

АНДРІЙ ВОЛИНЕЦЬ,

кандидат філософських наук, старший викладач кафедри суспільних дисциплін та методики їх викладання Чернігівського обласного інституту післядипломної педагогічної освіти імені К.Д. Ушинського (Чернігів, Україна)

УДК 37-042.4 :004:793.7

ORCID 0000-0002-7570-7532

DOI 10.13140/PHER.55.2025.05

super.avolinets@ukr.net

НАСТІЛЬНІ ІГРИ У ФОРМУВАННІ КЛЮЧОВИХ КОМПЕТЕНТНОСТЕЙ НА УРОКАХ ІСТОРІЇ УКРАЇНИ

З огляду на поширення уваги дітей, молоді та навіть дорослих до настільних ігор, сучасний учитель не може ігнорувати можливість використання на практиці цього перспективного та ефективного педагогічного інструмента у вивченні історії України. Настільні ігри через дидактичне, емоційне відчуття зовнішнього світу дітьми надають унікальну можливість спробувати відтворити події давніх часів, майже забуті імена, з'ясувати їх важливість для сучасного життя України.

Гра належить до традиційних і визнаних методів навчання і виховання дошкільників, молодших школярів і підлітків. Цінність цього методу полягає в тому, що в ігровій діяльності освітня, розвиваюча й виховна функції діють у тісному взаємозв'язку. Гра як метод навчання організовує, розвиває учнів, розширює їхні пізнавальні можливості, виховує особистість. Гра супроводжує людину протягом всього її життя. Граючи в різні ігри, дитина пізнає світ, покращує знання, розвиває свій розум та інтелект.

Ключові слова: настільні ігри, карткові ігри, стаціонарні ігри, стратегічні ігри, навчально-виховний процес, історія, розвиток здібностей, компетентність.

Актуальність проблеми. Гра супроводжує людство протягом усієї його історії, переплітаючись з культурною поведінкою, спортом, військовими та іншими заняттями, мистецтвами. Гра може перерости в навчання, у творчість, у терапію, в модель людських відносин і проявів у праці, вихованні. А.Н. Леонтьєв відзначав, що в грі розвиваються нові, прогресивні утворення і виникає потужний пізнавальний мотив, який є

основним стимулом до навчання, способом передачі накопиченого досвіду від старшого покоління до молодшого. За допомогою ігор можна моделювати життєві та навчальні проблемні ситуації [1]. Виходячи з цього, настільні ігри є одним із доступних для вчителя інструментом для роботи з учнями. Сама тема залишається мало дослідженою в українському науковому середовищі й потребує детального аналізу потенціалу використання ігор в освітньому процесі.

Мета даного дослідження – виявлення освітнього потенціалу використання настільних ігор у формуванні ключових компетентностей на уроках історії в школі.

Виклад основного матеріалу. Настільні ігри є однією із ключових ланок інтелектуального розвитку людини, виховання в ній духу конкурентної боротьби, вони також дають можливість на особистому, хоч і ігровому, досвіді розуміти основні принципи та етапи існування людини та опанувати історичний досвід, приміряти на собі нову соціальну роль та відповідну поведінку і, зазвичай, отримати не тільки новий досвід та ідеї, але й всебічний розвиток. Не дивлячись на всі переваги настільних ігор в освіті, ця тема малодосліджена і не висвітлена у вітчизняній науці, а, як наслідок, мало вживана вчителями на практиці.

Аналіз основних досліджень засвідчує, що тематика вивчення можливості використання ігор в освітньому процесі тісно пов'язана з науковою спадщиною Я.А. Коменського, Ф. Фребеля, Ж. Піаже, Л.С. Виготського, О.В. Запорожця, Д.Б. Ельконіна, П.Я. Гальперіна, О.М. Леонтьєва, Л.І. Божович, С.Л. Рубінштейна та інших. Саме в працях цих видатних учених сформувався погляд на гру як на атрибут дитинства, наприклад, гра як ядро педагогіки дитячого садка у Ф. Фребеля, гра як «провідний тип діяльності» дітей у теорії О.М. Леонтьєва і т. ін.

Одночасно існують концепції, що переконливо доводять більш широке коло функцій гри у світі дорослих. Це теорія ігрових елементів у культурі «Homo Ludens» Й. Хейзінги; транзакційна теорія ігор Е. Берна «Games People Play», а також учення про універсальну народну сміхову культуру М.М. Бахтіна та Д.С. Ліхачова; теорія історичних коренів фольклору та морфології чарівної казки В.Я. Проппа; театрознавча теорія «гри та ритуалу в культурі» А.Г. Баканурського; ігри для навчання менеджерів у контексті бізнес-кейсів

Г.П. Щедровицького. Учені доводять, що гра є невід'ємною частиною або навіть канвою життя дорослої людини від первісних часів до сьогодення.

Настільна гра – це широкий термін, що описує багато різних типів і стилів ігор, у які зазвичай грають на рівній поверхні. Частіше це означає, що в них грають на поверхні столу, щоб гравці могли зручно сидіти навколо нього та грати, хоча це не є обов'язковою умовою. Найбільше це стосується того факту, що гру можна повністю утримувати на невеликій пласкій поверхні. Настільні ігри дуже відрізняються за складністю, хоча в той же час не існує жодного стандарту щодо складності гри. Деякі настільні ігри надзвичайно прості і їх можна вивчити за лічені хвилини під час партії. Інші можуть вимагати серйозного пояснення та великої кількості практики, щоб повністю їх зрозуміти. Кількість гравців у настільних іграх дійсно обмежується лише розміром столу або принаймні розміром кімнати, де вони знаходяться. Деякі настільні ігри можуть бути розроблені лише для однієї або двох осіб, тоді як в інші можна грати десятку або більше гравців [5].

Індустрія настільних ігор добре розвинена і нараховує більше сотні тисяч різноманітних примірників. Деякі з них мають спільне коріння та правила, проте також важливо розуміти й відмінності між ними, у чому допомагає введена технічна термінологія та документація або довідкові матеріали.

Найкращим способом представлення настільних ігор є взаємозв'язок чотирьох основоположних елементів, що формують уявлення про них: естетики, механіки, історії та технології. Естетика передбачає сприйняття гравцем зовнішнього вигляду гри, те, як він її відчуває. Цей аспект вельми важливий, оскільки прямо впливає на досвід, отриманий гравцем. Візуальна естетика створює історію та всесвіт, куди поринає гравець під час партії, впливаючи на прийняття ігрового процесу.

Механіка гри містить усі її елементи та правила, описує основну мету та методики, що використовуються під час партії, а також наслідки вибору та виконання певних дій. Сучасні настільні ігри мають безліч механік: побудова колоди карт, аукціон, контроль територій, кидання кубика та фіксування отриманого результату на папері, ставки з

блефом, багато механік, заснованих на спритності та реакції гравців тощо. Варто зазначити, що розробникам стає дедалі складніше дивувати спільноту прибічників настільних ігор, тож доволі часто можна натрапити на цікаві поєднання багатьох різних механік в одній грі з використанням одночасно інформаційно-комунікативних технологій.

Існування механіки завжди забезпечує технологія реалізації гри, а естетика та історія допоможуть краще її зрозуміти. Історія відіграє не менш важливу роль у грі. Вона представляє послідовність подій, що відбуваються під час партії, створюючи лінійний чи нелінійний сюжети. Її ідеї завжди поєднанні з естетикою в механіці, що забезпечує безперервний розвиток сюжету, а технологія здійснює органічність поєднання оповідання з іншими елементами гри. Використані елементи та матеріали і їх взаємодія визначені технікою, залученою в функціонуванні гри. Вона є майже непомітною для гравців, на відміну від естетики, яка завжди фіксується з першого погляду своїм наративом [4]. Окрім зазначеного, гра має багато інших важливих ознак. До них можна віднести жанрову належність, тривалість партії, кількість та мінімальний вік гравців, складність правил тощо. І хоча вони не менш важливі, вплив однієї на іншу та на саму гру в цілому виявити буває складно. Проте всі вони в сукупності потрібні для створення повноцінної настільної гри, що приносить задоволення гравцям.

Перш за все для вчителя важливішим буде те, чим він має користуватися під час організації занять, тому саме обрана мною класифікація є більш доречною за попередні, оскільки дає змогу визначитись як з устаткуванням та умовами гри, так і з жанром, що надалі полегшує розуміння того, на що саме ці ігри спрямовані.

Ефективність настільних ігор убачається в тому, що, на відміну, наприклад, від комп'ютерних, настільні ігри поєднують людей в реальному, а не віртуальному вимірі, а також будь-яка матеріальна деталь настільної гри має набагато більше шансів закріпитися в пам'яті учнів, ніж звичні стенди, малюнки, схематичні зображення на стінах або слайди в презентаціях, проігнорувати які при пасивному сприйнятті набагато легше. Тому матеріальне оточення настільної гри можна зарахувати до особливого типу навчальних роздавальних матеріалів, що сприяють діяльному, активному, а не споглядальному навчанню.

Зі сказаного можемо дійти висновку, що настільні ігри є не лише цікавою формою здійснення навчальних занять, а й переслідують певні навчальні цілі – отримання знань, їх закріплення, розвиток пізнавальних процесів, комунікативних навичок та формування особистісних якостей. Для цього викладачеві необхідно дотримуватись кількох вимог. По-перше, підбираючи навчальний матеріал, викладач має усвідомлювати необхідність організації гри на конкретному занятті. Воно має бути добре спланованим, а гра – належати до його невід'ємної частини. По-друге, при виборі настільної гри викладачеві необхідно співвідносити її з метою та завданнями заняття. По-третє, викладачеві слід враховувати умови гри: ступінь наочності, рівень знань учнів та їхню успішність, а також рівень активності групи. Залежно від цих умов визначається вид гри [2, 149].

Організація гри включає наступні етапи:

1. Підбір та підготовка. Цей етап передбачає ретельну підготовку викладача. Йому необхідно визначити мету та завдання гри, врахувати особливості всіх учасників гри та продумати кожну деталь події.

2. Оголошення правил гри. Правила мають бути чіткими, короткими та простими.

3. Проведення гри. Гра повинна здійснюватися в невимушеній обстановці, але викладачеві необхідно контролювати її перебіг та стежити за дотриманням дисципліни учасниками.

4. Підбиття підсумків та оголошення результатів гри. Підбивати підсумки гри можна як відразу після проведення, так і на наступному занятті [3, 5].

Самі настільні ігри є інструментом для розвитку учня, їх чимало; тож якими саме іграми варто було б користуватися? Орієнтиром тут може бути напрям формування таких історичних компетентностей:

1. Хронологічні.
2. Інформаційні.
3. Аксіологічні.
4. Логічні.
5. Просторові.

На що варто звернути навчальну увагу, якщо ми хочемо вивчати історію? У першу чергу розглянемо вітчизняні розробки, а саме ігри, розроблені Українським інститутом національної пам'яті.

Першою грою, що варта уваги, слід згадати «УПА – відповідь нескореного народу», розроблену УІНП. Вона стала продовженням ідеї популяризації історії новими засобами. Минулого року Український інститут національної пам'яті вже презентував настільну гру «Українська революція 1917-21 рр. Сто років боротьби», що викликала величезний інтерес та схвалення, особливо серед учителів історії та учнів, які використовували гру як елемент підготовки до ЗНО з цієї теми. Як зазначають розробники, гра про УПА розроблена більш динамічною, в ній є елементи тактики та стратегії. Окрім навчальних матеріалів, які поглиблюють знання про боротьбу Української повстанської армії проти ворогів, гра дає можливість дітям та підліткам відчувати себе справжніми командирами повстанців.

До розробки та випуску гри долучилися Центр дослідження визвольного руху, Український кризовий медіа-центр та Юрій Смертига. У посібнику використані фото, документи та ілюстрації з Архіву Центру досліджень визвольного руху; Галузевого державного архіву Служби безпеки України; Державного архіву Волинської області; Державного архіву м. Нюрнберга (Staatsarchiv Nürnberg), ФРН; Електронного архіву українського визвольного руху avr.org.ua; Архіву видавництва «Літопис УПА»; що надані Військово-історичним клубом «Сотня Сіроманці» (Чикаго, США).

Українська революція 1917–1921 років повернула нашу країну на велику мапу світу. Після століть бездержавності українці створили власний парламент, уряд, військо, академію наук, здобули міжнародне визнання. Нинішні символи України – синьо-жовтий прапор, тризуб, гімн «Ще не вмерла Україна» обрані державними ще тоді. Революція стала уроком: що треба і чого не слід робити для творення держави. Чи засвоїли ми цей урок? Чи достатньо знаємо про ті буремні часи? Перевірити допоможе запропонована гра.

За основу дизайну взято Оглядову карту українських земель Степана Рудницького, що відносить до етнічної України зокрема Крим та Кубань. У наборі є спеціальний посібник, розроблений співробітниками інституту. Після його прочитання грати в настільну гру стає значно простіше. Гра побудована за типовою схемою: ігрове поле і 88 клітинок-ходів, де рухаються гравці і вирішують завдання. Ігровий комплект складається з 12 пазлів, які утворюють ігрове поле.

Умовно поле поділене на 6 регіонів: Київщина-Лівобережжя, Волинь, Галичина, Поділля, Південь, Схід.

100 облич Української революції – карткова гра, що пропонує ознайомитися з біографіями сотні видатних українців тієї доби – політиків-державників, військових діячів, освітян, науковців, митців, меценатів. Це вони в надскладних умовах розбудовували Україну, лобіювали її інтереси за кордоном, формували національні збройні сили, українізували школу і сприяли становленню Академії наук, створювали мистецькі шедеври, щедро фінансували українську справу. Завдяки ним Україна виникла на мапі світу. Під час підготовки візуальних матеріалів автори зверталися до авторитетних наукових джерел, зокрема праць Інституту історії України Національної академії наук України.

Матеріали можна використовувати на уроках історії України в 10 класі (під час вивчення тем про початок Української революції та боротьбу за українську державність), для підготовки ЗНО, під час проведення тематичних виховних годин, Тижня історії, історичних, краєзнавчих фестивалів тощо. Щоб учні краще запам'ятали 100 облич Української революції, подані матеріали можна залучити в електронному варіанті. Сподіваємося, такий формат значно розширить творчі можливості викладача. Біографії підходять також як роздаткова наочність (у повному комплекті чи вибірково), карткова гра або в інших формах на розсуд учителя. Варіанти застосування у формі карткової гри.

Учасники: учні 10-х класів (на допомогу у вивченні тем, присвячених Українській революції 1917–1921 років) і 11-х (для повторення матеріалу та підготовки ЗНО). Вчитель модерує гру. Її можна застосовувати також під час Тижня історії, інтегрованих уроків, турнірів, олімпіад, історичних, краєзнавчих фестивалів, квестів, виховних годин та інших класних і позаурочних заходів.

Ігровий комплект: до набору входять 100 карток з двома полями: поле-резюме з фотографією діяча та поле-біографія цієї постаті. Може бути доповнений таймером або пісочним годинником. Як застосовувати. Нижче пропонуються кілька варіантів гри. Залежно від обраної версії вчитель має підготувати картки – вирізати їх згідно з пунктирною лінією. Їх можна зменшувати/збільшувати, розрізати,

робити двосторонніми (загнути на пунктирній лінії та склеїти) та друкувати на папері різного кольору (наприклад, на жовтому – політики-державники, на зеленому – військові, а на синьому – митці та меценати).

I варіант: «Точність має значення». Застосовуються односторонні картки. Вчитель роздає окремим учням поля-резюме, а іншим – відповідні до них поля-біографії. Учасники мають дослідити інформацію, знайти пару своєму полю та згрупуватися. Перемагає той, хто першим знайде відповідника.

II варіант: «Швидкість має значення». Застосовуються двосторонні картки. Вчитель зачитує з поля-резюме коротку інформацію про діяча, демонструє фото та запитує, про кого йдеться. Хто з учнів першим вигукнув правильну відповідь, той отримує картку та зачитує довідку з поля-біографії.

III варіант: «Кількість має значення». Застосовуються двосторонні картки. Грають дві-три команди. Вчитель зачитує з поля-резюме коротку інформацію про діяча, демонструє фото та запитує, про кого йдеться. Кожна команда по чергово відповідає. У разі правильної відповіді картка дістається команді в колекцію. Переможцем стане та команда, яка збере більше карток.

IV варіант: «Професія має значення». Грають три команди односторонніми картками, роздрукованими на папері різного кольору (наприклад, жовтий – політики-державники, зелений – військові, синій – митці та меценати). Кожна команда обирає фах діячів, чиїми картками вона оперуватиме. Модератор роздає командам однакову кількість полів-резюме і визначає час, за який команди мають ознайомитися з довідками і визначити, про яких діячів ідеться. Потім групи по чергово презентують результат. Модератор визначає правильність відповідей і переможця – команду, яка збере найбільшу кількість «професіоналів».

V варіант: «Пам'ять має значення». Грають три команди односторонніми картками трьох різних кольорів (жовтий – політики-державники, зелений – військові, синій – митці та меценати). Кожна команда обирає фах діячів, чиїми картками вона оперуватиме. Модератор роздає командам однакову кількість полів-біографій і визначає час, за який команди мають ознайомитися з біографічними довідками та максимально запам'ятати матеріал. Далі вчитель вилучає в

команд картки і зачитує інформацію з відповідних полів-резюме (для ускладнення завдання варто уникнути демонстрації фотографій діячів). Команди по чергову визначають, про кого розповідає вчитель. Перемагає та команда, яка надала більше правильних відповідей.

Запропоновані матеріали «100 облич Української революції» є пластичними. Учитель вільний модифікувати картки та варіанти проведення гри залежно від вікових та інтелектуальних особливостей учасників, мети й умов заходу.

ЗСУ. Armed forces of Ukraine – колодобудівна карткова настільна гра для одного чи двох гравців, де учасник має змогу спробувати себе в героїчному протистоянні українського народу проти ворожої окупації. На початку партії карти в кожній колоді змішуються. Колода окупантів та колода паніки розміщуються окремо. З колоди ЗСУ гравці отримують по 7 карт. Наступні 5 карт з колоди формують «ринок», який згодом оновлюється з колоди в кожному раунді. Кожний хід гравець викладає перед собою карти загрози – по 3 карти з колоди окупантів. Якщо серед них виявиться карта населеного пункту чи об'єкта, то він розміщується окремо. Після цього з колоди витягається ще одна карта. У свій хід гравцеві потрібно перекрити загрози від усіх трьох карток. Якщо це неможливо, за кожную незакриту карту загрози учасник «засмічує» свою колоду картою Паніки.

Різним видам озброєння ворога можна протистояти за допомогою певних карт. На картах це відображається інфографікою. Усі символи пов'язані з технікою та військовими машинами, що реально існують. Наприклад, щоб знищити винищувач, знадобиться карта, що здатна боротися з повітряними цілями.

Кarti, що залишилися в руці в кінці ходу (сума чисел на них), показують, скільки карток гравець може дотягнути на початку наступного раунду. Тому в грі важливо не тільки правильно розігрувати карти під час свого ходу, але й залишати в руці потрібну кількість для підготовки до наступного раунду.

Гра «ЗСУ» – це своєрідна історична пам'ятка, яка допоможе розказати про війну в Україні, оскільки на кожній карті зображено історичні події, що мають історичну підставу.

Хронологія: Історія України – це освітня настільна гра, де учасники складають безперервні хронологічні ланцюжки з карт подій. Протягом

партії гравцям потрібно за описом історичної події вгадувати, коли в часі вона відбулася. Переможцем стає учасник, який перший викладе неперервну правильну хронологічну лінію з 10 подій. У грі ми знайдемо 396 карт, де міститься 792 історичні факти про Україну. У гру включені не лише «справи давно минулих років», а й останні події 2022 року.

Хронологія: Історія України – це не просто гра, а можливість дізнатися та запам'ятати факти з історії України. Таким чином, учасники покращують свої знання, тренують пам'ять та отримують необхідну освітню інформацію. При цьому процес запам'ятовування фактів та дат відбувається в ігровій манері. Це захоплююча ігрова дія, завдяки якій процес навчання постає цікавим, а знання, отримані в позитивному середовищі, запам'ятовуються значно краще.

Висновки та перспективи. Таким чином, перенесення настільних ігор у площину навчання та виховання в школі може стати якісним зрушенням в освітньому процесі. Але потрібно не забувати, що настільна дидактична гра не є універсальним методом підвищення ефективності освітнього процесу в школі. Це доволі специфічний механізм впливу на особистість, адже з іграми завжди складно втримати ту межу, коли вони можуть перетворити навчання на фарс. Тому перш, ніж викладач наважиться використовувати елементи гри або вирішить розробити власну настільну гру, треба детально вивчити цільову аудиторію, яку хоче залучити педагог, вік, тему та врахувати власний стиль викладання. Ну і, звісно, ознайомитись з ризиками, що можуть виникнути при цьому. Не зважаючи на це, користуючись зацікавленням учнів патріотичним вихованням та вивченням історії України, рекомендуємо широко залучати настільні ігри, що залишаються ефективним інтерактивним методом активізації навчальної діяльності, особистісного та пізнавального розвитку учнів.

ПОСИЛАННЯ:

1. Леонтьев А.Н. Психологические основы детской игры. Избранные психологические произведения в 2-х т. М.: Педагогика, 1983. Т. I. 234 с.
2. Овчинникова Е.С. Использование настольных игр при обучении английскому языку как иностранному студентов технического вуза. *Филологические науки. Вопросы теории и практики*. 2013. – №3 (21). – С. 149.

3. Родкин К.А. Игра как средство повышения эффективности уроков английского языка. Иваново, 1961. 55 с.
4. Elias, G.S., Garfield, R., Gutschera, K.R. (2012). Characteristics of Games. Massachusetts. 336 p.
5. Raal B. The Complete History of Board Games. URL: <https://geekgargalore.com/boardgames/history-of-board-games>

ANDRII VOLYNETS,

*Candidate of Psychological Sciences (PhD), Senior lecturer at the
Department of Social Disciplines and Methods of Teaching Them, K. D. Ushynskyi
Chernihiv Regional Institute of Postgraduate Pedagogical Education,
(Chernihiv, Ukraine)*

UDC 37-042.4 :004:793.7

ORCID 0000-0002-7570-7532

DOI 10.13140/PHEP.55.2025.05

super.avolynets@ukr.net

BOARD GAMES IN FORMING KEY COMPETENCES IN UKRAINIAN HISTORY LESSONS

Given the widespread attention of children, youth and even adults to board games, a modern teacher cannot ignore the possibility of using in practice this promising, and repeatedly proven, pedagogical tool in the study of history of Ukraine.

Board games, through the didactic, emotional feeling of the outside world, provide children and young people with a unique opportunity to try to recreate the events of those ancient times, almost forgotten names and events until recently. To find out their importance for the modern life of Ukraine.

The game belongs to the traditional and recognized methods of teaching and upbringing, preschoolers, younger schoolchildren and adolescents. The value of this method lies in the fact that in gaming activities, educational, developmental and educational functions operate in close interrelation. The game as a teaching method organizes, develops students, expands their cognitive capabilities, educates the personality. The game accompanies a person throughout his life. Playing various games, a child learns the world, improves knowledge, develops his mind and intellect.

Thus, the transfer of board games to the plane of learning and education, at school, can be a qualitative shift in the educational process. But we must not forget that a board didactic game is not a universal method of increasing the effectiveness of the educational process at school.

But despite this, taking advantage of the interest of parents and students in patriotic education and in the study of the history of Ukraine, effectively use board games, which remain an effective interactive method of activating educational activities, personal and cognitive development of students.

Keywords: board games, card games, tabletop games, strategic games, educational process, history, development of abilities, competence.

Матеріал отримано редакційною колегією 04.11.2024 р.

Науковий рецензент: доктор філософських наук

ВІКТОР ДОВБНЯ (Чернігів)