

УДК 028:004.77]:379.823-053.5  
DOI: 10.31866/2616-7654.13.2024.307104

## ПІДТРИМКА ЧИТАННЯ ЯК КОРИСНОЇ ДОЗВІЛЛЕВОЇ ПРАКТИКИ ДІТЕЙ ЦИФРОВОЇ ЕПОХИ

*Артур Бондаренко,*  
аспірант,  
Київський національний університет  
культури і мистецтв  
(Київ, Україна)  
e-mail: [thatismeindeed@gmail.com](mailto:thatismeindeed@gmail.com)  
ORCID ID: 0009-0002-4084-6556

### Для цитування:

Бондаренко, А. (2024). Підтримка читання як корисної дозвіллевої практики дітей цифрової епохи. *Український журнал з бібліотекознавства та інформаційних наук*, 13, 10-19. <https://doi.org/10.31866/2616-7654.13.2024.307104>

**Мета статті** – дослідити стан читання як дозвіллевої практики в контексті стрімкого розвитку технологій та визначити перспективи щодо стимулювання інтересу до позашкільного читання, які, в тому числі, відповідатимуть положенням державної політики розвитку читання в Україні.

**Методи дослідження.** У роботі для досягнення визначеної мети використані наукові методи аналізу, синтезу та порівняння, що дало змогу оцінити стан дозвіллевого читання серед дітей шкільного віку і представити сучасні практики в частині його промоції. Також використовувалися методи системного і компаративного аналізу для узагальнення результатів дослідження. Застосовано аналітичне групування (категоризацію) для класифікації даних соціологічного дослідження щодо дозвілля дітей за гендерною ознакою. Зроблено кореляційний та факторний аналізи статистичних даних всеукраїнського соціологічного дослідження, проведеного ТОВ «Інфо Сепієнс Інтернешнл» у рамках проєкту «Підтримка промоції читання в Україні» за сприяння Міжнародного Фонду «Відродження» та Українського інституту книги.

**Наукова новизна.** Полягає у виявленні шляхом обробки і аналізу соціологічної інформації та її інтерпретації відмінностей у дозвіллевих практиках дітей шкільного віку за гендерною ознакою, врахування якої в напрямках популяризації читання книг сприятиме формуванню читацької звички.

**Основні висновки.** Позашкільне читання в контексті стрімкого розвитку технологій поступається іншим формам дозвілля, таким як відеоігри, соціальні мережі, споживання відеоконтенту. Сучасний підхід до позашкільного читання вимагає аналізу кращих практик сучасної індустрії дозвілля. Основою цього підходу є стратегічне напрацювання комплексних рішень, що враховують як традиційні, так і цифрові формати читання, адаптовані до швидкоплинних технологічних змін. Особлива увага приділяється гендерним аспектам та інтеграції елементів, знайомих дітям через відеоігри, для підвищення загальної зацікавленості в читанні. Запровадження елементів гейміфікації та інтерактивізації має забезпечити гармонійне поєднання читання як традиційної форми дозвілля з перевагами сучасних цифрових технологій. Такий синтез традиційних та інноваційних методів покликаний забезпечити збалансоване дозвілля для дітей, підтримати культуру читання в умовах швидкого розвитку цифрових технологій і відповідатиме положенням державної політики розвитку читання в Україні.

**Ключові слова:** позашкільне читання; цифрові технології; промоція читання; дозвілля дітей; гейміфікація.

## **ВСТУП**

У світі, де технології стрімко змінюються, традиційні форми дитячого та підліткового дозвілля, такі як читання, вимушені конкурувати з новітніми видами розваг. Технологічне різноманіття сприяє еволюції розважальної індустрії шляхом впровадження нових технологій, які змінюють способи створення, розповсюдження і споживання розважального контенту і, як наслідок, інтереси дітей. Сьогодні читання в контексті практик дозвілля значно поступається іграм, спілкуванню із друзями, в тому числі в онлайн-середовищі, та споживанню відео-контенту і скоріше належить до не дуже улюблених практик, до яких дітей радше змушують батьки (Юзва & Шуренкова, 2023). З огляду на нагальність проблеми урядом України було затверджено Стратегію розвитку читання на 2023–2032 роки «Читання як життєва стратегія», що має на меті формування звички та потреби в читанні як ключовому елементі життя, покращення читацької грамотності та сприяння розвитку людського потенціалу (Кабінет Міністрів України, 2023).

## **ТЕОРЕТИЧНЕ ПІДҐРУНТЯ**

Спираючись на історичний контекст, питання впливу телебачення на читацькі звички дітей почало привертати увагу науковців наприкінці ХХ століття. Саме в цей період дослідники почали активно аналізувати читацькі звички та вплив технологій на них. З'явилися дослідження, які показують зв'язок між кількістю часу, проведеного перед телевізором, та зниженням інтересу до читання серед дітей і підлітків. Надмірна кількість часу, витраченого на перегляд телевізійного контенту, може негативно впливати на інтерес до читання, відповідно на читацькі компетентності (Beentjes & Van Der Voort, 1988; Knulst & Kraaykamp, 1998). В історичному контексті поява телебачення мала вплив на дозвілєві звички дітей, наприклад, читання, що призвело в цілому до трансформації їх дозвілля (Wood et al., 2005). На цьому етапі почався перерозподіл дозвілєвих практик людей: більше часу вони приділяють медіа, менше – книгам.

На початку ХХІ століття науковці почали досліджувати взаємодію нових форм медіа (інтернет, відеоігри та інше) із традиційними, такими як телебачення, і їх вплив на дозвілля дітей, зокрема на читацькі звички.

Швидке поширення мобільних пристроїв вчергове трансформувало дозвілля дітей. У науковій спільноті почали обговорювати питання щодо контролю та регулювання часу, проведеного перед екранами, щоб забезпечити здоровий баланс дозвілєвих практик (Strasburger & Hogan, 2013).

Збільшення часу, проведеного перед екраном, стало частіше призводити до зниження фізичної активності, викликаючи залежність, та впливати на психічне здоров'я дітей. Науковці активно досліджують ризики для здоров'я від надмірного використання медіа, а також його вплив на когнітивний та соціально-емоційний розвиток дітей (Radesky & Christakis, 2016).

У контексті дозвілля дітей цифрової епохи конкуренція між книгами та цифровими медіа посилюється, що впливає на дитячі звички та вподобання. Цифрові медіа завдяки своїй широкій доступності та привабливості поступово змінюють ставлення дітей до дозвілля, що потенційно призводить до зменшення інтересу та часу, відведеного на традиційні форми розваг, такі як читання книг.

На сьогоднішні дослідники продовжують вивчати вплив технологій на дозвілля дітей, у тому числі на їх читацьку активність, особливо в контексті постій-

но зростаючої цифровізації та доступності різних форм розваг. Група науковців L. Mundy та ін. (2020) у своєму дослідженні виявили закономірність, що вказує на зниження рівня успішності у читанні при збільшенні споживання медіа. Це показує можливий негативний вплив надмірного споживання медіа зокрема на академічні успіхи дітей, включно з читацькими компетентностями.

Т. Яценко (2019, с. 5) визначає читацьку компетентність як ключову для різних освітніх галузей. На думку таких науковців, як А. Wigfield, J. R. Gladstone та L. Turci (2016), грамотність і здатність до розуміння прочитаного є ключовими для успіху у всіх навчальних дисциплінах.

Вітчизняні дослідники Н. Волошина, А. Лісовський, В. Неділько, Є. Пасічник, Б. Степанишин, Т. Яценко, Т. Бугайко, Ф. Бугайко, О. Ісаєва, Г. Токмань, В. Сухомлинський, А. Фасоля та ін. також активно вивчають питання формування читацької компетентності як ключового елементу освітньої системи. Обговорюються проблеми сучасної шкільної літературної освіти, шляхи оновлення навчальних програм, методи залучення учнів до читання. Т. Яценко (2019, с. 5) вивчає вплив інформаційної епохи на читання та літературну освіту в Україні. Дослідниця аналізує, як цифровізація і зміна соціальних звичок впливають на читацькі інтереси та вміння серед дітей. У роботі зазначаються основні причини відсутності читацького інтересу в сучасних учнів та окреслюються ймовірні шляхи розв'язання проблеми читання в сучасному інформаційному суспільстві (Яценко, 2019).

Сьогодні діти більш широко, ніж дорослі, зізнаються про відсутність потреби або бажання читати, їм є чим зайнятися у вільний час, крім читання, на що вказують останні соціологічні дослідження Л. Юзви та А. Шуренкової (2023). Основна перешкода для читання серед дітей будь-якого віку – це нудьга, що також може свідчити про їх низькі когнітивні здібності та недостатню читацьку компетентність (Юзва & Шуренкова, 2023).

За даними «Національного звіту за результатами міжнародного дослідження якості освіти PISA-2022» (Бичко та ін., 2023), показники успішності українських школярів виявились нижчими, порівнюючи із середнім рівнем у країнах, що входять до Організації Економічного Співробітництва та Розвитку (ОЕСР), в усіх трьох галузях: читання, математика, природничо-наукові дисципліни. Підліткам складно критично мислити, сприймати відомі їм категорії в новому контексті, висувати припущення, критично оцінювати тексти. В частині читання 59 % учнів з України досягли базового рівня (с. 189), у середньому відстаючи від однолітків із країн ОЕСР майже на два з половиною роки навчання (с. 50), при цьому учні із сільської місцевості відстають від своїх однолітків із великих міст майже на п'ять років (с. 66).

**Мета статті** – дослідити стан читання як дозвілленої практики в контексті стрімкого розвитку технологій та визначити перспективи щодо стимулювання інтересу до позашкільного читання, які, в тому числі, відповідатимуть положенням державної політики розвитку читання в Україні.

## МЕТОДИ ТА МАТЕРІАЛИ ДОСЛІДЖЕННЯ

В рамках поставленої мети використані наукові методи аналізу, синтезу та порівняння; застосовано аналітичне групування (категоризацію), системний і компаративний підходи до узагальнення результатів. У частині промоції читання серед дітей проаналізовано наукові розвідки та статистичні дані всеукраїнського соціологічного дослідження, проведеного ТОВ «Інфо Сапієнс Інтернешнл» у рам-

ках проекту «Підтримка промоції читання в Україні» за сприяння Міжнародного Фонду «Відродження» та Українського інституту книги. Первинний масив даних наданий ГО «Форум видавців».

Застосовано системний і компаративний підходи до узагальнення результатів. Використано наукові методи аналізу та синтезу, узагальнення, систематизації, що дало змогу оцінити стан дозвіллевого читання серед дітей та представити сучасні практики в частині його промоції.

## РЕЗУЛЬТАТИ ДОСЛІДЖЕННЯ

Питання зниження інтересу до читання та кількості часу, витраченого на дозвіллеве читання, активно обговорюється у міжнародній науковій спільноті. А. Saepurokhman та ін. (2023) стурбовані через низький інтерес до читання та недостатність читацької активності серед індонезійців, що може призвести до гальмування національного прогресу. Розглядають різні фактори, що спричиняють зниження інтересу до читання, та досліджують шляхи посилення читацьких звичок у мультикультурній спільноті. Робота широко висвітлює важливість розвитку інтересу до читання для підтримки культури читання як складової розвитку суспільства. В статті наголошується, що розвиток інтересу до читання та читацьких звичок має бути безперервним процесом, до якого може бути застосований мультидисциплінарний, комплексний підхід.

У статті J.-A. Aerila та T. Merisuo-Storm (2017) представлено два фінські проекти JEKKU (2010–2011) та LUKUINTO (2012–2015), які спрямовані на підвищення зацікавленості та успішності дітей у читанні. В роботах зазначається, що діти, які цікавляться тим, що вони читають, та відчувають задоволення під час читання, мають зручні місця та достатньо часу для концентрації на читанні, читають більше.

У питанні гендерної відмінності – дівчата читають активніше, ніж хлопці. Міжнародне дослідження за участю 199 097 підлітків із 43 різних країн показало, що дівчата зазвичай перевершують хлопців у завданнях із читання. Одна з можливих причин такого гендерного ефекту може бути пов'язана з різницею в інтересі до читання (Chiu & McBride-Chang, 2006). За даними Національного звіту за результатами міжнародного дослідження якості освіти PISA-2022, дівчата випереджають хлопців на 23 бали (це більше року навчання), при цьому різниці в галузі природничих дисциплін майже немає (Бичко та ін., 2023, с. 55).

Окремо зупинимось на порівнянні інтересу дітей до читання у різних форматах як традиційної форми дозвілля та віртуального дозвілля в інтерактивному медіасередовищі. При аналізі розподілу за гендерним принципом, окрім уподобання, буде використано показник тривалості часу, витраченого на певний вид діяльності, що допоможе визначити, яке місце посідають відповідні дозвілєві практики в житті сучасної дитини.

У 2023 році ТОВ «Інфо Сепієнс Інтернешнл» на замовлення ГО «Форум видавців» було проведено всеукраїнське соціологічне дослідження в межах проекту «Підтримка промоції читання в Україні» (Юзва & Шуренкова, 2023), що реалізується за сприяння Міжнародного Фонду «Відродження». У дослідженні взяли участь 1074 респонденти віком від 6 до 17 років, з яких 525 дівчат та 549 хлопців.

За результатами аналізу улюблених занять на дозвіллі у читанні та іграх спостерігається виражена гендерна диференціація. Натомість, інші практики дозвіл-

ля демонструють рівність за гендерною ознакою. Це вказує на відмінність дозвіллевих практик хлопців і дівчат у частині щодо читання та відеоігор.

Таблиця 1

**Що з цього ти любиш робити у вільний час?**

Дозвіллеві практики	Стать респондента	
	Дівчинка	Хлопчик
Спілкуватися у месенджерах із друзями, родичами, знайомими (в Телеграм, Вайбер, Ватсап)	49 %	51 %
Читати книги, друковані або електронні (у тому числі слухаю аудіокниги)	63 %	37 %
Грати в ігри (у тому числі онлайн) із друзями	41 %	59 %
Дивитися фільми, серіали; дивитися відео на Ютюб або інших платформах	50 %	50 %
Переглядати стрічки соціальних мереж (Інстаграм, Фейсбук, ТікТок), викладати фотографії, відео	52 %	48 %
Дивитися телевізійні передачі (у т. ч. в інтернеті)	49 %	51 %

*Джерело:* розроблено автором

Аналіз залученості дітей у читання та медіаспоживання виявив, що читання не є регулярною дозвіллевою практикою більшості дітей в Україні та значно поступається медіаактивності. Хлопці мають більш виражену схильність до відеоігор, тоді як дівчата значно частіше віддають перевагу читанню, що відповідає даним щодо вподобань, які представлені вище. Хлопці, незважаючи на менший відсоток безпосередньо підтвердженого інтересу до гри, залучені до неї набагато частіше. Так, 87 % – сукупна частка хлопців, які грають щодня або кілька разів на тиждень, проте тільки 59 % віддають перевагу іграм. Це свідчить, що гра для хлопців може бути звичайною або автоматичною діяльністю у вільний час (звичкою), що призводить до високого рівня залученості, незалежно від їх уподобань. Аналогічний тренд, пов'язаний з іграми, також притаманний і дівчатам, хоча і виявляється у менш вираженій формі. Такий контраст у відображенні уподобань на повсякденну діяльність може відображати соціальний або культурний вплив на вибір способів проведення дозвілля.

Крім того, для хлопців, як показує дослідження, основним стимулом до читання є примус батьків, що знову підтверджує факт відсутності особистої зацікавленості їх у читанні. Це разом з іншими причинами читання в розрізі гендерної складової показує таблиця 3.

Дослідження Х. Лі та С. К. В. Чу (2020) показує, що гейміфікація освітнього процесу підвищує мотивацію до читання у дітей. Впровадження гейміфікованої платформи сприяє залученості дітей, що позитивно впливає на їхні читацькі інтереси та звички. Така мотивація може зберігатися протягом кількох навчальних семестрів, що підкреслює довгостроковий потенціал гейміфікації, яка може бути адаптована та впроваджена як інструмент промоції читання в рамках реалізації Стратегії розвитку читання на 2023–2032 роки «Читання як життєва стратегія»

щодо забезпечення постійної інтерактивізації процесу розвитку інтересу до книги (Кабінет Міністрів України, 2023).

Таблиця 2

**Як часто ти так проводиш своє дозвілля?**

Дозвілліє практики	Стать респондента	щодня або майже щодня	кілька разів на тиждень	кілька разів на місяць	кілька разів на рік або рідше	ніколи
Читаю книги, друковані або електронні (у тому числі слухаю аудіокниги)	Дівчинка	20 %	40 %	25 %	4 %	11 %
	Хлопчик	13 %	34 %	27 %	7 %	19 %
Граю в ігри (у тому числі онлайн) із друзями	Дівчинка	37 %	30 %	14 %	3 %	16 %
	Хлопчик	57 %	30 %	6 %	1 %	6 %
Спілкуюсь у месенджерах (у Телеграм, Вайбер, Ватсап)	Дівчинка	63 %	21 %	4 %	1 %	12 %
	Хлопчик	60 %	20 %	7 %	1 %	11 %
Переглядаю стрічки соціальних мереж (Інстаграм, ТікТок) або щось викладаю туди	Дівчинка	63 %	21 %	4 %	1 %	12 %
	Хлопчик	60 %	20 %	7 %	1 %	11 %
Дивлюся фільми, серіали; дивлюся відео на Ютуб або інших платформах	Дівчинка	63 %	21 %	4 %	1 %	12 %
	Хлопчик	60 %	20 %	7 %	1 %	11 %
Дивлюся телевізійні передачі (у т. ч. в інтернеті)	Дівчинка	63 %	21 %	4 %	1 %	12 %
	Хлопчик	60 %	20 %	7 %	1 %	11 %

Джерело: розроблено автором

Таблиця 3

**Коли ти читаєш книги, ти робиш це для задоволення чи примусово (задають у школі, змушують батьки)?**

	Дівчинка	Хлопчик
Для задоволення	240	146
Змушують	84	195
І для задоволення, і змушують	161	133
Я не читаю книжок взагалі	29	55

Джерело: розроблено автором

В цьому контексті звернемо увагу на сучасне дослідження феномену гейміфікації як сучасного освітнього тренду, зокрема, в оглядовій статті О. Саган (2022) опрацьовано гейміфікацію як стратегію використання ігрової механіки та дизайну досвіду для цифрового залучення і мотивації людей для досягнення своїх ці-



лей. Вона ґрунтується на моделі поведінки Фогга, яка включає мотивацію, уміння і спонукання. Гейміфікація освіти сприяє підвищенню залученості, розвитку навичок та оптимізації навчання через використання організаційно-педагогічних аспектів, таких як оціночні шкали, відстеження прогресу і мобільність.

Елементи гейміфікації, такі як досягнення, рівні, винагороди у вигляді віртуальних предметів тощо, якими діти зможуть похизуватися у соціальних мережах, можуть також стимулювати інтерес до читання та збільшити залученість до позашкільного читання. Також інтерактивізація як частина Стратегії розвитку читання на 2023–2032 роки «Читання як життєва стратегія» може бути інструментом для підтримки позашкільного читання як корисної дозвіллевої практики. Наприклад, створення читацьких клубів з інтерактивними обговореннями, конкурсами та завданнями, використання цифрових платформ для спільного читання, обговорення та відстеження індивідуального прогресу читання тощо.

### ВИСНОВКИ

Процес формування звички і потреби в читанні як корисної дозвіллевої практики вимагає переосмислення відповідно до сучасних читацьких та цифрових трендів. Перспектива досліджень зазначеної проблематики полягає у глибокому аналізі кращих практик, направлених на підтримку та поліпшення читацької компетентності, виховання звички читання у дітей із метою їх подальшої систематизації і напрацювання комплексного рішення, яке має охопити основні фактори впливу на свідомий вибір дітьми дозвіллевих занять та стати частиною довгострокової стратегії промоції читання в Україні.

Здійснений аналіз обґрунтовує необхідність приділення уваги гендерним відмінностям для просування позашкільного читання, аби посилити інтерес насамперед серед хлопців та збільшити загальну кількість дітей, які читають для задоволення. Також пропонується звернути увагу на запровадження елементів гейміфікації та інтерактивізації, що має забезпечити гармонійне поєднання читання як традиційної форми дозвілля з перевагами сучасних цифрових технологій.

### СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

---

- Бичко, Г., Вакуленко, Т., Лісова, Т., Мазорчук, М., Терещенко, В., Раков, С., & Горох, В. (2023). *Національний звіт за результатами міжнародного дослідження якості освіти PISA-2022* (В. Терещенко & І. Клименко, ред.). Український центр оцінювання якості освіти. [https://pisa.testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2023/12/PISA-2022\\_Nacjonalnyj-zvit\\_povnyj.pdf](https://pisa.testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2023/12/PISA-2022_Nacjonalnyj-zvit_povnyj.pdf)
- Кабінет Міністрів України. (2023, 3 березня). *Про схвалення Стратегії розвитку читання на період до 2032 року «Читання як життєва стратегія» та затвердження операційного плану її реалізації на 2023–2025 роки* (Розпорядження № 190-р). Урядовий портал. <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-skhvalennia-stratehii-rozvytku-chytannia-na-period-do-2032-roku-chytannia-iak-zhyttieva-s190-30323>
- Саган, О. В. (2022). Гейміфікація як сучасний освітній тренд. *Збірник наукових праць «Педагогічні науки», 100*, 12–18. <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2>
- Юзва, Л., & Шуренкова, А. (2023). *Аналітичний звіт за результатами всеукраїнського соціологічного дослідження в межах проєкту «Підтримка промоції читання в Україні»*. Інфо Сепієнс Інтернешнл. <https://bit.ly/4dBy8ff>

- Яценко, Т. О. (2019, 12 вересня). Проблема читання в умовах інформаційного суспільства: соціальний і методичний аспекти. В Т. О. Яценко (Ред.), *Проблема читання в сучасному інформаційному суспільстві* [Матеріали конференції] (с. 5–8). Оріон. <https://undip.org.ua/wp-content/uploads/2021/07/zbirnyk-tez.pdf#page=8>
- Aerila, J.-A., & Merisuo-Storm, T. (2017). Emergent readers and the joy of reading: A Finnish perspective. *Creative Education*, 8, 2485–2500. <https://doi.org/10.4236/ce.2017.815171>
- Beentjes, J. W. J., & Van Der Voort, T. H. A. (1988). Television's impact on children's reading skills: A review of research. *Reading Research Quarterly*, 23(4), 389–413. <https://doi.org/10.2307/747640>
- Chiu, M. M., & McBride-Chang, C. (2006). Gender, context, and reading: A comparison of students in 43 countries. *Scientific Studies of Reading*, 10(4), 331–362. [https://doi.org/10.1207/s1532799xssr1004\\_1](https://doi.org/10.1207/s1532799xssr1004_1)
- Knulst, W., & Kraaykamp, G. (1998). Trends in leisure reading: Forty years of research on reading in the Netherlands. *Poetics*, 26(1), 21–41. [https://doi.org/10.1016/s0304-422x\(98\)00008-4](https://doi.org/10.1016/s0304-422x(98)00008-4)
- Li, X., & Chu, S. K. W. (2020). Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading: A mixed-method study on academic performance, reading-related mentality and behaviors, and sustainability. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 160–178. <https://doi.org/10.1111/bjet.13057>
- Mundy, L. K., Canterford, L., Hoq, M., Olds, T., Moreno-Betancur, M., Sawyer, S., Kosola, S., & Patton, G. C. (2020). Electronic media use and academic performance in late childhood: A longitudinal study. *PLoS ONE*, 15(9), e0237908. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237908>
- Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016, October 1). Increased screen time: Implications for early childhood development and behavior. *Pediatric Clinics of North America*, 63(5), 827–839. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.006>
- Saepurokhman, A., Nasrullah, R., & Budiman, A. (2023). Increasing interest in reading in establishing a critical and tolerant multicultural community reading culture. *Lingua: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 19(1), 59–74. <https://doi.org/10.34005/lingua.v19i1.2545>
- Strasburger, V. C., & Hogan, M. J. (2013). Children, adolescents, and the media. *Pediatrics*, 132(5), 958–961. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-2656>
- Wigfield, A., Gladstone, J. R., & Turci, L. (2016). Beyond cognition: Reading motivation and reading comprehension. *Child Development Perspectives*, 10(3), 190–195. <https://doi.org/10.1111/cdep.12184>
- Wood, W., Tam, L., & Witt, M. G. (2005). Changing circumstances, disrupting habits. *Journal of Personality and Social Psychology*, 88(6), 918–933. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.88.6.918>

## REFERENCES

---

- Aerila, J.-A., & Merisuo-Storm, T. (2017). Emergent readers and the joy of reading: A Finnish perspective. *Creative Education*, 8, 2485–2500. <https://doi.org/10.4236/ce.2017.815171> [in English].
- Beentjes, J. W. J., & Van Der Voort, T. H. A. (1988). Television's impact on children's reading skills: A review of research. *Reading Research Quarterly*, 23(4), 389–413. <https://doi.org/10.2307/747640> [in English].
- Bychko, H., Vakulenko, T., Lisova, T., Mazorchuk, M., Tereshchenko, V., Rakov, S., & Horokh, V. (2023). *Natsionalnyi zvit za rezultatamy mizhnarodnoho doslidzhennia yakosti osvity PISA-2022* [National report on the results of the international study of the quality of education PISA-2022] (V. Tereshchenko & I. Klymenko, Eds.). Ukrainian Center for Educational Quality Assessment. [https://pisa.testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2023/12/PISA-2022\\_Nacjonalnyj-zvit\\_povnyj.pdf](https://pisa.testportal.gov.ua/wp-content/uploads/2023/12/PISA-2022_Nacjonalnyj-zvit_povnyj.pdf) [in Ukrainian].
- Cabinet of Ministers of Ukraine. (2023, March 3). *Pro skhvalennia Stratehii rozvytku chytannia na period do 2032 roku "Chytannia yak zhyttieva stratehiia" ta zatverdzhennia operatsiinoho*



- planu yii realizatsii na 2023–2025 roky* [On approval of the Reading Development Strategy for the period up to 2032 "Reading as a Life Strategy" and approval of the operational plan for its implementation for 2023-2025] (Order No. 190-r). Government Portal. <https://www.kmu.gov.ua/npas/pro-skhvalennia-stratehii-rozvytku-chytannia-na-period-do-2032-roku-chytannia-iak-zhyttieva-s190-30323> [in Ukrainian].
- Chiu, M. M., & McBride-Chang, C. (2006). Gender, context, and reading: A comparison of students in 43 countries. *Scientific Studies of Reading*, 10(4), 331–362. [https://doi.org/10.1207/s1532799xssr1004\\_1](https://doi.org/10.1207/s1532799xssr1004_1) [in English].
- Knulst, W., & Kraaykamp, G. (1998). Trends in leisure reading: Forty years of research on reading in the Netherlands. *Poetics*, 26(1), 21–41. [https://doi.org/10.1016/s0304-422x\(98\)00008-4](https://doi.org/10.1016/s0304-422x(98)00008-4) [in English].
- Li, X., & Chu, S. K. W. (2020). Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading: A mixed-method study on academic performance, reading-related mentality and behaviors, and sustainability. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 160–178. <https://doi.org/10.1111/bjet.13057> [in English].
- Mundy, L. K., Canterford, L., Hoq, M., Olds, T., Moreno-Betancur, M, Sawyer, S., Kosola, S., & Patton, G. C. (2020). Electronic media use and academic performance in late childhood: A longitudinal study. *PLoS ONE*, 15(9), e0237908. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237908> [in English].
- Radesky, J. S., & Christakis, D. A. (2016, October 1). Increased screen time: Implications for early childhood development and behavior. *Pediatric Clinics of North America*, 63(5), 827–839. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2016.06.006> [in English].
- Saepurokhman, A., Nasrullah, R., & Budiman, A. (2023). Increasing interest in reading in establishing a critical and tolerant multicultural community reading culture. *Lingua: Jurnal Pendidikan Bahasa*, 19(1), 59–74. <https://doi.org/10.34005/lingua.v19i1.2545> [in English].
- Sahan, O. V. (2022). Heimifikatsiia yak suchasnyi osvittii trend [Gamification as a modern educational trend]. *Collection of Research Papers "Pedagogical Sciences"*, 100, 12–18. <https://doi.org/10.32999/ksu2413-1865/2022-100-2> [in Ukrainian].
- Strasburger, V. C., & Hogan, M. J., (2013). Children, adolescents, and the media. *Pediatrics*, 132(5), 958–961. <https://doi.org/10.1542/peds.2013-2656> [in English].
- Wigfield, A., Gladstone, J. R., & Turci, L. (2016). Beyond cognition: Reading motivation and reading comprehension. *Child Development Perspectives*, 10(3), 190–195. <https://doi.org/10.1111/cdep.12184> [in English].
- Wood, W., Tam, L., & Witt, M. G. (2005). Changing circumstances, disrupting habits. *Journal of Personality and Social Psychology*, 88(6), 918–933. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.88.6.918> [in English].
- Yatsenko, T. O. (2019, September 12). Problema chytannia v umovakh informatsiinoho suspilstva: sotsialnyi i metodychnyi aspekty [The problem of reading in the conditions of the information society: social and methodical aspects]. In T. O. Yatsenko (Ed.), *Problema chytannia v suchasnomu informatsiinomu suspilstvi* [The problem of reading in the modern information society] [Conference proceedings] (pp. 5–8). Orion. <https://undip.org.ua/wp-content/uploads/2021/07/zbirnyk-tez.pdf#page=8> [in Ukrainian].
- Yuzva, L., & Shurenkova, A. (2023). *Analitichnyi zvit za rezultatamy vseukrainskoho sotsiologichnoho doslidzhennia v mezhakh proiektu "Pidtrymka promotsii chytannia v Ukraini"* [Analytical report based on the results of an all-Ukrainian sociological survey within the framework of the project "Supporting the promotion of reading in Ukraine"]. Info Sapiens International. <https://bit.ly/4dBy8fF> [in Ukrainian].

UDC 028:004.77]:379.823-053.5

*Artur Bondarenko,*  
*PhD Student,*  
*Kyiv National University of Culture and Arts*  
*(Kyiv, Ukraine)*  
*e-mail: thatismeindeed@gmail.com*  
*ORCID ID: 0009-0002-4084-6556*

## **SUPPORTING READING AS A USEFUL LEISURE PRACTICE FOR CHILDREN OF THE DIGITAL ERA**

**The aim of the article** is to study the state of reading as a leisure practice in the context of the rapid development of technologies, and to determine prospects for stimulating interest in extracurricular reading, which will also correspond to the provisions of the state policy for the reading development in Ukraine.

**Research methods.** Scientific methods of analysis, synthesis and comparison are used in this research in order to achieve the specified aim, which made it possible to assess the state of leisure reading among school-age children, and to present modern practices in terms of its promotion. Methods of systematic and comparative analysis are also used to generalise the research results. Analytical grouping (categorisation) is used to classify data from the sociological study on children's leisure time by gender. Correlational and factor analyses of statistical data of the all-Ukrainian sociological research conducted by LLC "Info Sapiens International" as a part of the project "Supporting the promotion of reading in Ukraine" with the support of the International Foundation "Renaissance" and the Ukrainian Book Institute are made.

**Scientific novelty.** It consists in identifying the leisure practices of school-age children by gender through the processing and analysis of sociological information and its differences interpretation. Its consideration in directions of popularising book reading will contribute to the formation of the reading habit.

**Main conclusions.** In the context of the rapid development of technology, extracurricular reading is inferior to other forms of leisure, such as video games, social networks, video content consumption. A modern approach to extracurricular reading requires an analysis of the best practices of the current leisure industry. A basis of this approach is a strategic development of complex solutions that take into account both traditional and digital formats of reading, which are adapted to rapid technological changes. Special attention is paid to gender aspects and the integration of elements known to children through video games in order to increase general interest in reading. The introduction of gamification and interactivity elements have to ensure a harmonious combination of reading as a traditional form of leisure with the advantages of modern digital technologies. Such a synthesis of traditional and innovative methods is designed to provide balanced leisure time for children, to support the culture of reading in conditions of rapid digital technologies development, and to correspond to the provisions of the state policy for the reading development in Ukraine.

**Keywords:** extracurricular reading; digital technologies; reading promotion; children's leisure time; gamification.

*Стаття надійшла до редакції 05.04.2024 р.*