

Бердичівський педагогічний фаховий коледж Житомирської обласної ради

Циклова комісія викладачів педагогіки, психології та окремих методик

КУРСОВА РОБОТА

з дитячої психології

на тему: «ВПЛИВ КОНТЕНТУ, СТВОРЕНОГО НЕЙРОМЕРЕЖАМИ, НА ПСИХІКУ ТА СВІТОГЛЯД ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ»

Студента IV курсу А групи
галузі знань: 01 Освіта/Педагогіка
спеціальності: 012 Дошкільна освіта
Савіна Дмитрія Сергійовича
Керівник: Павленко Б. О.,
викладач дитячої психології

Відсоток унікальності роботи: _____

Оцінка за курсову роботу: _____

Оцінка за захист курсової роботи: _____

Члени комісії: _____ Алла ЛЕЙЧУК
(підпис)

_____ Тетяна МАЙ
(підпис)

_____ Юлія МАЛОГУЛКО
(підпис)

м. Бердичів — 2026 рік

ЗМІСТ

ВСТУП	3 ст.
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНОЇ БЕЗПЕКИ ДИТЯЧОГО КОНТЕНТУ В УМОВАХ ПОШИРЕННЯ ШІ	6 ст.
1.1. Психоемоційний розвиток дітей дошкільного віку та особливості сприймання контенту	6 ст.
1.2. Поняття психологічної безпеки дитячого контенту	8 ст.
1.3. ШІ-генерований дитячий контент: поняття, ризики якості та культурний аспект	9 ст.
РОЗДІЛ II. МЕТОДИ ТА МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ КОНТЕНТУ, ЗГЕНЕРОВАНОГО НЕЙРОМЕРЕЖАМИ, НА ПСИХІКУ ТА СВІТОГЛЯД ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	14 ст.
РОЗДІЛ III. АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ	22 ст.
3.1. Результати контент-аналізу матеріалів	22 ст.
3.2. Результати анкетування вихователів	24 ст.
3.3. Результати анкетування батьків	27 ст.
3.4. Узагальнення та обговорення результатів	30 ст.
ВИСНОВКИ	38 ст.
ЛІТЕРАТУРА	41 ст.
ДОДАТКИ	43 ст.

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасні діти дошкільного віку щодня взаємодіють із цифровим контентом: відео, казками, іграми та інтерактивними матеріалами. У цей період активно формуються мовлення, увага, уява, емоційна сфера та саморегуляція, тому якість контенту має значення для психологічного комфорту й розвитку дитини.

Проблема впливу дитячого контенту на розвиток дошкільників розглядається у працях із вікової, дошкільної та педагогічної психології. У наукових джерелах підкреслюється значення вікової доречності матеріалів, емоційної безпеки, участі дорослого та недопущення надмірного сенсорного навантаження.

Водночас недостатньо вивченим залишається саме контент, створений генеративним штучним інтелектом. Його поширення спрощує створення казок, відео та навчальних матеріалів, але ставить питання про людський контроль, прозорість походження, психологічну безпеку, відповідність віку та можливий вплив на ціннісні уявлення дитини [11, 12]. Систематичних емпіричних досліджень впливу ШІ-генерованого контенту на дошкільників поки недостатньо [11], тому педагогам і батькам потрібні зрозумілі критерії його оцінювання.

Мета дослідження: теоретично обґрунтувати та емпірично оцінити потенційний вплив контенту, створеного нейромережами, на психіку та світогляд дітей дошкільного віку через аналіз його психологічної безпеки, ціннісного змісту, мовної якості та вікової відповідності у порівнянні з традиційним дитячим контентом.

Методологічне уточнення. Прямий вплив медіаконтенту на дошкільника у переважній більшості випадків є опосередкованим: згідно з концепцією Л. С. Виготського, дорослий виступає «більш компетентним іншим» — посередником між дитиною та інформаційним середовищем [3]. Саме тому емпіричну частину дослідження сфокусовано не на безпосередніх реакціях дітей, а на «пропускній здатності» цього бар'єра: чи здатні вихователі й батьки — як ключові фільтри дитячого медіасередовища — розпізнати ШІ-контент і свідомо

регулювати його потрапляння до дитини. Оцінювання самого контенту за критеріями психологічної безпеки та порівняльний аналіз сприйняття матеріалів дорослими дають змогу отримати обґрунтовані висновки про ризики для психічного розвитку дошкільника без залучення дітей до дослідження. дитячий медіаконтент для дошкільників у сучасному цифровому середовищі.

Предмет дослідження: психолого-педагогічні характеристики традиційного та ШІ-генерованого дитячого контенту, які можуть впливати на психоемоційний стан, ціннісні уявлення та світоглядні орієнтири дітей дошкільного віку.

Робоча гіпотеза: ШІ-генерований контент може по-різному впливати на психіку та світогляд дошкільників залежно від якості промпта¹, змісту, мовної якості та дорослої модерації. Традиційний контент очікувано матиме стабільніші показники психологічної безпеки й ціннісної зрозумілості, тоді як якісно згенерований і перевірений ШІ-контент може наближатися до нього за окремими характеристиками.

Завдання дослідження:

1. Визначити критерії оцінювання дитячого контенту з погляду психологічної безпеки, ціннісного змісту та вікової відповідності.
2. Охарактеризувати феномен масового низькоякісного ШІ-контенту (у публічному дискурсі — «AI slop») та уточнити його ознаки в контексті дитячих матеріалів.
3. Розробити інструментарій оцінювання дитячого контенту та сформувані репрезентативний корпус матеріалів для порівняльного аналізу.
4. Виявити відмінності між традиційним і ШІ-генерованим контентом за критеріями психологічної безпеки, ціннісного змісту та вікової відповідності на основі контент-аналізу та суб'єктивних оцінок дорослих.
5. Оцінити вплив якості промпта на характеристики ШІ-згенерованих казок.

¹Промпт — текстовий запит або інструкція, яку користувач подає генеративній моделі штучного інтелекту для отримання потрібного результату.

Методи дослідження: теоретичний аналіз психолого-педагогічної літератури; контент-аналіз; анкетування; сліпе оцінювання; описова статистика; U-критерій Манна-Уїтні; критерій χ^2 ; якісний аналіз відкритих відповідей.

Практичне значення дослідження: розроблено критерії та практичні рекомендації для педагогів і батьків щодо безпечного добору дитячого контенту та відповідального використання генеративного ШІ під час створення матеріалів для дошкільників.

Структура роботи: курсова робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків.

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ПСИХОЛОГІЧНОЇ БЕЗПЕКИ ДИТЯЧОГО КОНТЕНТУ В УМОВАХ ПОШИРЕННЯ ШІ

1.1. Психоемоційний розвиток дітей дошкільного віку та особливості сприймання контенту

Дошкільний вік є періодом інтенсивного психічного й особистісного розвитку дитини: формуються мовлення, уява, емоційно-вольова сфера, самосвідомість. Провідною діяльністю є гра, через яку дитина засвоює соціальні норми, моральні уявлення та способи поведінки [1–3].

У зв'язку з цим дитячий контент не можна розглядати лише як розважальний або нейтральний матеріал. Для дошкільника казка, мультфільм, ілюстрація чи відео є частиною середовища, у якому він отримує нові враження, емоційні переживання, мовленнєві зразки та приклади поведінки. Якщо такий матеріал відповідає віковим можливостям дитини, має зрозумілий сюжет, спокійний емоційний тон і позитивний ціннісний зміст, він може підтримувати розвиток мовлення, уяви, емоційного розуміння та соціальних уявлень. Водночас контент із надмірною сенсорною насиченістю, агресивними образами, незрозумілою логікою подій або різкою емоційною напругою може бути складним для сприймання дошкільником.

Однією з важливих особливостей дошкільного віку є те, що довільна увага, самоконтроль і здатність до самостійного критичного осмислення інформації ще перебувають у процесі формування. Дитина цього віку значною мірою реагує на яскравість образів, звук, темп зміни подій, емоційність персонажів і загальну атмосферу матеріалу. Дослідження впливу телевізійного та екранного контенту на дошкільників показують, що швидкий темп і фантастичність матеріалу можуть тимчасово позначатися на увазі та виконавчих функціях² дітей. Водночас огляди досліджень дають суперечливу картину — ефекти окремих

²Виконавчі функції — психічні процеси, що дозволяють дитині планувати дії, утримувати увагу, гальмувати імпульсивні реакції та переключатися між завданнями.

характеристик відеоконтенту не є однозначними [5, 7].

Тому психологічну безпеку дитячого контенту потрібно оцінювати комплексно: з урахуванням віку дитини, тривалості перегляду, якості змісту, емоційного тону, аудіовізуального навантаження, участі дорослого та загального контексту використання медіа. Такий підхід дає змогу розглядати контент не лише за темою, а й за способом його подання.

Важливим чинником безпечного сприймання контенту є участь дорослого. Дорослий допомагає дитині зрозуміти зміст побаченого або почутого, пояснює незрозумілі події, звертає увагу на моральні смисли, підтримує мовленнєве обговорення та допомагає емоційно опрацювати матеріал. Тому дорослий — це не просто контролер доступу до медіаконтенту, а посередник між дитиною та інформаційним середовищем [3, 6, 9]. У концепції Л. С. Виготського це відповідає ролі «більш компетентного іншого» в зоні найближчого розвитку³: дорослий не просто обмежує доступ до контенту, а допомагає дитині опрацювати його зміст на рівні, недосяжному без підтримки [3].

Окреме значення має те, щоб екранний контент не замінював живого спілкування, рухової активності, гри, сну та інших важливих умов розвитку дошкільника. Рекомендації щодо використання екранів у ранньому дитинстві наголошують на необхідності обмеження пасивного екранного часу, вибору якісного й віковідповідного контенту, спільного перегляду з дорослим та недопущення використання екрана як основного засобу заспокоєння дитини [9, 10, 13].

Тема контенту — лише частина картини. Не менш важливі спосіб подання, темп, сенсорне навантаження й присутність дорослого поруч.

³Зона найближчого розвитку (Л. С. Виготський) — відстань між тим, що дитина може зробити самостійно, і тим, чого вона здатна досягти за підтримки дорослого або більш досвідченого партнера.

1.2. Поняття психологічної безпеки дитячого контенту

Поширення цифрових медіа актуалізує питання психологічної безпеки дитячого контенту. Медіаматеріал є важливим чинником розвитку дошкільника, тому його форма та зміст потребують педагогічної оцінки. Безпечний контент відповідає віковим можливостям дитини, не порушує її емоційної рівноваги, не витісняє гру та сон і гармонійно включається у взаємодію з дорослим [9, 12, 13].

У межах цієї роботи **психологічно безпечний дитячий контент** розуміється як матеріал, що не спричиняє страху, тривоги чи сенсорного перевантаження, не містить деструктивних моделей поведінки та формує позитивні морально-соціальні орієнтири [9, 12, 13].

Дошкільник ще не здатний критично оцінювати інформацію: він часто ототожнюється з персонажами, наслідує їхню поведінку та потребує допомоги дорослого для осмислення змісту [1–3]. Тому оцінювання контенту потребує чітких вікових критеріїв, а не лише інтуїції.

Психологічна безпека залежить і від форми подання. Швидка зміна кадрів та надмірна сенсорна насиченість можуть негативно позначатися на увазі дошкільників [5, 7].

У міжнародній педагогічній теорії усталеним орієнтиром оцінювання дошкільних матеріалів є концепція вікозорієнтованої педагогічної практики (англ. *developmentally appropriate practice*, DAP)⁴: контент є доцільним лише коли він відповідає рівню розвитку дитини, підтримує ігрову діяльність і соціальну взаємодію, а не замінює їх [8, 11]. Саме на основі цих характеристик оцінюватиметься наш корпус матеріалів (Розділ III).

⁴DAP — стандарт якості дошкільної освіти, що вимагає відповідності матеріалів і методів віковим, індивідуальним та культурним особливостям дитини, з акцентом на гру й живу соціальну взаємодію.

1.3. ШІ-генерований дитячий контент: поняття, ризики якості та культурний аспект

Генеративні моделі⁵ дедалі активніше використовуються для створення текстового, візуального та відеоконтенту — повністю або напівавтоматично. У межах дитячого медіасередовища **ШІ-генерований контент** розглядається як матеріал, повністю або частково створений чи суттєво модифікований за допомогою генеративних моделей. Такий контент потребує оцінювання не лише як технологічний продукт, а як психолого-педагогічний об'єкт [11].

Генеративні інструменти можуть використовуватися у педагогічній практиці для підготовки ідей, сценаріїв, навчальних текстів, ілюстративних матеріалів або інтерактивних завдань. Однак сам факт використання нової технології не є показником якості. Для дошкільної аудиторії визначальними залишаються педагогічний задум, людський добір, перевірка результату та відповідність матеріалу віковим потребам розвитку [11].

Якість ШІ-генерованого матеріалу значною мірою залежить від чіткості запиту, тобто промпта, і подальшої модерації результату. Короткий або нечіткий запит може давати формально безпечний, але змістово збіднений матеріал: шаблонний сюжет, неприродну мову, слабку логіку подій або поверховий моральний висновок. Тому головний ризик — не в очевидній шкоді, а в тому, що контент може утримувати увагу дитини, не розвиваючи її.

Одним із ключових ризиків є відсутність гарантованої відповідності ШІ-генерованого контенту віковим і психологічним особливостям дошкільників. Алгоритмічно створені матеріали можуть бути яскравими, але водночас сенсорно перенасиченими, шаблонними або емоційно хаотичними. Оскільки саморегуляція й критичне осмислення інформації у дошкільників ще недостатньо сформовані [1–3], такий матеріал може лише утримувати увагу дитини, не розвиваючи її когнітивних здібностей.

⁵Генеративні моделі — програми штучного інтелекту, які створюють новий текст, зображення чи відео на основі великого масиву прикладів, на яких їх навчили.

Ще одна небезпека — ефект «моторошної долини»⁶. Нейромережі часто створюють героїв із ледь помітними дефектами: деформованими кінцівками, «мертвою» мімікою чи неприродними рухами. Це викликає в дошкільнят дискомфорт і заважає їм розрізнити живе та неживе [8]. Як зазначав Ж. Піаже, діти й так схильні одушевлювати предмети (анімізм), тому вони особливо вразливі до таких «майже справжніх» образів [1, 3]. Дитина очікує від персонажа природної емоційної реакції, а натомість стикається з порожнім поглядом ляльки, що підсвідомо її лякає.

Крім того, сучасні ШІ-відеогенератори мають два серйозні технічні недоліки. По-перше, вони не вміють генерувати зв'язний текст: написи в кадрі перетворюються на безглуздий набір символів. По-друге, рух губ персонажів зазвичай не збігається з озвучкою. Оскільки в дошкільнят зорово-слухова інтеграція лише формується, такий розрив перевантажує їхній мозок і заважає розуміти сюжет. У результаті дитина витрачає розумові сили на розшифрування візуального хаосу, а не на засвоєння корисної інформації чи моралі казки. Усе це разом суттєво викривляє дитяче сприйняття реальності.

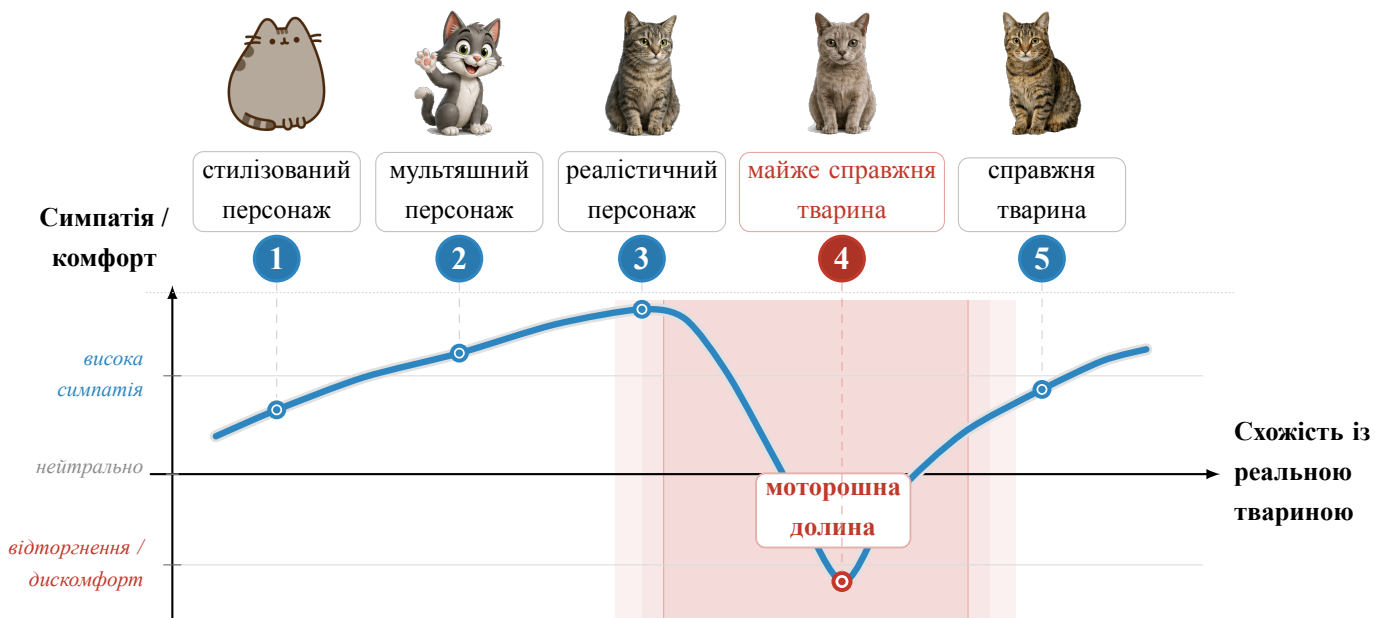


Рис. 1.1. Ефект «моторошної долини»: залежність симпатії від ступеня схожості персонажа з реальною твариною (адапт. за Mori, 1970)

⁶«Моторошна долина» (англ. *uncanny valley*) — психологічний дискомфорт від споглядання майже реалістичного, але неприродного персонажа.

Алгоритми відеоплатформ і раніше просували шкідливий дитячий контент. Під час кризи «Elsagate»⁷ (2017–2019 рр.) стало зрозуміло: якщо відео довго утримує увагу, система його рекомендуватиме. Штучний інтелект лише масштабував цю проблему. Якщо для Elsagate ролики робили люди, то зараз програми створюють так званий AI slop автоматично й майже безкоштовно [8, 15]. Візуальне порівняння цих явищ див. у Додатку 11.



Elsagate-контент (2017–2019)



Традиційний дитячий контент

Рис. 1.2. Порівняння Elsagate-контенту та традиційної дитячої анімації (фрагменти з рис. 3 [16]).

Масштабування інструментів генеративного ШІ породжує також явище, яке дослідники позначають поняттям «AI slop» (дослівно — «ШІ-мотлох»): потік дешевого автоматизованого відео- чи текстового контенту без наративної структури та педагогічної цінності, просування якого алгоритмами визначається передусім показниками утримання уваги, а не якістю чи розвитковою відповідністю [8, 11]. Для дошкільника такий контент особливо небезпечний: він привертає увагу завдяки яскравості та динаміці, але не дає ані змістовного, ані емоційного досвіду, натомість звужує діапазон уваги та знижує здатність зосереджуватись на повільніших, але змістовніших формах взаємодії — явище, яке в медіадискурсі дістало назву «brain rot»⁸.

⁷Elsagate — криза на YouTube (2017–2019), коли алгоритми масово рекомендували дітям жорстокі відео, замасковані під мультики.

⁸«Brain rot» (дослівно — «гниття мозку») — розмовний термін для позначення поступового погіршення здатності до концентрації та критичного мислення внаслідок тривалого споживання надмірно стимулюючого низькоякісного контенту.

Окремим питанням є непрозорість походження та відповідальності за ШІ-генерований контент. На відміну від традиційного дитячого твору, який має автора, редактора й культурний контекст, автоматизовано створений матеріал часто має розмиті межі авторства. Міжнародні організації вимагають людського контролю, підзвітності й прозорості при використанні ШІ в освітньому середовищі [11, 12].

Важливим є також культурний аспект. Казки, мультфільми та ілюстрації — це також спосіб соціалізації: через сюжети й персонажів дитина засвоює культурні норми та способи взаємодії. Авторська казка, народна оповідь або мультфільм містять конкретні культурні коди: імена, пейзажі, гумор, поведінкові норми, уявлення про добро і зло.

Генеративна модель може відтворити загальну структуру казки, але без спеціального налаштування не завжди передає її культурну конкретність. Якщо ШІ-генерований продукт створюється без урахування мовного, культурного й виховного контексту, виникає ризик стилістичної уніфікації та послаблення зв'язку з локальним мовно-ціннісним середовищем. Такий матеріал може бути зрозумілим на рівні слів, але недостатньо пов'язаним із живою традицією та соціальним досвідом дитини [8, 11]. В українському контексті цей аспект набуває додаткового виміру: в умовах інформаційної та збройної агресії культурно релевантний контент відіграє роль чинника психологічної стійкості й підтримки ідентичності дитини, тоді як культурно знеособлений ШІ-контент може послаблювати цей захисний зв'язок.

Етичні виклики посилюються комерційною логікою цифрових платформ. Алгоритми рекомендацій⁹ часто орієнтовані на утримання уваги, а не на виховний результат; походження ШІ-генерованого контенту не завжди маркується; питання збору даних, інформованої згоди та захисту неповнолітніх залишаються принциповими для дитячого медіасередовища [8, 11, 12]. Масштаб проблеми підтверджується тим, що у 2026 р. понад 200 міжнародних організацій із захисту прав дитини звернулися до великих відеоплатформ із вимогою заборонити розповсюдження низькоякісного

⁹ Алгоритми рекомендацій — програми цифрових платформ, які автоматично підбирають наступне відео для перегляду, орієнтуючись насамперед на утримання уваги користувача.

ШІ-контенту серед дітей, запровадити обов'язкове маркування ШІ-відео та надати батькам можливість вимикати відповідні алгоритми рекомендацій [15]. На рівні регуляторної політики Регламент ЄС про штучний інтелект (AI Act, 2024)¹⁰ класифікує ШІ-системи, що взаємодіють із дітьми, як системи підвищеного ризику, що потребують суворого контролю, прозорості й оцінки безпеки [8, 14]. Ступінь занепокоєння суспільства щодо ШІ-контенту для дітей суттєво різниться між регіонами: англomовні країни, де найбільше поширення цього явища, демонструють найгостріше протистояння; в Україні критична дискусія про ШІ-контент саме для дошкільнят лише починається, переважає інструментальний підхід, а системних регуляторних відповідей на рівні дошкільньої освіти поки не сформовано.

Поряд із зазначеним, дослідники звертають увагу на ризик формування парасоціальних стосунків¹¹ між дошкільником і ШІ-персонажем або інтерактивною ШІ-іграшкою. Дитина цього віку ще не здатна усвідомлено розрізнити живу істоту та алгоритм, тому тривала взаємодія з «дружнім» ШІ-агентом може витіснити реальне соціальне спілкування та впливати на формування соціальних навичок і емпатії [3, 12]. За концепцією Д. Б. Ельконіна, рольова гра є провідною діяльністю дошкільника саме тому, що вона передбачає живого партнера, здатного відповідати, дивувати й порушувати очікування: ШІ-агент, який завжди реагує передбачувано й «доброзичливо», позбавляє дитину цього досвіду справжньої соціальної взаємодії [1, 3].

Технологічне походження матеріалу само по собі нічого не визначає. Важливо, чи відповідає він віковій дитини, чи перевірений дорослим і чи містить щось із живого культурного контексту.

¹⁰ AI Act — Регламент (ЄС) 2024/1689, перший у світі комплексний правовий акт з регулювання ШІ, який серед іншого відносить системи, що взаємодіють з дітьми або впливають на їхній розвиток, до категорії підвищеного ризику.

¹¹ Парасоціальні стосунки — односторонні емоційні зв'язки, які людина формує з медіаперсонажем або ШІ-агентом, сприймаючи його як реального партнера по спілкуванню.

РОЗДІЛ II. МЕТОДИ ТА МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ ВПЛИВУ КОНТЕНТУ, ЗГЕНЕРОВАНОГО НЕЙРОМЕРЕЖАМИ, НА ПСИХІКУ ТА СВІТОГЛЯД ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

2.1. Організація дослідження, характеристика вибірки та етичні засади

Дослідження має описовий порівняльний дизайн і поєднує якісний та кількісний аналіз. Його метою було зіставити традиційний і ШІ-генерований дитячий контент за критеріями, пов'язаними з психологічною безпекою, ціннісним змістом, мовною якістю та віковою відповідністю, тобто з тими характеристиками, які можуть впливати на психіку й світогляд дошкільника. На теоретичному етапі було сформовано критерії оцінювання й корпус матеріалів; на емпіричному етапі проведено контент-аналіз, анкетування та сліпе оцінювання матеріалів. Збір даних здійснювався у березні–квітні 2026 р.

Характеристика вибірки. Вибірка має зручний, а не випадковий характер. До участі залучалися дорослі, які мають практичний досвід взаємодії з дитячим контентом або його добору для дітей дошкільного віку. Набір респондентів здійснювався двома каналами: через онлайн-анкети Google Forms, поширені в педагогічних і батьківських спільнотах, а також через друковані анкети, передані через відділ освіти Бердичівської міської ради та Центр розвитку сім'ї й дитини “Катафейка”.

До **групи 1** увійшли вихователі ЗДО, які працюють із дітьми дошкільного віку та мають досвід добору медіаматеріалів. До **групи 2** увійшли батьки дітей 4–6 років, які регулярно взаємодіють із дитячим контентом українською мовою. Спеціальна рандомізація респондентів не застосовувалася, оскільки дослідження спрямоване на виявлення загальних тенденцій та апробацію інструментарію, а не на побудову репрезентативної моделі генеральної сукупності.

Процедура пред'явлення матеріалів. Для забезпечення сліпого оцінювання кожному респондентові пропонувалася одна пара матеріалів: один текстовий і один відеозразок. Респонденти не знали реального

походження контенту; усі матеріали подавалися як нейтральні зразки для оцінювання. Паперові та онлайн-анкети будувалися за однаковою логікою, що дало змогу зіставляти результати різних каналів збору даних.

У паперовому форматі кожна анкета містила одну комбінацію текстового й відеозразка. Загалом було підготовлено та роздано 78 друкованих анкет: 33 для вихователів і 45 для батьків. До аналізу включено 33 анкети вихователів і 38 анкет батьків; 7 батьківських анкет не повернулося. Кожна анкета мала код варіанта, який давав змогу пов'язати відповідь із конкретною парою матеріалів без збирання персональних даних респондента.

Онлайн-анкетування проводилося за допомогою Google Forms із рандомізованою видачею варіантів анкети для рівномірнішого розподілу матеріалів між респондентами.

Технічні аспекти організації онлайн-збору даних не є самостійним предметом дослідження, тому в основному тексті подано лише їх методичне значення. Зразки анкет, промпти, корпус матеріалів, QR-коди та схема кодування подані в додатках для забезпечення прозорості й відтворюваності дослідження.

Етичні засади. Дослідження проводилося з дотриманням базових етичних принципів педагогічної та психологічної науки. Участь респондентів була добровільною й анонімною; заповнення анкети можна було припинити на будь-якому етапі. Не збиралися ПІБ, електронні адреси чи інші прямі ідентифікаційні дані.

Діти безпосередньо не брали участі в опитуванні. Об'єктом оцінювання були медіаматеріали та доросле сприйняття цих матеріалів, а не реакції дітей. Перед участю респонденти отримували коротку інформацію про мету дослідження, добровільність участі та анонімність збору даних. Усі матеріали використовувалися виключно з науковою метою.

2.2. Матеріали дослідження: добір та характеристика корпусу контенту

Для контент-аналізу та сліпого оцінювання було сформовано корпус із **15 одиниць дитячого контенту**. Матеріали розподілено за двома ознаками: *формат подання* (відео або текст) і *спосіб створення* (традиційний або ШІ-генерований контент). Така структура дала змогу порівняти різні типи медіаматеріалів і різні моделі їх створення.

Принципи добору матеріалів. До корпусу включалися матеріали, які потенційно можуть бути адресовані дітям 4–6 років або сприйматися ними як дитячий контент. Під час відбору враховувалися: відповідність віковим можливостям дошкільників, доступність українською мовою, завершеність сюжету або змістової одиниці, можливість порівняльного аналізу та відсутність очевидних етичних порушень.

Одиниця аналізу. Для відеоматеріалів одиницею аналізу був окремий завершений ролик або епізод серіалу; для текстових матеріалів — окрема завершена казка. Відеозразки оцінювалися у повному обсязі, оскільки тривалість і темп були окремими критеріями аналізу. Для текстів критерії, пов'язані з темпом і сенсорним навантаженням, не застосовувалися, що враховувалося під час інтерпретації результатів.

Корпус дослідження складався з чотирьох категорій:

1. **Традиційна анімація українською мовою** — 3 відеозразки, створені без використання генеративного ШІ.
2. **ШІ-генерований або гібридний відеоконтент** — 3 відеозразки з ознаками використання генеративного ШІ або поєднання ШІ-інструментів із ручною доробкою.
3. **Традиційні літературні тексти** — 3 короткі казки В. О. Сухомлинського як зразки педагогічно вивіреного дитячого текстового контенту.
4. **Казки, згенеровані великими мовними моделями**¹² — 6 текстів, створених за допомогою Gemini 3.1 Pro, Claude Sonnet 4.6 та GPT-5.4 Thinking.

¹²Великі мовні моделі — програми ШІ, навчені на масивах текстів, що здатні створювати зв'язні розповіді та відповіді природною мовою.

Категорія ШІ-генерованих текстів була розширена до шести одиниць, оскільки додатково перевірявся вплив якості промпта на результат. Від кожної моделі було отримано по два тексти: один за **структурованим промптом** і один за **мінімальним промптом** (Додаток 1). Таким чином, аналізувався не лише ШІ-контент як такий, а й дві моделі його створення: віково й ціннісно орієнтований запит і мінімально визначений запит.

Умови генерації. Кожна генерація здійснювалася в новій сесії без збереженого контексту, однією спробою та без ручного редагування результату. Фіксувалися дата, модель і версія; мова генерації — українська, цільова аудиторія — діти 4–6 років. Тексти з неприйнятними для дошкільного віку елементами до корпусу не включалися.

Усі 15 зразків були доступні респондентам через QR-коди або посилання, що забезпечувало однаковий доступ до матеріалів у паперовому та онлайн-форматах (Додаток 2).

2.3. Методи та процедура дослідження

У дослідженні застосовано комплекс взаємодоповнювальних методів: теоретичний аналіз, контент-аналіз, анкетування, сліпе оцінювання та описову статистику. Їх поєднання дало змогу розглянути проблему на рівні теоретичного обґрунтування, формалізованої оцінки матеріалів і сприйняття контенту дорослими респондентами.

Теоретичний аналіз використовувався для визначення понять психологічної безпеки, вікової відповідності та ціннісного впливу дитячого контенту, формування критеріїв оцінювання та обґрунтування корпусу матеріалів. Аналізувалися українські психолого-педагогічні джерела, міжнародні рекомендації ВООЗ, OECD, UNESCO, Комітету ООН з прав дитини і праці з проблем дитячого медіасередовища, розглянуті в Розділі I.

Контент-аналіз¹³ був основним методом формалізованого оцінювання матеріалів корпусу. Для кожної одиниці заповнювалася карта за шістьма критеріями: тривалість і темп, сенсорне навантаження, нарративна цілісність, ціннісний зміст, мовна якість, вікова доречність. Кожен критерій оцінювався за трибальною шкалою: 1 — не відповідає, 2 — частково відповідає, 3 — відповідає. Детальний кодбук подано в Додатку 3.

Перші два критерії застосовувалися лише до відеоматеріалів, тому максимальний бал для відео становив 18, а для текстів — 12. Для міжформатного зіставлення результати переводилися у відсоткову шкалу: отриманий бал ділився на максимально можливий і множився на 100%. Внутрішньоформатні зіставлення здійснювалися також за абсолютними балами.

Для підвищення надійності оцінювання було проведено пілотне кодування кількох одиниць корпусу з метою перевірки зрозумілості критеріїв. Основне кодування здійснювалося одним дослідником. Для перевірки надійності кодування всі 15 одиниць корпусу було повторно оцінено незалежним кодувальником за тим самим кодбуком (Додаток 3).

¹³Контент-аналіз — метод формалізованого вивчення змісту матеріалів за заздалегідь визначеними критеріями та шкалою оцінювання.

Загальний відсоток збігу оцінок становив 87,2% (68 з 78 оцінок). Розбіжності (не більше ніж на 1 бал) стосувалися переважно критеріїв вікової доречності, ціннісного змісту та мовної якості. Напрямок розбіжностей двосторонній, що свідчить про відсутність систематичного зміщення та задовільну відтворюваність кодування (Додаток 4).

Анкетування проводилося у двох форматах: онлайн за допомогою Google Forms і на паперових бланках. Обидва варіанти містили закриті питання, шкальні оцінки від 1 до 5, відкриті питання та блок сліпого оцінювання. Орієнтовний час заповнення залежав від тривалості відеозразка: для коротших пар він становив близько 10–12 хвилин, для довших був більшим. Інструментарій подано в Додатках 5–6.

У паперових анкетах респонденти переходили до текстового й відеозразка за QR-кодами; в онлайн-анкетах матеріали подавалися через посилання. В обох форматах респондент отримував одну пару матеріалів: один текстовий і один відеозразок. Використання QR-кодів і посилань мало допоміжне методичне значення: воно забезпечувало доступ до однакових стимульних матеріалів незалежно від каналу участі.

Сліпе оцінювання застосовувалося для зменшення впливу попередніх установок щодо ШІ. Матеріали подавалися без указання на їх походження як нейтральні зразки для оцінювання. Після перегляду або прочитання респондент оцінював матеріал за критеріями психологічної безпеки, ціннісного змісту, мовної якості та вікової відповідності, а потім визначав, чи вважає його традиційним або ШІ-генерованим. Це дало змогу порівняти формалізовану якість матеріалів із їх суб'єктивним сприйняттям дорослими.

Описова статистика використовувалася для узагальнення кількісних результатів: середніх балів, відсоткових показників, частот відповідей і порівняння оцінок між групами респондентів та категоріями матеріалів. Відкриті відповіді аналізувалися змістово, шляхом виділення повторюваних смислових акцентів.

2.4. Методи обробки та інтерпретації результатів

Для обробки кількісних даних використовувалися методи описової статистики: підрахунок частот відповідей у відсотках, обчислення середніх значень для шкальних питань, порівняння показників між категоріями контенту та групами респондентів. Для перевірки статистичної значущості відмінностей між групами (вихователі vs батьки) застосовано U-критерій Манна-Уїтні¹⁴ як непараметричний метод, придатний для порядкових даних та нерівних за обсягом груп. Для перевірки того, чи точність сліпого розпізнавання перевищує рівень випадковості, використано критерій χ^2 (хі-квадрат)¹⁵. Результати подавалися у вигляді таблиць і діаграм. Через зручний характер вибірки та описовий дизайн дослідження інтерпретація має аналітико-описовий, а не репрезентативний характер.

Обробка даних контент-аналізу. Для кожної одиниці корпусу підраховувалася сума балів за застосованими критеріями. Для порівняння відео й текстів результати переводилися у відсоткову шкалу: фактичний бал ділився на максимально можливий для відповідного формату та множився на 100. Середні показники порівнювалися між категоріями контенту, а окремі критерії додатково аналізувалися якісно.

Обробка даних анкетування. Паперові анкети після повернення перевірялися вручну: уточнювалася повнота заповнення, коректність ідентифікаційного коду та наявність відповідей у ключових блоках. Онлайн-відповіді були експортовані за допомогою вбудованого функціоналу Google Forms. Після цього дані з паперових і онлайн-анкет було об'єднано в єдиний масив за допомогою програмних засобів табличної обробки даних.

Для закритих питань підраховувалися частоти відповідей. Для шкальних питань за п'ятибальною шкалою обчислювалися середні значення окремо для вихователів і батьків. Відмінності між групами

¹⁴U-критерій Манна-Уїтні — непараметричний статистичний тест для порівняння двох незалежних груп, який не вимагає нормального розподілу даних і підходить для порядкових шкал з невеликими вибірками.

¹⁵Критерій χ^2 (хі-квадрат) — статистичний тест, який порівнює спостережувані частоти відповідей із теоретично очікуваними (наприклад, з рівнем випадкового вгадування) і визначає, чи є розбіжність між ними статистично значущою.

понад 0,5 бала розглядалися як змістовно помітні та інтерпретувалися з урахуванням структури вибірки й нерівномірності розподілу матеріалів. Відкриті відповіді аналізувалися якісно: виділялися повторювані теми, оцінні формулювання та ознаки, на які звертали увагу респонденти.

Обробка результатів сліпого оцінювання. Фіксувалася частка правильного розпізнавання походження матеріалів окремо для кожної групи. Додатково зіставлялися оцінки матеріалів залежно від того, яким респонденти вважали їх походження: традиційним чи ШІ-генерованим.

Обмеження інтерпретації. Вибірка є зручною, тому результати не можуть вважатися репрезентативними. Сліпе оцінювання відображає сприйняття дорослих, а не безпосередню реакцію дітей. Класифікація частини відеоматеріалів як ШІ-генерованих ґрунтується на непрямих індикаторах.

Окремим обмеженням є неповне повернення та часткове заповнення частини анкет, через що кількість відповідей на окремі питання відрізняється. Також в умовах добровільного анонічного анкетування неможливо повністю виключити формальне або неуважне заповнення без повного ознайомлення з матеріалами. Тому участь респондентів визначалася за фактом заповнення анкети, а не за додатковими показниками переходів до матеріалів.

Дослідження має описовий, а не експериментальний характер, тому його результати не використовуються для причинно-наслідкових висновків.

РОЗДІЛ III. АНАЛІЗ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ ТА ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

Примітка щодо n у таблицях. Кожен респондент оцінював одну пару матеріалів (один текст і одне відео), тому показник *n* для окремих категорій є меншим за загальний розмір групи — це відображає розподіл по підгрупах, а не неповноту даних.

3.1. Результати контент-аналізу матеріалів

У підрозділі подано результати контент-аналізу 15 одиниць корпусу за критеріями, що відображають психологічну безпеку, ціннісний зміст, мовну якість, вікову доречність і потенційний вплив матеріалу на дошкільника. Для зіставлення відео- й текстових матеріалів з різною максимальною шкалою показники подано у відсотковій формі. Надійність кодування підтверджено незалежним кодувальником (збіг 87,2 %; деталі — Додаток 4).

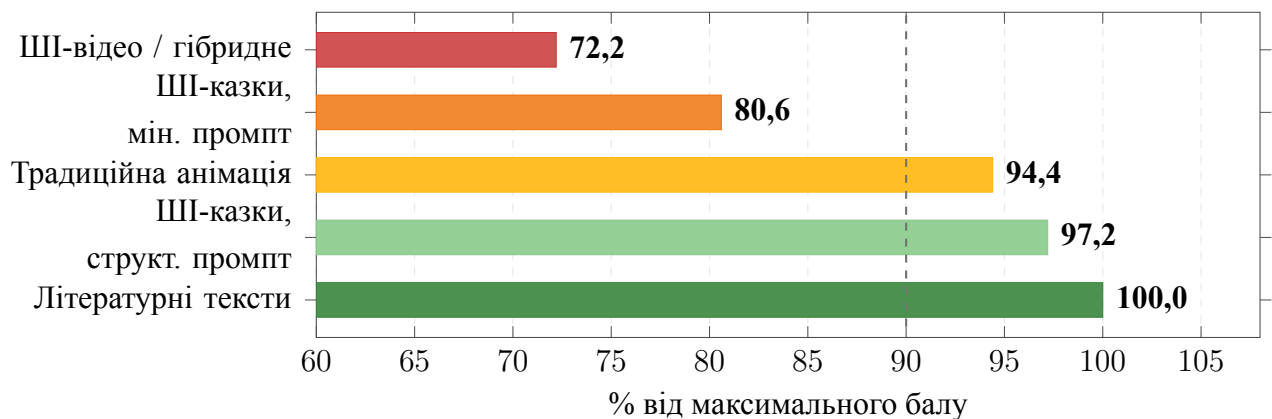


Рис. 3.1. Результати контент-аналізу за категоріями корпусу, % від максимального балу

Отримані дані засвідчують певну ієрархію показників за обраними критеріями. Найвищі результати за підсумками контент-аналізу отримали традиційні літературні тексти, представлені казками В. О. Сухомлинського (100,0 % від максимального бала), та ШІ-казки, створені за структурованим промптом (97,2 %). Обидві категорії впевнено перевищують умовний поріг у 90 % і характеризуються чіткою сюжетною структурою, позитивним ціннісним змістом та переважно природним мовленням.

Традиційна анімація також продемонструвала високий показник (94,4%), що свідчить про її високу відповідність за використаними критеріями.

Натомість матеріали, створені за умов слабшого дорослого й редакційного контролю, отримали нижчі результати. ШІ-казки за мінімальним промптом набрали 80,6%, що пов'язано зі слабшою наративною цілісністю, менш виразним виховним змістом і ціннісною розмитістю. Зокрема, один із текстів (Т6, Gemini 3.1 Pro) отримав знижені оцінки за мовною якістю та віковою доречністю (8/12). Розрив між ШІ-казками за структурованим і мінімальним промптом становив 16,6 в. п.¹⁶, що підтверджує значення якості запиту та редакційного контролю для створення дитячого ШІ-контенту.

Найнижчий інтегральний показник зафіксовано у категорії ШІ-генерованого або гібридного відео — 72,2% проти 94,4% у традиційної анімації. Основними слабкими сторонами цієї категорії були фрагментарність наративу, синтезований голос, неприродність рухів персонажів і надмірна сенсорна стимуляція. Водночас матеріали V5 (“Тофі”) та V6 (“Поросятко”) завдяки коротшій тривалості отримали дещо вищі оцінки за темпом порівняно з V4 (“Синій Трактор”).

Отже, контент-аналіз дав змогу виокремити три основні закономірності. По-перше, традиційні матеріали обох форматів демонструють стабільно високий рівень психологічної безпеки, ціннісної зрозумілості та вікової відповідності. По-друге, у текстовому ШІ-контенті вирішальним чинником є не сама технологія створення, а якість промпта й базова модерація результату. По-третє, ШІ-відео поступається традиційному відеоконтенту помітніше, ніж ШІ-текст традиційним літературним текстам. Статистичну значущість міжгрупових відмінностей у суб'єктивних оцінках перевірено в підрозділі 3.4 (табл. 3.6, 3.7).

¹⁶Відсотковий пункт (в. п.) — одиниця для порівняння двох відсоткових показників: різниця між 80% і 70% становить 10 в. п., а не 10%.

3.2. Результати анкетування вихователів

У дослідженні взяли участь **62 вихователі** ЗДО (29 онлайн, 33 паперово); середній педагогічний стаж — близько 17 років. Соціально-демографічний профіль вибірки та практика використання медіаматеріалів узагальнено в табл. 3.1.

Слід враховувати, що не всі роздані паперові анкети були повернуті, а частина отриманих анкет була заповнена не повністю. Тому кількість відповідей на окремі питання та показник n у таблицях можуть відрізнятися залежно від конкретного блоку аналізу.

Таблиця 3.1

Профіль вибірки та практика використання медіаматеріалів

Показник	%
Вища непрофільна освіта	40,3
Середня спеціальна освіта	33,9
Вища дошкільна освіта	24,2
Використовують медіаматеріали регулярно або іноді	96,8
Використовують регулярно	58,0
Застосовують для тематичних занять	77,4
Застосовують для відпочинку / паузи	58,1
Обізнані щодо ШІ-генерованого контенту	96,7
Свідомо використовували ШІ-інструменти	67,7

Ставлення до використання ШІ-контенту. Можливість використання такого контенту в роботі з дітьми позитивно оцінили 75,8% респондентів, нейтральну позицію зайняли 17,7%, негативну — 6,5% (рис. 3.2). Водночас важливість попередньої перевірки матеріалів перед показом дітям оцінено у 4,79 з 5 балів, а довіра до YouTube як джерела дитячого контенту — лише 3,52 з 5. Найважливішими ознаками якісного дитячого контенту вихователі називали позитивні цінності (91,9%), чіткий сюжет і відповідність віку (по 83,9%), відсутність насилля або переляку (75,8%) та природне мовлення (67,7%).

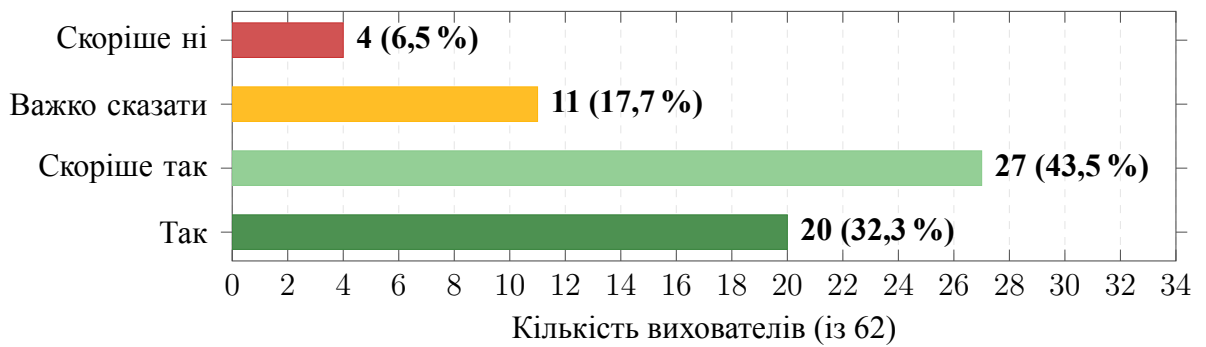


Рис. 3.2. Ставлення вихователів до можливості використання ШІ-контенту в роботі з дітьми ($n = 62$)

Сліпе оцінювання зразків. Шкальні оцінки текстових і відеоматеріалів узагальнено в табл. 3.2. Для текстів вихователі **не виявили змістовних відмінностей** між традиційними казками та ШІ-генерованими текстами: загальна оцінка коливалася від 4,06 до 4,16, казки В. О. Сухомлинського отримали 4,08 — не вищий результат, ніж ШІ-тексти. Натомість для відео картина протилежна очікуваній: ШІ/гібридне відео отримало **вищі оцінки** за всіма критеріями, з найбільшим розривом за ціннісним змістом (+0,91) та віковою відповідністю (+0,66).

Таблиця 3.2

Середні оцінки зразків вихователями (1–5 балів)

Критерій	Тексти			Відео	
	Трад.	ШІ мін.	ШІ стр.	Трад.	ШІ
Сюжетна логіка / динаміка	3,85	3,94	4,32	3,03	3,68
Ціннісний зміст	3,92	4,12	4,32	2,97	3,88
Мовна якість	4,12	4,24	4,42	3,52	3,81
Психологічна безпека	4,27	4,12	4,47	3,36	3,82
Вікова відповідність	3,96	4,24	4,26	3,27	3,93
Загальна оцінка	4,08	4,06	4,16	3,00	3,67
n	26	17	19	33–34	26–28

Ймовірне пояснення результату: ШІ-ролики у форматі коротких повчальних історій ближчі до типових потреб вихователя, тоді як авторська анімація з менш очевидним дидактичним акцентом може сприйматися як менш придатна для освітнього процесу.

Результати сліпого розпізнавання. Ключовий результат: **жоден вихователь не ідентифікував традиційне відео як традиційне:** серед 34 респондентів, які оцінювали такі зразки, 21 вважав їх продуктом ШІ, а 13 не визначилися. Натомість 85,0 % правильно розпізнали ШІ-відео серед тих, хто дав визначену відповідь. Для текстів ситуація зворотна: традиційні казки впізнавалися добре (80 %), а ШІ-тексти за мінімальним промптом — лише у 36,4 % випадків, що лише незначно перевищує рівень випадковості (33,3 % при трьох варіантах). Порівняння з відповідями батьків подано на рис. 3.3.

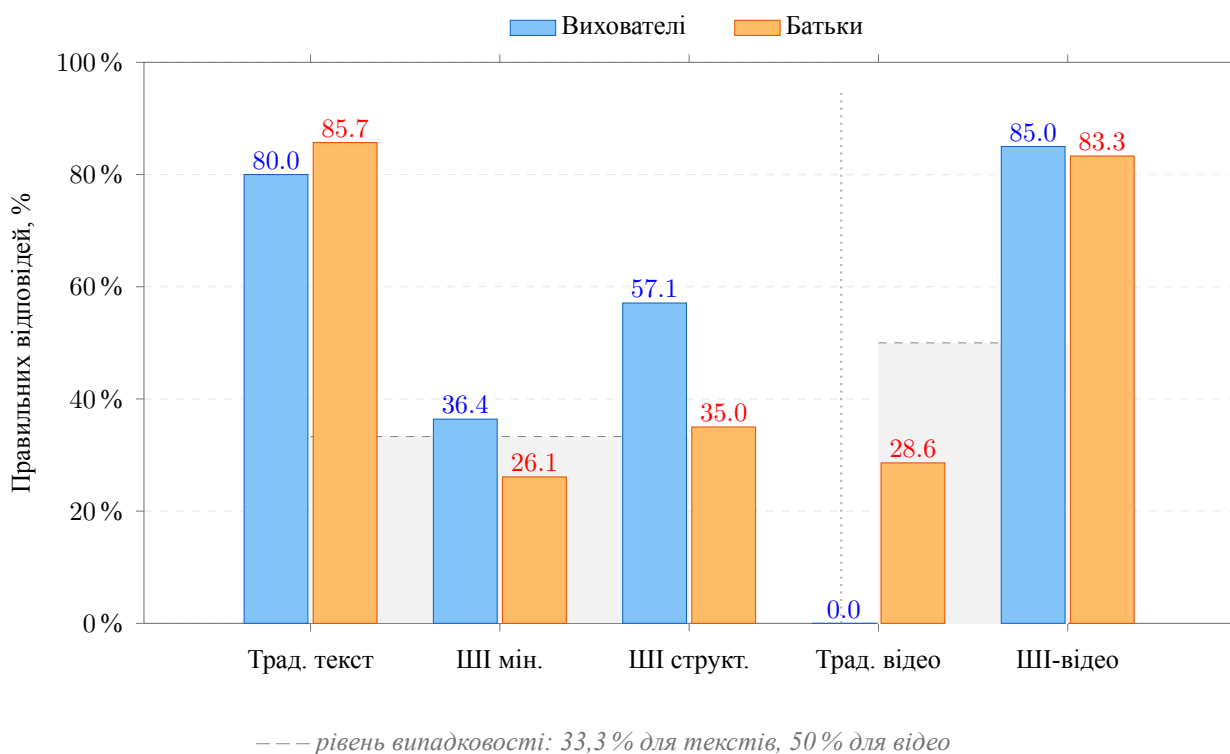


Рис. 3.3. Точність сліпого розпізнавання походження контенту (% правильних серед тих, хто визначився)

Вихователі однаково готові використовувати будь-які текстові зразки (традиційні — 92,3 %, ШІ-мінімальні — 88,2 %, ШІ-структуровані — 89,5 %). З відео ситуація інакша: згенеровані ролики схвалили 69,2 % педагогів, а традиційну анімацію — лише 36,4 %. Загалом наосліп вихователі не відрізняли згенеровані тексти від звичайних. Ба більше, вони несподівано вище оцінили ШІ-відео і жодного разу не впізнали справжню анімацію. Проте більшість готова використовувати штучний інтелект у роботі з дітьми лише за умови ретельної попередньої перевірки.

3.3. Результати анкетування батьків

У дослідженні взяли участь **82 батьки** дітей дошкільного віку (44 онлайн, 38 паперових анкет). Середній вік дитини — 4,7 року; переважають діти 4–5 років (72 % вибірки). Профіль медіазвичок родин узагальнено в табл. 3.3.

Таблиця 3.3
Профіль медіазвичок у родинах вибірки ($n = 82$)

Показник	n	%
<i>Основний пристрій для перегляду</i>		
Телевізор	35	43,0
Смартфон	27	33,0
Планшет	15	18,0
<i>Хто обирає контент</i>		
Разом із дитиною	52	63,4
Батьки самостійно	14	17,1
Дитина самостійно	16	19,5
<i>Частота спільного перегляду</i>		
Часто або завжди	36	43,9
Іноді	31	37,8
Рідко	15	18,3

Розподіл екранного часу. Майже половина дітей у вибірці щодня проводить перед екраном понад 1 годину, що перевищує рекомендації ВООЗ для дошкільного віку. Розподіл часу перегляду у будній день унаочнено на рис. 3.4.

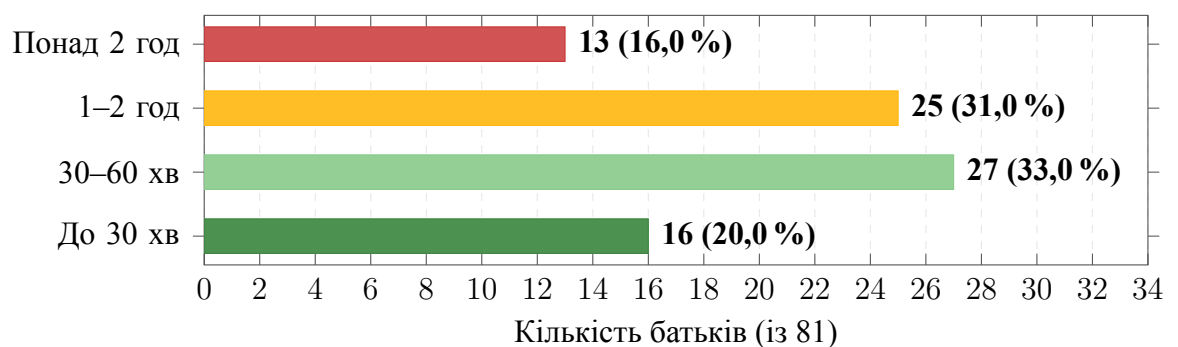


Рис. 3.4. Тривалість перегляду відео дітьми у будній день ($n = 81$)

Ставлення до ШІ-контенту. 86,6% батьків знають про ШІ-генерований контент; 14,6% свідомо давали такий контент дитині, 32,9% — можливо, стикалися. Негативні реакції дитини на контент спостерігали 42,7% батьків (неодноразово — 17,1%, один раз — 25,6%). Стурбованість якістю контенту — 3,67 з 5 балів, довіра до YouTube помітно нижча, ніж у вихователів (**2,91** проти 3,52 з 5). Ключовими ознаками якісного контенту батьки називають позитивні цінності (74,4%), відсутність насилля (69,5%), хорошу мову (68,3%) та зацікавленість дитини (61,0%).

Сліпе оцінювання зразків. Узагальнені результати шкального оцінювання текстових і відеоматеріалів подано в табл. 3.4.

Таблиця 3.4

Середні оцінки зразків батьками (1–5 балів)

Критерій	Тексти			Відео	
	Трад.	ШІ мін.	ШІ стр.	Трад.	ШІ
Подобається дитині	4,00	4,31	3,72	4,02	3,70
Позитивний виховний зміст	4,15	4,65	4,10	3,61	3,39
Безпечність	4,26	4,77	4,21	4,12	3,55
Якість мови	4,44	4,81	4,14	4,14	3,70
Вікова відповідність	4,30	4,58	3,76	4,16	3,69
Загальна оцінка	4,33	4,64	4,03	3,92	3,55
<i>n</i>	27	25–26	29	48–49	32–33

Неочікувано високі оцінки текстів за мінімальним промптом. Найпомітніша аномалія батьківської групи: казки за мінімальним промптом отримали найвищі оцінки — вище за традиційні та за структуровані ШІ-казки. Вихователі, навпаки, надали перевагу структурованому промпту. Ця систематична розбіжність пояснюється різними оцінювальними орієнтирами: вихователі шукають педагогічно вивіреним матеріал, батьки — простий і доступний для дитини.

Оцінка відеозразків. На відміну від вихователів, батьки оцінили традиційну анімацію вище, ніж ШІ-відео за всіма критеріями. Найсуттєвіший розрив — за критерієм “Безпечність” ($-0,57$ для ШІ-відео) та “Якість мови” ($-0,44$): синтезований голос і неприродні рухи персонажів у ШІ-відео батьки сприймають як менш “безпечне” середовище для дитини. Ця відмінність від групи вихователів (де ШІ-відео отримало вищі оцінки) є найпомітнішим міжгруповим розходженням у дослідженні та відображає різницю в критеріях оцінювання: вихователі орієнтуються на дидактичну функціональність, батьки — на емоційний комфорт і “природність” матеріалу.

Сліпе розпізнавання. Батьки добре впізнавали традиційні тексти і ШІ-відео, але погано розрізняли ШІ-тексти — особливо за мінімальним промптом, де точність впала нижче рівня вихователів. Готовність показати матеріал дитині виявилася високою для всіх категорій — і текстових, і відеозразків.

Виявлена розбіжність між батьками і вихователями є найпомітнішою міжгруповою закономірністю дослідження і детально розглядається в узагальненні результатів (підрозділ 3.4).

3.4. Узагальнення та обговорення результатів

Зіставлення даних контент-аналізу та анкетування обох груп ($N = 144$: 62 вихователі, 82 батьки) дозволяє виявити кілька ключових закономірностей. Міжгрупове порівняння загальних оцінок у сліпому тестуванні подано на рис. 3.5.

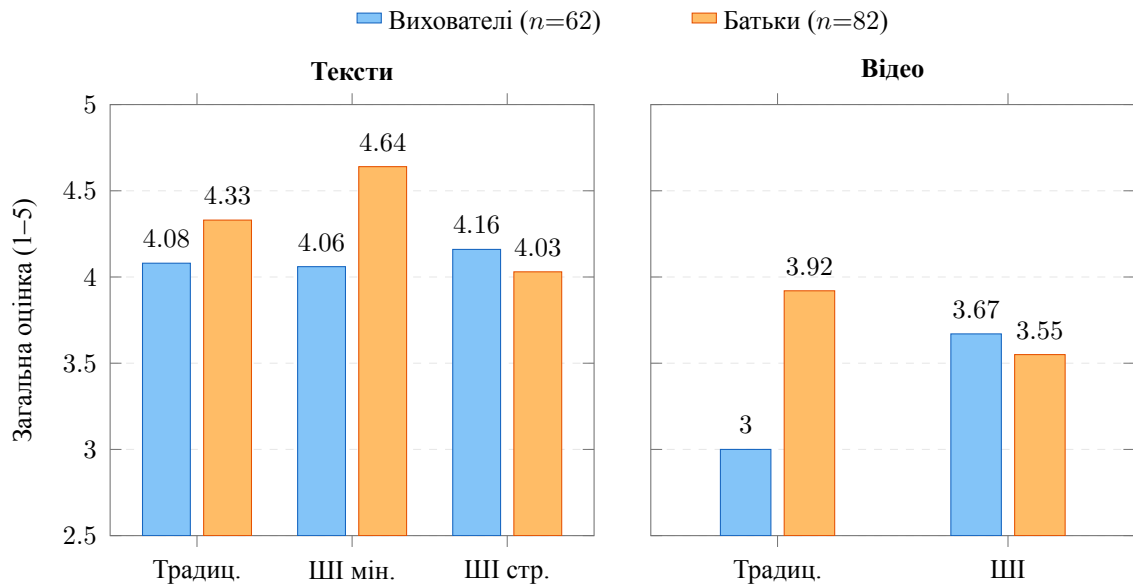


Рис. 3.5. Загальні оцінки текстових і відеозразків у сліпому тестуванні за групами респондентів

1. У межах сліпого оцінювання дорослі респонденти майже не розрізняли текстовий ШІ-контент і традиційні тексти за загальними оцінками. Середні оцінки ШІ-текстів і казок Сухомлинського виявилися практично тотожними, а точність розпізнавання ШІ-текстів не перевищувала рівня випадковості — на відміну від ШІ-відео, яке розпізнавалося добре (табл. 3.7). Це означає, що за відсутності маркера "ШІ" дорослі оцінюють текстовий контент за його змістовими характеристиками, а не за походженням.

Відмінність пояснюється тим, що аудіовізуальний формат має помітні маркери генеративного походження: синтезований голос, неприродна пластика рухів, псевдолітери у кадрі, розбіжність артикуляції та озвучення — ефекти, описані у підрозділі 1.3 як прояви «моторошної долини». Текст таких маркерів не має: за умови мінімальної мовної якості дорослий не відрізняє його від авторського.

Звідси практичний висновок: текстовий ШІ-контент становить найбільший ризик непомітного проникнення в дитяче середовище саме тому, що його походження неможливо розпізнати без додаткового маркування.

Цей результат набуває особливого значення в контексті концепції Л. С. Виготського про роль дорослого як «більш компетентного іншого»: якщо дорослий є головним посередником між дитиною та інформаційним середовищем [3], то нездатність розпізнати ШІ-текст фактично означає, що захисний бар'єр стає прозорим саме там, де він найнеобхідніший. Загроза психічному розвитку та світогляду дитини полягає не лише у властивостях самого ШІ-контенту, а й у тому, що дорослий — головний захисний фільтр — не здатний його ідентифікувати без додаткового маркування.

2. У досліджуваному корпусі ШІ-відео розпізнавалося значно легше, ніж ШІ-тексти, але оцінювалося суперечливо. ШІ-відео правильно ідентифіковано загалом у 84,1 % випадків ($n = 44$; вихователі — 85,0 %, батьки — 83,3 %). Традиційне відео розпізнано правильно лише у 17,9 % випадків ($n = 56$), а серед вихователів — 0 %. Оцінки ж розходяться між групами: вихователі надали перевагу ШІ-відео (3,67 проти 3,00), тоді як батьки — традиційному (3,92 проти 3,55).

Найпомітніша знахідка — протилежна спрямованість оцінок двох груп. Батьки найвище оцінили ШІ-казки за мінімальним промптом (4,64 з 5), тоді як вихователі надали перевагу казкам за структурованим промптом (4,16). Для відео картина аналогічна: вихователі вище оцінили ШІ-відео, а батьки — традиційне. Ці відмінності підтверджено статистично: для ШІ-текстів за мінімальним промптом $p = 0,010$ (U-критерій Манна-Уїтні), для традиційного відео $p < 0,001$ (табл. 3.6).

Ймовірне пояснення — різні оцінювальні орієнтири. Батьки, які у 63,4 % випадків обирають контент разом із дитиною, схильні орієнтуватися на суб'єктивну «доступність»: проста мова, короткий сюжет, зрозуміла мораль. Казки за мінімальним промптом саме такі — лінійні, прості, без підтекстів. Казки Сухомлинського, попри вищу літературну якість, потребують дорослого пояснення і спільного обговорення, що для втомленого батька може сприйматися як зайве навантаження.

Проте за цим поясненням стоїть глибша закономірність. Великі мовні моделі без детального промпта за замовчуванням генерують гіперпозитивний, конфліктбезпечний текст: персонажі одразу дружні, проблема розв'язується миттєво, мораль прозора — так звана «стерильна» нарація, зумовлена особливостями навчання моделей на людських уподобаннях (RLHF). Досить порівняти «Лисичку і чарівне зернятко» (Додаток 8), де конфлікт відсутній взагалі, з «Покинутим кошеням» Сухомлинського, де є реальний страх, самотність і моральний вибір. Батьки, обираючи мінімальний промпт, фактично обирають контент без емоційного напруження: дитина не ставить запитань, не переживає, не потребує пояснень. Такий контент виконує функцію анестетика — він зручний для дорослого, але позбавлений того «переживального» потенціалу, який, за теорією Виготського, і є механізмом розвитку. Це і є прояв «AI slop» у найточнішому сенсі: контент, що утримує увагу, але не розвиває.

Вихователі оцінюють матеріал інакше: чи можна його використати на занятті, чи є чіткий дидактичний зміст, чи відповідає він програмним цілям. ШІ-відео у форматі коротких повчальних роликів (2–3 хвилини, чіткий моральний висновок) краще вписується в цей формат, ніж авторська анімація тривалістю 10–27 хвилин.

З цього випливає, що якість дитячого контенту залежить від позиції оцінювача та його практичних потреб. Розрив між формалізованою оцінкою (контент-аналіз) і суб'єктивним сприйняттям (анкетування) є самостійним результатом дослідження з практичними імплікаціями для медіаосвіти.

Варто також чесно визнати обмеження порівняння відеоматеріалів. Традиційна анімація корпусу — «Груффало» (виробництво Magic Light Pictures), «Кротик і Панда» — це продукти з повноцінними командами методистів і значними бюджетами. Їх порівняння з дешевим YouTube-контентом на зразок «Пригоди поросятка у супермаркеті» є методологічно нерівним. Однак реальна небезпека ШІ-відео полягає не в тому, що воно гірше «Груффало» — це очевидно. Небезпека в тому, що ШІ знизив вартість виробництва до нуля і тим самим витісняє з

алгоритмічних рекомендацій середній контент, який раніше заповнював нішу між преміальною анімацією і відвертим сміттям. ШІ не створив проблему поганого дитячого відео — він зробив її масштабованою.

Специфіка сформованого корпусу відеоматеріалів відображає реальний стан сучасного ринку україномовного дитячого контенту. Під час добору зразків було виявлено гострий дефіцит ШІ-генерованих відео у форматі повноцінної сюжетної анімації. Переважна більшість доступного згенерованого матеріалу існує виключно у форматі коротких вертикальних відеороликів (*short-form video*: YouTube Shorts, TikTok, Instagram Reels), орієнтованих на швидку зміну кадрів та алгоритмічне утримання уваги, а не на розгортання наративу. Таким чином, порівняння розгорнутої традиційної анімації з короткими ШІ-роліками є не стільки методологічною похибкою, скільки констатацією факту: ШІ-інструменти наразі використовуються комерційними каналами переважно для масового виробництва швидкого, стимулюючого контенту, який за своєю структурою взагалі не передбачає глибокого сюжету чи тривалого емоційного залучення дитини. Саме цей формат є концентрованим проявом «brain rot», описаного у підрозділі 1.3: швидкий дофамін без зав'язки, кульмінації чи моральної ваги.

3. *Якість промпта виявилася істотним фактором у межах дослідженого корпусу ШІ-текстів.* Контент-аналіз зафіксував різницю у 16,6 відсоткових пунктів між структурованим (97,2%) і мінімальним (80,6%) промптами. Це підтверджує робочу гіпотезу: ШІ-контент, створений із віково орієнтованим запитом, вимогами до безпеки та ціннісного змісту, може наближатися до рівня традиційного за змістовими характеристиками.

Однак кількісне наближення не означає якісної рівноцінності. Кодбук (Додаток 3) фіксує наявність «позитивного ціннісного змісту», але не вловлює культурного шару. Казки Сухомлинського насичені українським етнокодом: «дідусь», «хата», «дуб під вікном», «кошеня» як образ безпорадності — це не декорація, а носії ідентичності і культурної пам'яті. ШІ-казки за структурованим промптом генерують пластиковий універсальний світ: «зайчик Марко поділив хлібчик», «сонечко і хмаринка

помирилися» — абстрактна доброта без коренів. Тобто за критеріями психологічної безпеки ШІ-текст наздогнав традиційний, але за критерієм формування світогляду — який заявлено в темі дослідження — він залишається глобалізованим фастфудом: поживним за формою, але культурно порожнім.

4. *Робоча гіпотеза підтвердилася частково.* Результати перевірки операціональних критеріїв узагальнено в табл. 3.5.

Таблиця 3.5

Перевірка операціональних критеріїв робочої гіпотези

Критерій	Результат	Статус
(а) Перевага традиційного над ШІ-мін. ≥ 10 в. п. — тексти	100,0 – 80,6 = 19,4 в. п.	✓ підтверджено
(а) Перевага традиційного над ШІ-мін. ≥ 10 в. п. — відео	94,4 – 72,2 = 22,2 в. п.	✓ підтверджено
(б) ШІ-структ. ≥ 85 % за інтегральним показником контент-аналізу	97,2 %	✓ підтверджено

Таблиця 3.6

Результати перевірки статистичної значущості міжгрупових відмінностей (U-критерій Манна-Уїтні)

Порівняння	<i>n</i> , вих.	<i>M</i> , вих.	<i>n</i> , бат.	<i>M</i> , бат.	<i>p</i>
<i>Вихователі vs батьки (загальна оцінка, 1–5)</i>					
Традиційні тексти	26	4,08	27	4,33	0,102
ШІ-тексти, мін. промпт	17	4,06	25	4,64	0,010*
ШІ-тексти, структ. промпт	19	4,16	29	4,03	0,760
Традиційне відео	34	3,00	48	3,92	<0,001***
ШІ-відео	27	3,67	33	3,55	0,988
<i>ШІ-відео vs традиційне відео (в межах групи)</i>					
Вихователі: ШІ vs традиц. відео	27	3,67	34	3,00	0,032*
Батьки: ШІ vs традиц. відео	33	3,55	48	3,92	0,356

n — кількість оцінок у групі; *M* — середній бал (шкала 1–5); *p* — ймовірність того, що виявлена різниця є випадковою (що менше значення — то надійніша різниця); * $p < 0,05$ — різниця статистично значуща;

** $p < 0,01$; *** $p < 0,001$ — різниця високо значуща.

Таблиця 3.7

Перевірка точності сліпого розпізнавання щодо рівня випадковості (χ^2)

Категорія	<i>n</i>	% прав.	Рівень випадк.	χ^2	<i>p</i>
ШІ-тексти, мін. промпт	34	29,4 %	33,3 %	0,24	0,628
ШІ-тексти, структ. промпт	34	44,1 %	33,3 %	1,78	0,182
Традиційні тексти	36	83,3 %	33,3 %	40,50	<0,001***
ШІ-відео	44	84,1 %	50,0 %	20,45	<0,001***
Традиційне відео	56	17,9 %	50,0 %	23,14	<0,001***

Примітка. Рівень випадковості: 33,3 % для текстів (3 варіанти відповіді), 50 % для відео (2 варіанти).

Обидві групи об'єднано.

Водночас суб'єктивне оцінювання дорослими не виявило переваги традиційних текстів, що вказує на розбіжність між характеристиками за кодбуком і сприйняттям батьків та вихователів — цей ефект детально розглянуто у висновку 5.

5. Обидві групи виявляють високу обізнаність і переважно позитивне ставлення до ШІ. Про ШІ-контент знають 96,7 % вихователів і 86,6 % батьків; 75,8 % вихователів допускають його використання в роботі з дітьми за умови попередньої перевірки змісту, мови, вікової відповідності та психологічної безпеки. Обидві групи при цьому наголошують на критичній важливості попередньої перевірки контенту перед показом дітям (4,79 з 5 балів у вихователів).

На основі емпіричних даних сформульовано рекомендації для двох цільових груп — дорослих, що добирають дитячий контент, та педагогів чи розробників, які створюють матеріали за допомогою генеративного ШІ.

Рекомендації щодо добору дитячого контенту:

1. **Перевіряти матеріал перед показом.** Будь-який новий контент — традиційний чи ШІ-генерований — потребує попереднього перегляду дорослим, оскільки походження не завжди легко розпізнати.
2. **Оцінювати зміст, а не походження.** Маркування “ШІ” або “традиційний” саме по собі не визначає якість; ключові критерії — чіткий сюжет, позитивні цінності, природне мовлення, вікова відповідність, відсутність насилля та переляку.
3. **Контролювати темп і сенсорне навантаження.** Особливо важливо для відео: швидка зміна кадрів, неприродність рухів, синтезований голос і надмірна стимуляція є факторами ризику.
4. **Забезпечувати дорослий супровід.** Спільний перегляд допомагає дитині зрозуміти зміст, обговорити побачене та зменшує ризик небажаних емоційних реакцій.
5. **Формувати базову AI-грамотність з дошкільного віку.** Навіть дитині 4–6 років доступне просте розуміння: «це намалював комп’ютер, а не людина». Таке базове розрізнення підтримує критичне ставлення до контенту та зменшує ризик парасоціальної прив’язаності до ШІ-персонажів.
6. **Узгоджувати критерії між педагогами й батьками.** Оскільки групи можуть по-різному оцінювати той самий матеріал, доцільним є обговорення критеріїв добору, а не одностороннє нав’язування “правильного” вибору.
7. **Обмежувати тривалість перегляду.** Екранна активність не має витіснити гру, сон, рухову активність і живе спілкування. ВООЗ рекомендує не більше 1 години екранного часу на добу для дітей 3–4 років; для дітей 5–6 років — не більше 2 годин [9, 13].

Рекомендації щодо використання генеративного ШІ для створення дитячих матеріалів:

1. **Використовувати структурований промпт.** Запит має містити вік дитини, жанр, бажаний виховний зміст, стилістичні вимоги та обмеження щодо насилля, страху й маніпуляцій.
2. **Обов'язково модерувати результат.** Навіть якісний промпт не гарантує безпеки й відповідності матеріалу розвитку дошкільника — потрібна перевірка логіки сюжету, мовної природності, вікової доречності та ціннісного змісту.
3. **Використовувати ШІ як допоміжний ресурс.** ШІ-казки можуть доповнювати педагогічну практику, але не повинні витіснити перевірену дитячу літературу й культурно значущі тексти.
4. **Враховувати етичні ризики платформ.** Перед використанням ШІ-сервісів слід зважати на збір даних, маркування ШІ-контенту, модерацію та відповідальність за створений матеріал.

ВИСНОВКИ

Для досягнення мети дослідження розроблено кодбук із шістьма критеріями оцінювання (Додаток 3), сформовано корпус із 15 одиниць дитячого контенту чотирьох категорій та проведено емпіричне дослідження за участі 144 респондентів ($N = 144$: 62 вихователі, 82 батьки; березень–квітень 2026 р.). За результатами дослідження сформульовано такі висновки.

1. Контент-аналіз виявив суттєву залежність якісних характеристик від формату і способу створення: ШІ-відео помітно поступається традиційній анімації, тоді як ШІ-казки за структурованим промптом майже досягають рівня текстів Сухомлинського. Основні ризики ШІ-контенту — шаблонність, фрагментарність сюжету, мовна неприродність, сенсорне перевантаження.

2. У сліпому оцінюванні дорослі не змогли надійно відрізнити текстовий ШІ-контент від традиційного: точність розпізнавання ШІ-текстів не перевищувала рівня випадковості, тоді як традиційні тексти впізнавалися добре. Для відеоматеріалів картина інакша: ШІ-відео розпізнавалося легко завдяки помітним аудіовізуальним маркерам, але оцінювалося суперечливо — вихователі надали йому перевагу, батьки — традиційній анімації. Це означає, що дорослий — головний захисний посередник між дитиною та медіасередовищем у концепції Виготського — є «сліпим» до текстового ШІ-контенту: він не здатний його ідентифікувати без маркування і, відповідно, не може свідомо регулювати його потрапляння до дитини.

3. Дослідження виявило фундаментальну підміну понять у сприйнятті «безпечного» контенту. Наука (і кодбук цього дослідження) визначає безпечний матеріал як такий, що містить контрольований емоційний досвід, розвиває дитину і формує моральні орієнтири — навіть якщо включає конфлікт, страх чи самотність як у казках Сухомлинського. Батьки натомість ідентифікують «безпеку» як відсутність будь-якого напруження: стерильний, лінійний, безконфліктний текст. Саме тому вони поставили найвищий бал за критерієм «безпечність» казкам за

мінімальним промптом — матеріалу, який за кодбуком отримав найнижчі оцінки серед текстів. Те, що наука вважає розвивальним (але «складним»), батьки сприймають як небезпечне. А те, що є «brain rot» за своєю природою, сприймається ними як абсолютно безпечне. Ця розбіжність між об'єктивною та суб'єктивною безпекою є ядром проблеми: доти, доки батьки не розрізняють «комфортний для дорослого» і «корисний для дитини», алгоритмічний фастфуд матиме конкурентну перевагу над якісним контентом.

Загалом робоча гіпотеза підтверджена частково: традиційні матеріали стабільно вищі за формалізованими критеріями, якісний ШІ-текст може наближатися до них, ШІ-відео поступається помітно. Головним непередбаченим фактором виявилася модальність контенту: текст виступає прихованою загрозою — дорослі не розпізнають його як ШІ-генерований, тоді як аудіовізуальний матеріал демаскує себе через технічні артефакти і є відкритою, а не прихованою проблемою. Проте головний висновок дослідження виходить за межі порівняння форматів: дорослий як ключовий захисний посередник між дитиною та медіасередовищем виявився «сліпим» до текстового ШІ-контенту. Це означає, що реальна загроза психічному розвитку дошкільника криється не лише у властивостях самого контенту, а й у зламаному захисному бар'єрі — і саме тому обов'язкове маркування ШІ-контенту та формування AI-грамотності дорослих є першочерговими практичними завданнями. **Обмеження дослідження.** Детальні обмеження описано в підрозділі 2.4.

Практичним результатом є кодбук і набір рекомендацій для педагогів і батьків — щодо відбору дитячого контенту та відповідального використання генеративного ШІ.

Розкриття використання ШІ. У роботі ШІ використовувався як допоміжний інструмент для створення частини дослідницьких матеріалів: казки для корпусу генерувалися нейромережами, а онлайн-опитування готувалися за допомогою AI-сервісів і цифрових ресурсів. Також ШІ застосовувався для мовного редагування, уточнення формулювань і технічної перевірки структури тексту. Змістовий аналіз, добір джерел,

інтерпретація результатів і висновки виконані автором самостійно. **Подальші дослідження.** Найочевидніший крок — розширити вибірку й залучити другого кодувальника. Варто точніше верифікувати походження відеоматеріалів і врешті виміряти те, що залишилося поза фокусом: безпосередні реакції самих дітей. Розроблений інструментарій (кодбук, критерії, процедура сліпого оцінювання) може слугувати основою для такого пілотного дослідження.

ЛІТЕРАТУРА

1. Вікова психологія : конспект лекцій / укладачі: П.І. Сахно, Н.М. Теслик. — Суми : Сумський державний університет, 2024. — 190 с.
2. Білоус О.В. Вікова психологія : навч. посіб. — Чернігів : Чернігівський національний педагогічний університет імені Т.Г. Шевченка, 2015. — 108 с.
3. Дуткевич Т.В. Дитяча психологія. Практикум. — SBA print, 2007. — 272 с.
4. Brushe M. E., Haag D. G., Melhuish E. C., Reilly S., Gregory T. Screen Time and Parent-Child Talk When Children Are Aged 12 to 36 Months. *JAMA Pediatrics*. 2024. Vol. 178, No. 4. P. 369–375. doi:10.1001/jamapediatrics.2023.6790.
5. Lillard A. S., Peterson J. The Immediate Impact of Different Types of Television on Young Children’s Executive Function. *Pediatrics*. 2011. Vol. 128, No. 4. P. 644–649. doi:10.1542/peds.2010-1919.
6. McDaniel B. T., Radesky J. S. Technoference: Parent Distraction with Technology and Associations with Child Behavior Problems. *Child Development*. 2018. Vol. 89, No. 1. P. 100–109. doi:10.1111/cdev.12822.
7. Namazi S. A., Sadeghi S. The Immediate Impacts of TV Programs on Preschoolers’ Executive Functions and Attention: A Systematic Review. *BMC Psychology*. 2024. Vol. 12. Article 226. doi:10.1186/s40359-024-01738-1.
8. OECD. Children in the Digital Environment: Revised Typology of Risks. Paris : OECD Publishing, 2021. 28 p. OECD Digital Economy Papers. No. 302. doi:10.1787/9b8f222e-en.
9. Ponti M.; Canadian Paediatric Society, Digital Health Task Force. Screen time and preschool children: Promoting health and development in a digital world. *Paediatrics & Child Health*. 2023. Vol. 28, No. 3. P. 184–192. doi:10.1093/pch/pxac125.

10. Radesky J. S., Kaciroti N., Weeks H. M., Schaller A., Miller A. L. Longitudinal Associations Between Use of Mobile Devices for Calming and Emotional Reactivity and Executive Functioning in Children Aged 3 to 5 Years. *JAMA Pediatrics*. 2023. Vol. 177, No. 1. P. 62–70. doi:10.1001/jamapediatrics.2022.4793.
11. UNESCO. Guidance for generative AI in education and research. Paris : UNESCO, 2023. 48 p. doi:10.54675/EWZM9535.
12. United Nations Committee on the Rights of the Child. General comment No. 25 (2021) on children’s rights in relation to the digital environment : CRC/C/GC/25. Geneva : United Nations, 2021. 20 p.
13. World Health Organization. Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age. Geneva : World Health Organization, 2019. 36 p. ISBN 978-92-4-155053-6.
14. European Parliament and of the Council. Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonised rules on artificial intelligence (Artificial Intelligence Act). *Official Journal of the European Union*. 2024. L 2024/1689. URL: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=OJ:L_202401689 (дата звернення: 26.04.2026).
15. Gioino C. AI ‘slop’ is flooding YouTube Kids — and more than 200 groups and experts are calling for a ban. *Fortune*. 2026. 1 April. URL: <https://fortune.com/2026/04/01/ai-slop-200-organizations-letter-youtube-google/> (дата звернення: 26.04.2026).
16. Ishikawa A., Bollis E., Avila S. Combating the Elsagate Phenomenon: Deep Learning Architectures for Disturbing Cartoons. *arXiv*. 2019. arXiv:1904.08910v1 [cs.CV]. URL: <https://arxiv.org/abs/1904.08910> (дата звернення: 26.04.2026).

ДОДАТКИ

Додаток 1

Промпти для генерації казок

А. Структурований промпт

Структурований промпт містить вимоги щодо жанру, вікової аудиторії, структури сюжету, темпу оповіді, обсягу, стилю мовлення та характеру морального послугу. Базові етичні обмеження (відсутність насилля, страшних сцен) задані явно.

Ти пишеш коротку українську казку для дітей 4–6 років у стилі традиційної дитячої літератури.

Створи теплу, спокійну історію з простим сюжетом і невеликою життєвою ситуацією. Персонажів, місце подій і моральну тему обері самостійно — це може бути вдячність, доброта, співпраця або інша близька дошкільникам цінність.

Нехай історія розгортається природно: невелика проблема, просте рішення, світлий і зрозумілий завершальний акцент.

Пиши живою, природною українською мовою, короткими реченнями. Уникай надмірної фантастики, різких подій і прямих повчань.

Обсяг — приблизно 120–150 слів.

Подай відповідь у форматі:

Назва

Текст одним абзацом

Без пояснень чи коментарів.

Б. Мінімальний промпт

Мінімальний промпт не містить вимог щодо структури сюжету, темпу оповіді, обсягу, стилю мовлення чи характеру морального послугу. Задана лише базова вікова орієнтація.

Напиши українську казку для дітей 4–6 років. Дай назву і текст одним абзацом.

Корпус матеріалів дослідження

№	Назва	Формат	Джерело	QR
<i>Категорія 1. Традиційна анімація українською мовою</i>				
1	“Груффало”	відео, ~27 хв.	Соняшник ТБ (YouTube), 2022	
2	“Кротик і Панда. Серія 2: Вечірка для Кротика”	відео, ~10 хв.	Multplaneta UA (YouTube), 2023	
3	“Шусть і Шуня. Мегахалабуда” (с. 1, е. 10)	відео, ~7 хв.	Соняшник ТБ (YouTube), 2022	
<i>Категорія 2. ШІ-генероване та гібридне відео</i>				
4	“Три улюблені пригоди Синього Трактора та Арчі”	відео, 16 хв. 50 с.	KidsViX UA (YouTube)	
5	“Тофі і Таємниця Правильного Харчування”	відео, 2 хв. 49 с.	Tofi Kids UA (YouTube), 2025	
6	“Пригоди поросятка у супермаркеті”	відео, 3 хв. 44 с.	Казкова мудрість (YouTube)	
<i>Категорія 3. Традиційні літературні тексти (В. О. Сухомлинський)</i>				
7	“Навіщо кажуть «Спасибі»”	текст	Сухомлинський, Вибрані твори, т. 3, 1977	—
8	“Дуб під вікном”	текст	Сухомлинський, Вибрані твори, т. 3, 1977	—
9	“Покинуте кошеня”	текст	Сухомлинський, Вибрані твори, т. 3, 1977	—
<i>Категорія 4а. ШІ-казки за структурованим промптом</i>				
10	“Теплий хлібчик для друзів”	текст	GPT-5.4 Thinking, 2026	—
11	“Бабусин пиріг”	текст	Claude Sonnet 4.6, 2026	—
12	“Їжачкова яблучна знахідка”	текст	Gemini 3.1 Pro, 2026	—
<i>Категорія 4б. ШІ-казки за мінімальним промптом</i>				
13	“Лисичка і чарівне зернятко”	текст	GPT-5.4 Thinking, 2026	—
14	“Сонечко і хмаринка”	текст	Claude Sonnet 4.6, 2026	—
15	“Пригоди сонячного зайчика Пстрика”	текст	Gemini 3.1 Pro, 2026	—

Схема кодування матеріалів: кодбук контент-аналізу

№	Критерій	1 — не відповідає	2 — частково	3 — відповідає
<i>Критерії для відеоматеріалів</i>				
1	Тривалість та темп	Понад 20 хв. без поділу на частини або надмірно швидкий темп: кадри < 2 с, постійний динамічний монтаж без пауз.	10–20 хв. або нерівномірний темп: швидкі фрагменти чергуються з паузами, навантаження помірне.	До 10 хв., спокійний і рівномірний темп: кадри ≥ 3 с, наявні паузи, без надмірного монтажу.
2	Сенсорне навантаження	Надмірно яскраві кольори, миготіння, різкі гучні звуки або гучна музика протягом більшої частини; сенсорне перевантаження очевидне.	Насичені кольори без миготіння; звукові ефекти присутні, але не різкі; навантаження помірне.	Природні або м'які кольори; спокійний звуковий супровід; низьке сенсорне навантаження.
<i>Критерії для всіх матеріалів (відео та текст)</i>				
3	Наративна цілісність	Сюжет відсутній або хаотичний: немає зрозумілої зав'язки, кульмінації та розв'язки.	Є зав'язка та послідовність подій, але кульмінація або розв'язка нечіткі; сюжет незавершений.	Чітка тричастинна структура; причинно-наслідковий зв'язок подій; сюжет завершений.
4	Ціннісний зміст	Відсутній позитивний моральний посил або наявні елементи насилля, приниження, маніпуляції, страхітливі образи.	Натяк на позитивну цінність, але вона нечітка, розмита чи суперечлива; моральний висновок незрозумілий.	Чіткий позитивний посил (доброта, взаємодопомога, відповідальність); відсутні деструктивні елементи.
5	Мовна якість	Мовлення неприродне або з помилками; лексика не відповідає рівню дошкільника; речення заплутані.	Мовлення загалом зрозуміле, але є окремі незвичні конструкції, кальки або шаблонні фрази.	Мовлення природне, живе; лексика відповідає 4–6 рокам; речення короткі та зрозумілі.
6	Вікова доречність (інтегральний)	Матеріал явно не відповідає віку: надто складний, тривожний, емоційно перевантажений або беззмістовний.	Переважно доречний, але містить окремі незрозумілі чи дискомфортні елементи.	Повністю відповідає розвитку та інтересам дітей 4–6 років; доступний, безпечний, підтримує вікові завдання.

Результати перевірки міжекспертної надійності кодування

Зразок	Темп	Сенсор.	Нарат.	Цінн.	Мовна	Вікова	Σ
Основний дослідник							
V1 (Груффало)	3	3	3	3	3	3	18
V2 (Кротик і Панда)	3	3	3	3	3	2	17
V3 (Шусть і Шуня)	3	3	2	3	3	2	16
V4 (Синій Трактор)	2	2	2	2	2	2	12
V5 (Тофі)	3	2	2	3	2	2	14
V6 (Поросятко)	3	2	2	2	2	2	13
T1 (Сухомлинський)	–	–	3	3	3	3	12
T2 (Сухомлинський)	–	–	3	3	3	3	12
T3 (Сухомлинський)	–	–	3	3	3	3	12
T7 (III стр., GPT)	–	–	3	3	3	3	12
T8 (III стр., Claude)	–	–	3	3	3	3	12
T9 (III стр., Gemini)	–	–	3	3	2	3	11
T4 (III мін., GPT)	–	–	2	3	3	2	10
T5 (III мін., Claude)	–	–	3	2	3	2	10
T6 (III мін., Gemini)	–	–	2	2	2	2	8
Сума:							189
Незалежний кодувальник							
V1 (Груффало)	3	3	3	3	3	3	18
V2 (Кротик і Панда)	3	3	3	3	3	3	18
V3 (Шусть і Шуня)	3	3	2	3	3	2	16
V4 (Синій Трактор)	2	2	2	3	2	2	13
V5 (Тофі)	3	2	2	3	3	2	15
V6 (Поросятко)	3	2	2	2	2	3	14
T1 (Сухомлинський)	–	–	3	3	3	3	12
T2 (Сухомлинський)	–	–	3	3	3	2	11
T3 (Сухомлинський)	–	–	3	3	3	3	12
T7 (III стр., GPT)	–	–	3	3	3	3	12
T8 (III стр., Claude)	–	–	3	2	3	3	11
T9 (III стр., Gemini)	–	–	3	3	3	2	11
T4 (III мін., GPT)	–	–	2	3	2	2	9
T5 (III мін., Claude)	–	–	3	2	3	3	11
T6 (III мін., Gemini)	–	–	2	3	2	2	9
Сума:							192

Підсумок: збіг оцінок — 87,2% (68/78). Виявлено 10 розбіжностей на ± 1 бал: за віковою доречністю — 4, ціннісним змістом — 3, мовною якістю — 3. Систематичного зміщення оцінок немає.

Зразок анкети для вихователів

АНКЕТА ДЛЯ ВИХОВАТЕЛІВ

Дослідження «Психологічна безпека та педагогічна доцільність ШІ-генерованого контенту для дошкільників»

Конфіденційно. Персональні дані не збираються. Заповнення займає близько 7–10 хвилин.

ID анкети:

B-01-01-T6V4



БЕРДИЧІВСЬКИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ КОЛЕДЖ

Блок А. Загальні відомості

1. Стаж: _____ р. Група: _____

2. Освіта:

- Вища (дошкільна освіта)
 Вища (інша) Середня спеціальна

3. Чи використовуєте відео / аудіоказки у роботі з дітьми?

- Так, регулярно Іноді Рідко Ні

4. Якщо так — як часто?

- Щодня Кілька разів на тиждень Рідше

5. З якою метою найчастіше? (можна кілька)

- Тематичне заняття Ранкове коло
 Відпочинок / пауза Розвиток мовлення
 Обговорення емоцій Інше: _____

6. З якого джерела найчастіше берете матеріали?

- YouTube YouTube Kids Файли / флешка
 Освітні платформи Телебачення
 Інше: _____

Блок Б. Ставлення до контенту

7. Важливість перевірки контенту перед показом:

1 — зовсім не важливо 5 — дуже важливо 1 2 3 4 5

8. Ключові ознаки якісного контенту: (можна кілька)

- Чіткий сюжет Позитивні цінності Спокійний темп
 Природне мовлення Без насилля / переляку
 Відповідність віку Інше: _____

9. Чи знаєте, що таке «ШІ-контент»?

- Так Чув(-ла), не впевнений(-а) Ні

10. Чи використовували ШІ-контент у роботі?

- Так, свідомо Можливо Ні

11. Чи може ШІ-контент бути педагогічно доцільним?

- Так Скоріше так
 Ні Скоріше ні
 Важко відповісти

12. Рівень довіри до дитячих YouTube-каналів:

1 — дуже низький 5 — дуже високий 1 2 3 4 5

Блок В. Сліпе оцінювання двох зразків

Оцініть два матеріали за QR-кодами.

**Зразок 1 (текст)**

- Чіткий сюжет 1 2 3 4 5
 Ціннісний зміст 1 2 3 4 5
 Якість мовлення 1 2 3 4 5
 Психологічна безпека 1 2 3 4 5
 Вікова доречність 1 2 3 4 5
 Загальна доцільність 1 2 3 4 5
 Походження: Традиційний ШІ Важко сказати
 Використали б: Так Скоріше так Скоріше ні
 Ні

**Зразок 2 (відео)**

- Чіткий сюжет 1 2 3 4 5
 Ціннісний зміст 1 2 3 4 5
 Якість мовлення 1 2 3 4 5
 Психологічна безпека 1 2 3 4 5
 Вікова доречність 1 2 3 4 5
 Загальна доцільність 1 2 3 4 5
 Походження: Традиційний ШІ Важко сказати
 Використали б: Так Скоріше так Скоріше ні
 Ні

Блок Г. Відкриті відповіді

13. Який найбільший ризик ШІ-контенту для психологічного розвитку дошкільника?

14. Які ознаки дозволяють швидко розпізнати якісний матеріал для дітей?

Зразок анкети для батьків

АНКЕТА ДЛЯ БАТЬКІВ

Дослідження «Психологічна безпека та педагогічна доцільність ШІ-генерованого контенту для дошкільників»

Конфіденційно. Персональні дані не збираються. Заповнення займає близько 7–10 хвилин.

ID анкети:

B-03-07-T2V1



БЕРДИЧІВСЬКИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ КОЛЕДЖ

Блок А. Загальні відомості

1. Вік дитини: _____ р. Стать: Хлопчик
 Дівчинка
2. Кількість дітей дошкільного віку в родині:
 1 2 3 і більше
3. Скільки часу на добу дитина дивиться відео / мультфільми (будні)?
 До 30 хв. 30–60 хв. 1–2 год. Більше 2 год.
4. На якому пристрої найчастіше?
 Телевізор Планшет Смартфон ПК / ноутбук
5. Хто обирає контент для дитини?
 Я сам/-а Дитина Разом Старші діти
6. Чи дивитесь разом із дитиною?
 Завжди Часто Іноді Рідко Ніколи

Блок Б. Ставлення до контенту

7. Чи перевіряєте контент перед показом дитині?
 Завжди Часто Іноді Рідко Ніколи
8. Що найважливіше при виборі контенту? (можна кілька)
 Позитивні цінності Без насилля Спокійний темп
 Хороша мова Дитині подобається Знайома студія
 Інше: _____
9. Занепокоєність якістю контенту, який дивиться дитина:
1 — зовсім не турбує 5 — турбує дуже 1 2 3 4 5
10. Чи знаєте, що таке «ШІ-контент»?
 Так Чув(-ла), не впевнений(-а) Ні
11. Чи давали дитині ШІ-контент?
 Так, свідомо Можливо Ні
12. Чи помічали негативну реакцію дитини на контент?
 Так, неодноразово Так, один раз
 Ні
13. Рівень довіри до YouTube-каналів для дітей:
1 — дуже низький 5 — дуже високий 1 2 3 4 5

Блок В. Сліпе оцінювання двох зразків

Оцініть два матеріали за QR-кодами.

**Зразок 1**

- Сподобається дитині? 1 2 3 4 5
- Позитивний приклад / цінність 1 2 3 4 5
- Безпечний для дитини? 1 2 3 4 5
- Якість мови 1 2 3 4 5
- Відповідність вікові 1 2 3 4 5
- Загальна оцінка 1 2 3 4 5
- Походження: Традиційний ШІ Важко сказати
- Показали б дитині: Так Скоріше так Скоріше ні
 Ні

**Зразок 2**

- Сподобається дитині? 1 2 3 4 5
- Позитивний приклад / цінність 1 2 3 4 5
- Безпечний для дитини? 1 2 3 4 5
- Якість мови 1 2 3 4 5
- Відповідність вікові 1 2 3 4 5
- Загальна оцінка 1 2 3 4 5
- Походження: Традиційний ШІ Важко сказати
- Показали б дитині: Так Скоріше так Скоріше ні
 Ні

Блок Г. Відкриті відповіді

14. Що найважливіше при виборі казки / мультфільму для дитини?

15. Чого свідомо уникаєте при виборі контенту для дитини?

Тексти казок В. О. Сухомлинського (Категорія 3)

Примітка. Подано повні тексти трьох казок В. О. Сухомлинського, що увійшли до корпусу дослідження як стимульний матеріал для сліпого оцінювання (зразки Т1–Т3).
Джерело: Сухомлинський В. О. Вибрані твори : у 5 т. Київ : Рад. школа, 1977. Т. 3.

Т1. Навіщо кажуть “Спасибі”

Дрімучим лісом йшло двоє подорожніх. Дідусь і хлопчик. Було жарко і хотілося пити. Нарешті вони прийшли до струмка. Тихо дзюрчала холодна вода. Мандрівники нахилилися, напилися. Дідусь сказав:

– Спасибі тобі, струмочку.

Хлопчик усміхнувся.

– Чого ти усміхнувся, хлопче? — запитав дідусь.

– Навіщо ви, дідусю, сказали струмкові “Спасибі”? Він же не жива істота і не дізнається про вашу подяку, не почує ваших слів.

– Це так. Якби води напився вовк, він міг би і не дякувати. Ми ж не вовки, а люди. Розумієш, навіщо людина каже “Спасибі”? А знаєш, кого це слово вшановує, звеличує, підносить?

Хлопчик замислився. Він ще ніколи не думав над цією мудрою істиною. Тепер саме час був подумати: дорога через ліс ще довга.

Т2. Дуб під вікном

Молодий лісник побудував у лісі велику кам'яну хату і посадив дуба під вікном. Минали роки, виростили у лісника діти, розростався дубок, старів лісник. І ось через багато літ, коли лісник став дідусем, дуб розрісся так, що заступив вікно. Стало темно в кімнаті, а в ній жила красуня — лісникова внучка.

– Зрубай дуба, дідусю, — просить онучка, — темно в кімнаті.

– Завтра вранці почнемо... — відповів дідусь.

Настав ранок. Покликав дідусь трьох синів і дев'ятьох онуків, покликав онучку-красуню й сказав:

– Будемо хату переносити в інше місце.

І пішов з лопатою копати рівчак під фундамент. За ним пішли три сини, дев'ять онуків і красуня-внучка.

Т3. Покинуте кошеня

Хтось виніс із хати маленьке сіре кошенятко й пустив його на дорогу. Сидить кошеня та й нявчить. Бо хоче додому, до матусі. Проходять люди, дивляться на кошеня. Хто сумно хитає головою, хто сміється. Хто жаліє: бідне кошенятко, та й іде собі.

Настав вечір. Зайшло сонце. Страшно стало кошеняткові. Притулилося воно до куша та й сидить — тремтить.

Поверталась із школи маленька Наталочка. Чує — нявчить кошеня. Вона не сказала ні слова, а взяла кошеня й понесла додому.

Пригорнулося кошенятко до дівчинки. Замуркотіло. Раде-радісіньке.

Казки, згенеровані великими мовними моделями (Категорія 4)

Примітка. Подано повні тексти шести ШІ-згенерованих казок, що увійшли до корпусу дослідження (зразки Т4–Т9). Зразки Т7–Т9 створено за структурованим промптом (див. Додаток 1), зразки Т4–Т6 — за мінімальним промптом (див. Додаток 1). Казки представлено респондентам у сліпому режимі, без зазначення моделі-генератора.

Структурований промпт (Додаток 1)

Т7. Теплий хлібчик для друзів

GPT-5.4 Thinking

Одного ранку маленький зайчик Марко прокинувся раніше за всіх. У повітрі пахло теплом і свіжою травою. Марко знайшов біля куща круглий хлібчик, який, мабуть, загубив лісовий мандрівник. Зайчик дуже зрадив, але одразу подумав про друзів. “Самому їсти не так весело”, — тихо сказав він. Марко побіг до білочки Олі, їжачка Данила і каченяти Софійки. Друзі сіли разом на пеньку біля струмка. Зайчик поділив хлібчик на маленькі шматочки, щоб вистачило кожному. Вони їли повільно, сміялися і слухали, як співають пташки. Хлібчик був простий, але здавався дуже смачним. Коли сонце піднялося вище, друзі подякували Маркові за доброту. А зайчик лише усміхнувся, бо знав: коли ділишся з друзями, навіть маленький шматочок стає справжнім святом.

Т8. Бабусин пиріг

Claude Sonnet 4.6

Бабуся Ганна пекла пиріг із яблуками. Маленька Оленка крутилася поруч і весь час питала: “Вже готово? Вже можна?” Бабуся лише усміхалася і казала: “Трохи почекай, онучко.” Оленці чекати було важко. Вона вийшла у садок, полила квіточки, погодувала курчат і навіть склала свої іграшки на місце. Коли повернулася до хати — на столі вже стояв рум’яний пиріг, і вся кімната пахла яблуками та корицею. “Ось бачиш, — сказала бабуся, — поки ти допомагала, час і минув.” Вони сіли разом за стіл, і пиріг здався Оленці найсмачнішим у світі — мабуть, тому що вона його так довго чекала, а ще тому що поряд сиділа найрідніша людина.

Т9. Їжачкова яблучна знахідка*Gemini 3.1 Pro*

Старий їжачок Хрум ішов лісовою стежкою і знайшов велике рум'яне яблуко. Воно пахло медом і літнім сонечком. Їжачок спробував підштовхнути його до своєї нірки, але яблуко було надто важким і постійно застрягало між корінням дерев. Хрум присів відпочити і трішки зажурився. Раптом із густої трави вистрибнуло маленьке зайченя. Воно побачило втомленого сусіда і запропонувало свою допомогу. Зайчик обережно котив яблучко носиком, а їжачок підтримував його з іншого боку своїми лапками. Разом вони швидко дісталися до затишної хатинки під старою ялиною. Біля порога друзі зупинилися і задоволено перезирнулися. Їжачок подякував помічникові та розділив смачну знахідку навпіл. Друзі сиділи на м'якому моху, хрумтіли солодким яблуком і дивилися, як вечірнє сонце сідає за обрій. Удвох будь-яка справа стає легкою, а частування — набагато смачнішим.

Мінімальний промпт (Додаток 1)**Т4. Лисичка і чарівне зернятко***GPT-5.4 Thinking*

Одного теплого ранку маленька лисичка Ліза гуляла лісом і раптом знайшла на стежці маленьке золотисте зернятко. “Цікаво, що з нього виросте?” — подумала вона і посадила зернятко біля своєї нірки. Лисичка щодня поливала його водою, співала йому тихенькі пісеньки і чекала. Через кілька днів із землі з'явився маленький паросток, а згодом вироста дивовижна рослина з великими листочками. На ній достигли солодкі ягідки, якими Ліза пригостила своїх друзів — зайчика, білочку і їжачка. Всі раділи і дякували лисичці за турботу, а Ліза зрозуміла, що коли дбаєш про щось із добрим серцем, воно обов'язково виросте і принесе радість.

Т5. Сонечко і хмаринка*Claude Sonnet 4.6*

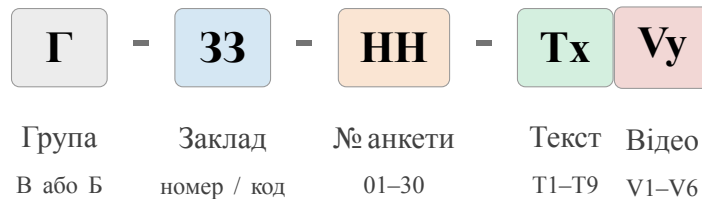
Жило собі маленьке Сонечко, яке щоранку прокидалося і розсилало свої золоті промінці по всьому світу, щоб квіточки розквітали, пташки співали, а діточки сміялися — але одного разу велика сіра Хмаринка закрила небо і сказала: “Сьогодні я хочу погратися сама!” Сонечко не посварилося, а лагідно запитало: “Може, пограємо разом?” Хмаринка здивувалася, подумала трішки і погодилася: вона поливала землю тепленьким дощиком, а Сонечко одразу після цього малювало на небі яскраву веселку — діти внизу ахкали від захвату, простягали долоньки до крапель і кричали “Ще!” — і відтоді Сонечко та Хмаринка стали найкращими друзями, бо зрозуміли: разом завжди виходить красивіше, ніж поодинці.

Т6. Пригоди сонячного зайчика Пстрика*Gemini 3.1 Pro*

Жив-був маленький сонячний зайчик на ім'я Пстрик, який найбільше у світі любив лоскотати носики лісовим звірятам, щоб вони прокидалися з усмішкою. Одного ранку він зістрибнув із золотого промінчика прямо на пухнасту лапку ведмедика, а потім весело закружляв на крильцях метелика, допомагаючи йому знайти найсолодшу квітку. Коли ж на небі з'явилася велика сіра хмара і сховала сонечко, Пстрик не засмутився, а сховався у весняній краплинці роси, де перетворився на справжню крихітну веселку. Він терпляче чекав, поки вітерець прожене хмаринку, щоб знову вистрибнути на доріжку і погукати всіх малят гратися в піжмурки, бо знав, що навіть після маленького дощику світ завжди стає ще яскравішим і добрішим.

Схема кодування анкет і розподілу респондентів

Система ідентифікації. Кожна анкета має код формату Г-33-НН-ТхVу: група, заклад, номер анкети, комбінація зразків. Персональних даних код не містить.



Приклад: В-22-05-Т3V2 — вихователь, ЗДО № 22, анкета № 05, текстовий зразок Т3, відеозразок V2.

Рис. 3.6. Структура ідентифікаційного коду анкети

Розподіл зразків. Кожна анкета містить одну пару: текст + відео. У базовому наборі кожен відеозразок (V1–V6) трапляється 5 разів, кожен текст (T1–T9) — 2–4 рази.

Таблиця 3.10

Обсяги підготовлених анкет за групами респондентів

Набір	Вихователі	Батьки	Разом
Базовий (м. Бердичів)	30	30	60
Розширення (додаткова база)	3	15	18
Усього	33	45	78

Онлайн-формат. Паралельно з паперовими бланками працювало онлайн-опитування. Випадкове переспрямування розподіляло респондентів між комбінаціями зразків. QR-коди розміщувалися поруч із бланками (Додаток 10).

QR-коди для доступу до онлайн-опитування



БЕРДИЧІВСЬКИЙ
ПЕДАГОГІЧНИЙ КОЛЕДЖ

ОНЛАЙН-АНКЕТУВАННЯ

Дослідження «Психологічна безпека та педагогічна доцільність ШІ-генерації контенту для дошкільників»

Бердичівський педагогічний фаховий коледж
Житомирської обласної ради

Шановні учасники! Запрошуємо Вас пройти коротке анонімне онлайн-опитування. Скануйте відповідний QR-код камерою телефону або натисніть на посилання. Система автоматично підбере Вам унікальну анкету зі зразками для сліпого оцінювання. Заповнення займає **7–10 хвилин**. Персональні дані не збираються.

АНКЕТА ДЛЯ БАТЬКІВ



Оцініть дитячий контент як батьки.
Анкета містить питання про медіазвички дитини та сліпе оцінювання двох зразків.

АНКЕТА ДЛЯ ВИХОВАТЕЛІВ



Оцініть дитячий контент як педагог.
Анкета містить питання про професійний досвід та сліпе оцінювання двох зразків.

Як це працює:

1. Скануйте QR-код відповідно до Вашої ролі (батьки або вихователі).
2. Система випадково підбере Вам один текстовий і один відеозразок для оцінювання.
3. Прочитайте / перегляньте зразки за посиланнями в анкеті та дайте їм оцінку.
4. Дякуємо за участь у дослідженні!

Дослідник: студент спеціальності 012 «Дошкільна освіта». Науковий керівник: викладач Бердичівського педагогічного фахового коледжу.
Контакт для запитань щодо дослідження: savin_d@bpedk.com.ua

Візуальні приклади Elsagate-контенту та традиційної дитячої анімації

Примітка. Зображення наведено в ілюстративних цілях для унаочнення відмінностей між потенційно шкідливим контентом (Elsagate, 2017–2019) та якісним традиційним дитячим медіаконтентом. Зображення відтворено з рис. 3 дослідження [16].

Elsagate-контент (характерні зразки, 2017–2019):



Традиційний дитячий контент (зразки для порівняння):

