

НАСТІЛЬНІ І ДИДАКТИЧНІ ІГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ТА МОЛОДШОГО ШКІЛЬНОГО ВІКУ: РЕТРОСПЕКТИВНИЙ І СТРУКТУРНИЙ АНАЛІЗ

Руденський Ростислав

асистент кафедри педагогіки і методики початкової та дошкільної освіти Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира Гнатюка
mr.foxrost@gmail.com

Упровадження оновленого Держстандарту дошкільної освіти (2021) стимулює пошук кращого досвіду та використання його у практиці освітнього процесу закладів дошкільної освіти (ЗДО). З одного боку, предметно-ігрове середовище ЗДО є предметом перевірки забезпечення якості дошкільної освіти, а з іншого – показником сучасного розвитку суспільства [3]. Освітньо-розвивальне середовище початкової школи має відповідати Концепції «Нова українська школа» на засадах інноваційності, діяльності, доступності, інклюзивності тощо. Спільним для обох структур є створення осередків діяльності, наприклад осередок усамітнення, осередки навчальної діяльності, осередок дитячої книги тощо. Одним із таких може бути осередок настільних ігор як у ЗДО, так і в початковій школі. Зазначимо, що досвід використання настільних ігор у контексті наступності дошкільної та початкової освіти на теренах України відображено мало, здебільшого у контексті дидактичних настільно-друкованих ігор. Однак, вважаємо, що дидактичні і настільні ігри це різні типи ігор, в межах одного класу, оскільки мають фундаментальні відмінності: у своєму генезисі, розвитку, модифікаціях, структурі, та специфіці ігрового процесу. Розглянемо ці відмінності детальніше.

Українські вчені Л. Артемова, О. Янківська заклали основи використання дидактичних ігор: обґрунтували структуру, типологію, специфіку з їх використання в кожній віковій групі ЗДО, визначили моральний потенціал пливу на особистість. Вони класифікують групу дидактичних ігор так: з іграшками, настільно-друковані та словесні. Л. Артемова розробила систему дидактичних ігор для усіх вікових груп ЗДО, і найбільш помітним її внеском вважаємо систему ігор для ознайомлення дітей із суспільним та предметним довкіллям, морального виховання і сенсорної культури. Доробок О. Янківської присвячено дидактичним іграм природничого змісту. Л. Мацюк, В. Крушинська систематизували дидактичні ігри з математики в

дитячому садку. Розвиткові логіко-математичного розвитку на сучасному етапі розвитку дошкільної освіти сприяє методичне напрацювання К. Крутій і Л. Маковецької та ін.

Важливо розуміти, що настільно-друковані дидактичні ігри не є власне настільними, бо перш за все, мають дидактичну мету: спрямовані на формування нових знань, умінь та навичок їх закріплення чи застосування на практиці. Тобто, коли йдеться про настільно-друковану дидактичну гру «Лото» чи «Хто де живе?», то ми розуміємо дидактичний процес з використанням друкованих зображень, карток чи схем, хоч ці поліграфічні елементи не є самостійною грою-продуктом, а забезпечують розгортання дидактичної гри, що суттєво відрізняє цей вид ігор від настільних. У теорії дитячої гри Л. Артемова, О. Янківська визначили такі структурні компоненти дидактичних ігор (з іграшками, настільно-друкованих, словесних): зміст (пізнавальний і виховний), ігрове завдання, ігрові дії, ігрові та організаційні взаємини [1, 4]. Подальші розробки методик організації дидактичних ігор теж спираються на ці структурні компоненти, зокрема у працях К. Крутій, Л. Маковецької, А. Бурової та ін. Таким чином, у структурі дидактичної гри відсутні важливі структурні компоненти настільних: комплектації та умовно-графічного плану. Однак спільними для них наявність змісту: сюжету й правил. Розглянемо детальніше генезу структурних компонентів настільних ігор та пояснимо їх взаємозв'язок з дидактичними в історичній ретроспективі.

Розвиток теорії і практики настільних ігор представлено у працях, Р. Белла, Т. Данована, Р. Костер, Я. Лівінгстона, І. Фінкеля та багато інших. Філософські, соціологічні й культурологічні аспекти розглядалися у працях Й. Хайзенги, Р. Каюа, Є. Юуля, К. Ерік та ін. У цих працях представлено опис правил ігор та комплектацію від найдавніших часів (бл. 5000 р. до н. е.) до сьогодення. Студіювання цих праць-каталогів забезпечує ретроспективний аналіз комплектів з метою визначення уніфікованої структури настільних ігор. Для забезпечення валідності результатів структурного аналізу ми також аналізуємо фотоматеріали комплектів настільних ігор, зокрема поліграфічних, які знайдені в археологічних розкопках (І. Фінкель) та зберігаються в провідних архівах відкритого доступу Німеччини, США, України, а також репродукціях картин відомих художників, що відображали використання настільних ігор в різні історичні епохи (Наприклад, Ж. де Латур, «Шулер (із хрестовим тузом)», бл. 1625-1630 рр.; Т. Шевченко «Програвся в карти», 1856 р.). Аналіз

фотоматеріалів комплектів та репродукцій картин забезпечує можливість зіставити відомості з описом ігор в енциклопедіях, каталогах настільних ігор, працях з окресленої проблематики і визначити стійкі елементи, що були спільними в різні історичні епохи для одних і тих же ігор. За такого підходу ми встановлюємо, який із компонентів втрачено (опис правил, умовно-графічний план і його деталізація, відображення сюжету гри, елементів комплектації тощо). Так, наприклад, відомий знайдений комплект настільної гри «Гончі та шакали» станом на 20-ті роки XXI століття має кілька варіантів правил гри, які на думку Я. Лівінгстона мають гіпотетичний характер, оскільки оригінальний опис правил гри втрачено [6, с. 8]. Така ж проблема з іграми, комплекти яких не знайдено або втрачено, однак вони мають згадки в енциклопедіях чи описах праць. У кращому випадку такі ігри мають кілька варіантів організації ігрової площини і простору, або кілька варіантів опису правил гри, однак їх істинність важко визначити та констатувати.

Третім аспектом, що забезпечує цілісне визначення структури настільних ігор, є власне натуральний аналіз комплектів цих ігор, зокрема поліграфічних. На основі кількісного та якісного опрацювання цих комплектів ми простежуємо генезу і розвиток настільних ігор від найдавніших часів, як категорії площинних замкнутих ігор (Сенет, Нарди, Шахи, Шашки, Доміно, Гончі та шакали тощо). Спершу ці ігри гралися на землі: пісок, глинистий ґрунт та ін. Далі «площинні ігри» трансформуються в ігри з відкритого простору поза межами житла у суспільно-побутове життя окремої сім'ї, родини чи роду. У процесі удосконалення й розвитку житлово-побутових умов сім'ї відбувається «еволюція площин» (Я. Лівінгстон), згідно з якою ігри еволюціонують з «площинних ігор на підлозі» до «площинних ігор на підставці/ низькому столику». Останні граються все ще сидячи на підлозі (килимі), але ігровим полем слугують низькі підставки-куби/паралелепіеди, столики з низькими ніжками, скрині для зберігання одягу, прикрас тощо. Наступний етап еволюції призводить до збільшення розмірів побутового стола у таких розмірах, що він не може виступати виключно ігровим полем, оскільки за ним налічувалося часто 20–30 осіб. Окрім того, поширення ігрової практики стимулювало вдосконалення транспортабельності комплекту гри, з'являються комплекти власне настільних ігор, у яких часто ігрова дошка-поле могла складатися як коробка для зберігання елементів гри (жетони, монети, фігури, камінці, горошини, картки). Значно збільшило удосконалення настільних ігор та практики їх використання

з виховною та навчальною метою поява паперу, письма на ньому. Настільні ігри виготовлені з паперу датуються серединою XIV–XV ст. та свідчать те, що їх власниками були вельможі, царедворці, королівські родини. Найвідоміша «Королівська гра в Гусака», що збереглася до наших днів з чітким описом правил, високою художньо-виконавською майстерністю демонструє нам тогочасні уявлення про суспільне, і на його тлі – суспільне життя того часу. Художник-ілюстратор, який малював її на замовлення відобразив стилістику епохи в елементах одяжі людей різних станів, а також за допомогою палітри кольорів, композиційної і сюжетної побудови гри. У цьому комплекті ігровим полем є дошка з паперу. Відомі й інші ігри з паперу, які ми вважаємо, належать до групи настільних, але відкритого типу ігор: ціла низка жанрів та видів карткових ігор. Дані комплексного аналізу свідчать, що карткові ігри, за однією з версій, походять із Китаю [6, с. 56], однак умовний графічний план їх зводився до словесного напису на дрібних шматках паперу, які власне й слугували гральним набором карт. Зауважуємо, що ці ігри власне мали лотерейний характер, їх рівень випадковості у перемозі сприяв надмірній азартності. Такі ігри на території Європи з'являються набагато пізніше. Спроба модернізувати їх структуру у менш азартне русло з'являється після їх заборони Католицької Церкви. Це стимулює пошук і розробку нових механік гри в карти. Так, виникає гра в бридж, квартет, лото. Набуває нечуваного розмаху гра в покер з різними підходами. І хоча карткові ігри не мають ігрової дошки-поля, однак вони зберігають структуру настільних ігор, оскільки ці компоненти ми простежуємо від найдавніших часів, як такі, що не зникли чи розпалися, а навпаки виформувалися й еволюціонують далі. Прикладом цьому є те, що ігри в карти проникли у сферу життя дітей ще на поч. XIX століття. Т. Данован зазначає, що наприкінці XVIII – на поч. XIX ст. індустрія виготовлення комплектів гральних карт набуває найбільшого розмаху за всю історію ігрового розвитку [5]. Вважалося, що зробити ставку на бізнес у виготовленні карт є безпрограшним варіантом досягнення успіху. Успішним прикладом вважаємо карткові ігри Дж. В. Спайера [2]. На цьому прикладі яскраво відображено інтеграцію настільних ігор як розважального сімейно-побутового компонента культури та навчального. Можна стверджувати, що це були одні з перших освітніх настільно-друкованих ігор з точки зору ігрової педагогіки. Карткові ігри Дж. Спайера були та залишаються чудовим прикладом, де освітній

(дидактичний компонент) корелює з ігровим, а не переважає, що ми бачимо у сучасній практиці настільних ігор для дітей.

Саме через ігнорування балансу ігрового й навчального компонентів діти дошкільного й молодшого шкільного віку не виявляють повторного зацікавлення одним і тим же поліграфічним комплектом, тобто рівень ігрової реграбельності таких ігор вважаємо низьким. Сюди належать типові ігри в лото, навчальні доміно, ланцюжки, квартети.

Наступною проблемою практики використання настільних ігор у ЗДО та початковій школі є їх низька варіативність. Важливо, щоб осередок настільних ігор містив різні за механікою ігри. У масовій практиці спостерігаємо накопичення однотипових комплектів.

Ще однією проблемою сучасної практики є штучне називання навчальних вправ та завдань дидактичною грою чи настільною. Це свідчить про нерозуміння структури як настільних, так і дидактичних ігор, їх тематичного розмаїття, варіативності механік тощо.

Отже, результати нашого дослідження свідчать таке:

- Генетично настільні ігри виникають раніше, а дидактичні виформовуються як їх підмножина та згодом відділяються як самостійний стійкий тип.

- Структура дидактичних ігор (зміст (пізнавальний і виховний), ігрове завдання, ігрові дії, ігрові та організаційні взаємини) є спільною для всіх їх видів: з іграшками, настільно-друкованих, словесних. Дидактичні ігри використовуються для первинного закріплення вивченого нового матеріалу, формування знань, умінь, навичок та компетентностей загалом, застосування набутих новоутворень у практичній діяльності, рідше для вивчення нового матеріалу.

- Структурними компонентами настільних ігор є такі: зміст (сюжет та правила), умовний графічний план, комплектація. Дидактична мета не основним структурним компонентом цього класу ігор, хоча й вони містять освітній потенціал для виховання, навчання й розвитку. Розгортання ігрової діяльності з поліграфічним комплектом, перш за все, є показником розвитку ігрової компетентності, а вже потім є засобом формування передумов навчальної діяльності у дітей дошкільного віку.

- Вихователів ЗДО, як і вчителів початкової школи необхідно розуміти спільні й відмінні ознаки настільних та дидактичних ігор, варіативність їх механік та тематичну різноманітність для забезпечення цілісного послідовного формування особистості дитини

у контексті наступності між дошкільною та початковою ланкою неперервної системи освіти України.

Список джерел

1. Артемова Л. В., Янківська О. П. Дидактичні ігри і вправи в дитячому садку. Київ, 1977. 128 с.

2. Ігри Спайера: віртуальна виставка Німецького архіву ігор Нюрнберзького муніципального музею.

URL: https://artsandculture.google.com/story/-QVBAvsMYyIBLA?pk_campaign=Teaser&pk_kwd=mediathek

3. Нерянова С., Косенчук О., Регент А. Методичні рекомендації з питань забезпечення якості освітнього процесу в закладах дошкільної освіти за результатами дослідження ECERS-3. Київ : МОН України, 2022. 21 с.

URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/uploads/public/636/b66/1d0/636b661d00087230303839.pdf>

4. Янківська О. П. Дидактичні ігри в дитячому садку: навчально-методичний посібник. Київ, 1985. 143 с.

5. Donovan T. It's all a game: a short history of board games. atlantic books, 2019. 336 p.

6. Livingstone I. Board games in 100 moves. DK, 2019. 176 p.