



ДОШКІЛЬНА ОСВІТА

 <https://doi.org/10.31651/2524-2660-2024-2-87-93>

 <https://orcid.org/0000-0001-5890-6276>

РУДЕНСЬКИЙ Ростислав

аспірант 3-го року навчання,
асистент кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти,
Тернопільський національний педагогічний університет ім. В. Гнатюка
e-mail: rost.rudenskiy@tnpu.edu.ua

УДК 373.2/.3.091.33-027.22:794(091)(045)

ОСВІТНІЙ ПОТЕНЦІАЛ НАСТІЛЬНИХ ІГОР ДЛЯ ДІТЕЙ СТАРШОГО ДОШКІЛЬНОГО ТА МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ: ІСТОРІЯ ТА СУЧАСНІСТЬ

У статті обґрунтовано, що настільні ігри є засобом, який забезпечує органічний перехід із соціальної ролі дошкільника у нову – молодшого школяра. Актуалізовано, що освітній потенціал настільних ігор в науці ще є малодослідженим, як на теоретичному, так і практично-методичному рівні.

Визначено освітній потенціал настільних ігор для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку – це комплекс сутнісних характеристик (цілі, мотиви, зміст, засоби, прийоми, результати, інтеграція) формування гармонійно розвиненої особистості здобувача дошкільної та початкової освіти в цілеспрямованому освітньому процесі.

Зазначено, що відбір змісту для ігор повинен відповідати загальнодидактичним критеріям, вимогам і принципам змісту дошкільної та початкової освіти, бути спрямованим на реалізацію основ наук, цілісного їх відображення у доступній ігровій поліграфічній формі для дітей 5–10 років.

Обґрунтовано такі характеристики настільних ігор для дітей: базуються на інтерактивній (міжособистісній) взаємодії гравців (утворення внутрішнього вольового механізму саморегуляції процесу гри); є емоційно насиченою і динамічною культурно-дозвіллевою суспільною практикою (гра як провідний вид діяльності, гра як значуща форма, гра як соціальна функція); інтегрований дидактичний засіб, спрямований на реалізацію наступності й неперервності змісту освітніх напрямів Державного стандарту дошкільної та освітніх галузей початкової освіти; цілісний засіб розвитку пізнавальних психічних процесів (мислення, мовлення, пам'яті, уваги, сприймання, уваги тощо).

Систематизовано й проаналізовано такі групи настільних ігор для дітей 5–10 років: для логіко-математичного розвитку та виховання сенсорної культури; для розвитку творчої уваги та креативності; для розвитку інтелектуально-емоційної сфери; для розвитку пізнавальних психічних процесів (мислення, мовлення, пам'яті, уваги, уваги); монопредметно спрямовані та інтегровані тощо..

Узагальнено, що настільні ігри для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку мають тривалий суспільно-історичний характер розвитку; становлять стійку органічну форму культурного дозвілля; можуть бути предметом, як позитивного, так і негативного суспільно-економічного, світоглядно-ідеологічного

відображення тем, подій, вчинків, ідей; є засобом формування емоційно-вольової сфери здобувачів дошкільної та початкової освіти через засвоєння культури ігрової поведінки з поліграфічними комплектами тощо.

Ключові слова: настільні ігри; старші дошкільники; молодші школяри; освітній потенціал; пізнавальна активність; критерії змісту освіти; наступність і неперервність освіти.

Постановка проблеми. Оновлення змісту дошкільної освіти (Базовий компонент дошкільної освіти, 2021), конкретизація відповідальності та участі батьків у його реалізації за кожним з освітніх напрямів зумовлює пошук інноваційних засобів навчання, виховання та розвитку здобувачів. З одного боку, доцільним є відбір таких засобів, які будуть водночас ефективними у використанні педагогом і доступними для батьків. З іншого боку, оновлення змісту дошкільної і початкової освіти зумовлює необхідність пошуку таких засобів, які забезпечать органічний перехід із соціальної ролі дошкільника у нову – молодшого школяра. Одним із таких засобів є настільні ігри, освітній потенціал яких в науці ще є малодослідженим і становить предмет нашого дослідження.

Історія розвитку теорії настільних ігор відображена в працях Р. Белла, Т. Данована, Р. Костера, Я. Лівінгстона, Г. Мюррея, І. Фінкеля (Bell, 1969; Donovan, 2019; 15, Finkel, 2007). За останні два десятиліття розробкою практично зорієнтованих посібників з ігрової дизайну настільних ігор (W. Baur, M. Cook, J. Ernest, R. Garfield, E. Greenwood, R. Heinsoo, S. Jackson, B. Jamison, R. Koster, C. McComb, M. Selinker) (Костер, 2022; Baur et al., 2010; Jamison, 2005–2011; Selinker et al., 2011). Щодо настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, то результати нашого дослідження засвідчують, що їх здебільшого розглядають винятково в контексті дидактичних ігор, що суттєво звужує потенціал та сфери їх застосування

(Руденський, Писарчук, 2023). Для розв'язання цього завдання, передусім, важливо обґрунтувати ті переваги, істотні характеристики, які в психолого-педагогічній площині розгляду засвідчили б культурно-виховну, розвивальну і дидактичну спрямованість у формуванні особистості здобувача дошкільної та початкової освіти саме настільних ігор як малодослідженого предмета. Цьому сприятиме і обґрунтована структура настільних ігор, їх види та історія розвитку.

Мета статті – визначити та обґрунтувати освітній потенціал настільних ігор для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку.

Виклад основного матеріалу. Визначення освітнього потенціалу є необхідною умовою, етапом перед упровадженням інноваційного засобу в масову практику освітнього процесу. З одного боку, його достовірне обґрунтування, тлумачення буде основою, фундаментом для визначення педагогічних умов, конкретизації завдань навчання, виховання й розвитку здобувачів. А з іншого, його розуміння торуватиме шлях для наступних досліджень, адже допоможе охарактеризувати аналізований феномен з тих сторін, які ще не були вивченими в науці, тобто сприятиме більш цілісному теоретичному узагальненню досліджуваного явища. Важливим у цьому контексті залишається і той факт, що визначення освітнього потенціалу настільних ігор, їхніх сильних сторін забезпечить основу для доведення, що вони є достатньо ефективними освітніми засобами навчання і виховання дітей у порівнянні з іншими іграми, техніками, методами, технологіями тощо.

Таким чином, зміст поняття освітній потенціал настільних ігор для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку тлумачимо як комплекс сутнісних характеристик (цілі, мотиви, зміст, засоби, прийоми, результати, інтеграція) формування гармонійно розвиненої особистості здобувача дошкільної та початкової освіти в цілеспрямованому освітньому процесі.

Визначення характеристик-переваг настільних ігор для ефективного використання в освітньому процесі є результатом узагальнення як емпіричного досвіду практики ігрового процесу, так і теоретичних напрацювань каталогів-описів, монографічних досліджень, методичних збірників, зокрема в історичній ретроспективі. Поєднання обох напрямів дослідження забезпечує цілісний підхід до відображення якомога більшої кількості сутнісних характеристик настільної гри як елемента культурної практики людей, і на цій основі узагаль-

нення тих, які будуть оптимальними у формуванні особистості в дошкільний період дитинства та початкової школи. Якщо сутнісна характеристика настільної гри відповідає вимогам реалізації змісту дошкільної та початкової освіти, то її, вважаємо якісним критерієм їх ефективного використання в освітньому процесі. Зміст дошкільної та початкової освіти покладають в основу настільних ігор у формі правил, тематики, сюжетів, персонажів, а також необхідних уявлень, поняттях, фактах, закономірностях, прийомах і методах, необхідних для процесу гри. З цього висновується, що відбір змісту для ігор, ми погоджуємося з думкою В. Чайки (Чайка, 2011), повинен відповідати вимогам, принципам змісту дошкільної та початкової освіти в цілому, бути спрямованим на реалізацію основ наук, цілісного їх відображення у доступній ігровій поліграфічній формі для дітей 5–10 років. Отже, критерії добору та відповідності змісту дошкільної та початкової освіти і мають бути в основі критеріїв відповідності настільних ігор йому також. У дослідженні ми базуємось на загальнодидактичних критеріях відповідності змісту освіти, охарактеризованих В. Чайкою: відповідність соціальному замовленню суспільства, гуманістична спрямованість змісту гри, урахування реальних можливостей освітнього процесу в ЗДО та початковій школі, полікультурність, інтегративність, послідовність, доступність змісту гри, єдність пізнавальної та практичної (ігрової) сторін навчання тощо (Baur et al., 2010, p. 79–80). Охарактеризуємо критерії відповідності настільних ігор, їх сутнісні характеристики щодо реалізації змісту дошкільної та початкової освіти.

Суттєвою характеристикою-перевагою настільних ігор, передусім, вважаємо те, що вони здебільшого побудовані на інтерактивній (міжособистісній) взаємодії гравців. Зміст цієї характеристики можна тлумачити у кількох напрямках, які є помітними у процесі більш детального аналізу. По-перше, розуміючи інтерактивність настільних ігор, необхідно зауважувати різні види міжособистісної взаємодії гравців, що забезпечує можливість створювати нові підвиди ігор.

Важливим фактором інтерактивної основи настільних ігор є і те, що процес розгортається у двох планах: реальному та ігровому. Останній полягає у тому, що хід усєї гри регулюється чіткими правилами-функціями, невиконання чи порушення яких призводять до того, що гра «розпадається», руйнується. «Правила-функції є унікальними для кожного окремого поліграфічного комплекту» (Руденський, 2022, с. 147).

Реальний план ігрової взаємодії, спілкування між гравцями регулюється правилами-нормами ігрової поведінки. Так, здебільшого вихователь не може змінити правила-функції гри, які підготовлені авторами гри, однак його роль є провідною в організації оволодіння правилами-нормами ігрової поведінки (там само, с. 148). Цей взаємозв'язок між планами ігрового процесу та правилами зумовлює потребу у формуванні вольової сфери здобувачів. І настільні ігри, на нашу думку, є органічним й ефективним засобом її формування, адже правила не нав'язуються зовні, дорослим (батьками). Їх наче пропонує сама гра. На перших етапах педагог може регулювати ігрову взаємодію, взявши на себе роль одного із гравців – рівноправного з іншими. Механізм регуляції тут полягатиме в усвідомленні дітьми авторитету дорослого, «крайньої інстанції», до якої можна звернутися у випадку порушених правил-функцій. Дедалі частіше, здобувачі усвідомлюватимуть, що потрібні ще й інші правила (правила-норми), невиконання яких ускладнює перебіг гри, інколи навіть повністю унеможливає її, сприяє появі конфліктів між гравцями. Ця усвідомлена потреба в правилах вищого рівня спонукає до утворення внутрішнього механізму саморегуляції процесу ігрової взаємодії. Безумовно, цей процес тривалий у часі, однак є ефективним, особливо в контексті наступності між дошкільною та початковою освітою. Старшим дошкільниками, опинившись у новій соціальній ролі молодших школярів, необхідно формувати нові види взаємодії у новому колективі, і тільки успішний позитивний досвід прийняття правил, саморегуляції ними поведінки в ЗДО сприятиме успіхові у початковій школі.

Наступною суттєвою характеристикою перевагою є те, що настільні ігри є емоційно насиченою і динамічною культурно-дозвіллевою суспільною практикою. Історія розвитку практики настільних ігор та їх теоретичного осмислення свідчить, що вони чи їх елементи займали чільне місце у суспільному житті уже на ранніх етапах розвитку цивілізацій поряд з іншими практиками, як-от окультні, магичні, релігійні, воєнно-стратегічні, виробничі, побутові й ін. Посилило роль настільних ігор у культурному житті поява символічного письма, а згодом і поява паперу, що сприяло ще більш інтенсивнішому узагальненню й поширенню ігрової практики. Це збагатило способи відображення світогляду і світоустрію найдавніших держав. Так, наприклад, гра у Сенет сама по-собі не свідчить про вірування давніх єгиптян. Однак, збережене на стіні піраміди зображення ца-

риці Ніфертіті, яка сидить за столом, граючи в Сенет (Livingstone, Wallis, 2019), свідчить про те, що комплект такої гри могли дозволити собі здебільшого багаті верстви населення. На ранньому етапі розвитку культури Давнього Єгипту ця гра, як зазначає П. Піцціоне, відображала легенду про появу 365 днів у році (Piccione, 1980), а згодом ще більше сакралізувалася, що призвело до того, що, будучи парною грою, чимало зображень, зокрема з епохи Середнього Царства, зображують одного гравця. За даними істориків та археологів це може свідчити про те, що гра, первинно будучи світською, хоча й заснованою на релігійних сюжетах, згодом ще більше сакралізувалася. Відсутність другого гравця, пояснюється тим, що для того, хто помирає, і його душі залишається лише одне: пройти шляхом у Вічність, який підсумовує все прожите людиною тут у реальному житті (R.C. Bell, H.J.R. Murray, D. Parlett) (Bell, 1969; Livingstone, Wallis, 2019; Piccione, 1980).

Не зникла ця тенденція і в епоху поширення доступу до загальної освіти, обґрунтування авторських педагогічних систем щодо виховання і навчання дітей дошкільного і молодшого дошкільного віку. В ігри й іграшки для дітей було закладено «моралізуючий принцип»: гра мала ушляхетнювати виховання, поведінку дитини, була предметом класового та ідеологічного відображення культурного й суспільного устрою держав. Так, наприклад відомі квартетні ігри, що свідчили про расову дискримінацію («Chimney Sweeps», «Schwarzer Peter»). Це призвело до того, що в зміст настільних ігор для дітей, організації їх дозвілля, навчання й виховання штучно було «нав'язано» зміст життя дорослих, однак сюжет гри за такого підходу дітям не подобався. Інша ж крайність такого підходу полягала в тому, що в дитячі настільні ігри проникли сюжети воєнної тематики, відомих війн і битв з історії людства (Писарчук, Руденський, 2022). Узагальнюючи праці дослідників Й. Гайзінґа та Р. Кайюа у площині відображення культури, і навпаки – вивчення науками про культуру настільних ігор для дітей – ми характеризуємо їх як культурно-дозвіллеву практику через розуміння концептів: «гра як особливий вид діяльності», «як значуща форма», «як соціальна функція» (Гейзінґа, 1994, с. 10; Каюа, 2003).

Таким чином, можна стверджувати, що настільні ігри мають тривалий суспільно-історичний характер розвитку; становлять стійку органічну форму культурного дозвілля; можуть бути предметом, як позитивного, так і негативного суспільного відо-

браження тем, подій, вчинків, ідеологій; є засобом формування емоційно-вольової сфери здобувачів дошкільної та початкової освіти через засвоєння культури ігрової поведінки з поліграфічними комплектами тощо.

До суттєвих характеристик-переваг належить і те, що настільні ігри є інтегрованим дидактичним засобом, спрямованому на реалізацію змісту освітніх напрямів Державного стандарту дошкільної та освітніх галузей початкової освіти, забезпечуючи при цьому взаємозв'язок неперервності між ними (Базовий компонент дошкільної освіти, 2021; Державний стандарт початкової загальної освіти, 2018). Необхідно зауважити, що настільні ігри можуть бути монопредметно спрямовані, тобто реалізовувати зміст окремих навчальних предметів, курсів, занять – одна освітня галузь; та інтегровані настільні ігри – реалізують зміст кількох освітніх галузей, що цілісно тематично поєднуються у змісті гри.

З огляду на історію розвитку освітніх настільних ігор можна стверджувати, що вони з'являються в системі навчання і виховання дітей у той же час приблизно, коли й формувалася концепція дитинства. Їх розвиток значно посилюється у зв'язку з дослідженнями феномена дитячої гри, її самоцінності в розвитку особистості людини в дошкільний період та відокремлення від навчальної діяльності як провідного типу (друга половина ХХ століття). Актуалізує цю тезу поява відомих міжнародних компаній-виробників настільних ігор, чий товари розроблялися здебільшого для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. Коротко охарактеризуємо приклади монопредметних та інтегрованих настільних ігор для дітей. Для функціональної зручності монопредметні ігри педагогам доцільно групувати за освітніми напрямами чи галузями (наприклад, настільні ігри сенсорного виховання й логіко-математичного розвитку, настільні ігри для ознайомлення з природним довкіллям тощо), а інтегровані доцільно групувати за тематикою, зокрема відповідно до теми навчальних тижнів, як у ЗДО, так і в початковій школі.

Настільні ігри з виховання сенсорної культури (сенсорно орієнтовані настільні ігри) здобувачів. Ігри цієї групи сприяють вивченню й більш міцному закріпленню знань і здатностей, пов'язаних із сенсорними еталонами (колір, форма, величина, розмір, рухи, звуки, просторові відношення тощо). Такі ігри пропонують дошкільникам уже з 4-го року життя. У настільних іграх типу «Contura» дітям пропонується розглянути набір плоских зображень, виконаних на цупкому картоні. Хоча в ком-

плекті фігур чимало, доцільно розпочинати з невеликої кількості, адже метою першого етапу є засвоєння механізму відгадування предмета за допомогою сенсорних дій обстеження (погладжування, дотик, обмацування). Варіантом ускладнення гри може бути завдання знайти фігури, об'єднані конкретною тематикою (транспорт, посуд, рослини, іграшки) або ознакою (гострі, чотирикутні, маленькі, довгі) й ін. Для молодших школярів варто запропонувати більш складний варіант цієї гри. Наприклад, гра компанії Fun Games Shop «Шалені шкарпетки» – дуельна гра з відгадуванням предметів за їх формою. Усі дрібні предмети кожен гравець ховає в шкарпетку. По черзі крутять стрілку на ігровій дошці. Стрілка вказує, який предмет потрібно знайти якомога швидше за іншого гравця. Змагальний ефект посилює той факт, що засунувши руку в глиб довгої шкарпетки, гравці не бачать предметів, однак їх очі не зав'язують стрічкою, тож вони бачать суперника. Для перемоги важливо не лише швидше за суперника знайти предмет і витягнути, а й зробити це правильно (не сплутати з іншими).

Настільні ігри типу «Make & break» спрямовані на розвиток просторової уяви та мислення, засвоєння просторових відношень, закріплення вміння розрізняти площинне зображення предметів та їх розташування в просторі. До комплекту входить набір з десяти різнокольорових блоків-паралелепіпедів, картки із зображенням різних конструкцій, гральний кубик. Гравцям на швидкість потрібно скласти конструкцію, зображену на картці. Складність полягає в тому, що зображена конструкція не є тривимірною, що вимагає просторової уяви й мислення.

До сенсорно орієнтованих настільних ігор належать ігри для розвитку навичок кодування/декодування ознак предметів, створення піктограм, знаків та символів. Такою, наприклад, є гра «Міконки» Марін Фарагуни. Сенсорний розвиток за допомогою цієї гри полягає в тому, що на картах відображаються ознаки, які є сенсорними еталонами згідно з Базовим компонентом дошкільної освіти (Базовий компонент дошкільної освіти, 2021). Гра містить такі з них: колір, форму (коло, трикутник, квадрат/прямокутник), смак (солодкий, солоний), температуру (гарячий, холодний), запах (приємний, неприємний), звук (шумний, гучний) та гостроту предметів.

Щодо інтегрованих освітніх настільних ігор, то цікавими для здобувачів є ігри гумористичного змісту, розвитку емоційного інтелекту, дотепності тощо. Ми погоджуємося з думкою О. Писарчук, що «значну

роль в розвитку інтелектуально-емоційної сфери у старших дошкільників та учнів молодшої школи відіграють способи емоційного реагування на різноманітні стимули середовища» (Писарчук, 2023, с. 270). Такими способами «правильного реагування», на нашу думку, є правила-норми ігрової взаємодії. Практика свідчить, що гумор, органічно вплетений у зміст і динаміку настільної гри, сприяє їх ефективному засвоєнню, оскільки базується на позитивних емоціях і мотивах. Щодо тематики та змісту ігрових правил, то зазначимо, що діти частіше надають перевагу не зовнішній формі персонажа, його розмірам, а динамічним діям з предметами, що змушують сміятися, є кумедними за характером реалізації.

Серед зазначених видів настільних ігор ґрунтовних подальших досліджень потребують зокрема ігри, що присвячені зміні сезонів/пір року, святам та видатним подіям в історії людства. У цьому контексті педагогам доцільно організувати осередок настільних ігор в групі ЗДО чи приміщенні класу (Писарчук, Руденський, 2023). Варіативність осередку забезпечуватиметься саме зміною ігор відповідно до теми дня чи тижня. Педагог може використати гру не лише під час перерви чи вільної діяльності здобувачів, а й під час навчального заняття.

Важливою характеристикою-перевагою настільних ігор є і те, що вони є цілісним засобом розвитку пізнавальних психічних процесів, зокрема мислення, пам'яті, уяви, сприймання, уваги тощо. Кожна настільна гра спрямована на розвиток усіх психічних процесів, тому під час ігрової діяльності складно виокремити в чистому вигляді психічний процес, що забезпечує їх розвиток. У практиці вирізняються групи ігор, які автори виокремлюють як основний напрям розвитку психічних процесів чи інтелектуальних умінь. Наприклад, поширеною є група настільних ігор для розвитку пам'яті настільки, що в індустрії ігрового дизайну виокремлено нову механіку меморі (від англ. memory – пам'ять). Типовий комплект цього виду ігор містить набір карток парної кількості. Картки добре перемішують та розкладають спершу горілиць зображенням. Завдання гравців – запам'ятати не просто розташування карток, їх порядок, а запам'ятати розміщення карток-пар і відгадати їх. Перший гравець перевертає картку догори зображенням та пригадує, де саме знаходиться пара до щойно відкритої. Якщо гравець правильно запам'ятав – він забирає пару собі. Якщо не відгадав, то перша картка залишається відкритою, а друга (неправильно вгадана) повертається зображенням долілиць знову.

Хід переходить до наступного гравця. Виграє той, хто відгадає найбільшу кількість пар карток.

Механізм пам'яті у цій грі спрямований на збирання, обробку й відтворення розташованих карток. Здобувачів варто зорієнтувати, що запам'ятовуються ефективніше впорядковані множини і ряди, а не хаотичний набір елементів. Окрім цього, запам'ятовування зображень у рядах – лише одна частина виграшного підходу. Друга – у процесі помилкового відкривання карток (доцільно загострювати увагу й стежити за тим, яке зображення має місце). Розпочинається повторний цикл збирання, обробки й відтворення інформації про зображення. Таким чином, розвиваються важливі якості й уміння, які супроводжують пізнавальну активність здобувача. Зауважимо, що механіка цього виду гри є доступною і ефективною, тож педагоги можуть самостійно готувати набори тематичних карток. Комплект можна підготувати як до конкретної теми, так і комбінувати за інтегрованим підходом. Так, наприклад, до теми «Рання весна» доцільно підготувати комплект із зображеннями первоцвітів, птахів, що повертаються з вирію, дерев, які розквітають першими, тварин, що прокидаються від зимової сплячки, комах, які першими з'являються з настанням весни. Важливим у контексті створення настільних ігор типу меморі залишається єдність оформлення зображень: умовний графічний план комплекту повинен бути цілісним у сприйманні здобувачем.

Важливою для освітнього процесу є група ігор для розвитку творчої уяви, креативності. Суть цього типу ігор зводиться до того, що гравці створюють образ предмета, подій чи явищ та відгадують ті, що створені іншими гравцями. Так, наприклад, у відомій грі «Крокодил» завдання кожного гравця створити й показати образ за допомогою рухів, жестів, пантомімічно так, щоб інші гравці відгадали. Однак, той, хто показує не може видавати жодних звуків, писати чи вказувати на предмет, якщо він поруч. Ця група ігор спрямована на розвиток просторової орієнтації, вміння залучати реквізит, асоціативного мислення, уяви, вміння ставити відкриті запитання, вдало використовувати жести й міміку тощо. В іграх типу «Аліас» завдання учасників відгадати те, що гравець уже демонструє не рухами, а описує словесно, не називаючи предмет. Той, хто відгадав, отримує бал. Ігри групи «Аліас» розвивають такі важливі вміння у здобувачів: зв'язно висловлюватись, описувати предмети і явища поширеними реченнями, добирати контекстуа-

льно влучні слова й фрази, гнучко мислити, будувати асоціативні зв'язки, контролювати емоційне піднесення, настрої тощо.

Підвидом настільних ігор на розвиток творчої уяви, креативності є ігри на встановлення тематичних та асоціативних зв'язків між зображеннями. Ігри цієї групи спрямовані на розвиток ейдетичної (образної) пам'яті, що є важливою в період переходу від наочно-образного до абстрактно-логічного мислення.

Висновки та перспективи подальших досліджень. Отже, на основі аналізу настільних ігор в історичній ретроспективі та сучасних, результати нашого дослідження свідчать про таке.

Настільні ігри як ефективний освітній засіб формування особистості здобувача дошкільної та початкової освіти повинні бути спрямованим на реалізацію та відповідати загальнодидактичним критеріям його добору, зокрема таким (згідно з В. Чайкою): відповідність соціальному замовленню суспільства, гуманістична спрямованість змісту гри, урахування реальних можливостей освітнього процесу в ЗДО та початкової школі, полікультурність, інтегративність, послідовність, доступність змісту гри, єдність пізнавальної та практичної (ігрової) сторін навчання тощо.

Зміст поняття «освітній потенціал настільних ігор» тлумачимо, як комплекс сутнісних характеристик (цілі, мотиви, зміст, засоби, прийоми, результати, інтеграція) формування гармонійно розвиненої особистості здобувача дошкільної та початкової освіти в цілеспрямованому освітньому процесі.

Освітнім потенціалом настільних ігор для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку є такі їх характеристики: базуються на інтерактивній (міжособистісній) взаємодії гравців (утворення внутрішнього вольового механізму саморегуляції процесу гри); є емоційно насиченою і динамічною культурно-дозвіллевою суспільною практикою (гра як провідний вид діяльності, гра як значуща форма, гра як соціальна функція); інтегрований дидактичний засіб, спрямований на реалізацію наступності й неперервності змісту освітніх напрямів Державного стандарту дошкільної та освітніх галузей початкової освіти; цілісний засіб розвитку пізнавальних психічних процесів (мислення, мовлення, пам'яті, уяви, сприймання, уваги тощо).

Список бібліографічних посилань

Базовий компонент дошкільної освіти, 2021 – Базовий компонент дошкільної освіти (Державний стандарт дошкільної освіти) (2021). Затв. наказом Міністерства освіти і науки від 12.01.2021 №33. URL: https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komponenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf.

Гейзінга, 1994 – Гейзінга, Й. (1994). *Homo ludens*. Київ: Основи. 250 с.

Державний стандарт початкової загальної освіти, 2018 – Державний стандарт початкової загальної освіти (2018). Затв. постановою Кабінету Міністрів України 21 лютого 2018 р. № 87 (у редакції постанови Кабінету Міністрів України від 24 липня 2019 р. № 688). URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#Text>.

Каюа, 2003 – Каюа, Р. (2003). *Людина та сакральне*. Пер. з франц. Київ: Ваклер. 256 с.

Костер, 2022 – Костер, Р. (2022). *Теорія розваг для ігрового дизайну* / пер. з англ. О. Грищенко. Київ: ArtHuss. 288 с.

Писарчук, 2023 – Писарчук, О. (2023). Розвиток інтелектуально-емоційної сфери старших дошкільників та учнів початкової школи засобами гумору. *Актуальні питання гуманітарних наук: Міжвузівський збірник наукових праць молодих вчених Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*, 2(2): 268–272. Doi: 10.24919/2308-4863/62-2-43.

Писарчук, Руденський, 2022 – Писарчук, О., Руденський, Р. (2022). Теоретичні аспекти дослідження теми війни в іграшках та ігровій діяльності дітей дошкільного віку. *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія Педагогіка*, 2: 120–126. Doi: 10.25128/2415-3605.22.2.15.

Писарчук, Руденський, 2023 – Писарчук, О., Руденський, Р. (2023). Підготовка майбутніх вихователів до проектування предметно-ігрового середовища закладу дошкільної освіти (на матеріалі осередку настільних ігор). *Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка. Серія Педагогіка*, 1: 94–104. Doi: 10.25128/2415-3605.23.1.12.

Руденський, 2022 – Руденський, Р. (2022). Сутність та специфіка правил настільно-друкованих ігор для дітей старшого дошкільного віку. *Актуальні проблеми формування творчої особистості педагога в контексті наступності дошкільної та початкової освіти: збірник матеріалів VI Міжнародної науково-практичної Інтернет-конференції (Вінниця, ВДПУ імені Михайла Коцюбинського, 6–7 липня 2022 р.)* [Вінниця: Меркьюрі-Поділля], 11: 146–150.

Руденський, Писарчук, 2023 – Руденський, Р.Є., Писарчук, О.Т. (2023). Європейський контекст еволюції структури настільних ігор для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку. *Науковий вісник Вінницької академії безперервної освіти. Серія «Педагогіка. Психологія»*, 4: 109–118. Doi <https://doi.org/10.32782/academ-ped.psyh-2023-4.17>.

Чайка, 2011 – Чайка, В. (2011). *Основи дидактики: навч. посібник*. Київ: Академвидав. 240 с.

Baur et al., 2010 – Baur, W., Cook, M., Greenwood, E., Heinsoo, R. & McComb, C. (2010). *The KOBOLD Guide to Game Design. Vol. III: Tools & Techniques*. Open Design LLC. 244 p.

Bell, 1969 – Bell, R.C. (1969). *Board and Table Games from Many Civilizations*. 2nd edition. Oxford University Press. 210 p.

Donovan, 2019 – Donovan, T. (2019). *It's All a Game: A Short History of Board Games*. Atlantic Books. 326 p.

Finkel, 2007 – Finkel, I. (2007). *Ancient Board Games in Perspective*. British Museum Press. 281 p.

Jamison, 2005–2011 – Jamison, B. (2005–2011). *Gamemastering*. Published by Rampant Platypus Press. 320 p.

Livingstone, Wallis, 2019 – Livingstone, I., Wallis, J. (2019). *Board Games in 100 Moves*. Dorling Kindersley Ltd. 176 p.

Piccione, 1980 – Piccione, P.A. (1980). In Search of the Meaning of Senet. *Archaeology*, 33/4 (July/August): 55–58.

Rudenskyi, Hladun & Ratushniak, 2023 – Rudenskyi, R., Hladun, L. & Ratushniak, N. (2023). Evolution of the european board games for preschool children. *Review Of Theology, Social Sciences And Sacred Art*, 2: 39–47.

Selinker et al., 2011 – Selinker, M., Howell, D., Tidball, J., Levy, R.C., Forbeck, M., Garfield, R., Jackson, S.,

Yu, D., Ernest, J., Daviau, R. (2011). *Kobold Guide to Board Game Design* (Kobold Guides). Open Design LLC. 138 p.

References

- Basic component of preschool education (State standard of preschool education) (2021). Approval by order of the Ministry of Education and Science dated 12.01.2021 No. 33. Retrieved from https://mon.gov.ua/storage/app/media/rizne/2021/12.01/Pro_novu_redaktsiyu%20Bazovoho%20komp onenta%20doshkilnoyi%20osvity.pdf. [in Ukr.].
- Huizenga, Y. (1994). *Homo Ludens*. Kyiv: Osnovy. [in Ukr.].
- State standard of primary general education (2018). Approval by Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine of February 21, 2018 No. 87 (as amended by Resolution of the Cabinet of Ministers of Ukraine of July 24, 2019 No. 688). Retrieved from <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/87-2018-%D0%BF#Text> [in Ukr.].
- Kayua, R. (2003). *Man and the sacred*. (trans. from French). Kyiv: Wakler. 256 p. [in Ukr.].
- Koster, R. (2022). *Entertainment theory for game design*. In O. Hryshchenko (trans.). Kyiv: ArtHuss. 288 p. [in Ukr.]
- Pisarchuk, O. (2023). Development of the intellectual and emotional sphere of older preschoolers and primary school students by means of humor. Current issues of humanitarian sciences: Inter-?iversity collection of scientific works of young scientists of Ivan Franko Drohobytsk State Pedagogical University, 2(2): 268–272. [in Ukr.].
- Pysarchuk, O., Rudenskiy, R. (2022). Theoretical aspects of researching of the topic of war in toys and play activities of preschool children. Scientific notes of Ternopil National Pedagogical University named after Volodymyr Hnatyuk. Pedagogical Series, 2: 120–126. [in Ukr.].
- Pisarchuk, O., Rudenskiy, R. (2023). Preparation of future educators to design the subject-game environment of a preschool education institution (based on the material of the board games center). Scientific notes of Ternopil National Pedagogical University named after Volodymyr Hnatyuk. Series Pedagogy, 1: 94–104. [in Ukr.].
- Rudenskiy, R. (2022). The essence and specificity of the rules of board-printed games for children of older preschool age. Actual problems of the formation of the creative personality of the teacher in the context of continuity of preschool and primary education: collection of materials of the VI International Scientific and Practical Internet Conference (Vinnytsia, VDPU named after Mykhailo Kotsy-?bynskiy, July 6–7, 2022) [Vinnytsia: Mercury-Podillia], 11: 146–150. [in Ukr.].
- Rudenskiy, R.E., Pisarchuk, O.T. (2023). The European context of the evolution of the structure of board games for preschool and primary school children. Scientific bulletin of the Vinnytsia Academy of Continuing Education. Series "Pedagogy. Psych-?ology", 4: 109–118. [in Ukr.].
- Chaika, V. (2011). *Basics of didactics: a study guide*. Kyiv: Akademyvdav. 240 p. [in Ukr.].
- Baur, W., Cook, M., Greenwood, E., Heinsoo, R. & McComb, C. (2010). *The KOBOLD Guide to Game Design*. Vol. III: Tools & Techniques. Open Design LLC. 244 p.
- Bell, R.C. (1969). *Board and Table Games from Many Civilizations*. 2nd edition. Oxford University Press. 210 p.
- Donovan, T. (2019). *It's All a Game: A Short History of Board Games*. Atlantic Books. 326 p.
- Finkel, I. (2007). *Ancient Board Games in Perspective*. British Museum Press. 281 p.
- Jamison, B. (2005–2011). *Gamemastering*. Published by Rampant Platypus Press. 320 p.
- Livingstone, I., Wallis, J. (2019). *Board Games in 100 Moves*. Dorling Kindersley Ltd. 176 p.
- Piccione, P.A. (1980). In Search of the Meaning of Senet. *Archaeology*, 33/4 (July/August): 55–58.
- Rudenskiy, Hladun & Ratushniak, 2023 – Rudenskiy, R., Hladun, L. & Ratushniak, N. (2023). Evolution of the european board games for preschool children. *Review Of Theology, Social Sciences And Sacred Art*, 2: 39–47.
- Selinker, M., Howell, D., Tidball, J., Levy, R.C., Forbeck, M., Garfield, R., Jackson, S., Yu, D., Ernest, J., Daviau, R. (2011). *Kobold Guide to Board Game Design* (Kobold Guides). Open Design LLC. 138 p.

RUDENSKIY Rostyslav

postgraduate, assistant at Department of pedagogy and methods of primary and preschool education, Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University

BOARD GAMES' EDUCATIONAL POTENTIAL FOR SENIOR PRESCHOOL CHILDREN AND PRIMARY SCHOOL STUDENTS: HISTORY AND MODERNITY

Summary. *The article substantiates that board games are a means of ensuring an organic transition from the social role of a pre-schooler to a new one – that of a primary school student. It is actualized that the educational potential of board games in science is still under-researched both at the theoretical, practical, and methodical levels.*

The educational potential of board games for children of senior preschool and primary school age is defined as a complex of essential characteristics (goals, motives, content, means, techniques, results, integration) of forming a harmoniously developed personality of a preschool and primary school student in a purposeful educational process. It is noted that the selection of content for games should be in accordance with the general didactic criteria, requirements, and principles of preschool and primary education, aimed at implementing the basics of science, their holistic reflection in an available game printing form for children aged 5–10.

The following characteristics of board games for children are substantiated: they are based on interactive players' interaction (an internal volitional mechanism formation for self-regulation in the game process); they are an emotionally rich, dynamic, cultural, and leisure social practice (game as a leading activity, game as a significant form, game as a social function); an integrated didactic tool aimed at implementing the State Standard of Pre-

school's and Primary School's Education content; a holistic resource for cognitive mental processes' development (thinking, speech, memory, imagination, perception, attention, etc.). The following groups of board games for children aged 5–10 years are systematized and analysed: for logical and mathematical development and education of sensory culture; creative imagination and creativity development; intellectual and emotional sphere development; cognitive mental processes development (thinking, speech, memory, attention, imagination); single-subject oriented and integrated, etc.

It is summarized that board games for children of senior preschool and primary school age have a long socio-historical development character; they are sustainable organic cultural leisure form; can be the subject of positive and negative socio-economic, worldview and ideological reflection of topics, events, actions, ideas; the emotional and volitional sphere formation tool of preschool and primary education through the culture of game behaviour adoption with printing sets, etc.

Keywords: board and tables games; senior preschoolers; primary school students; educational potential; cognitive activity; criteria of educational content; continuity education.

Одержано редакцією 16.04.2024
Прийнято до публікації 30.04.2024