

**В.В. Тарасун**

[vtarasun@gmail.com](mailto:vtarasun@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-4193-6513>

## **ГРА ЯК МЕХАНІЗМ ІНТЕНСИФІКАЦІЇ ПРОЦЕСУ КОРЕКЦІЇ РОЗВИТКУ ДІТЕЙ ГЕНЕРАЦІЇ АЛЬФА: ДИСКУСІЙНІ ПИТАННЯ І ПЕРСПЕКТИВИ РОЗВ'ЯЗАННЯ**

У сучасних педагогічних дослідженнях гра все частіше розглядається не лише як методичний інструмент або форма дозвілля, а як ключовий компонент освітнього процесу, особливо в контексті новітніх технологій, таких як едьютейнмент та гейміфікація. Метою статті є обґрунтування потенціалу гри як механізму підвищення ефективності корекційно-розвивальної роботи з дітьми покоління Альфа, з урахуванням результатів досліджень розвитку нейротипових дітей та сучасних підходів до інтерактивного навчання.

На основі аналізу матеріалів наукових конференцій, присвячених інноваційним освітнім практикам, висловлено припущення, що гра може виступати середовищем для реалізації корекційного впливу, сприяючи не лише компенсації психофізичних порушень, а й формуванню позитивної мотивації до розвитку. У такій парадигмі гра не зводиться до дидактичного інструментарію, а інтегрується в структуру особистісно значущої діяльності дитини.

Водночас підкреслюється, що психофізичні особливості та соціо-емоційні характеристики дітей покоління Альфа досі залишаються недостатньо вивченими. Брак емпіричних даних ускладнює адаптацію корекційних програм для дітей з особливими освітніми потребами в умовах динамічного технологічного переходу до нових цифрових середовищ (зокрема прогнозованого розвитку Нейронету).

Вирішення окреслених проблем вимагає формування сучасних теоретико-методичних засад інтеграції реальних, доповнених, віртуальних і хмарних ігор у корекційний процес, а також розвитку ігрової компетентності педагогів та дітей з особливостями в розвитку. Актуальним завданням є проведення системних наукових досліджень в Україні, що створить підґрунтя для удосконалення державної стратегії підтримки дітей з порушеннями розвитку. Це, своєю чергою, сприятиме розвитку національного підходу до ігрової діяльності як корекційного ресурсу та уточненню відповідної терміносистеми.

*Ключові слова:* ігровий механізм, покоління Альфа, корекційна педагогіка, інтерактивні технології, ігрова компетентність

Насущні проблеми теорії і практики загальної та спеціальної дошкільної освіти регулярно знаходяться в центрі уваги зарубіжних і вітчизняних науковців і практиків. Однією з найбільших міжнародних подій у сфері освітніх технологій стала конференція EdCrunch Global на тему: «Проектування нового освітнього досвіду» (7–8 грудня 2021, Казахстан) [1]. Нарада проходила в гібридному форматі і в ній взяли участь більше 20 000 онлайн-учасників та понад 1 000 офлайн-учасників. Основними темами обговорення були: використання цифрових технологій та штучного інтелекту в освіті, інтеграція гейміфікації в освітній процес, підвищення ефективності навчання через емоційне залучення, роль нейробіології у формуванні ефективних освітніх стратегій. Важливою є також конференція Early Technology Exposure and Academic Performance in Generation Alpha, присвячена аналізу впливу раннього використання технологій на академічну успішність та розвиток вищих психічних функцій в дітей покоління Альфа. Конференція стала визначною платформою для обговорення освітніх стратегій та досліджень, спрямованих на розуміння та підтримку покоління Альфа. [2]. У доповідях представлені проблеми і бар'єри цієї групи дітей та результати досліджень їхніх сильних і слабких сторін розвитку, що може допомогти в розробці креативних стратегій профілактики, освіти та підтримки їхнього майбутнього. Підкреслено, що педагоги, дошкільні і шкільні консультанти, батьки та зацікавлені сторони, які взаємодіють з представниками покоління Альфа в освітньому середовищі, відіграють невід'ємну роль в ефективному та результативному забезпеченні персоналізованої освіти та підтримки цієї генерації дітей [2].

Результатом таких обговорень в зазначених і багатьох<sup>1</sup> інших конференціях стало визнання

<sup>1</sup> Див. Google Scholar – "Generation Alpha education site:edu"

того, що головним технологічним трендом, який, впливаючи на різні рівні системи освіти, змінить її майбутнє, є, перш за все, штучний інтелект. Значної уваги надавалося формуванню в дітей м'яких навичок, які формально не пов'язані з освітніми технологіями, але задають вектор їхнього розвитку. Водночас в центрі уваги науковців знаходився стрімкий розвиток технологій з використанням функції голосового пошуку (так звана «голосова» екосистема), які, вже потужно змінюють звичні освітні процеси. Щодо останнього технологічного тренду, то визнавалося, що користувач (педагог, студент, школяр, дошкільник) зможе) з різними уточненнями зможе повідомляти своєму мобільному пристрою (смартфону та планшету з віртуальними помічниками), який навчальний чи ігровий матеріал йому потрібен, і той миттєво відшукуватиме його в мережі (сьогодні це вже можливо).

Узагальнюючи результати досліджень доповідачів тематично близьких конференцій, зазначимо, що на найближчі роки в якості головного переважаючого напрямку освіти виділено, перш за все, персоналізацію як новий освітній напрям, що виник у зв'язку з розвитком інтерактивних технологій. Водночас до головних напрямів освіти віднесено застосування здобутків інтенсивного розвитку технологій реальної, віртуальної і доповненої реальності (VR та AR), що пов'язано з використанням все більшою кількістю людей інтерактивних технологій у пересічному житті і довірою онлайн-освіти.

Аналіз матеріалів конференцій, проведених в різних країнах світу, показує, що їхньою тематикою всебічно охоплені всі рівні освіти – дошкільний, шкільний, вищий, корпоративний, а також напрям освітніх стартапів. У блоці освіти особлива увага вченими надається темам, пов'язаним з розробкою базових принципів виховання і розвитку дітей за доби передових методів і методик управління цифровими технологіями. Поміж цих тем розглядаються питання: як створити правильний дитячий анімаційний контент, ігрові програми, платформи, не виходячи за межі дозволеного; як ефективно вибрати методику розвитку, особливо для дітей раннього дошкільного віку; як допомогти дітям в ігровому діджитал-світі безпечно використовувати цифрове середовище; як пристосувати цифрові технології та перетворити гаджети на акселератор здібностей дитини. [3].

Окрім того, увага акцентується на процесі поступового знищення десятків професій сучасними технологіями і на створенні сотні нових. Передбачається, що така ситуація потребуватиме від загальних та корекційних педагогів і спеціальних психологів з необхідністю формувати в дітей здатність бути готовими до майбутніх змін, розвиваючи у них навички, пов'язані з хмарними технологіями, веб-квестами, цифровими навичками тощо. Водночас зазначається, що поява нових професій змінить тематику теорії і практики ігрової діяльності дитини як нейротипової, так і з порушеннями психофізичного розвитку [4, 5].

Особливий науково-практичний інтерес викликають матеріали тематичних дискусій «Гратися не можна вчитися», вирішуючи при цьому, де ставити кому. Прихильники використання в освіті ігрових методів підкреслюють, що завжди потрібно пояснювати дітям, як і чому гра узгоджується із загальним контекстом заняття, зокрема ігрового. У даному разі ігрові методи розглядаються як невід'ємна складова освітнього процесу, а гра як солодка приправа до важкої праці в навчанні. Інші вчені розглядають освіту як невід'ємну складову саме гри, наполягаючи на тому, що за ігровою формою, зокрема едьютейментом і гейміфікацією – майбутнє, причому на всіх рівнях освіти, починаючи з дошкільного [5, 6].

Водночас зазначається, що педагог і психолог при розробці змісту занять, їхній організації і проведенні із застосуванням ігрових засобів повинен зважати, що вже на сьогодні він має справу з новим мозком дітей, які народилися в іншу технічну епоху. У Систематичному огляді освіти для покоління Альфа, який містить десятки досліджень вчених з багатьох країн аналізуються освітні підходи до покоління Альфа. Висвітлюються теми цифрової грамотності, соціально-емоційного розвитку та ролі педагогів у цифрову епоху. При цьому в багатьох роботах підкреслюється необхідність враховувати застосування в освітній роботі нових і новітніх видів ігор, оскільки, як відомо, вся теорія загальних і спеціальних методик на сьогодні реалізується за допомогою різних видів ігрових засобів [5, 6].

**Мета статті:** дослідити можливості посилення корекційного впливу на процес розвитку дітей з психофізичними порушеннями покоління Альфа через осмислення ролі гри в освітньому процесі з урахуванням результатів досліджень нейротипових дітей та актуальних підходів до інтерактивної освіти.

Для досягнення поставленої мети діти з різними нозологічними формами порушення об'єднані в

одну аналітичну групу. Таке об'єднання спирається на функціональний підхід, згідно з яким ключовим є не медичний діагноз, а рівень сформованості когнітивних, емоційно-вольових та поведінкових характеристик дітей, що впливає на їхній розвиток та адаптацію. Подальша деталізація може включати підгруповий аналіз за видами порушень.

Важливими для обґрунтування можливості інтенсифікації процесу корекції розвитку дітей з порушеннями психофізичного розвитку покоління Альфа є, як зазначалося, результати вирішення дискусійної проблеми: гра – складова навчання чи навчання – це гра. У спеціальнопедагогічному плані: чи є гра компонентом процесу корекції чи корекція має здійснюватися в процесі гри? Разом з тим, для досягнення поставленої мети необхідно зважати на те, що покоління Альфа (час виходу першого iPad і запуску Instagram) прийшло навіть не просто в цифровий світ, а в світ портативних девайсів, що забезпечують включеність у глобальну мережу та взаємодію з різноманітним контентом в режимі 24/7 і мають вирішальний вплив на формування нового покоління. У цьому зв'язку дітей-альф називають «діджиталнародженими» (digital native), оскільки згідно з дослідженням Університету Айови, вже до дворічного віку 80% нейротипових альф мають мінімальні, примітивні навички користування планшетом. Тому фактично Альфа є іншим поколінням і до того ж, як додають вчені, першим поколінням дітей, яких не були паском<sup>2</sup>. [6, 7].

Психофізичні і соціоемоційні особливості альф наразі вивчаються дослідниками в різних країнах. Таку науково-практичну увагу пояснюють, перш за все, необхідністю дати різним галузям можливість далекого прогнозування і планування. Вирішення цієї проблеми, безумовно, стосується і галузі загальної та спеціальної освіти з урахуванням потенційних можливостей їхніх головних споживачів післязавтрашнього дня, тобто покоління Альфа-Бета [4, 8].

Проблема вивчення дітей покоління Альфа (народжених приблизно з 2010 року) і умовно виділеного покоління Бета<sup>3</sup> (очікувано – після 2025 року) є досить новою, але вже здійснюється їхнє активне дослідження в світовій науці в декількох міждисциплінарних напрямках. Так, за результатами дослідження «Розуміючи покоління Альфа» (Understanding Generation Alpha) від австралійської компанії McCrindle Research, яка спеціалізується на соціальних дослідженнях з акцентом на глобальні тренди та інсайти, доводиться, що вроджена «технологічність» робить альф найглобалізованішим поколінням. Визнається їхня мобільність, відкритість до різних культур, швидкість сприйняття, життя в декількох вимірах, толерантність тощо. Очікується, що покоління Альфа стане найбільшим за чисельністю, зокрема завдяки високим темпам народжуваності в Азії [6, 9].

У закордонних дослідженнях<sup>4</sup> вже на сьогодні здійснюється порівняльний аналіз двох нових поколінь нейротипових дітей. Через те, що покоління Бета ще не сформоване, інформація про нього є прогностичною, але активно обговорюється в контексті трансформацій освіти й суспільства. У таблиці 1 представлені матеріали, які базуються на результатах аналізу як емпіричних досліджень<sup>5</sup> покоління

<sup>2</sup> Передбачається, що дорослі альфа навчатимуться, житимуть і відпочиватимуть в Інтернеті. Саме там вже сьогодні формуються їхні погляди та мислення і сприйняття інформації. Це покоління може опинитись у суспільстві, в якому більше не потрібно обирати постійну професію, натомість вони намагатимуться змінювати світ за допомогою технологічних інновацій.

<https://cases.media/article/gen-x-millennials-zoomers-alphas-how-can-generation-theory-impact-the-design-and-development-workflow>

<sup>3</sup> Наступне покоління вже має назву. За даними Insider, 2024 рік ознаменував собою останній рік, коли покоління Z народить дітей, які стануть частиною «покоління Альфа». Наступне покоління, народжене з 2025 по 2039 роки – це покоління під назвою «покоління Бета»

<sup>4</sup> Mark McCrindle (Австралія) – автор терміну «Generation Alpha», досліджує соціокультурні тренди покоління. Common Sense Media, Pew Research Center (США) – звіти про екранний час, цифрові звички дітей; Оксфордський інститут Інтернету (UK) – результати вивчення цифрової грамотності й поведінки дітей.

<sup>5</sup> МакКріндл М. Покоління Альфа: Розуміння наших дітей і допомога їм у розвитку / Марк МакКріндл. – Сідней: McCrindle Research, 2020. – 232 с.

Твендж Ж. Покоління: Реальні відмінності між поколіннями Z, мілленіалами, поколінням X, бумерами та мовчазним поколінням – і що вони означають для майбутнього Америки / Жан Твендж. – Нью-Йорк

<sup>5</sup> Зміст таблиці 1 визначили результати закордонних спеціальних досліджень, в яких представлені основні акценти, на котрі звертають увагу дослідники OECD. UNESCO. AI and the Futures of Learning. – Paris: UNESCO, 2021. – <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000377074> – Дата звернення: 03.05.2025.

Альфа, так і на аналітичних та футурологічних прогнозах щодо покоління Бета (див. табл.1) <sup>6</sup>..

Таблиця 1

Порівняння поколінь Альфа та Бета		
Ознака / Аспект	Покоління Альфа (2010–2025)	Покоління Бета (після 2025)
Час народження	~2010–2025	2025–2040 (прогнозовано)
Технологічне середовище	Народжені в цифрову добу: планшети, YouTube, ШІ-асистенти	Віртуальна/доповнена/хмарна реальність, біометричні технології, нейроінтерфейси
Перші гаджети	З народження - смартфон, планшет	Інтерактивне середовище: AR/VR-шоломи, смарт-іграшки, девайси з визначеними функціями
Спосіб навчання	Гейміфікація, EdTech, онлайн-курси	Персоналізоване ШІ-навчання, VR-класи, нейрозв'язки з контентом
Ключові виклики	Залежність від екранів, тривожність, дефіцит уваги	Контроль над приватністю, когнітивна перенавантаженість
Сімейне виховання	Батьки — міленіали / покоління Z	Батьки — покоління Альфа (футурологічно)
Мовлення мислення	Швидке мовлення, кліпове мислення, ранній контакт з медіа	Прогнозується посилення гіпермедіалізації, потенційна мовннєва редукція
Соціалізація	Онлайн-групи, інтерактивні ігри, TikTok	Цифрові аватари, метавсесвіт, гібридна ідентичність
Цінності (за прогнозами)	Екологічність, рівність, технологічна гнучкість	Технологічна етика, сталий розвиток, персоналізоване благополуччя

У серпні 2024 року в журналі *Discover Education* опублікована стаття «A systematic literature review of education for Generation Alpha». Це дослідження є першим масштабним систематичним оглядом, який аналізує освітні підходи та особливості розвитку дітей покоління Альфа. Узагальнення результатів застосування освітніх підходів показав, що використання таких технологій, як віртуальна та доповнена реальність, гейміфікація та інтерактивне навчання має позитивний вплив на мотивацію та навчальні досягнення дітей. Водночас акцентується, що зростання використання технологій може зменшити можливості для розвитку соціальних навичок дитини, що підкреслює важливість інтеграції соціально-емоційного навчання в освітні програми. [9].

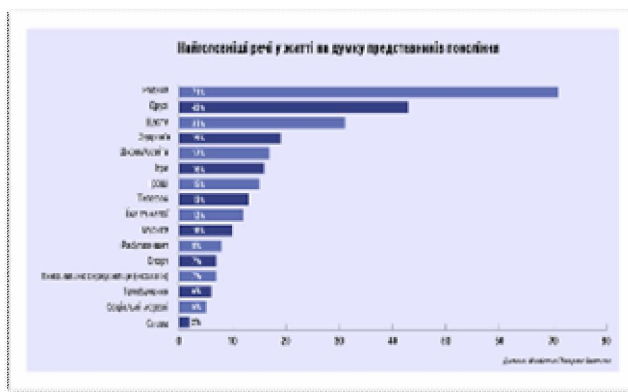
Успішному формуванню позитивних особливостей розвитку сприяє те, що в підростаючого покоління Альфа (в порівнянні з попередніми поколіннями дітей) з дитинства формується здатність до безперервного навчання, що забезпечує їм можливість швидко мислити, швидко сканувати текстовий і графічний контент, сприймати, обробляти і запам'ятовувати значну кількість даних за невеликий проміжок часу. Передбачається, що в дорослому віці ця багатфункціональна здатність сприятиме можливості швидко приймати рішення, без зайвих вагань приступати до вивчення нових дисциплін, до засвоєння нових професій, зважаючи на зміни умов життя. У небагатьох наукових дослідженнях аналізуються багатфункціональні (мультизаскінгові) здібності дітей покоління Альфа. Очікується, що установки дітей цієї генерації будуть спрямовані на досягнення всебічного розвитку й самовиховання особистісних не агресивних якостей і характеризуватимуться прагненням до загальної ненасильницького спілкування, продуктивної співпраці [7, 8, 9].

Вчені виділяють ще одну особливість покоління Альфа– здатність жити в декількох вимірах, оскільки діти не тільки освоїли закони віртуального світу, вбудували його в реальну реальність і стали

використовувати Інтернет на благо. Уже зараз вони стирають межу між реальною, віртуальною і доповненою реальністю Всесвіту. Це дозволить і вже дозволяє віртуальній реальності стати повноцінним продовженням їхнього біологічного життя, а Інтернету – частиною їхньої ідентичності. Згідно офіційному дослідженню McCrindle Research під назвою «Understanding Generation Alpha» та іншим джерелам, американські діти покоління Альфа віком 8–12 років (так звані твіни) демонструють особливі цифрові звички, освітні вподобання та соціальні риси, які відрізняють їх від попередніх поколінь. При цьому вчені спростовують побоювання, що діти ризикують перетворитися на «діджитал-зомбі», яким байдуже, що відбувається в реальному світі. Половини кількості дітей покоління Альфа віддають перевагу іграм та додаткам, які навчають корисним навичкам і технологічній грамотності і вважають, що технологічна грамотність допомагає їм навчатися і розвиватися. Незважаючи на цифрову орієнтованість, діти цієї генерації цінують особисте спілкування та взаємодію з однолітками. [7, 9].

Так, згідно з результатами дослідження міжнародної консалтингової компанії Wunderman Thompson Commerce, в якому взяли участь чотири тисячі нейротипових британців та американців віком від 6 до 16 років, показано (див. графік), що за отриманими матеріалами опитування, поряд з грошима і славою, діджитал-девайси опинилися в нижній частині списку життєвих пріоритетів альф, а нагорі – справжні цінності: родина та друзі. На традиційне питання: «Ким ти хочеш бути, коли виростеш?» отримана відповідь, що 63% усіх опитаних хочуть у майбутньому роботу, будь-яким чином пов'язану з порятунком планети. А в сегменті респондентів 6-9 років цей показник ще вищий (67%). Водночас окремо зазначається, що на всі вікові групи альф однаково впливають інфлюенсери, а це означає, що діти починають дослухатися до думки сторонніх людей у тривожно ранньому віці, наприклад, у віці 6-9 років – це вже 25% дітей [11].

На сьогодні закордонні науковці особливу увагу приділяють дослідженню стану сформованості сильних (плюсових) і слабких (мінусових) сторін розвитку покоління Альфа. У доступних нам дослідженнях<sup>7</sup>, окрім схарактеризованих вище позитивних особливостей розвитку нейротипових дітей-альф, встановлено ряд характерних для них негативних властивостей психофізичного і соціоемоційного розвитку. Досліджуючи і виділяючи слабкі сторони дітей-альф, вчені вказують на їхню залежність від



віртуальних технологій, віртуальної реальності, за межами якої знаходиться часто непередбачуваний для них реальний світ. Окрім того, змінюючи професії, захоплення, соціальні статуси, покоління альфа може стати надто поверховим. Легко змінюючи друзів, місця роботи і проживання, дорослі альфа так само можуть легко уникати прихильності батьків та друзів. [10]. Хоча, як вже зазначалося, існує й протилежна точка зору на цю проблему

У спеціальних наукових дослідженнях опосередковано визначаємо особливості

соціоемоційного розвитку нейротипових альф. Це емоційно збіднені вирази обличчя, недостатньо виразні для регулювання соціоемоційної взаємодії пози і жести тіла дітей. Причину цих труднощів вбачають в тому, що смайлики надто спрощено передають вираз обличчя як супровідного невербального компонента реальної комунікації. Унаслідок цього в дітей спостерігаються менш адекватні міміка та жести, оскільки цифрова реальність в основному формує здатність спостерігати за чужим емоційним станом, а не адекватно виявляти власні відчуття і почуття.

Відзначається недостатня спроможність дітей розвивати соціоемоційні стосунки з однолітками відповідно до свого рівня розвитку, невміння ідентифікувати емоції в різних проявах спілкування. Спостерігається відносна неспроможність дітей, навіть з високо розвиненим мовленням, ініціювати чи підтримувати розмову. Характерним є недостатній розвиток здатності супроводжувати висловлювання збідненими засобами невербальної комунікації та емоційної міміки як альтернативної моделі комунікації. Зазначається, що перевага текстових повідомлень та онлайн-спілкування може негативно

<sup>7</sup> McCrindle, OECD, Pew Research, Common Sense Media

вплинути на розвиток навичок усного мовлення та міжособистісного спілкування. Залежність від гаджету дослідники пояснюють дофаміновим вибухом, який організму дає задоволення від цифрового стимулу, а світ поза рамкою гаджета може бути для альф незрозумілим і нецікавим. Як наслідок, вони відчують занепокоєння та дратівливість, сум, психологічний дискомфорт та інші ознаки, притаманні залежності, коли не можуть знайти свій гаджет або він розряджений, чи сигнал зв'язку слабкий [11, 12]. Результати досліджень сильних і слабких сторін розвитку дітей покоління Альфа представлено в табл. 2.

Таблиця 2

Аспект розвитку	Покоління Альфа: сильні та слабкі сторони розвитку <sup>8</sup>	
	Сильні сторони (переваги)	Слабкі сторони (ризики / виклики)
Когнітивний розвиток	Швидка адаптація до нової інформації	Зниження концентрації уваги до нової інформації
	Вміння паралельно виконувати декілька завдань	Ускладнення з глибоким аналітичним мисленням
	Прогнозується, що середній IQ покоління Альфа становить близько 110	Труднощі з аналізом та критичною оцінкою інформації
	Природне володіння гаджетами Високий рівень візуального сприймання   Висока швидкість засвоєння ІТ-навичок	Кліпове мислення  Залежність від екранів
Цифрова грамотність	Здатність до самоосвіти через цифрові платформи	Слабке розрізнення правдивої та фейкової інформації
	Переажене використання цифрових пристроїв	Ризик цифрової залежності
Комунікативність	Комунікація в багатьох цифрових форматах	Перевага текстових повідомлень та онлайн-спілкування може негативно вплинути на розвиток навичок усного мовлення та міжособистісного спілкування.
	Швидке засвоєння нових форм вираження (емодзі, меми, відео)	Обмеження живого спілкування
Мотивація до навчання	Інтерес до інтерактивних, ігрових, візуальних форматів	Зниження емпатії та навичок невербальної комунікації
Емоційний розвиток	Раннє знайомство з поняттями емоційного інтелекту (через EdTech, мультфільми тощо)	Труднощі з регуляцією емоцій
	Високий рівень емпатії, впевненості в собі та стійкості до стресу	Швидке втрачання інтересу без стимулів

<sup>8</sup>Таблиця складена на основі сучасних публікацій у галузях педагогіки, психології розвитку, цифрової освіти: McCrindle (2020), OECD (2023), Common Sense Media Reports (2022), Twenge (2023), UNICEF Digital Generation Reports.

Аспект розвитку	Сильні сторони (переваги)	Слабкі сторони (ризик / виклики)
	Психологічної стійкості та здатності адаптуватися до нових обставин.	Залежність емоцій від онлайн-реакцій (лайків, переглядів), труднощі з регуляцією емоцій
Соціальна поведінка	Вміння працювати в команді онлайн Глобальне мислення через цифрове середовище   -	Труднощі з особистими кордонами Зростання індивідуалізму, зниження відчуття приналежності
Фізичний розвиток	Доступ до фітнес- та здоров'язберігаючих додатків, трекерів	Зниження рухової активності Порушення зору, сну, постави

Отримані зарубіжними вченими дані є актуальними і важливими для вітчизняної теорії і практики спеціальної освіти. Виникає питання: наскільки результати закордонних наукових досліджень і практик є можливим на сьогодні застосувати в Україні? Як показує здійснений нами тематичний огляд вітчизняних наукових досліджень, шляхи вирішення цих проблем стосовно дітей з типовим і нетиповим розвитком покоління Альфа поки що представлені недостатньо широко. Водночас у декількох вітчизняних дослідженнях доводиться існування суттєвих відмінностей між поколінням дітей Альфа в Україні і дітьми-альфами за кордоном. Підкреслюється, що в Україні особливості покоління Альфа найчастіше розглядаються без урахування ознак, що характерні для реалій сучасної ситуації в нашій державі. Робиться висновок про недоцільність на сьогодні використання результатів закордонних досліджень покоління Альфа без належного корегування. Перш за все, це пов'язано з тим, що в нашій країні на процеси соціалізації покоління Альфа з 2014 року величезний вплив має російсько-українська війна, а широкомасштабний військовий наступ, який відбувається і досі, тільки погіршує демографічну ситуацію. [13, 14, 15, 16].

За даними UNICEF і ООН, в Україні відбувся рух вимушеної міграції, переважно жінок та дітей. Тому загальноосвітня тенденція про чисельну перевагу покоління Альфа в структурі суспільства і його ключову роль в майбутньому в Україні не справджується. Водночас зазначається, що менше половини кількості учнівства в Україні навчається переважно або повністю очно, що створює нові виклики для покоління Альфа, оскільки педагоги і представники адміністрації навчальних закладів зазначали про погіршення успішності навчання серед школярів [14]. Діти, які виїхали за кордон і припинили навчання в Україні або намагаються поєднувати навчання в двох країнах стикаються з проблемами, в першу чергу, з мовними труднощами, які не сприяють покращенню мотивації до навчання та бажанню навчатись. Гібридне навчання з поєднанням очного за кордоном і дистанційного в Україні, зважаючи на різні програми, методи та стилі навчання, зумовлює додаткове навантаження та психологічний дискомфорт. Як наслідок, це призводить до відставання, необхідності додаткових занять та завдань, індивідуальних консультацій з учителями та збільшення уваги до самоосвіти. Окрім того, батьки, визнавали, що їхні діти користуються Інтернетом щоденно і середня тривалість такого користування зростає, а контроль з боку батьків до вибору контенту майже зник. Вчені також звертають увагу на ризик розвитку залежності українських дітей від гаджетів. Такий ризик значно зростає при тривалому відчутті перенапруження та тривоги, які для українських дітей покоління Альфа є частиною повсякденності [15]. Тому перебування дитини у віртуальному середовищі розглядається як засіб її саморегуляції та механізм допінгу (дофамінове покоління).

Визнається, що в Україні задля запобігання можливих проблем для покоління Альфа, необхідно змінювати систему та форми навчання, активізуючи процес розвитку існуючих та створення нових освітніх і просвітницьких проектів і створюючи умови для збільшення соціальних контактів дітей у реальному світі. Значна увага надається розвитку медіаграмотності та інформаційної гігієни дітей, введенню заходів заохочення до розвитку та впровадженню сучасних форм і методів навчання для всіх учасників освітньо-виховного процесу. Водночас передбачається, що процесу формування наукового уявлення про стан сформованості пізнавальної діяльності українських дітей-альф з порушеннями

психофізичного розвитку сприятиме визначена специфіка психофізичного і соціоемоційного розвитку цифрового покоління українських нейротипових дітей цієї генерації. [15, 16].—Застосування такого підходу сприятиме удосконаленню ігрової діяльності дитини з порушеннями в розвитку як основного механізму її розвитку, навчання і соціалізації.

В Україні в основному досліджуються важливі питання, пов'язані з визначенням психологічних характеристик дітей покоління Альфа з типовим розвитком різного віку і особливості організації та керівництва їхнім освітнім процесом [15]. Стосовно дітей-альф з особливостями психофізичного розвитку, то на сьогодні, хоча ця тема ще не є широко вивченою, деякі наукові роботи та освітні ініціативи вже надають цінну інформацію [13, 14]. У дослідженнях, в яких вивчається вплив цифрових технологій на розвиток соціальних навичок, підкреслюється важливість адаптації освітнього середовища до індивідуальних потреб нетипових дітей, зокрема завдяки використанню інтерактивних методів та інклюзивних практик [18]. Висловлюється думка про потребу в більш глибоких та спеціалізованих дослідженнях, які з урахуванням закордонного досвіду охоплюють всі аспекти розвитку дітей покоління Альфа з психофізичними порушеннями [21, 22, 23]. Надається особливе значення запозиченню досвіду забезпечення підтримки батьків дітей та фахівців: шляхом проведення спеціальних курсів та тренінгів [17, 18].

Узагальнюючи викладене, зазначимо наступне.

У сучасних умовах повномасштабної війни та очікуваного тривалого періоду післявоєнного відновлення, проблема всебічного вивчення покоління Альфа з психофізичними порушеннями в Україні набуває особливої актуальності. Її ефективно вирішення потребує насамперед формування науково обґрунтованих методологічних підходів до прогнозування, ранньої діагностики та системної корекції порушень психофізичного і соціоемоційного розвитку дітей цього покоління. Такі підходи мають враховувати як специфіку впливу стресогенних і травматичних чинників військового часу, так і сучасні наукові досягнення у сфері нейропсихології, педагогіки та цифрових технологій.

На основі цієї методологічної платформи можливе розроблення цілісної системи психолого-педагогічних і нейропсихологічних ігрових засобів, зокрема з елементами гейміфікації, віртуальної (VR) та доповненої (AR) реальності. Такі засоби мають бути спрямовані на підтримку когнітивного розвитку дітей, формування їхньої емоційної стійкості, розвиток комунікативних навичок, підвищення мотивації до навчання. Результатом упровадження подібних інновацій має стати інтенсифікація цілісного процесу дошкільної та початкової освіти дітей покоління Альфа, що перебувають у зоні підвищеного ризику психофізичних порушень. Це, в свою чергу, сприятиме їх успішній соціалізації, адаптації до умов сучасного суспільства та інтеграції в освітній простір.

У разі відсутності таких наукових праць все складніше буде удосконалювати зміст і методики корекційно-розвивальної роботи, застосовуючи методи, розроблені для дітей з особливостями в розвитку, але без врахування психофізичної і соціоемоційної специфіки дітей, народжених після 2010 року.

Ключовим компонентом створення корекційно-розвивальної системи визнається точний вибір ігор як основи для забезпечення корекційно-розвивального процесу. Точний вибір сучасних і традиційних ігор – це не лише питання методики застосування гри як діагностично-розвивального інструменту, а також це питання етики педагогічного вибору, особливо в роботі з дітьми з різним типом розвитку. Необхідність точного (адекватного, цілеспрямованого) вибору гри як важливої умови ефективності корекційної, педагогічної чи розвивальної роботи з дітьми обґрунтовується у низці робіт у галузі психології, педагогіки, корекційної педагогіки та нейропсихології. Традиційні ігри (рухливі, словесні, народні) і сучасні (цифрові, інтерактивні, сенсорні, LEGO-конструювання тощо) сприяють соціалізації дитини, її адаптації, вбудові в корекційні завдання, формуванню когнітивних навичок, розвитку моторики, уваги тощо. Сучасні і традиційні ігри не суперечать одна одній, тому їх варто розглядати у зв'язці, як частини єдиного ігрового континууму. Точний вибір гри має враховувати тип розвитку, індивідуальні особливості і комунікативні потреби дитини [6, 9, 12, 17]. Відомо, що діти з типовим розвитком достатньо легко входять у спонтанну гру, де правила гнучкі. Діти з нетиповим розвитком (зокрема, з аутизмом, порушеннями мовлення, інтелекту, СДУГ) потребують структурованих ігор; чітких ролей і правил, візуальної підтримки або попереднього детального, неодноразового навчання (моделювання поведінки в грі). Для точного вибору гри можуть бути використані запропоновані нами і

представлені в таблиці критерії і засоби оцінювання вибору гри (див.таб.3).

Таблиця 3

Критерій	Критерії вибору гри	
	Як оцінити/застосувати гру	
Мета гри	Який розвиток вона забезпечує? (мовлення, емоції, координація тощо)	
Доступність	Чи доступна дитині форма гри? Чи потребує адаптації?	
Соціальна взаємодія	Чи сприяє гра діалогу, емоційному контакту, спільній діяльності?	
Можливість варіації	Чи можна ускладнити або спростити правила, змінити сюжет?	
Мотивація дитини	Чи цікава гра самій дитині? (мотиваційна цінність > формальна правильність)	

Узагальнення типів доказовості точного вибору гри, розроблене нами на підставі аналізу відповідних наукових джерел [1, 3, 5, 12, 22], представлено в табл.4.

Таблиця 4

Узагальнення типів доказовості точного вибору гри			
Автор / Організація	Країна	Доказ важливості точного вибору гри	Контекст
Gary Landreth	США	Гра має відповідати емоційним і когнітивним потребам	Ігрова терапія
Tina Bruce	Велика Британія	Невідповідна гра не стимулює розвиток	Дошкільна освіта
Louise Porter	Австралія	Функціональність гри важлива для поведінкової корекції	Інклюзивна освіта
UNICEF / UNESCO	Міжнародна	Підбір гри = основа змістового навчання	Дошкільна педагогіка
Sue Jennings	Велика Британія	Тип гри має відповідати типу травматичного досвіду	Драматерапія, ASD
Sara Smilansky	Ізраїль / США	Соціальні ігри – критично важливі для когнітивного розвитку	Соціальна адаптація

Визначальною в процесі вибору типу гри є роль педагога/корекційного фахівця. На сьогодні – це має бути роль медіатора між грою та розвитком, який адаптує ігрове середовище під потреби кожної дитини, поєднує цифрові ігри з традиційними, індивідуальні ігри з груповими, формальні ігри з елементами творчих. І що особливо важливо – забезпечує рефлексію після гри, яка є критично важливою для інтеграції досвіду дитини з порушеннями психофізичного розвитку.

Як підсумок такої роботи, в перспективі за розробленою класифікацією ігор змішаного формату може бути створено банк адаптованих ігор для корекційно-розвивального середовища з описом вікових меж, типів розвитку дітей, очікуваних результатів, можливих адаптацій. Такий банк ігор може стати основою для національного методичного банку ігор з відкритим доступом для педагогів і батьків дітей як з нетиповим, так і типовим розвитком.

Важливим стратегічним питанням є визначення напрямів наукових досліджень, які максимально сприятимуть вирішенню проблеми розвитку ігрової індустрії, зміні тематики і дидактичного, ігрового забезпечення корекційно-розвивального процесу. Для ефективного розвитку ігрової індустрії в сфері корекційно-розвивального процесу, потрібні міждисциплінарні наукові дослідження, які поєднують педагогіку, психологію, нейронауку, ШІ та інклюзивну освіту. Такі дослідження потребуватимуть застосування як традиційних підходів, так і сучасних – інтерактивноігрового, біопсихосоціального, технологічного, мультимодального, особистісно-центрованого, нейропсихологічного. Ключовим проривним напрямом досліджень може бути міждисциплінарне вивчення проблеми психодидактики гри для дітей з різними освітніми потребами. Розробка цього напрямку дозволить створювати як «універсальні», так і дійсно таргетовані, вибірково ігрові рішення для кожної групи дітей.

Опрацювання нейропсихологічного напрямку впливу вибору гри сприятиме визначенню особливостей змін нейропластичності мозку дитини при регулярному використанні ігор в корекційній практиці. Нейропсихологічне обґрунтування впливу гри створить науково вивірені ігрові інтервенції і знизить ризик інтуїтивних дій педагога. Окрім того, дозволить фахівцю вибирати ігрові сценарії із вже існуючих і розробляти нові, більш ефективні для різних видів порушень.

Спеціального вивчення потребує проблема гейміфікації інклюзивної освіти. Зокрема, це вивчення питань, спрямованих на визначення елементів гри, які підвищують мотивацію до навчання і соціалізацію дітей з порушеннями розвитку з урахуванням їхнього сенсорного та когнітивного профілю. Ця проблема важлива, оскільки є базовою для створення освітніх платформ нового покоління, де навчання, як передбачають вчені, – це завжди гра в адаптивному ігровому середовищі.

Не менш важливим є вивчення питання, яке стосується серцевини педагогіки раннього розвитку: як дитяча гра на рівні маніпуляції перетворюється на усвідомлену дію. Розробка шляху трансформації є критично важливою для дітей з нетиповим розвитком, адже саме гра часто стає єдиною можливою формою навчання в молодшому віці. У табл. 5 представлені запропоновані нами шляхи трансформації маніпулятивно-предметної діяльності в дидактичну, які базуються на поєднанні традиційних і сучасних ігор.

Таблиця 5

Шлях поетапної модифікації ігрової діяльності дитини (від дії до думки)

Етап	Сутність	Ігровий засіб
Маніпуляція	Дитина досліджує предмет (торкається, трясє, кладе) без цілі	Сенсорні іграшки, тактильні мішечки, натуральні матеріали
Маніпуляція з назвою	Дитина повторює дію, дорослий вводить назву (колір, дія, розмір)	Дидактичні кубики, картки, словесні супроводи
Просте правило	Виникає перша структура: склади за кольором, за формою	Сортувальні ігри (традиційні та цифрові), пазли
Сюжетність	Дитина діє в ігровій ситуації з умовним сюжетом (лікує, годує, будує)	Сюжетно-рольові ігри, фігурки, LEGO-сценарії
Дидактична гра	Гра з метою навчання (рахувати, читати, розрізняти емоції)	Гейміфіковані платформи, інтерактивні таблиці, гри на планшетах

Запропонований шлях поетапної модифікації ігрової діяльності дитини може бути основою для розробки індивідуальної програми розвитку дитини, де гра – головний інструмент її переходу до навчання.

Окремо виділяємо проблему вивчення в ігровій спеціальній педагогіці проблеми українського культурного контексту. Важливо з'ясувати, як народні, етнографічні та сучасні українські ігри можливо інтегрувати в корекційну практику. Які образи, цінності, сюжети є близькими та безпечними для дітей з порушеннями психофізичного розвитку і дітей з травматичним досвідом (воєнний, переселенський контекст) можуть сприяти і забезпечувати розвиток культурно чутливої корекційної педагогіки [12].

Всі зазначені (але далеко не вичерпані) напрями системи ігрових заходів з розвитку, навчання і соціалізації дітей покоління Альфа-Бета з порушеннями в розвитку можливо об'єднати в міждисциплінарний проєкт або дослідницьку програму. Ключем до інтеграції всіх чинників має стати психолого-педагогічний супровід і підтримка дитини. У даному разі педагог стає медіатором між просто грою і навчальною грою, виконуючи головне завдання – не стимулювати гру як таку, а будувати міст між грою і полем найближчого розвитку дитини. При цьому одночасно розв'язуючи питання, яке зачіпає онтогенетичну, педагогічну та психолого-філософську дилему: «навчання чи гра?». Таке питання є особливо актуальним в роботі з дітьми-альфа-бета з порушеннями психофізичного розвитку, оскільки, на нашу думку, вимагає застосування в роботі принципу: гра=формі навчання, тобто співвідношення навчатися/гратися розглядається не як протиставлення, а як інтеграція. Оптимальне поєднання – це гнучке, динамічно адаптоване об'єднання контексту, психофізичних потреб і максимальних можливостей дитини з нетиповим розвитком. Розумне балансування між свободою гри і цілеспрямованістю навчання – ключ до успішної трансформації процесу корекції розвитку дитини через

ігрову діяльність.

Разом з тим, необхідно враховувати, що одночасне використання гри й навчання має свої можливості та ризики. До можливостей відносимо: формування максимально допустимої довільності через «гра-перехід» (від дії до правила гри); підвищення мотивації в дітей, які не сприймають навчання напряму; вбудовування складних для дитини понять через дію, сюжет, за можливості – через метафору. Ризики виникають при надмірній ігровізації, яка призводить до втрати цільової навчальної дії; недотримання послідовності, структурованості в грі, що спричинює нерозуміння правил гри, внаслідок чого дитина фруструється; перевантаження сенсорного характеру гри або емоційного збудження.

Підсумовуючи, зазначимо, що гра не заперечує навчання, а є його природною формою в умовах корекції розвитку дитини. Тип дитини альфа-бета з порушенням розвитку матиме критичне значення при виборі виду гри. Гнучке навчання в поєднанні з грою, динамічно адаптоване до контексту і психофізичних потреб дитини з нетиповим розвитком стане оптимальним. Розумне балансування між максимально можливою свободою гри і цілеспрямованістю навчання становитиме ключ до успішної корекції розвитку дитини через трансформацію видів її ігрової діяльності.

З урахуванням зазначених позицій водночас залишається ще одна поки що недостатньо врахована важлива проблема. Як зазначалося, методична реалізація теорії корекційної педагогіки здійснюється від маніпулятивно-предметної гри до сюжетно-рольової і дидактичної. Разом з тим, в публікаціях, спрямованих на дослідження проблеми розвитку нейротипових дітей-альф, вже акцентується на значному дефіциті різноманітної спонтанної гри-імітації (уявної чи реальної), що відповідала б рівню їхнього розвитку. Також відмічається зниження в дітей інтересу до традиційної дитячої гри і суттєве зменшення часу, що відводиться на творчі ігри на користь віртуальних.

Водночас, як заявлено науковими співробітниками найстаріших університетів Ліги Плюща, завтрашній світ буде і певною мірою є не тільки величезною можливістю для дітей, але й значним викликом. Динамічна реальність означає, що діти зіткнуться з неперервною перекваліфікацією та потребою навчатися впродовж усього життя. Багато дітей також зазнають численних труднощів, як-от стрес, бідність та конфлікти. Їм потрібні позитивні враження та вміння справлятися зі стресами та труднощами, щоб протистояти негативним чинникам у своєму житті. З цієї точки зору, навчання через гру є вирішальним для позитивного, здорового розвитку дитини, незалежно від ситуації.

Те, що гра була, є і буде провідною діяльністю різних категорій дітей дошкільного віку – це, мабуть, безперечно. Інша справа, необхідно визначити, яка складова чи яке співвідношення буде можливим і доцільним в дилемі двох суперечливих положень – навчатися/гратися; який вид традиційних, нових і новітніх ігор і в якому віці дитини-альфа з порушеннями психофізичного розвитку має бути переважаючим? Якими можуть бути різні види їхнього поєднання? Які можливості і наслідки їхнього одночасного використання?

Наразі важко уявити, яким чином, наприклад, гра в реальній, віртуальній, доповненій чи хмарній реальності сприятиме і забезпечуватиме процес корекції порушень мовлення й усунення можливих негативних соціоемоційних особливостей дитини-альфа. Водночас, враховуючи те, що через 8-10 років Інтернет замінить Нейронет, вже сьогодні необхідно готуватися до таких змін і до негайної педагогічної переорієнтації. Вирішення цієї проблеми значною мірою залежатиме від стану сучасних теоретико-методичних розробок і сформованості ігрової компетентності логопеда та ігрової компетентності дитини з порушеннями психофізичного розвитку.

Сформулюємо узагальнені висновки щодо ролі сучасної ігрової діяльності в психофізичному розвитку дітей покоління Альфа з особливими освітніми потребами.

1. Ігрова діяльність продовжує відігравати фундаментальну роль у процесі розвитку та корекції в дошкільному та молодшому шкільному віці. Водночас її зміст, функції та структура зазнають істотної трансформації під впливом цифрового середовища, в якому соціалізуються представники покоління Альфа – як діти з типовим розвитком, так і ті, що мають порушення у психофізичному становленні.

2. За результатами сучасних досліджень, діти покоління Альфа характеризуються високим рівнем цифрової компетентності, розвиненим візуально-просторовим мисленням і здатністю до паралельної обробки інформаційних потоків. Водночас виявляються труднощі з емоційною регуляцією, підтриманням міжособистісної комунікації та концентрацією уваги, що актуалізує потребу використання

гри як універсального інструмента психолого-педагогічної корекції.

3. Інтенсифікація корекційного процесу на основі ігрових практик потребує поєднання традиційних і новітніх форм: гейміфікованих, цифрових, змішаних (офлайн–онлайн), AR/VR, хмарних технологій. Особливу результативність демонструють адаптивні ігри з відкритим сценарієм, імітаційні моделі, елементи доповненої реальності у комбінації з тілесно-сенсорними форматами гри. Питання щодо ефективності таких форм у роботі з дітьми покоління Альфа-Бета з порушеннями розвитку вимагає окремого емпіричного вивчення.

4. Проблемними залишаються питання, пов'язані з дозуванням цифрових ігрових впливів, розвитком уяви, міжособистісних навичок і збереженням фізичної активності дитини. Це потребує розробки нової педагогічної моделі ігрової терапії, що ґрунтується на принципах балансу, цілісності та міждисциплінарного підходу.

5. Ігрова діяльність дітей з порушеннями розвитку має специфічні особливості, пов'язані з дефіцитом уявної гри, порушеннями соціальної взаємодії та комунікації. На основі аналізу сучасних досліджень виокремлено такі аспекти:

- ігрова діяльність виступає інструментом засвоєння соціальних (чергування, спільна дія), комунікативних (усні, невербальні, альтернативні засоби), емоційних (розпізнавання, вираження) та побутових навичок;

- діти покоління Альфа з нетиповим розвитком краще включаються в структуровані, організовані ігри з чіткими правилами та візуальною підтримкою (пиктограми, розклади, схеми);

- точний добір ігор здійснюється індивідуалізовано – з урахуванням рівня психофізичного розвитку, сенсорного профілю та інтересів дитини: від сенсомоторних до рольових форм;

- роль дорослого (педагога, батьків) трансформується у фасилітатора гри, партнера та модератора, який забезпечує підтримку, дозовану педагогічну допомогу та емоційну регуляцію в грі.

6. Перспективним напрямом подальших досліджень є розроблення методології діагностики сформованості психофізичних і соціо-емоційних функцій дітей покоління Альфа з порушеннями розвитку на основі ігрових технологій. При цьому доцільним видається поєднання традиційних підходів із сучасними: інтерактивно-ігровим, біопсихосоціальним, технологічно-мультимодальним, нейропсихологічним і особистісно-центричним. Наступним етапом має стати розроблення ефективних моделей ігрової корекції, орієнтованих на когнітивні та емоційні характеристики дітей у контексті цифрової екосистеми, культурної належності й зростаючого впливу штучного інтелекту.

#### Список використаних джерел:

1. **Конференція EdCrunch Glocal** на тему: «Проектування нового освітнього досвіду» (7–8 грудня 2021, Казахстан) [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://snob.ru/news/krupnejshaya-mezhdunarodnaya-konferenciya-edcrunch-glocal-projdet-7-i-8-dekabrya-v-evrope-azii-i-amerike/>
2. Early Technology Exposure and Academic Performance in Generation Alpha // *VCU Scholars Compass*. – Режим доступу: <https://scholarscompass.vcu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1472&context=uresposters>
3. Zosh J. M., Hopkins E. J., Jensen H., Lui C., Neale D., Hirsh-Pasek K., Solis S. L., Whitebread D. *Learning through play: a review of the evidence* <https://cms.learningthroughplay.com/media/byrpfmw3p>
4. **Зайцева-Чіпак Н., Саприкіна М., Гондюл О.** *Майбутнє роботи 2030: як підготуватися до змін в Україні*. – Київ: CSR Ukraine, 2021. <https://csr-ukraine.org/wp-content/uploads/2021/07/Future-of-Work-research-Ukr.pdf>
5. *A systematic literature review of education for Generation Alpha* // *Discover Education*. – 2024. <https://link.springer.com/article/10.1007/s44217-024-00218-3>
6. *Understanding Generation Alpha* / McCrindle Research <https://mccrindle.com.au/article/topic/generation-alpha/generation-alpha-defined/>
7. Zheng Z., et al. *Extended Reality (XR) and Telehealth Interventions for Children or Adolescents with Autism Spectrum Disorder: Systematic Review* // *Journal of Psychiatric Research*. – 2022. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/35523302/>
8. Technologically Enhanced and Game-Based Learning for Children with Special Needs: A Systematic Mapping Study <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34248457/>
9. **Твендж Ж.** (2023). *Покоління: Реальні відмінності між поколіннями Z, мілленіалами, поколінням X, бумерами та мовчазним поколінням – і що вони означають для майбутнього Америки*. – Нью-Йорк: Atria Books, – 560 с.
10. OECD. *The Future of Education and Skills 2030*. – Paris: OECD Publishing, 2020–2024. – <https://www.oecd.org/education/2030/> – Дата звернення: 03.05.2025.
11. **Діти** цифрового покоління Альфа і як з ними взаємодіяти вчителю <https://naurok.com.ua/diti-cifrovogo-pokolinnya-alfa-i-yak-z-nimi-vzaemodiyati-vchitelyu-325308.html>
12. **Тарасун В. В.** *Гра дошкільника з порушеннями мовлення: теорія і практика* <https://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/44708>
13. **Міністерство** освіти і науки України. *Війна та освіта. 2 роки повномасштабного вторгнення: Звіт*

дослідження. – Київ, 2024. – 37 с.:  
<https://mon.gov.ua/staticobjects/mon/sites/1/news/2024/02/10/Bryf.Viyna.ta.osvita.Dva.roky.povnomasshtabnoho.vtorhnennya.2024.ukr-10.02.2024.pdf> 14. UNICEF. *Are Children Really Learning? Exploring Foundational Skills in the Midst of a Learning Crisis* [Чи справді діти навчаються? Дослідження базових навичок у період кризи навчання]. – 2022. <https://data.unicef.org/resources/are-children-really-learning-foundational-skills-report/> 15. **Садовніков О., Скаковська Д.** *Розуміючи покоління Альфа* [Understanding Generation Alpha] // *Proceedings of Scientific Research*. – 2023. – <https://archive.logos-science.com/index.php/conference-proceedings/article/view/1902> 16. **Садовніков О., Скаковська Д.** *Особливості покоління Альфа в Україні* [Features of Generation Alpha in Ukraine] // *Proceedings of Scientific Research*. – 2023. – <https://archive.logos-science.com/index.php/conference-proceedings/article/view/1902> 17. **Чикалова Т. Г.** *Гра як засіб всебічного розвитку дітей покоління Альфа* [Play as a Means of Comprehensive Development of Generation Alpha Children] // *Modern Pedagogy*. № 5(5). – С. 656–665. – DOI: [https://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-5\(5\)-656-665](https://doi.org/10.52058/2786-4952-2021-5(5)-656-665) 18. **Пріоритети та виклики політики безбар'єрності: аналітичні матеріали до розробки Плану заходів на 2025–2026 роки з реалізації Національної стратегії із створення безбар'єрного простору в Україні.** – Київ: НІСД, 2024. – 136 с. – <https://mindev.gov.ua/storage/app/sites/1/uploaded-files/prioriteti-ta-vikliki-politiki-bezbarjernosti-200325.pdf> 19. Extended Reality (XR) and telehealth interventions for children or adolescents with autism spectrum disorder: Systematic review of qualitative and quantitative studies [Розширена реальність (XR) та телемедицинські інтервенції для дітей і підлітків з розладами аутистичного спектра: систематичний огляд якісних і кількісних досліджень] // *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*. – 2022. <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0149763422001725> 20. A systematic review of game-based learning for students with disabilities [Систематичний огляд навчання на основі гри для учнів з інвалідністю] // *Frontiers in Psychology*. – 2021. – Vol. 12. – Article 814691. <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.814691/full> 21. Effectiveness of digital game training in children with neurodevelopmental disorders: A meta-analysis [Ефективність цифрових ігрових тренінгів у дітей з нейророзвитковими порушеннями: метааналіз] // *Journal of Autism and Developmental Disorders*. – 2023. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36603312/>

References:

1. Konferentsiia EdCrunch Glocal na temu: "Proiektuvannia novoho osvithnoho dosvidu" (7–8 hrudnia 2021, Kazakhstan) [EdCrunch Glocal Conference: "Designing a New Educational Experience"]. Retrieved from <https://snob.ru/news/krupnejshaya-mezhdunarodnaya-konferenciya-edcrunch-glocal-projdet-7-i-8-dekabrya-v-evrope-azii-i-amerike/> 2. Zosh J. M., Khopkins E. J., Dzhensen H., Liu K., Nil D., Hirsh-Pasek K., Solis S. L., & Vaitbreid D. *Navchannia cherez hru ta diial hisnyi pidkhid: ohliad dokaziv* [Learning through play and activity-based approach: a review of evidence]. <https://cms.learningthroughplay.com/media/bypmfw3p> 3. Zaitseva-Chipak N., Saprykina M., Hondiul O. (2021). *Maibutnie roboty 2030: yak pidhotuvatysia do zmin v Ukraini* [The future of work 2030: how to prepare for changes in Ukraine]. <https://csr-ukraine.org/wp-content/uploads/2021/07/Future-of-Work-research-Ukr.pdf> 4. Rozumiuchy pokolinnia Alfa [Understanding Generation Alpha]. McCrindle Research. <https://mccrindle.com.au/article/topic/generation-alpha/generation-alpha-defined/> 5. Mon Ukrayiny. (2024). *Viina ta osvita. 2 roky povnomasshtabnoho vtorhnennia: Zvit doslidzh.* [War and education. Two years of full-scale invasion: Research report]. Kyiv. <https://mon.gov.ua/staticobjects/mon/sites/1/news/2024/02/10/Bryf...> 6. Sadovnikov O., Skakovska D. (2023). *Rozumiuchy pokolinnia Alfa* [Understanding Generation Alpha]. <https://archive.logos-science.com/index.php/conference-proceedings/article/view/1902> 7. Sadovnikov O., Skakovska D. (2023). *Osoblyvosti pokolinnia Alfa v Ukraini* [Peculiarities of Generation Alpha in Ukraine]. <https://archive.logos-science.com/index.php/conference-proceedings/article/view/1902> 8. Chykalova T. H. (2021). *Hra yak zasib vsebichnoho rozvytku ditei pokolinnia Alfa* [Play as a means of comprehensive development of Generation Alpha children]. DOI: 10.52058/2786-4952-2021-5(5)-656-665 9. Tarasun V. V. *Hra doshkil nyka z porushennyamy movlennia: teoriia i praktyka* [The game of a preschooler with speech disorders: theory and practice]. <https://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/44708> 10. NISD. (2024). *Priorytety ta vyklyky polityky bezbariarnosti: Analitichni materialy do rozrobky Planu zakhodiv na 2025–2026 roky z realizatsii Natsionalnoi stratehii iz stvorennia bezbariarnoho prostoru v Ukraini* [Priorities and challenges of barrier-free policy: Analytical materials for the action plan 2025–2026]. Kyiv: NISD. Retrieved from <https://mindev.gov.ua/storage/app/sites/1/uploaded-files/prioriteti-ta-vikliki...> 11. Dity tsyfrovoho pokolinnia Alfa i yak z nymy vziaemodiaty vchyteliu [Children of the digital Generation Alpha and how teachers should interact with them]. (n.d.). <https://naurok.com.ua/diti-cifrovogo-pokolinnia-alfa-i-yak-z-nimi-vzaemodiyati-vchytelyu-325308.html> 12. Tarasun V. V. *Hra doshkil nyka z porushennyamy movlennia: teoriia i praktyka* [Play of preschoolers with speech disorders: Theory and practice]. <https://enpuir.npu.edu.ua/handle/123456789/44708> 13. MON Ukrainy. (2024). *Viina ta osvita. 2 roky povnomasshtabnoho vtorhnennia: Zvit doslidzh.* [War and education. Two years of full-scale invasion]. Kyiv. <https://mon.gov.ua/.../Bryf.Viyna.ta.osvita.Dva.roky.povnomasshtabnoho.vtorhnennya.2024.ukr-10.02.2024.pdf>

14. UNICEF. (2022). *Are Children Really Learning? Exploring Foundational Skills in the Midst of a Learning Crisis* [Chy spravdi dity navchaut'sia? Doslidzhennia bazovykh navychok u rozpali osvithoi kryzy]. <https://data.unicef.org/resources/are-children-really-learning-foundational-skills-report/> 15. Sadovnikov O., Skakovska D. (2023). *Rozumiuchy pokolinnia Alfa* [Understanding Generation Alpha]. <https://archive.logos-science.com/index.php/conference-proceedings/article/view/1902> 16. Sadovnikov O., Skakovska D. (2023). *Osoblyvosti pokolinnia Alfa v Ukraini* [Peculiarities of Generation Alpha in Ukraine]. <https://archive.logos-science.com/index.php/conference-proceedings/article/view/1902> 17. Chykalova T. H. (2021). *Hra yak zasib vsebichnoho rozvytku ditei pokolinnia Alfa* [Play as a means of comprehensive development of Generation Alpha children]. DOI: 10.52058/2786-4952-2021-5(5)-656-665 18. MON Ukrainy. (2024). *Viina ta osvita. 2 roky povnomasshtabnoho vtorhnennia* [War and education: Two years of full-scale invasion]. [Duplicate of item 13]. <https://mon.gov.ua/staticobjects/mon/sites/1/news/2024/02/10/Bryf...> 19. [Duplicate of item 18]. No need to repeat, can be removed from final list. 20. NISD (Natsionalnyi instytut stratehichnykh doslidzen). (2024). *Priorytety ta vyklyky polityky bezbariarnosti: Analitichni materialy do rozrobky Planu zakhodiv na 2025–2026 roky* [Priorities and challenges of barrier-free policy: Analytical materials for 2025–2026 action plan]. Kyiv: NISD. <https://mindev.gov.ua/storage/app/sites/1/uploaded-files/prioriteti-ta-vikliki...> 21. Rozshyrena real'nist' (RR) ta telemedytsyna dlia ditei ta pidlitkiv z rozladom autystychnoho spektra: Systematychnyi ohliad yakisnykh ta kilkisnykh doslidzen' [Extended Reality (XR) and telehealth for children and adolescents with autism spectrum disorder: A systematic review of qualitative and quantitative studies]. Retrieved from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0149763422001725> 22. Systematychnyi ohliad navchannia na osnovi hry dlia uchniv z invalidnistiu [A systematic review of game-based learning for students with disabilities]. [https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.814691/full?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2021.814691/full?utm_source=chatgpt.com) 23. Efektyvnist' tsyfrovoykh ihrovoykh treninhiv u ditei z neiropyhichnymy porushenniamy: Meta-analiz [Effectiveness of digital game-based training in children with neurodevelopmental disorders: Meta-analysis]. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/36603312/>

TARASUN V. GAME AS A MECHANISM FOR INTENSIFYING THE DEVELOPMENTAL CORRECTION PROCESS IN ALPHA GENERATION CHILDREN: DISCUSSION POINTS AND PROSPECTS FOR SOLUTION.

In contemporary pedagogical research, play is increasingly viewed not only as a methodological tool or form of leisure but as a key component of the educational process, particularly in the context of emerging technologies such as edutainment and gamification. The aim of this article is to substantiate the potential of play as a mechanism for enhancing the effectiveness of correctional and developmental work with children of the Alpha generation, taking into account the findings of studies on neurotypical child development and modern approaches to interactive learning.

Based on the analysis of materials from scientific conferences devoted to innovative educational practices, it is hypothesized that play can serve as an environment for implementing correctional influence, facilitating not only the compensation of psychophysical disorders but also the development of positive motivation for growth. In this paradigm, play is not reduced to a didactic tool but becomes integrated into the structure of the child's personally meaningful activity.

At the same time, it is emphasized that the psychophysical and socio-emotional characteristics of Alpha generation children remain insufficiently studied. The lack of empirical data complicates the adaptation of correctional programs for children with special educational needs in the context of a dynamic technological transition to new digital environments (particularly the anticipated development of the NeuroNet).

Addressing these challenges requires the development of modern theoretical and methodological foundations for integrating real, augmented, virtual, and cloud-based games into the correctional process, as well as the advancement of game competence among educators and children with developmental disorders. A pressing task is the implementation of systematic scientific research in Ukraine, which would form a basis for improving the national strategy of support for children with developmental impairments. This, in turn, will foster the development of a national approach to play as a correctional resource and contribute to the clarification of the relevant terminological framework.

**Keywords:** game-based mechanism, Alpha generation, special education, interactive technologies, game competence.

Подано 29.05.2025

Рекомендовано до друку 20.06.2025