

## МЕТОДИКА РОЗРОБКИ ДИЗАЙНУ РОЗВИВАЮЧИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР ДЛЯ ДІТЕЙ

Тарасенко А.А., Макоїд С.Р.

Південноукраїнський національний педагогічний університет  
імені К.Д. Ушинського

Стаття присвячена теоретичним засадам розробки дизайну настільних ігор для дітей. У ній розглянуто особливості впливу ігор такого типу: сприяння розвитку особистісних якостей та міжколективних відносин дітей, покращення пам'яті та сприймання, удосконалення розумових і творчих здібностей. Саме ці особливості необхідно враховувати під час розробки настільної розвиваючої гри. Основним матеріалом дослідження було обрано гру «Піраміда». Її характеристики дозволяють докладно дослідити не лише особливості впливу на дітей, а й методологічні засади розробки дизайну продукту, який би відповідав потребам та інтересам користувача.

**Ключові слова:** настільна гра, розвиток, знання, здібності, педагогічне завдання, «дитячий маркетинг».

**Постановка проблеми в загальному вигляді.** Роль гри та її вплив на формування особистості дитини займає одне з центральних місць у психологічній літературі, через її значимість, оскільки гра розглядається, як особлива форма передачі досвіду, створена суспільством для управління розвитком дітей. В даній статті розглянемо проблему впливу настільної гри на розвиток дітей старшого шкільного віку, а також основні методологічні засади створення дизайну для таких ігор.

**Актуальність дослідження та його зв'язок із важливими науковими й практичними завданнями.** За оцінками експертів, не дивлячись на економічний спад та зростаючу конкуренцію з боку відеоігор, світовий ринок іграшок постійно поповнюється новими видами. Настільні ігри є одним з ключових ланок інтелектуального розвитку людини, виховання в ній духу конкурентної боротьби, а також дають можливість на особистому, хоч і ігровому, досвіді розуміти основні принципи та етапи існування людини. Саме тому розробка дизайну для таких ігор є надзвичайно важливим і відповідальним завданням, яке вимагає попереднього вивчення відповідних теоретичних засад і створення спеціальної методики. Наразі ця пробоема не є повністю дослідженою, тож цю роботу можна вважати актуальною.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Дослідженням проблематики, якій присвячена ця стаття займалися такі вчені: Г.М. Андреева, Е.В. Андрієнко, В.І. Тарасенко, І.І. Горбатова, А.В. Кам'янець, Б. Грушин, І.М. Ерошенков, І. Калінін, Е.А. Скрипунова, А.А. Морозов, Г.Л. Тульчинський, зокрема зарубіжні автори: Х. Корнеліус, Ш. Фейр, Г. Мюррея, Роберт Белл, Девід Парлетт. Саме вони розробили базові теорії й методики, які стали основою для цього дослідження. Однак деякі завдання, все ж, залишилися невирішеними: вплив дизайну гри на розвиток розумових і творчих здібностей дитини, способи впливу на дитину за допомогою методик дизайну тощо.

**Невирішені проблеми та новизна.** З огляду на надзвичайне значення розвиваючих настільних ігор для загального розвитку дитини постає питання про створення методів і рекомендацій щодо проектування таких продуктів, їхнього дизайну. Варто також згадати й те, що в наш час

важливу роль у проектуванні будь якого продукту, в тому числі й настільних ігор, відіграють комп'ютерні технології. Щоб створити високоякісну розвиваючу гру, яка була б корисною і цікавою, варто не лише знати психологію дитини, особливості впливу на її розвиток, а й способи правильно втілити ці ідеї в життя – створити настільну гру, зокрема за допомогою новітніх технологій. Наразі робіт, які б задовольнили необхідність в інформації за такою тематикою, не вистачає. Саме в цьому й полягає новизна цього дослідження.

**Методологічне чи загальнонаукове значення.** Основна мета цієї статті – визначити базові теоретичні й практичні засади для створення настільної гри для дітей, яка була б цікавою і корисною, а також сприяла розвитку розумових, творчих здібностей і особистісних якостей дитини.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** Розглядаючи настільні ігри в культурно-історичному аспекті, можна відзначити їх давнє виникнення. Не залишає сумнівів основний вплив настільних ігор на розвиток інтелектуальних здібностей та формування особистості. Настільні ігри впливають на розвиток особистісних якостей та міжколективних відносин школярів. Ігри передбачають прояв ініціативності в запрошенні партнера, усвідомлене підпорядкування правилам, що в свою чергу приводить до розвитку довільності і корекції імпульсивної поведінки, прагуючи над ігровими завданнями. В настільних іграх розвиваються навички взаємодії з іншими дітьми, вміння терпляче чекати своєї черги, співпереживати партнерам по грі. Настільні ігри в більшій мірі розвивають уяву, стимулюють творчу активність, вчать взаємодіяти з командою [5, с. 54].

Настільні ігри мають свої унікальні особливості: переважна кількість настільних ігор розраховані на двох і більше учасників. Гра, таким чином, є засобом спілкування і спільного переживання яскравих емоцій; настільні ігри – це одна з небагатьох форм дозвілля, здатних за одним столом зібрати і дітей, і дорослих, і представників самого старшого покоління; настільні ігри універсальні з точки зору місця і часу гри (можна грати вдома, на подвір'ї, в потязі, тощо). І до того ж, для цих ігор немає обмежень для учасників за станом здоров'я; більшість ігор значною мірою

містять механізми, що розвивають ті чи інші навички (логічне або абстрактне мислення, комунікативні навички, концентрацію тощо). Настільні ігри можуть вирішувати одночасно декілька педагогічних завдань.

Спільним для всіх ігор при цьому є такі завдання, як розвиток довільності та корекції імпульсивної поведінки, обумовлені дотриманням визначених правил, розвиток навичок взаємодії з іншими людьми. Крім того, настільні ігри дозволяють дитині без особливих зусиль і в ігровій формі засвоювати знання, здобувати практичні навички, розвивати наочно-образне та логічне мислення, вдосконалювати мову, творчі здібності та пам'ять, розширювати кругозір [5, с. 55-56].

Сучасні психологи часто використовують настільні ігри в своїй практиці. В даний час гейміфікацію в освіті розглядають як один зі світових трендів найближчого майбутнього. Більшість сучасних настільних ігор дозволяє виявити стереотипи прийняття рішень, способи взаємодії людини зі світом. Зараз пропонується безліч настільних ігор як зарубіжних так і вітчизняних. До найбільш популярних можна віднести «Genezis», «Лудо», «Каркассон», «Імаджинаріум», «Активіті», «Alias», «Концепт», «Скелети в шафі» та інші.

Ігри дозволяють: глибше пізнати і зрозуміти себе та оточуючих; побачити певну складність в житті більш ясно, зрозуміти, яким повинен бути внесок в її вирішенні; зробити вибір, якщо у цьому є необхідність чи недостатньо впевнені як правильно вчинити; поліпшити відносини з певними людьми: сім'єю, друзями; вирішити конфлікт; звільнитися від стресу, знайти баланс між навчанням, роботою та відпочинком; усвідомити причини ваших страхів та перешкод.

Для загального розуміння ролі настільних ігор в формуванні особистості для початку необхідно усвідомити для себе що в міжнародному визнаному варіанті можна називати настільними іграми, який досвід їх становлення і розвитку в сучасному світі (оскільки завдання не вивчення давньої історії, але саме потреби сучасної школи), та їх вплив на формування особистості [2, с. 42-60]. Дати чітке визначення і позначити рамки, що є, а що не є, настільною грою досить важко. В сучасних англомовних джерелах найчастіше зустрічаються два найменування: «tablegames» (ігри на столі), «boardgames» (ігри на спеціальній дошці).

Експерти, такі як Девід Парлетт, пропонують відносити до настільних ігор тільки ті, в яких основним елементом гри є ігрова дошка (playingboard). Тим самим, виключаються такі формати, як карткові ігри, доміно і навіть ряд ігор, що містять ігрову дошку, але використовують їх просто як допоміжний елемент (наприклад, ігрове поле рулетки, поле для ведення рахунку в *Pictionary* і т. і.). Класики-дослідники настільних ігор, такі як Г. Мюррей, Роберт Белл, сегментували ігри, перш за все за базовою механікою гри.

Відповідно до найбільш пізньої і пропрацьованої сегментацією Парлетта, більшість класичних настільних ігор відноситься до одного з наступних класів: гонки (racegames), битви за простір (spacegames), переслідування (chasegames), заміщення (displacegames). Більшість сучасних ігор (Монополія, Ризик і т. і.) вчений відносить до так званих тематичних ігор (themegames), де комбі-

нація класичних механік поєднується з акцентом на репрезентативну систему, яку представляє гра: детективи (Cluedo), торгівля нерухомістю (Монополія) тощо.

Широку популярність ігровим способам подачі матеріалу для старших школярів прогнозує засновник і автор проекту Workshop Edu-Games Ukraine, агротехнік-фасилітатор і консультант з питань освіти Наталія Чуприна: «Подача как учебного, так и развивающего материала в форме игры, внедренной в ход урока, на мой взгляд, отразилось бы на успеваемости положительно, причем игры могут быть разные, от квестов до стратегий – можно создавать их под разные потребности» [12, с. 80-85].

Так, за допомогою гри можна краще запам'ятати матеріал з фізики/хімії, можна придумати гру на міжособистісні відносини або профорієнтацію. Вчителі, які вже працюють в цьому напрямку з учнями старших класів, кажуть, що створювати гру для них складніше, але цікавіше. Популярністю користуються як ігри з провідним/модератором, який може бути учасником гри або просто її вести, так і ігри, розраховані на школярів без "керівництва". У більшості випадків вчителі солідарні, що розроблена гра за допомогою одного з шкільних предметів могла б стати відмінним способом перевірки знань учнів [6, с. 58].

Сьогодні актуальною є проблема раціоналізації процесу проектування і вдосконалення виробництва дитячої іграшки. Перед виробниками іграшок стоїть завдання виготовляти таку продукцію, яка б максимально задовольняла сучасні потреби споживача і була б вигідною для виробництва. Для цього дизайнери іграшок прагнуть до збільшення різноманітності нових моделей за умов їх конструктивної та технологічної однорідності. При цьому сучасна іграшка повинна бути привабливою, відповідати особливостям фізичного розвитку дитини, бути зручною в користуванні, гармонійною в пропорціях. Але проектування кожної моделі без взаємозв'язку з тими, що вже розроблені, або будуть розроблені, породжує багато недоліків, таких, як: неможливість врахування потреб різних груп сучасних дітей і забезпечення оптимального вибору варіантів товарів відповідно до їх потреб, незважаючи на те, що сьогоднішні педагоги констатують перехід від «іграшок взагалі» фіксованими ігровими правилами до іграшок так званої «вільної морфології»; копіювання форм вже існуючих моделей, і як результат цього – дефіцит якісного товару в сфері торгівлі та незабезпечення максимального економічного ефекту при найменших зусиллях під час виготовлення виробів, хоча досвід дизайнерського проектування показує, що доцільні технічні рішення допускають поліваріантність форми; недосконалість конструктивних форм (необґрунтованість побудови розгортки поверхонь іграшок), які не враховують особливості формоутворення, що вимагає додаткового опрацювання конструкції в разі використання матеріалів з іншими властивостями. Усунути цей ряд недоліків дозволяє проектування м'яких іграшок з використання сучасних дизайнерських методів, наприклад, методів комбінаторики з використанням морфологічних систем раціональних елемен-

тів (складових) виробів. Також, з'явився ще один фактор проведення цієї роботи: реальна необхідність використання комп'ютерних технологій при проектуванні дизайну, підготовки проектно-конструкторської документації та організації виробничого процесу [2, с. 34-60].

Основою проблемою в проектуванні і дизайні розвиваючих ігор є упорядкування структурних зв'язків іграшки з точки зору її функціональності. Упорядкування цих зв'язків відбувається на основі вивчення принципів формоутворення та морфотипів (видових різновидів) об'ємно-просторових виробів з різних матеріалів, тобто іграшок. Морфотип – це сукупність найбільш характерних зв'язків, визначених у певній сукупності виробів. Морфотип виробу, розроблений для споживача певного віку, являє собою споживчий типаж виробу в межах сукупності, визначеної як об'єкт дослідження. Для визначення морфотипу застосовується метод морфологічного аналізу, який є ключовим методом у системному проектуванні промислових виробів.

Сутність морфологічного аналізу полягає в застосуванні прийомів типізації в процесі дослідження, моделювання і перетворення системних об'єктів в дизайні. В результаті його застосування можуть бути отримані: розкриття можливих варіантів по кожній морфологічній характеристиці шляхом створення матриці; визначення функціональної цінності всіх варіантів створення виробу; вибір найбільш раціональних (типових) виробів.

Сукупність усіх можливих варіантів морфологічних ознак, виражених у вигляді матриці, дає можливість визначити певну кількість варіантів типових рішень окремих елементів іграшок. Однак, оцінка цих рішень проводиться на універсальній основі. Для цього потрібно провести стандартизацію конструкцій виробів через їх типізацію та уніфікацію, в основі якої лежить базовий виріб, уніфікований вузол базового виробу. У сучасному проектуванні різних виробів використовуються спеціально створені базові конструкції, які відображають типові форми основних формотворчих елементів, які систематизують в морфотіпи. Це зумовило визначення морфологічної матриці дитячої іграшки як об'єкту проектування [6, с. 58-68].

Дизайн-проектування дитячої іграшки здійснюється з використанням морфологічної матриці, яка заснована на знаходженні базової конструкції типової моделі іграшки. ця морфологічна одиниця набуває розвитку в модифікаціях, сукупність яких і утворює асортимент виробів. Необхідно визначити морфотип дитячих іграшок з урахуванням дизайнерського рішення на основі розробки морфологічної матриці. Розвиваючі іграшки як об'ємно просторові форми в основному виготовляються з різних матеріалів, які відносяться до оболонкових матеріалів. Формоутворення об'ємно-просторових предметів з оболонкових матеріалів має свою певну специфіку, і досить глибоко вивчене [7, с. 22-24].

Окрім цього, варто пам'ятати, що дизайн-проектування іграшки повинне бути пов'язане з дотриманням правил безпеки. Іграшка, настільна гра, або будь-який виріб, створений для дитини, має бути безпечним. Саме тому, дизайнери та інші співробітники компаній, що займаються

проектуванням будь-якого виду іграшок, повинні бути ознайомлені з правилами створення безпечних для дітей виробів.

Напевно, немає в світі людини, яка б на питання «що таке іграшка», не згадала б щось зі свого дитинства. Ведмедик, лялька, м'яч – ці предмети знайомі кожному. Але має місце той прикрий факт, що через небезпечні іграшки значна кількість дітей може отримати травму. Можна сказати, що хоч і неможливо уникнути всіх нещасних випадків, є можливість запобігти більшості з них. Це забезпечення продукції. Найважливіша вимога до іграшки – її безпечність. Крім того, іграшка має нести в собі певну освітню (розвиваючу) функцію. Важливою характеристикою іграшки є її естетичний вигляд – кольори, дизайн тощо. І звичайно ціна, адже невиправдано велика вартість іграшки не є її перевагою [11, с. 43-52].

Беручи до уваги ст. 12 п. 2 Закону України «Про захист прав споживачів», споживачі іграшок у процесі користування ними за призначенням чи в передбачений спосіб, з урахуванням звичайної поведінки дітей, мають бути захищені від небезпеки для життя та здоров'я і ризику фізичної травми. До такого ризику належать такі його види: пов'язані з конструкцією, будовою чи складом іграшки; невід'ємні під час використання іграшки і такі, що не можуть бути повністю усунуті шляхом зміни будови та складу без зміни функції або позбавлення іграшки її важливих властивостей. Ступінь ризику, яким супроводжується користування іграшкою, має бути сумісним із здатністю користувачів чи тих, хто за ними доглядає, усувати його. Особливі вимоги стосуються іграшок, які, виходячи з їхніх функцій, розмірів чи характеристик, призначені для дітей віком до 36 місяців. Для дотримання цього принципу слід за потреби зазначити мінімальний вік користувачів іграшок та (або) вказувати на потребу в обов'язковому нагляді з боку дорослої людини під час користування нею [10].

У процесі оцінювання відповідності іграшок можливе виникнення питання: іграшка це чи ні? При визначенні, чи належить товар до поняття «іграшка», можна використовувати декілька ознак. Найважливіша ознака – можливість гри. Інші ознаки можуть впливати на прийняття рішення щодо того, чи віднести продукцію до іграшок чи ні. Тобто вирішальним фактором є призначення продукції для гри. Ігрова цінність є первинною функцією призначення. Продукція може мати багато різноманітних функцій (наприклад, іграшка з текстильних матеріалів, що прикріплена до кільця для ключів: з такою іграшкою можна гратись, а кільце призначене тримати ключі). Коли первинна функція призначення – гра, продукцію слід класифікувати як іграшку. Крім того, існує продукція для дітей, що не призначена для гри. Вона може бути віднесена до «розвивальної продукції», що зазвичай імітує ту, яка використовується дорослими. Прикладами такої продукції є музичні інструменти, спортивний інвентар тощо. З точки зору споживачів, актуальним питанням є маркування виробів. Споживачі повинні мати ясну та адекватну інформацію перед тим, що і як купувати. Маркування виробів є одним із суттєвих шляхів забезпечення споживачів цією інформацією. Виробни-



ки та постачальники іграшок мають пропонувати й надавати лише такі послуги, або застосовувати такі процеси, чи вводити в обіг таку продукцію вітчизняного або іноземного походження, яка є безпечною для життя та здоров'я дитини, тварин, рослин, забезпечує захист національної безпеки, охорону довкілля та природних ресурсів за умови виконання правильного застосування за призначенням і в передбачений спосіб, з урахуванням звичайної поведінки дітей [1, с. 90-110].

Під час дослідження теоретичної й практичної основи розробки настільних іграшок варто звернути увагу на той факт, що у сучасному світі проектування й дизайн виробів, тому числі продукції для дітей, здійснюється за допомогою комп'ютерних технологій (комп'ютерної графіки). Комп'ютерна графіка – це область інформатики, що охоплює всі сторони формування зображень за допомогою комп'ютера. З'явившись в 1950-х роках, вона спочатку давала можливість виводити лише кілька десятків відрізків на екрані. У наші дні засоби комп'ютерної графіки дозволяють створювати реалістичні зображення, що не уступають фотографічним знімкам. Створено різноманітне апаратне й програмне забезпечення для одержання зображень вслякого виду й призначення – від простих креслень до реалістичних образів природних об'єктів. Комп'ютерна графіка використовується практично у всіх наукових і інженерних дисциплінах для наочності сприйняття й передачі інформації. Застосування її для підготовки демонстраційних слайдів уже вважається нормою. Тривимірні зображення використовуються в медицині (комп'ютерна томографія), картографії, поліграфії, геофізиці, ядерній фізиці й інших областях. Телебачення й інші галузі індустрії розваг використовують анімаційні засоби комп'ютерної графіки (комп'ютерні ігри, фільми). Загальноприйнятою практикою вважається також використання комп'ютерного моделювання при навчанні пілотів і представників інших професій (тренажери). Знання основ комп'ютерної графіки зараз необхідно й інженерів, і вченому. Кінцевим результатом застосування засобів комп'ютерної графіки є зображення, що може використовуватися для різних цілей. Оскільки найбільша кількість інформації людина одержує за допомогою зору, уже в древні часи з'явилися схеми й карти, використовувані при будівництві, у географії й в астрономії. Сучасна комп'ютерна графіка – це досить складна, ґрунтовно пророблена й різноманітна науково-технічна дисципліна. Деякі її розділи, такі як геометричні перетворення, способи опису кривих і поверхонь, до теперішнього часу вже досліджені досить повно. Ряд областей продовжує активно розвиватися: методи растрового сканування, видалення невидимих ліній і поверхонь, моделювання кольору й освітленості, текстурування, створення ефекту прозорості й напівпрозорості й ін. Образотворча комп'ютерна графіка своїм предметом має синтезовані зображення. Основні види завдань, які вона вирішує, зводяться до наступного: побудова моделі об'єкта й формування зображення; перетворення моделі й зображення; ідентифікація об'єкта й одержання необхідної інформації [4, с. 32-40].

Окрім того, важливим для дизайнерів та розробників дитячих іграшок є також питання:

«Що сподобається дітям?» Цим питанням займається галузь «дитячого маркетингу». Менеджмент українських компаній не відносить дітей до своєї цільової аудиторії, тому що, на їх думку, ухвалення рішення про покупку покладається не на дитину. На сучасному етапі розвитку економічної науки науковцями і практиками висувається питання про зміцнення позитивної споживачької думки та підвищення обсягів реалізації на засадах мерчандайзингу. Питання не є однозначним і потребує комплексного дослідження теоретичних основи механізму практичного їх здійснення. Розміщення дитячих товарів у великих супермаркетах має свою специфіку. У багатоповерхових торгових центрах магазини для дітей знаходяться, в більшості, на останніх поверхах. Це пояснюється тим, що покупки таких товарів є цільовими і плануються заздалегідь. Якщо ж це одноповерховий торговий центр, то дитячий відділ розміщують відповідно до основного маршруту покупців. Наприклад, це може бути вхід у супермаркет. Тут спрацьовує імпульсивний попит і покупець може купити товар, особливо не задумуючись, оскільки в нього ще порожня корзина. В іншому випадку, батьки купують дитині нову іграшку, щоб вона не капризувала під час прогулянки по магазину. Діти, які вже вміють читати, активно реагують на товари з написом „Сюрприз”. Їм дуже подобається отримувати наклейки чи збирати з окремих деталей цікаву іграшку. Тому такі товари вигідно розміщувати на рівні очей дитини. В більшості випадків такі покупки здійснюються з метою отримання не основного продукту, а „сюрпризу”. Наприклад, „Кіндер-сюрприз” – вкладена іграшка є основним бажанням дитини, а шоколадне яйце вона віддає батькам.

Особливість дитячого мерчандайзингу полягає у відмові від стереотипних стандартів компанії щодо викладення – товар має бути розміщений на полиці на рівні очей дитини, де звичайно розташовують, в нинішній практиці або дешеві товари або товари великого фасування. Існуючі промо-компанії також повинні враховувати особливості дитячої психології під час планування подарунків і розробки тактики рекламних акцій. Правильна стратегія просування й позиціонування дозволить збільшити продажі товарів багатьох сегментів ринку, якщо враховувати думку дитини як повноправного члена родини. А керівництву дитячих магазинів потрібно пам'ятати, що дитина – це Особистість, просто вона ще маленька [12, с. 107-111].

Розроблена мною гра орієнтована на дітей старшого шкільного віку та дорослих. Аналізуючи провідний вид діяльності підліткового віку, а саме формування таких потреб як: адекватна самооцінка, висока ступінь самоповаги, соціальна активність, соціальна адаптованість, можна встановити між ними зв'язок і зробити висновок, що для формування особистості підлітка необхідно визначити особливості підліткового віку, потреби дітей в цьому віці, а також вплив задоволення даних потреб на ефективність формування особистості під впливом гри.

Важливим регулятором формування поведінки людини є його потреби, потреба «це переживання необхідності в певних умовах, без яких людина не буде нормально розвиватися, жити

(їжа, вода, світло, затишок тощо». Провідною ідеєю гри є теорія потреб А. Маслоу.

Сутність теорії А. Маслоу: всі люди в силу генетичної спадковості і соціальної взаємодії спочатку володіють однаковим набором потреб; задоволення потреб відбувається у вертикальному послідовному порядку: від нижчих до вищих; потреби більш низького рівня необхідно задовольняти раніше, ніж на поведінці почнуть позначатися потреби більш високого рівня; задоволена потреба не мотивує.

В запропонованій мною грі представлена піраміда з кубиків та картки з питаннями. Школярі мають збудувати єгипетську піраміду. Давньоєгипетська піраміда, є вищою духовною потребою людини, тобто щоб дійти до такої цілі людина мала задовольнити всі яруси піраміди потреб, за теорією А. Маслоу. Отже, щоб закласти перший ярус піраміди, гравці, по черзі кидаючи кубик, мають відповідати на питання в картках першого ярусу. Тематика питань в картках відповідає тематиці кожного ярусу піраміди А. Маслоу, питання складаються з загальних шкільних предметів 6-9 класів.

У підлітка, безумовно, є базові потреби, але вони виникають та існують відповідно з його віковими особливостями. До фізіологічних потреб людини відноситься необхідність їжі, води, сну, нормальної для організму температури тощо. Незадоволення даних потреб може призвести до порушення розвитку, а також до загибелі організму, причиною чого стане голод, зневоднення і т.п. Підліток не тільки втрачає інтерес до всього, в нього пропадає інтерес до навколишніх, зменшується кількість друзів, що в підсумку несприятливо впливає на формування його особистості та соціалізацію в колективі. Перший ярус ігрової піраміди включає в себе питання, що стосуються фізіологічних потреб [8].

Після задоволення фізіологічних потреб виникають потреби, що відносяться до наступної групи: потреба в безпеці, мається на увазі стабільний стан (положення в суспільстві), дієвість закону і відчуття своєї юридичної безпеки, свобода від страху, задоволення даної потреби сприяє більш ефективному формуванню особистості та налагодженню міжколективних зв'язків. Особливість даної потреби у дітей в підлітковому віці полягає в наступному, вони дуже гостро відчувають необхідність у відчутті своєї безпеки в сім'ї, в школі, що виражається у відсутності конфліктів з батьками, вчителями, однолітками; в підтримці з боку батьків, друзів, педагогів в разі загрози здоров'ю.

Наступною за значимістю для людини є потреба в повазі. Безумовно, підлітку, як і кожній людині, властива потреба в повазі. Дану потребу слід розуміти і як необхідність в повазі до себе, тобто самоповага, і як необхідність в повазі оточуючих: однолітків, батьків, педагогів.

Таким чином, задоволення базових потреб підлітка сприяє його соціальній адаптації, соціальній активності, формуванню соціальної успішності: високого ступеня самоповаги, впевненості в собі, адекватної самооцінки, мотивації на успіх. Граючи в гру, діти ознайомлюються з теорією А. Маслоу, перевіряють свої знання та займають певну роль в здоровій між колективній конкуренції [9].

Розроблена гра несе в собі розважальні завдання, присутня роль випадку й майстерності, purechance – все вирішує випадок / визіння.

Представлена мною гра виконує ряд функцій у формуванні особистості підлітка. Освоєння будь-якої гри – це вивчення нового світу, який живе за своїми особливими правилами. Практично в кожному світі-грі необхідний певний набір навичок. Їх розвиток в безпечній обстановці гри може принести користь і за межами ігрової дошки.

Гра розвиває цілий ряд здібностей та навичок: логіка – уміння знаходити зв'язок між причинами і наслідками, обирає з багатьох варіантів розвитку подій найбільш вигідний; ерудиція – дає переваги тим, чий кругозір ширше, відповідно, це мотивує всіх граючих задуматися про його розширення; дипломатія/психологія – вміння вибудовувати відносини з оточуючими і контролювати свою поведінку, оскільки гра командна, вчить будувати здорову конкуренцію між гравцями, дотримуючись певних правил; координація – важлива складова фізичних навичок людини, гра містить фізичні вправи; концентрація – вміння фокусуватися на поточному завданні (грі, уроці, роботі). Істотно підвищує персональну ефективність; соціалізація – гра швидко формує та згуртовує колектив, гра – це не тільки розвага, а й цікавий формат комунікації [11, с. 56]. В даному віці спілкування підлітка з однолітками за рівнем значущості займає провідну позицію. На відміну від молодшого шкільного віку, коли дорослий займає авторитетне становище, підліток має сильне прагнення до спілкування з однолітками. Найбільше бажання підлітка – заслужити повагу і визнання ровесників, стати авторитетним у групі. Дана гра впливає на провідний вид діяльності підлітка.

**Висновки.** Враховуючи зазначене вище, можна зробити висновок, що розробка дизайну для настільної дитячої розвиваючої гри є непростим завданням, оскільки включає в себе попереднє ознайомлення з теоретичними засадами (усвідомлення психологічних характеристик дитини, визначення можливості впливу розвиваючої гри на свідомість особистості, визначення основних потреб та інтересів дитини, методи сприяння безпеці при виготовленні дитячої продукції) й набуття необхідних навичок в галузі психології, комп'ютерних технологій, комп'ютерної графіки та дизайну.

**Перспективи використання результатів дослідження.** Інформація, подана в цьому дослідженні, є актуальною, а головне – багатобічно висвітлює проблему створення дизайну для дитячої розвиваючої настільної гри, у чому й полягає її новизна. Іграшки є саме тією продукцією, яка постійно розвивається й яка постійно має свій попит у суспільстві. На ринку з'являється все більше компаній, які займаються розробкою, виготовленням і збутом іграшок. Але роботу, присвячених детальному дослідженню процесу створення дизайну продукції для дітей (які б враховували всі аспекти) досі немає. У цьому ж дослідженні описані всі головні аспекти цієї проблеми: психологічний, педагогічний, маркетинговий, художній, інформативний, а також аспект сприяння безпеці продукції для оточуючих. Саме тому це дослідження стане в нагоді працівникам у сфері виробництва іграшок і студентам пов'язаних спеціалізацій.

**Список літератури:**

1. Балабанова Л.В. Мерчандайзинг: Навчальний посібник / Л.В. Балабанова. – Донецьк: Дон-ДУЕТ, 2002. – 290 с.
2. Божкова В.В. Мерчандайзинг: Навчальний посібник / В.В. Божкова, Т.О. Башук. – Суми: ВТД «Університетська книга», 2007. – 125 с.
3. Вовчик-Блакитна Л. Мы не рабы, мы – куклы? // Зеркало недели. – 2006. – № 47(626). – 9-15 декабря [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.zn.ua/3000/3300/55280>.
4. Грашин А.А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. – Москва: АРХИТЕКТУРА, 2004. – 121 с.
5. Дем'яненко Н. Українська народна іграшка як засіб виховання дітей // Гуманітарний вісник. – № 18. – С. 54-56 [Електронний ресурс]. – Режим доступу: [http://www.nbuv.gov.ua/portal/Soc\\_Gum/Gvpkhdpi/2009\\_18/54-56.pdf](http://www.nbuv.gov.ua/portal/Soc_Gum/Gvpkhdpi/2009_18/54-56.pdf).
6. Кабірова Н. Все лучшее – детям / Н. Кабірова // Бізнес. – 2003. – № 30. – С. 58-68.
7. Максимова М.В., Кузьмина М.А. Такие разные куклы. – М.: Изд-во Эксмо, 2004. – 80 с.
8. Маркова А.К., Матис Т.А., Орлов А.Б. Возрастные особенности мотивации учения и умение школьников учиться. Педагогическая психология: хрестоматия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://psy.wikireading.ru/6305>.
9. Мотивация: иерархия потребностей // Библиотека психологической литературы [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://bookap.info/genpsy/terlich2/gl118.shtm>.
10. Технічний регламент безпеки іграшок, затв. постановою Кабінету Міністрів України від 08.10.2008, № 901.
11. Флерина Е.А. Игра и игрушка: пособие для воспитателя детского сада. – М.: Просвещение, 1973. – 111 с.
12. Эйдинов М. Интегрированные маркетинговые коммуникации в местах продаж / М. Эйдинов // Маркетинг и реклама. – 2005. – № 7-8. – 492 с.

**Тарасенко А.А., Макоид С.Р.**

Южноукраинский национальный педагогический университет  
имени К.Д. Ушинского

## МЕТОДИКА РАЗРАБОТКИ ДИЗАЙНА РАЗВИВАЮЩИХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ДЕТЕЙ

### Аннотация

Статья посвящена теоретическим основам разработки дизайна настольных игр для детей. В ней рассмотрены особенности влияния игр такого типа: содействие развитию личностных качеств и отношений детей в коллективе, улучшение памяти и восприятия, совершенствование умственных и творческих способностей. Именно эти особенности необходимо учитывать при разработке настольной развивающей игры. Основным материалом исследования было выбрано игру «Пирамида». Ее характеристики позволяют подробно исследовать не только особенности воздействия на детей, но и методологические основы разработки дизайна продукта, который бы отвечал потребностям и интересам пользователя.

**Ключевые слова:** настольная игра, развитие, знания, способности, педагогическая задача, «детский маркетинг».

**Tarassenko A.A., Makoid S.R.**

South Ukrainian National Pedagogical University  
named after K. Ushinsky

## EDUCATIONAL BOARD GAMES DESIGNING TECHNIQUE

### Summary

The article is devoted to the theoretical issues of the board games for children designing. It deals with the peculiarities of the influence of such games: promoting the development of personal qualities and inter collective relations of children, improving memory and perception, as well as improving mental and creative abilities. It is these features that need to be taken into account when designing a desktop developing game. The main material of the study is the game "Pyramid". Its characteristics allow us to study in detail not only the peculiarities of the impact on children, but also the methodological principles of designing a product that meets the needs and interests of the user.

**Keywords:** board game, development, knowledge, abilities, pedagogical task, "children's marketing".