграшок у цьому віці.

6. В іграх з інтерактивними іграшками діти 3-го року реалізують власні можливості більше, ніж з іншими іграшками. В цьому віці діти лише готуються до створення певних образів з деталей конструкторів чи будівельного матеріалу збірно-розбірних іграшок. Їх дії з ними частіше предметні і маніпуляційні, ніж творчі.

7. Дії дітей з образними іграшками переважно наслідувальні, ще не відображають певного сюжету, не співвідносяться з рольовим образом. Тобто це лише початковий етап розвитку сюжетно-рольової гри. Все це, мабуть, менше зацікавлює дітей, ніж співучасть у діях з інтерактивною іграшкою. Тому й вибір за нею. Та це не означає, що треба позбавити дошкільників інших іграшок, адже, їх час настане з подальшим розвитком дітей.

8. У перспективі – подальші більш детальні наукові дослідження вибору дітей і можливостей їх розвитку в іграх з усіма видами іграшок.

Список літератури:

- 1). Артемова Л. В. (2007) Розвиток теорії і практики дитячої гри. Гра дошкільника: теорія і практика. Дайджест 5. Запоріжжя: ТОВ «ЛПКС». С.31 –34.
 - 2). Jhon Medina (Медина Джонс) (2016) Proper brain development. How to raise a smart and happy child from birth to 5 years. Translation from English. T. Rabchak. 2 nd edition. Our formal. 320 p.
 - 3). Семчук С. І. (2013) Формування інформаційної комунікативної компетенції майбутніх вихователів дошкільної освіти Проблеми підготовки сучасного вчителя №8 (Ч 2), С. 193 – 200.
 - 4). Мардарова І. К. (2012) Підготовка майбутніх вихователів до використання комп'ютерних технологій в організації пізнавальної діяльності старших дошкільників [Дис. канд. пед. наук, Південноукраїнський державний педагогічний університет ім. К. Д. Ушинського]/
 - 5). Павлюк Т. О. (2012) Навчання дітей старшого дошкільного віку лічби з використанням комп'ютерів [Дис. канд. пед. наук, Ін-т пробл. виховання НАПН України].
 - 6). Кивлюк О. (2011) Психолого-педагогічні умови ефективного застосування інформаційно комунікативних технологій в ДНЗ. *Вісник інституту розвитку дитини*. Вип.13. С. 77 – 83.
 - 7). Horlenko V. (2017) Actual Problems of using of electronic toys in Children training and education. <http://core.ac.uk/download/pdf^PDF>
 - 8). Пренскі М. (2017) Імітатори цифрового світу <http://onearive.live.com/-view.aspx?resid=D2798A503FBF9F17!18773.ithint=tile%2erdt&app=Word Pdf&authkey=!-zcU3F3danFDck>.
 - 9). Auerbach S. (2012) Way This Toy? [Електронний ресурс] /Stevanne Auerbach// NAEYC for families. <http://families.naeyc.org/learning-and-development/child-development/why-toy#sthash.8Pigku20.druf>.
 - 10). Cohen M. (2009) Trends in traditional toys and digital playthings [Електронний ресурс] /Michel Cohen// the Genings of play. http://www.thegeniusofplay.org/Toyjnf/Sidebar_Content/Expert_Tips/Trends_in_Traditional_Toys_and_Digital_Playthings.aspx.
 - 11). Charma V. (2001) Electronic Toys can Undermine Child's Creativity [Електронний ресурс] Vijai P. Sharma/MINDpublications. <http://www.mindpub.com/art394.htm>.
 - 12). Кошелівська О. І. (2002) Стимулювання морального вибору дошкільників у процесі педагогічного впливу [Дис. канд. пед. наук, Національний педагогічний університет ім. М. Драгоманова].
 - 13). Melnyk, NI & Vertuhina, VM & Artemova, LV and other 2020, Progressiv Practices of Government Management in Preschool Teachers Professional Training in Western European Countries' / Universal Journal of Educational Pesearch 8 (10): 4591-4602, <http://www.hrpub.org>.
 - 14). Бех І. Д. (1998) Особистоно зорієнтоване виховання: наук.-метод. посібник. Київ: ІЗМН.
 - 15). Бех І. Д. (2003) Виховання особистості: у 2-х книгах. Особистісно орієнтований підхід: теоретико-технологічні засади. Київ: Либідь.
 - 16). Я у світі. Програма розвитку дитини від народження до шести років (2019) / О. П. Аксьонова, А. М. Аніщук, Л. В. Артемова [та інші]; наук. кер. О. Л. Кононко. – Київ: ТОВ «МЦФЕР»-Україна.
 - 17). Рейпольська О. Д. (2020) Теоретико-методичні засади формування у дошкільників ціннісного само ставлення: монографія. Київ: Видавничий дім «Слово».
 - 18). Брежнева О.Г. (2018) Математичний розвиток дошкільників: теорія і технологія: монографія. Мелітополь: видавн. будинок Мелітопольської міської друкарні.
 - 19). Артемова Л. В. (2020) Вередування малюків: розбещеність чи відстоювання свого вибору? *Дошкільне виховання* № 3, С. 8 – 13.
 - 20). Артемова Л. В. (2020) Регулюємо вибір маля. *Дошкільне виховання*, № 11 С. 6 –10.
-

Interactive toys-the choice of children of the 3rd year and an incentive for their development

Liubov Artemova

Department of Preschool Pedagogics and Psychology, O. Dovzhenko Hlukhiv State Pedagogical University, Hlukhiv, Ukraine

ORCID: 0000-0002--7070--2927

Valentyna Borova

Department of General Pedagogics and Preschool Education Private higher educational institution " Academician Stepan Demianchuk International University of Economics and Humanities", Rivne, Ukraine

ORCID: 0000-0001-7228-4290

Svitlana Titarenko

Department of Preschool Pedagogics and Psychology, O. Dovzhenko Hlukhiv State Pedagogical University, Hlukhiv, Ukraine

ORCID: 0000-0001-5544-3376

Abstract: Common household items based on digital technologies and their analogues are interactive toys that attract children from an early age and encourage them to act with them. And it is not yet known whether it is advisable to introduce them into the use of children. That is why the article raises the problem of the need and expediency of using interactive toys in children's games. It was found out that in modern foreign and domestic psychological and pedagogical research, the mechanisms of "digital toys", their place and role in educational work with children of preschool and school age were mainly studied. Researchers have ignored the feasibility of using interactive toys by children from an early age. To find out, the goal is to identify the possibilities of interactive toys in the development of play activities at the stage of its formation in children of the 3rd year of life. The study found that the children develop an interest in interactive toys from the first year of life. Throughout early childhood, cognitive interest develops, which encourages children to be selective in various vital areas, including in the game sphere. Based on the study, it is traced that children of the 3rd year choose interactive toys among others precisely for interactive signs: sound, movement, light signals, shape that encourages them to move. Based on the quantitative and qualitative analysis of children's choice of interactive toys, it is proved that the choice is also determined by the psychological and physical capabilities of children themselves, which an interactive toy encourages them to implement: communicate with it, listen to the sound of music, songs, push the toy and move themselves, and react emotionally to the actions of a "live toy". That is, such a toy with its signals organically fits into the natural world of the child and activates its feasible activities. Traditional figurative and construction toys do not contain such activating abilities, but children to make their own efforts, who are not mature enough at this age. Children of the 3rd year have already mastered and outgrown the subject actions that they performed with these toys in the 1st and 2nd years of life. And the imagination of children of the 3rd year does not yet ensure the creation of mental images with these toys: adults with figurative toys, structures and images with construction toys. That is, children are not yet able to carry out game activities in expanded forms. It is likely that this is why such toys are out of the choice of children of the 3rd year compared to interactive toys. They will be fully used by children in the following age periods. The above analysis and reasoning does not exclude all types of toys from the games of young children. Each of the types develops children to the best of their age ability and is appropriate according to the choice of the children themselves.

Key words: choice, children, early age, development, games, toys: interactive, figurative, construction.
