

**Міністерство освіти і науки України**  
**Ніжинський державний університет імені Миколи Гоголя**  
**Факультет філології, історії та політико-юридичних наук**  
**Кафедра всесвітньої історії та міжнародних відносин**

Освітня програма Середня освіта (Історія)

Спеціальність 014.03 Середня освіта (Історія)

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

на здобуття освітнього ступеня магістра

**ДИДАКТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ НАСТІЛЬНИХ  
ІСТОРИЧНИХ ІГОР В ЗЗСО**

**Ступака Сергія Михайловича**

**Науковий керівник:**

**Желіба О.В.**, к.п.н., доцент кафедри історії та міжнародних відносин  
Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя

**Рецензенти:**

**Мартиненко В.В.**, к.і.н., доцент, декан факультету філології, історії  
та політико-юридичних наук Ніжинського державного університету  
імені Миколи Гоголя

**Крупенко О.В.**, к.і.н., доцент, в.о. завідувачки кафедри історії  
України Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя

**Допущено до захисту:**

Протокол №

Завідувач кафедри всесвітньої історії та міжнародних відносин  
\_\_\_\_\_ к.і.н., доцент Давиденко Ю.М.

Ніжин 2024

## **Анотація**

Досліджуючи питання «Дидактичні особливості використання настільних історичних ігор в ЗЗСО», наукову роботу було розділено на два розділи, які в свою чергу складаються з двох підрозділів. Дана тема досліджень є актуальною, оскільки використання настільних історичних ігор є не лише інноваційною педагогічною технологією, а й важливим засобом підвищення ефективності навчання, залучення учнів до активної пізнавальної діяльності та розвитку їхніх особистісних якостей.

Перший розділ презентує теоретичні засади використання, ігор, зокрема і настільних. У другому розділі подано інформацію про методiku використання настільних історичних ігор в освітньому процесі. Думки учнівства та вчительства підтверджують гіпотезу дослідження: використання настільних історичних ігор у процесі вивчення історії підвищує пізнавальну активність учнів, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу та розвитку ключових компетентностей.

**Ключові слова:** гра, історична гра, процес навчання, компетентності.

## **Abstract**

Studying the issue of “Didactic features of the use of board historical games in general secondary education”, the research paper was divided into two sections, which in turn consist of two subsections. This research topic is relevant, since the use of historical board games is not only an innovative pedagogical technology, but also an important means of improving the effectiveness of teaching, engaging students in active cognitive activity and developing their personal qualities.

The first section presents the theoretical foundations of the use of games, including board games. The second section provides information on the methodology of using historical board games in the educational process. The opinions of students and teachers support the hypothesis of the study: the use of historical board games in the process of studying history increases the cognitive activity of students, promotes better learning of educational material and the development of key competencies.

**Keywords:** game, historical game, learning process, competencies.

## ЗМІСТ

Вступ .....	4
<b>І РОЗДІЛ. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР .....</b>	<b>9</b>
1.1. Поняття гри та їх класифікація .....	9
1.2. Настільні ігри та їх види .....	19
<b>РОЗДІЛ ІІ. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ІСТОРИЧНИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР .</b> .....	<b>25</b>
2.1. Теорія настільної гри .....	25
2.2. Використання настільних ігор у сучасній школі .....	37
<b>ВИСНОВКИ .....</b>	<b>46</b>
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ .....</b>	<b>52</b>
<b>ДОДАТКИ .....</b>	<b>55</b>

## ВСТУП

**Актуальність проблеми.** Сучасна освітня парадигма висуває нові вимоги до педагогічної діяльності, орієнтуючись на формування ключових компетентностей учнів відповідно до концепції Нової української школи (НУШ). Основна мета освітнього процесу — не лише передача знань, а й розвиток інтелектуальних, соціальних та творчих здібностей учнів, що вимагає застосування інноваційних методів навчання. У цьому контексті пошук нестандартних, дієвих та цікавих методів є ключовим завданням педагога. Однією з таких форм, яка поєднує освітню й розвивальну функції, є дидактичні настільні ігри.

На сучасному етапі розвитку психолого-педагогічної науки все гостріше постає питання про ефективність використання ігрових технологій у навчальному процесі, зокрема на уроках історії у закладах загальної середньої освіти (ЗЗСО). Настільні ігри як форма навчальної діяльності не лише активізують пізнавальну активність учнів, а й сприяють розвитку критичного мислення, комунікативних навичок, уміння працювати в команді, аналізувати історичні події, моделювати ситуації та робити висновки.

Зміна поколінь та виклики інформаційного суспільства зумовили нові підходи до освітньої діяльності. Сьогоднішні учні відзначаються швидким сприйняттям інформації, високим рівнем цифрової грамотності, але водночас часто втрачають інтерес до традиційних методів навчання. За таких умов використання настільних ігор в освітньому процесі виступає дієвим механізмом подолання пасивності й одноманітності уроків. Гра як засіб навчання забезпечує створення ситуації успіху, формує мотивацію до пізнання й самореалізації учнів.

Особливої актуальності набуває використання настільних ігор під час вивчення історії. З одного боку, цей предмет вимагає засвоєння великого обсягу фактичного матеріалу, а з іншого — розвитку навичок аналізу, порівняння, критичного осмислення інформації. Настільні ігри здатні забезпечити ці вимоги через інтеграцію навчального змісту в захопливу ігрову

діяльність. Крім того, такі ігри сприяють формуванню історичної пам'яті та національної свідомості учнів, що є особливо важливим для сучасного українського суспільства.

З позиції психолого-педагогічного підходу, гра надає учням можливість відчути суб'єктивну свободу, самостійно організовувати процес діяльності, приймати рішення й нести за них відповідальність. У контексті настільних історичних ігор це проявляється у моделюванні певних ситуацій, відтворенні історичних подій чи доль персонажів. Такі ігри забезпечують активне залучення учнів у навчальний процес, стимулюють їхню рефлексію, допомагають зануритися в контекст епохи та осмислити історичні закономірності.

Крім того, застосування настільних ігор у навчальному процесі відповідає сучасним концепціям компетентнісного підходу в освіті. Вони сприяють формуванню ключових компетентностей, зокрема:

- пізнавальної (опрацювання та аналіз інформації);
- соціальної та громадянської (робота в команді, обговорення проблем);
- інформаційно-цифрової (використання сучасних методів подання інформації під час розробки та аналізу ігор);
- ініціативності та підприємливості (пошук оптимальних рішень, створення стратегій).

Таким чином, використання настільних історичних ігор є не лише інноваційною педагогічною технологією, а й важливим засобом підвищення ефективності навчання, залучення учнів до активної пізнавальної діяльності та розвитку їхніх особистісних якостей. Це робить тему дослідження надзвичайно актуальною для сучасної педагогіки та методики викладання історії у ЗЗСО.

Огляд сучасних досліджень з методики інтеграції настільних ігор у навчання історії дозволяє стверджувати про відсутність належної уваги до даної проблеми. Дана проблема розглядалась в основному в контексті дидактичних ігор в цілому. До джерельної бази можна віднести як суто наукові

праці так і розробки історичних настільних ігор, яких на сьогоднішній день існує значна кількість. Аналіз літератури може дати уявлення про загальні проблеми, які постають в ході вивчення даного питання. Найбільш детальною є праця Ігоря Гангали «Настільна гра як дієвий вид ігрової методики», де він описав історію настільних ігор, теорію розробки настільних ігор, та приклади їх створення [4]. Олександр Желіба у контексті онлайн-курсу «Ігри на уроках історії та суспільних дисциплін» на платформі освітнього проекту «На урок» згадує настільну маршрутну гру та історичну стратегію [6]. Решта дослідників гейміфікації історії історичні ігри згадують більш побіжно, без чіткої конкретики [1; 2; 3; 7; 12-15; 16].

Отже, враховуючи потребу в нових підходах до навчання історії, що відповідають особливостям сучасного учня, а також потенціал настільних ігор як дієвого дидактичного інструменту, дослідження дидактичних особливостей їх використання у закладах загальної середньої освіти є своєчасним, науково обґрунтованим і практично значущим.

#### **Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами.**

Дипломне дослідження здійснене згідно зі стратегічними завданнями реформування освіти в Україні, що відображене в концепції НУШ та результатах її імплементації в нормативну базу сучасної освіти. Тема дипломної роботи обрана в рамках наукової теми кафедри всесвітньої історії та міжнародних відносин «Інноваційні методики викладання курсів зі всесвітньої історії та міжнародних відносин» і затверджена Вченою радою історико-юридичного факультету Ніжинського державного університету імені Миколи Гоголя.

**Гіпотеза** дослідження: використання настільних історичних ігор у процесі вивчення історії підвищує пізнавальну активність учнів, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу та розвитку ключових компетентностей. Таким чином, **об'єкт дослідження** – історичні настільні ігри, які використовуються на уроках в середній школі, **предмет дослідження** – теоретичні та методологічні засади використання історичних настільних ігор на уроках середньої школи.

**Метою** даної роботи визначення дидактичних особливостей використання настільних історичних ігор в ЗЗСО. На основі мети було визначено такі **завдання дослідження**:

1. визначити суть поняття та явища гри, місце в системі ігор настільних ігор;
2. зробити класифікацію історичних настільних ігор;
3. з'ясувати правила розробки настільних ігор;
4. визначити вплив використання настільних ігор на ефективність освітнього процесу.

Розв'язання поставлених завдань здійснюється шляхом застосування комплексу **методів педагогічного дослідження**. Серед них можна виділити використано як загальнонаукові, так і спеціальні методи дослідження. Під час роботи над теоретичною частиною, зокрема у визначенні особливостей традиційних методів навчання, застосовувалися такі загальнонаукові методи: аналіз, синтез, порівняння та узагальнення. Це дозволило систематизувати та структурувати наявну інформацію, сформувавши цілісне уявлення про досліджувану проблему. Аналітичний підхід сприяв глибшому вивченню різних точок зору та виокремленню ключових принципів традиційних методів навчання.

Для детальнішого дослідження окремих аспектів, пов'язаних із використанням настільних ігор, застосовувалися спеціальні методи дослідження. Зокрема, вивчення результатів педагогічних експериментів, проведення опитувань серед учителів та учнів, а також аналіз наукової літератури з питань педагогічного процесу допомогли поглибити розуміння специфіки досліджуваної теми.

У практичній частині роботи, що присвячена використанню настільних ігор, застосовувалися емпіричні методи дослідження. Ці методи включають спостереження, педагогічний експеримент та аналіз результатів впровадження інноваційних підходів у навчальному процесі.

Одним із ключових методів дослідження є педагогічний експеримент, у межах якого відбувалося впровадження ігор в реальному освітньому

середовищі. Це дало змогу оцінити їхню ефективність, виявити переваги та недоліки, а також отримати практичний досвід застосування інноваційних підходів у викладанні історії. Результати експерименту дозволили зафіксувати конкретні тенденції та проаналізувати ефективність запропонованих методів навчання.

**Практичне значення** полягає в можливості використовувати матеріали дослідження для формування програм підвищення кваліфікації та самоосвіти вчителя історії.

**Джерелами дослідження** виступили теоретичні наукові матеріали: наукові статті, монографії, зокрема дисертації, а також інші вітчизняна наукова та зарубіжна література, статистичні та цифрові дані, а також публікації в мережі Інтернет, які прямо або опосередковано торкаються висвітлення окремих аспектів досліджуваного питання.

**Апробація** – виступ на засіданні кафедри всесвітньої історії та міжнародних відносин; підготовка статті для публікації у студентському збірнику наукових статей.

Експериментальною роботою охоплено учнів 7, 9, 10 класів Талалаївського ліцею Талалаївської сільської ради Ніжинського району, а також вчительський колектив.

**Структура кваліфікаційної роботи** є такою: «Вступ», два розділи, які мають по два підрозділи та розкривають основні аспекти досліджуваної проблеми, «Висновки», «Список використаних джерел», що має 31 позицію, та «Додатки» з анкетами для опитування та діаграмами з їх результатами.



# РОЗДІЛ І.

## ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИКОРИСТАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

### ПОНЯТТЯ ГРИ ТА ЇХ КЛАСИФІКАЦІЯ

#### 1.1. Поняття гри та їх класифікація

Сучасні вимоги до педагогічної діяльності зумовлюють постійний пошук нових методів і форм навчання, які б підвищували ефективність освітнього процесу та сприяли інтелектуальному й творчому розвитку учнів. В умовах стрімких соціокультурних змін і зростаючих освітніх викликів дедалі складніше утримувати інтерес дітей до навчання. Саме тому на сучасному етапі розвитку психолого-педагогічної науки актуалізується проблема дослідження впливу нетрадиційних форм організації навчальної діяльності на формування когнітивних і креативних здібностей школярів.

Нетрадиційні форми роботи, що виникають як альтернатива традиційним підходам до навчання, є результатом прогресивного розвитку педагогічного досвіду з урахуванням потреб сучасного учня. Особливе місце серед таких методів посідають ігрові технології. Гра, яка є природною формою активності для дитини, у структурі навчального процесу виконує роль засобу залучення учнів до пізнавальної діяльності. З огляду на це, ігрові методи забезпечують високу активність школярів, підвищують їхню мотивацію до навчання, стимулюють відповідальність за досягнення результатів і створюють умови для формування індивідуальної самостійності.

Гра відіграє важливу роль у житті дитини, подібно до того, як професійна діяльність є визначальною для дорослої людини. Попри зовнішню легкість і невимушеність, ігрова діяльність вимагає значних інтелектуальних, енергетичних і вольових зусиль, сприяючи розвитку таких важливих якостей, як витримка, креативність, самостійність і критичне мислення.

Ігрові форми навчання охоплюють усі рівні освітнього процесу: від репродуктивної діяльності через трансформаційну до творчо-пошукової активності, яка є основною метою освітнього процесу. Творчо-пошукова

діяльність виявляється значно ефективнішою, коли їй передують етапи відтворення та перетворення знань. На цих етапах учні поступово засвоюють необхідні методи й прийоми навчальної діяльності, що стає основою для їхньої подальшої самостійної й творчої роботи.

Таким чином, впровадження ігрових форм навчання в освітній процес створює умови для активізації пізнавальної активності учнів, підвищує їхній інтерес до навчання, а також сприяє формуванню ключових компетентностей і розвитку особистісних якостей школярів у межах сучасної педагогічної парадигми.

Ефективність навчально-виховного процесу залежить не лише від точності впровадження методичної системи, але й від творчого підходу педагога до інтеграції знань із різних галузей, дотримання методичних рекомендацій і базових психолого-педагогічних принципів. У педагогічній практиці часто виникають складнощі із зацікавленням, об'єднанням та організацією учнів на уроці. Тому одним із ключових завдань вчителя є пошук таких форм і методів, які стимулюватимуть активну участь дітей у навчальній діяльності.

Гра має не лише загальні властивості, а й унікальні ознаки, які є характерними саме для неї:

1. **Вільна і самостійна діяльність.** Гра виступає як форма діяльності, що здійснюється з ініціативи самої дитини. Вона дозволяє реалізувати власні ідеї, діяти за власним задумом і навіть змінювати реальність відповідно до власних уявлень. У цьому контексті гра звільняє дитину від зовнішніх обов'язків, даючи їй можливість керуватися власними потребами й інтересами. Свобода і самостійність дитини проявляються у виборі гри, її змісту, у добровільному об'єднанні з іншими дітьми, а також у вільному входженні в ігрову діяльність і виході з неї.

2. **Творчий характер.** Гра тісно пов'язана з ініціативністю, вигадливістю, винахідливістю і передбачає активну участь уяви, емоцій та почуттів. Діти виявляють творчість у різних аспектах гри: у створенні сюжету, виборі ролей

або способів дій. Деякі ігри потребують швидкого коригування поведінки та тактики, а також узгодження дій із партнерами. Особливо творчою є участь у дидактичних іграх, які спрямовані на розвиток пізнавальної активності, допитливості, швидкості мислення й ініціативності у прийнятті рішень. Творчий компонент у грі є відображенням індивідуальності кожної дитини, роблячи гру потужним інструментом для розвитку творчих здібностей і формування особистісних якостей.

**3. Емоційна насиченість.** Гра створює яскраве емоційне тло. У колективних іграх діти демонструють дружелюбність, взаємопідтримку та відповідальність, отримують задоволення від досягнутих результатів і подолання труднощів. Емоційний компонент гри часто збагачений естетичними переживаннями, що додає їй особливого значення в житті дитини [7].

Отже, гра є унікальним засобом розвитку самостійності, творчості та емоційної зрілості, сприяючи формуванню гармонійної та творчої особистості. Гра як провідний вид діяльності дитини поєднує загальні характеристики, властиві будь-якій соціальній діяльності (цілеспрямованість, усвідомленість, активність), із унікальними ознаками, притаманними лише їй (свобода і самостійність, самоорганізація, творча основа, відчуття радості й задоволення).

З давніх-давен гра слугувала одним із найефективніших засобів виховання та навчання дітей. Її можна впроваджувати не лише на уроках, але й під час семінарів, факультативів, занять у гуртках чи навіть як форму домашнього завдання. Ігри відрізняються за своїм змістом, метою, способами проведення та організацією, що ускладнює їх чітку класифікацію. У методиці викладання історії ігри поділяються на пізнавальні, дидактичні, ділові, рольові тощо.

Ефективність ігрової діяльності давно відзначена багатьма видатними педагогами. Це й не дивно, адже гра розкриває потенціал дитини найповніше, часом несподівано демонструючи її приховані здібності.

Прагнення до гри та активної діяльності є природними для кожного учня. У процесі гри діти набувають уміння логічно формулювати думки, діяти послідовно, розвивати спостережливість та інші важливі навички. Гра являє собою структуровану форму заняття, яка вимагає зосередженості та напруження емоційних і розумових ресурсів. Вона завжди включає елемент прийняття рішень: як діяти, що сказати, яким чином досягти успіху? Спроба знайти відповіді на ці запитання активізує розумову діяльність учасників гри [13, с. 41].

Досвід показує, що використання гри в навчальному процесі суттєво підвищує творчий потенціал як учителя, так і учнів, сприяючи глибокому засвоєнню програмного матеріалу та підвищенню ефективності уроків. У ході ігрової діяльності розвиваються творчі здібності учнів, формуються нові аспекти їхньої особистості. Школярі, які активно залучені до ігрових занять, демонструють більш широкий і нестандартний підхід до мислення. Ігрова форма роботи не перевантажує учнів, а, навпаки, полегшує сприйняття навчального матеріалу, стимулює творчу активність і сприяє формуванню зацікавленості. Завдяки цьому учні краще усвідомлюють свої інтереси та з більшим натхненням беруть участь у навчальному процесі.

З розкриття поняття гри педагогами, психологами різних наукових шкіл можна виділити ряд загальних положень:

1. Гра виступає самостійним видом розвиваючої діяльності дітей різного віку.
2. Гра дітей є найвільніша форма їх діяльності, в якій усвідомлюється, вивчається навколишній світ, відкривається широкий простір для особистої творчості, активності самопізнання, самовираження.
3. Гра є практика розвитку. Діти грають, тому що розвиваються, і розвиваються тому, що грають.
4. Гра – свобода саморозкриття, саморозвитку з опорою на підсвідомість, розум і творчість.
5. Гра – головна сфера спілкування дітей; в ній вирішуються проблеми міжособистісних відносин, здобувається досвід взаємин людей [15, с. 11].

Багато дослідників зазначають, що закономірності формування розумових дій у процесі шкільного навчання проявляються через ігрову діяльність дітей. Саме в грі особливими шляхами відбувається розвиток психічних процесів, таких як сенсорні функції, абстрагування, узагальнення, довільне запам'ятовування тощо. Водночас ігрове навчання не може бути єдиною формою освітньої діяльності з дітьми. Воно не забезпечує формування навчальної компетентності в повному обсязі, але, безумовно, сприяє підвищенню пізнавальної активності учнів.

Гра існує одночасно у двох часових вимірах: теперішньому та майбутньому. З одного боку, вона забезпечує миттєве задоволення актуальних потреб і приносить радість, а з іншого — спрямована на майбутнє, оскільки у процесі гри формуються або закріплюються якості, уміння та здібності, що необхідні для виконання соціальних, професійних і творчих функцій у дорослому житті.

Дидактичні ігри доцільно й необхідно широко застосовувати як ефективний засіб навчання, виховання й розвитку школярів. Вони сприяють розвитку уваги, спостережливості, кмітливості. Зростання інтелектуального навантаження на уроках ставить перед педагогами завдання підтримання інтересу до навчального матеріалу та активності учнів протягом заняття.

Гра — це творча діяльність і своєрідна форма праці. У процесі гри діти набувають навичок зосереджуватися, мислити самостійно, розвивати увагу та прагнути до знань. У захоплюючій ігровій атмосфері діти ненав'язливо навчаються: опановують нову інформацію, запам'ятовують її, вчаться орієнтуватися у нестандартних ситуаціях, тренують уяву та допитливість. Навіть найменш активні учні охоче долучаються до гри, демонструючи прагнення до спільного успіху і взаємодопомоги в команді [5, с. 34].

У процесі гри діти демонструють високий рівень уваги, зосередженості та самодисципліни. Включення дидактичних ігор і елементів гри у структуру уроку значно підвищує зацікавленість у навчанні, формує позитивний робочий настрій учнів і сприяє подоланню труднощів у засвоєнні навчального

матеріалу. Завдяки використанню різноманітних ігрових дій, спрямованих на розв'язання конкретних інтелектуальних завдань, зростає мотивація до навчального процесу, а інтерес до предмета стає більш стійким.

Гра виступає потужним інструментом інтелектуального розвитку дитини, що виявляє її унікальні можливості як засобу навчання, виховання й розвитку. Сам термін «дидактична гра» акцентує її педагогічну спрямованість і розкриває багатогранність її використання в освітньому процесі. Для педагога особливе значення мають питання про методику організації гри, її роль у досягненні навчальних цілей та ефективність інтеграції у процес формування знань, умінь і навичок:

1. визначення місця дидактичних ігор і ігрових ситуацій у системі інших видів діяльності на уроці;
2. доцільність використання їх на різних етапах вивчення різноманітного за характером навчального матеріалу;
3. розроблення методики проведення дидактичних ігор з урахуванням дидактичної мети уроку до рівня підготовленості учнів;
4. вимоги до змісту ігрової діяльності у світлі завдань розвиваючого навчання;
5. передбачення способів стимулювання учнів, заохочення в процесі гри тих, хто найбільше відзначився, а також для підбадьорення відстаючих [9].

Гра є однією з ключових сфер життєдіяльності дітей і підлітків. Вона органічно інтегрується з трудовою діяльністю, навчанням та мистецтвом, створюючи необхідні емоційні умови для всебічного й гармонійного розвитку особистості. У педагогічній практиці гра виступає як ефективний інструмент виховання, який дозволяє враховувати вікові особливості дітей і підлітків, стимулювати їхню ініціативу та самостійність, формувати атмосферу свободи, творчого самовираження в колективі, а також сприяти саморозвитку.

Гра є багатогранним явищем, що охоплює всі аспекти життєдіяльності колективу. Як особлива сфера людської активності, вона орієнтована насамперед на отримання задоволення від прояву фізичних і духовних

здібностей. Уміння людини брати участь у грі впливає на емоційну атмосферу спілкування, формуючи позитивний настрій і сприяючи соціальній взаємодії. Завдяки своїй універсальності, гра може бути інтегрована в будь-яку форму людської діяльності, що здавна використовується суспільством як засіб навчання основам трудових процесів, військової підготовки та пізнавальної діяльності.

Учні підкреслюють, що гра може слугувати механізмом самооновлення й самовдосконалення, сприяти подоланню внутрішніх конфліктів, а також стимулювати піднесений настрій і активну мобілізацію зусиль. Вона не лише забезпечує емоційний комфорт, але й виступає важливим засобом розвитку творчих і адаптивних можливостей особистості.

Розробка гри є трудомістким процесом, що потребує значних витрат часу. Аналіз структури активних методів навчання свідчить про відсутність уніфікованого підходу до їх класифікації, так само як і єдиного визначення поняття «гра».

Більшість ігор характеризуються такими ключовими ознаками: це вільна розвивальна діяльність, яка здійснюється виключно за ініціативою дитини та приносить задоволення переважно від самого процесу, а не лише від досягнення результату. Гра має творчий, значною мірою імпровізаційний характер, що забезпечує високу активність учасників. Вона супроводжується емоційною піднесеністю, елементами суперництва, змагання та конкуренції. Крім того, невід'ємною складовою гри є наявність чітких правил, які визначають її зміст, логіку та послідовність розвитку у часі.

За характером педагогічного процесу виділяють такі групи ігор: а) навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі; б) пізнавальні, виховні, розвивальні; в) репродуктивні, продуктивні, творчі; г) комунікативні, діагностичні [14, с. 11].

За характером ігрової методики ігри поділяють на: а) ділові та предметні; б) імітаційні та мотиваційні, пов'язані з моделюванням імовірної поведінки учнів у тій чи іншій ситуації; в) функціональні, що є прекрасним інструментом

для систематизації знань, формування певних умінь та навичок; г) організаційно-діяльнісні, яким притаманні зіткнення думок, розбіжності інтересів, елемент новизни.

Кожна гра орієнтує учнів на досягнення конкретних цілей, які можна розділити на кілька категорій:

1. **Дидактичні цілі:** спрямовані на розширення кругозору, стимулювання пізнавальної діяльності, формування практичних умінь і навичок, а також розвиток загальнонавчальних компетентностей.
2. **Виховні цілі:** охоплюють розвиток самостійності, волевих якостей, формування ціннісних орієнтирів, світогляду, культури співпраці та колективізму, а також комунікативних умінь.
3. **Розвивальні цілі:** пов'язані з удосконаленням уваги, пам'яті, мовлення, мислення, уміння аналізувати, порівнювати, встановлювати аналогії, розвивати уяву, творчі здібності, мотивацію та здатність до навчальної діяльності.
4. **Соціалізуючі цілі:** забезпечують знайомство з нормами й цінностями суспільства, формують навички спілкування й адаптації до соціального середовища.

Феномен гри полягає в її здатності перетворюватися з розважальної діяльності на навчальний, творчий чи навіть терапевтичний засіб, а також виступати моделлю соціальних взаємин і людських проявів. Гра не починається в момент виконання завдання, а тоді, коли учні відчують щирий інтерес до неї. Це свідчить про те, що гра викликає позитивні емоції та стимулює розумову активність дітей.

Педагог повинен пам'ятати про важливість створення емоційно сприятливого середовища під час гри, використовуючи різні методи емоційного стимулювання для підтримки інтересу й активності учнів.

Відмітимо види емоційного стимулювання у навчальному процесі.

1. Ігрове завдання може бути представлене як форма відпочинку, що сприяє зниженню напруження та підвищенню мотивації учнів.



2. Завдання подається у формі імпровізації, створюючи враження, що воно не було заздалегідь запланованим, що посилює його несподіваність і привабливість.
3. Введення ігрового завдання відбувається раптово, з прив'язкою до конкретної ситуації або конкретного учня, що забезпечує його інтерактивність і актуальність.
4. Учитель активно підтримує учнів під час виконання завдань, використовуючи підбадьорювання для стимулювання їхньої впевненості та активності.
5. У рамках рольових завдань педагог може призначати учням престижні ролі, які сприяють підвищенню їхнього статусу в очах однокласників та розвитку мотивації до участі в грі.
6. Вітання переможців ігор-змагань усім класом підкреслює значущість досягнень і сприяє формуванню позитивного емоційного клімату.
7. Переможці не залишаються без уваги й у майбутньому: їх залучають як експертів у нових іграх або в ситуаціях, що потребують вирішення спірних питань, що підтримує їхню активність і соціальну значущість [14, с. 11-12].

У сучасній школі, де основною метою є активізація та інтенсифікація навчального процесу, ігрова діяльність може застосовуватися в різних форматах: як самостійна технологія для засвоєння окремої теми або навіть цілого розділу навчального предмета; як складовий елемент більш широкої педагогічної технології; як форма проведення уроку або його окремих етапів (вступу, пояснення нового матеріалу, закріплення знань, виконання вправ, контролю тощо).

На відміну від загальної гри, педагогічна гра має ключову характеристику — чітко визначену навчальну мету та відповідний педагогічний результат. Ігрова форма навчальних занять створюється через використання спеціальних ігрових прийомів і ситуацій, які виконують функцію мотиваційного інструменту для залучення учнів до активної навчальної діяльності.

Розрізняють два основних типи педагогічних ігор:

1. **Ігри з фіксованими відкритими правилами** — до цього типу належить більшість дидактичних і пізнавальних ігор, спрямованих на розвиток інтелектуальних здібностей і засвоєння знань.
2. **Ігри з прихованими правилами** — вони характерні для сюжетно-рольових ігор, де правила не сформульовані явно, а закладені у сценарій чи в норми поведінки персонажів.

Ці форми ігор дозволяють варіювати підходи до навчання залежно від дидактичних завдань і потреб учнів.

Ігри можна класифікувати за кількістю учасників, які беруть у них участь, виділяючи такі основні групи:

- **Ігри з одночасною участю всіх присутніх:** У таких іграх усі гравці беруть участь одночасно, виконуючи певні дії, наприклад, піднімаючи руки, таблички з відповідями, плескаючи в долоні тощо. Вони спрямовані на розвиток уваги та швидкості реакції.
- **Ігри з поступовою участю всіх учасників:** У цих іграх кожен гравець залучений до розумової чи фізичної діяльності, напружує пам'ять, увагу, розв'язує завдання, але відповіді надаються по черзі.
- **Командні ігри:** Учасники поділяються на команди, які змагаються між собою. За перебігом гри активно спостерігають інші присутні, які виступають у ролі вболівальників. У разі потреби вболівальники можуть допомагати своїй команді, надаючи правильні відповіді чи дозволені підказки [16, с. 65].

Як різновид командних ігор можна використовувати змагання, у яких передбачені спеціальні завдання для вболівальників, а також додаткові бали за їхню інтелектуальну чи емоційну підтримку. У таких іграх глядачі не залишаються пасивними, а стають зацікавленими учасниками, що впливають на кінцевий результат.

Отже, ми з'ясували, що гра – це довільна діяльність, що визначається мотивацією задоволення, яка передбачає активну взаємодію суб'єкта з навколишнім світом, моделювання певних ситуацій та досягнення

поставлених цілей. Навчальна гра – це спеціально організована педагогічна діяльність, що моделює реальні або умовні ситуації з метою засвоєння знань, умінь та навичок через активну участь у ігровому процесі. Ігри мають свою класифікацію в залежності від мети, способів та функцій, місця та часу проведення. Ігрові уроки можна проводити у вигляді індивідуальної, колективної та групової діяльності. Вони є дуже важливим моментом на уроці.

## 1.2. Настільні ігри та їх види

Настільна гра – тип гри, що передбачає маніпуляції з фізичними компонентами (фішками, картами, кубиками тощо) на плоскій поверхні (звичайно, столі). Вона зазвичай розрахована на декількох учасників і передбачає виконання певних правил, що ведуть до визначення переможця або досягнення спільної мети [26].

Ключові характеристики настільних ігор:

- **Фізичні компоненти** – ігри використовують різноманітні матеріали, такі як картон, пластик, дерево для створення ігрового поля, фішок, карт тощо.
- **Правила** – чітко визначені правила визначають мету гри, дії гравців та умови перемоги.
- **Взаємодія** – настільні ігри передбачають взаємодію між гравцями, що може бути як конкуренцією, так і співпрацею.
- **Стратегія** – багато настільних ігор вимагають від гравців прийняття стратегічних рішень, планування своїх дій та передбачення дій супротивників.
- **Випадковість** – часто в іграх присутній елемент випадковості (наприклад, кидання кубиків), що додає непередбачуваності та робить гру більш цікавою [28].

Настільні ігри мають глибоке історичне коріння, адже вони супроводжують людство з давніх часів. Серед найвідоміших старовинних ігор можна виділити такі, як карти, шахи та шашки. Настільні ігри були популярними не лише серед простого населення, але й серед представників еліти, зокрема правителів, аристократії та воєначальників. Наприклад, у

давнину гра в Го користувалася особливою повагою: майстерність у цій грі асоціювалася з розумовими здібностями, а перемоги в ній могли сприяти кар'єрному зростанню та отриманню високих посад.

XIX століття стало епохою значних змін, зумовлених промисловим переворотом, науковими відкриттями та розвитком містобудування, які суттєво вплинули на сферу розваг, зокрема настільні ігри. Завдяки вдосконаленню технологій масового виробництва та здешевленню паперу й картону, настільні ігри, які раніше були доступні переважно аристократії, стали популярними серед широких верств населення. Багато з них набули освітнього характеру, сприяючи вивченню географії, історії, мов та математики. Тематика ігор варіювалася від географічних подорожей і відкриттів до літературних творів та видатних історичних особистостей.

Популярні ігри XIX століття:

- *«Гусак»*: одна з перших і найпопулярніших ігор, у якій учасники рухалися ігровим полем, виконуючи завдання, зазначені на картах, і потрапляли в різні ситуації.
- *Лото*: класична гра, яка залишилася актуальною й досі. У XIX столітті існували варіанти лото із зображеннями тварин, рослин або міст.
- *«Гра націй»*: учасники збирали картки з назвами національностей, намагаючись зібрати найбільшу кількість карток однієї групи.

Настільні ігри того часу не лише розважали, але й відображали соціальні, економічні та культурні процеси епохи. Вони сприяли розвитку освіти, формуванню кругозору та навичок соціальної взаємодії. Деякі персонажі та сюжети ігор увійшли до масової культури, а ігрові механіки XIX століття залишаються актуальними в сучасній ігровій індустрії [10; 29].

XX століття стало періодом інтенсивного розвитку настільних ігор, які з простих розваг трансформувалися в складні стратегії, здатні захопити людей різного віку. Зокрема, 1934 рік ознаменувався виходом гри *«Монополія»*, яка стала знаковою для світу настільних ігор. Ця економічна гра, що зосереджена на купівлі нерухомості та отриманні орендної плати, швидко здобула

популярність і перетворилася на класичний елемент ігрової культури. Іншою важливою грою середини століття став *Scrabble*, що базується на складанні слів із літер і сприяє розвитку словникового запасу та логічного мислення. Крім традиційних карткових ігор, таких як бридж і покер, з'явилися нові популярні ігри, наприклад, «Уно» та «Мафія», які продовжують використовуватися до сьогодні.

У другій половині ХХ століття, з розвитком військових технологій та зростанням інтересу до історії, почали набувати популярності настільні ігри, що імітують військові конфлікти. Однак справжньою революцією стали рольові ігри, зокрема *Dungeons & Dragons*, в яких учасники створювали персонажів і разом із ведучим вирушали в пригоди, розвиваючи вигаданий світ.

Наприкінці століття стали з'являтися перші кооперативні ігри, у яких гравці працювали не на конкуренцію, а на спільне досягнення мети. Одночасно з цим комп'ютерні технології почали проникати в сферу настільних ігор, з'являючись у вигляді електронних компонентів і програмного забезпечення.

Таким чином, ХХ століття стало фундаментальним етапом у розвитку настільних ігор, заклавши основи для сучасних жанрів і механік. Настільні ігри стали не лише способом розваги, але й важливим інструментом соціалізації, навчання та розвитку [10; 29].

Настільна гра часто виступає як відображення культурних цінностей, соціальних проблем та актуальних історичних подій. Так, у середньовіччі основними темами були лицарські турніри, тоді як у двадцятому столітті ігри часто висвітлювали науково-технічний прогрес. Більше того, настільні ігри надихали письменників та кінематографістів на створення нових творів. Чимало популярних літературних творів і кінопродукцій було адаптовано з настільних ігор. В Україні також спостерігається зростання інтересу до цього жанру, з наявністю широкого асортименту настільних ігор для різних категорій гравців.

Що стосується соціального аспекту, то як ранні, так і найбільш популярні настільні ігри вплинули на такі соціальні процеси:

1. Зближення людей. Настільні ігри сприяють комунікації та зміцненню соціальних зв'язків, створюючи позитивну атмосферу для спільного проведення часу.
2. Розвиток навичок комунікації. Під час гри учасники здобувають досвід у веденні переговорів, обміні думками та вираженні своїх ідей.
3. Формування соціальних норм. Настільні ігри полегшують засвоєння правил соціальної поведінки та взаємодії.
4. Розвиток емпатії. Багато ігор змушують учасників поставити себе на місце інших, що сприяє розвитку емпатії та кращому розумінню емоцій оточуючих.

У сучасний період настільні ігри переживають новий етап розвитку, ставши більш різноманітними, складними та доступними. Сучасні ігри включають як класичні, так і нові жанри, серед яких кооперативні, соціальні та дедуктивні ігри. Розробники постійно створюють нові механіки, що робить ігри ще більш захоплюючими. Це дозволяє настільним іграм сприяти розвитку особистості, зміцненню соціальних зв'язків і формуванню нових культурних традицій [10; 31].

Настільні ігри є багатофункціональними і можуть використовуватись як засіб для розваги вільного часу (наприклад, шахи, шашки, нарди, монополія). У нашому випадку, акцент буде зроблено на дидактичних, пізнавальних, навчальних та розвиваючих функціях настільних історичних ігор.

Настільні ігри, зокрема пізнавального характеру, також є дидактичними. Існує численні варіанти таких ігор, які сприяють розвитку уяви, інтелекту та пізнавальної активності учнів, а також покращують процес запам'ятовування навчального матеріалу на уроках.

1. *Перша група* – картонні та колекційні ігри (наприклад, лото, ігри з картками), що надають можливість учням використовувати логічне мислення для досягнення результату [11\$ 25].
2. *Друга група* – творчі, сюжетно-рольові ігри, де сюжет виступає формою інтелектуальної діяльності. Ігри, що належать до цього типу (наприклад,

«Щасливий випадок», «Що? Де? Коли?», ляльковий театр), в освітньому процесі є не просто розважальними прийомами чи способами організації пізнавальної діяльності. Вони володіють значним евристичним та переконуючим потенціалом. До цієї категорії також належать ігри, що імітують подорожі. Вони можуть бути географічними, історичними чи краєзнавчими і часто включають пошукові «експедиції», які здійснюються з використанням книг, карт, документів. У таких іграх учні виконують ролі геологів, зоологів, економістів, топографів тощо. Вони ведуть щоденники, пишуть листи «з місць», збирають різноманітний пізнавальний матеріал. Ці ігри мають властивість стимулювати активність уяви, що є їх характерною особливістю. Вони можуть бути визначені як форма практичної діяльності, яка базується на уяві, де учень створює проект і реалізує його за допомогою практичних дій, таким чином поєднуючи ігрову, навчальну та трудову діяльність [18; 19; 20].

Сучасна психологія розглядає особистість як індивіда, що володіє творчим потенціалом. Основою творчості, яка є основою новаторства, є уява. Уява може бути як творчою, так і відтворюючою, що особливо проявляється під час читання навчальної та художньої літератури, а також при вивченні історичних описів, коли необхідно відтворити за допомогою уяви те, що описано у книгах чи розповідях [26].

Творча уява відрізняється від відтворюючої, оскільки передбачає самостійне створення нових образів, які втілюються в оригінальних продуктах діяльності. Цінність особистості багато в чому визначається тим, які механізми уяви переважають у її структурі. Якщо творча уява, що реалізується в конкретній діяльності, домінує над пасивною мрійливістю, це свідчить про високий рівень розвитку особистості. Розвиток уяви є необхідною складовою процесу навчання. Творчі, сюжетно-рольові ігри пізнавального характеру не лише відображають реальність, але й є проявом вільної діяльності школярів, їх фантазії та творчого потенціалу.

Учитель, використовуючи всі п'ять видів ігрової діяльності, має значний арсенал методів організації навчально-пізнавальної діяльності учнів. Це дозволяє ефективно залучати учнів до процесу навчання та значно покращувати їх успішність.

Найефективніші настільні ігри створюються за принципом самонавчання, що означає, що вони самі сприяють оволодінню знаннями та вміннями. Процес навчання зазвичай включає два основні компоненти: збір необхідної інформації та прийняття правильних рішень. Ці компоненти складають основу дидактичного досвіду учнів. Однак процес набуття цього досвіду вимагає значного часу. Для прискорення цього процесу та розвитку навичок самостійного навчання важливо використовувати розвиваючі настільні ігри психологічного характеру, такі як кросворди, вікторини, головоломки, ребуси, шаради, криптограми та інші [26; 31].

Отже настільні ігри відіграють дуже важливу роль у вивченні історії. Такі ігри мають кілька класифікацій, спираючись на які учитель зможе досягти дидактичних завдань уроку. Відмітимо основні: за історичним періодом; за тематикою (військові, економічні, цивілізаційні, біографічні, політичні); за механікою (стратегічні, розвитку, аукціонні, карткові, кубикові), за кількістю гравців (дуельні, для невеликих груп, для великих кампаній від 7 гравців); за складністю (для новачків і для досвідчених гравців).



## II РОЗДІЛ. МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ ІСТОРИЧНИХ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

### 2.1. Теорія настільної гри

Успішність навчального процесу неможлива без стимулювання активності учнів. Компонент стимулювання може не лише йти після організації навчальної діяльності, а й передувати їй або здійснюватися паралельно. Педагогіка накопичила безліч методів стимулювання навчальної активності, зокрема розроблені спеціалізовані підходи до її реалізації.

Активізація діяльності школярів досягається шляхом привертання уваги до теми та стимулювання пізнавального інтересу. Важливо не лише забезпечити потребу у вивченні теми на початку уроку, розкриваючи її значення, а й передбачити методи активізації, які будуть використовуватися протягом уроку, особливо в його другій частині, коли природне стомлення учнів потребує впливу, що знімає напруження та стимулює бажання активно засвоювати новий матеріал.

Різноманітні дослідження структури людської діяльності підкреслюють необхідність наявності компонента активізації для досягнення ефективності. Будь-яка діяльність приносить кращі результати, коли в особистості присутні сильні, яскраві мотиви, що викликають бажання діяти активно, долати труднощі та досягати поставленої мети. Це безпосередньо стосується навчальної діяльності, яка проходить успішніше, якщо учні мають позитивне ставлення до навчання, пізнавальний інтерес і потребу в здобутті знань, умінь та навичок.

Для формування таких мотивів у навчальній діяльності використовуються нестандартні уроки. Дослідження формування пізнавальної активності учнів показують, що цікавість на всіх етапах розвитку характеризується трьома аспектами: 1) позитивною емоцією щодо діяльності; 2) наявністю пізнавальної складової цієї емоції; 3) присутністю мотиву, який виходить від самої діяльності. Нестандартний урок сприяє виникненню

позитивної емоції щодо навчальної діяльності, її змісту, форми та методів реалізації. Емоційний стан тісно пов'язаний з душевними переживаннями, такими як радість, хвилювання чи здивування. Під час нестандартного уроку процеси уваги, запам'ятовування та осмислення активуються завдяки глибоким внутрішнім емоціям, що робить ці процеси більш інтенсивними та ефективними в досягненні мети уроку. Одним з прикладів нестандартного уроку є створення ситуації зацікавленості, використовуючи цікаві приклади, експерименти, парадокси та різного роду ігри [16, с. 66].

Розробка настільної гри здається простою, але є складним і тривалим процесом. Потрібно зібрати матеріали, наповнити гру навчальним змістом, створити дизайн і протестувати гру. Останнім часом розробка настільних ігор набуває популярності та, за дослідженням І. Гангали, проходить кілька етапів:

1. **Ідея.** Запишіть ідею, конкретизуйте тему гри (наприклад, природа або тварини). Створення гри може бути нерівномірним, але якщо ідея приносить задоволення, процес буде цікавим.

2. **Основні питання.** Після визначення ідеї, потрібно вирішити кілька важливих моментів:

- визначте мету гри – вона повинна не лише розважати, а й сприяти розвитку навичок і творчості\$
- визначте цільову групу – вік і зацікавлення гравців впливають на правила і дизайн\$
- врахуйте кількість гравців, час гри, взаємодію між гравцями (конфлікт, конкуренція, співробітництво), мотивацію, типи ігрових ситуацій та завершення гри.

3. **Прототип гри.** Створіть прототип гри та правила. Випробуйте гру, звертаючи увагу на механізми, баланс і можливі порушення. Внесіть корективи в правила та макет, якщо це необхідно.

4. **Тестування та фіналізація.** Після внесення змін протестуйте гру у більшому колі, записуючи відгуки. Важливо звернути увагу на відповідність цілей гри. Після тестувань внесіть останні корективи та завершіть створення гри.

5. **Вдосконалення.** Останнім етапом є доповнення і вдосконалення гри на основі відгуків і власного натхнення [4].

Під час підготовки до проведення настільної гри, педагог має ретельно вибрати гру, відповідно до програмних вимог, що стосуються виховання та навчання дітей певної вікової групи. Це включає визначення оптимального часу для проведення гри, підготовку необхідного дидактичного матеріалу, а також вивчення та осмислення гри. Окрім того, учитель має розробити методи та прийоми керівництва ігровим процесом, а також забезпечити учнів знаннями та уявленнями, необхідними для розв'язання ігрових завдань.

При виборі ігор та плануванні ігрової ситуації важливо поєднувати два основні елементи — пізнавальний та ігровий. Створюючи ігрову ситуацію відповідно до навчальної програми, вчитель повинен чітко спланувати діяльність учнів, орієнтуючи їх на досягнення визначеної мети. Коли завдання визначено, педагог надає йому ігрового задуму, який включає визначення ігрових дій. Сам ігровий задум, який мотивує учнів до активної участі в грі, є основою ігрової ситуації. Інтерес до гри виникає саме через цей задум, а коли з'являється особиста зацікавленість, це стимулює активність, творчі ідеї, дії та переживання за результат гри. Ключовими елементами в цьому процесі є участь як індивідуальних учасників, так і командної або колективної взаємодії, що є необхідними для успішної ігрової діяльності [15, с. 13-14]. Готуючись до уроків, учитель має заздалегідь підготувати необхідний дидактичний матеріал, продумати послідовність ігрових дій, організацію учнів, тривалість гри, контроль, підведення підсумків і оцінювання.

Ігрову діяльність можна впроваджувати на початку уроку для активізації мислення учнів, сприяння їхній концентрації та виокремлення основних аспектів навчального матеріалу. Іноді гра може виконувати роль фону для побудови всього уроку.

Для того, щоб ігрова діяльність на уроці була ефективною та забезпечувала бажані результати, необхідно дотримуватись наступних вимог:

1. Готовність учнів до участі в грі: кожен учень повинен бути ознайомлений

з правилами гри, чітко розуміти її мету, кінцевий результат та послідовність дій, а також мати необхідні знання для участі.

2. Надання кожному учневі необхідного дидактичного матеріалу.
3. Чітке формулювання завдання гри: пояснення повинні бути зрозумілими та конкретними.
4. Поетапне введення складних ігор: на початку учні освоюють окремі етапи гри, а пізніше переходять до її повної версії та варіантів.
5. Контроль за діями учнів: своєчасне коригування, спрямування і оцінка їхніх дій.
6. Недопущення приниження гідності учнів: уникати образ, принизливих порівнянь або насмішок за поразки в грі.

Ігри мають бути систематичними та цілеспрямованими, починаючи з простих ігрових ситуацій і поступово ускладнюючи їх, в міру накопичення учнями знань, розвитку вмінь, пам'яті, кмітливості, самостійності та наполегливості.

Оскільки ігрова діяльність повинна проводитись систематично, вчителю необхідно ретельно спланувати всі етапи цього процесу, зокрема:

1. Створити умови для регулярного проведення ігор-змагань між учнями, що сидять в різних рядах парт, а також для індивідуальних ігор.
2. Підібрати мінімальний набір ігрового матеріалу для організації ігор.
3. Доцільно організувати розсадку учнів таким чином, щоб кожна пара парт складалася з учня з високим рівнем знань (“сильного”) і учня з нижчим рівнем знань (“слабкого”). Це забезпечить ефективне проведення ігор між сусідами по парті, де більш підготовлені учні зможуть контролювати процес. Розсадка повинна забезпечувати рівень знань та інтелектуального розвитку учнів, щоб кожен ряд мав рівні шанси на перемогу.
4. Гра повинна бути чітко організованою та цілеспрямованою, а не проходити стихійно. Перш за все, учні мають освоїти правила гри, які повинні бути єдиними для всіх ігор, аби сформувати стереотипи поведінки. Крім того, зміст і форма гри повинні бути доступними та зрозумілими для учнів [2].

Навчальні ігри не мають чітко визначених переможців або тих, хто програли, — в таких іграх виграють усі учасники. Їх можна застосовувати на будь-якому етапі уроку, що дозволяє оцінити рівень знань учнів та їх здатність ефективно їх застосовувати.

Однак існують певні обмеження щодо використання дидактичних ігор:

- не рекомендується організовувати навчальну гру, якщо учні ще не опанували тему;
- впровадження гри під час заліків або іспитів є недоцільним, якщо ігри не використовувались протягом навчального процесу;
- не слід застосовувати ігри для тих предметів чи тем, де їх вплив може бути неефективним.

Особливу методичну цінність настільні ігри набувають під час повторення, узагальнення та систематизації вивченого матеріалу. Це положення є загальноприйнятим при розробці та використанні дидактичних ігор на уроках історії.

При використанні ігрових методів навчання можуть виникнути певні труднощі, серед яких найбільш суттєвими є такі:

I. Учні не беруть участі в грі або вступають до неї формально. Це зазвичай спостерігається на початковому етапі роботи з комунікативними іграми, коли ігровий етап не був належно підготовлений вчителем.

II. Гра затягується через те, що учасники не можуть знайти правильного рішення. Вчитель вводить додаткові умови, щоб сприяти досягненню мети, або дає підказки.

III. Гра затягується через відволікання учасників на інші завдання. У цьому випадку вчитель повторно формулює завдання.

IV. Затримка в грі може виникнути, якщо учасники не можуть налагодити ефективну взаємодію. Вчитель уточнює ролі учасників.

V. Гра завершується швидко, оскільки учасники прагнуть досягти мети найкоротшим шляхом. Вчитель вводить додаткові умови, що стимулюють більш активне використання знань учнями.

VI. Ігровий процес може перерости в конфліктну ситуацію. Вчитель вирішує конфлікт, усуваючи предмет суперечки, або вводить нових учасників у гру.

VII. Учні не включаються в гру, а лише стимулюють її діяльність. Вчитель може знову сформулювати мету учасників, змінити її або тимчасово зупинити гру, щоб знову сформулювати й мотивувати завдання, підкріплюючи позитивну емоційну атмосферу [3].

Для успішної реалізації початкового етапу спілкування в грі необхідно оволодіти рядом комунікативних навичок, зокрема здатністю встановлювати та підтримувати зворотний зв'язок у процесі комунікації, що сприяє створенню враження безперервної творчості.

Вчителю слід освоїти методику проведення ігор та організацію цієї діяльності, оскільки не можна покладатися на стихійний інтерес до гри. Перше завдання учителя полягає у формуванні інтересу до гри та бажання в ній брати участь, а друге — у спрямуванні ігрового процесу на досягнення визначеної навчальної мети.

Ігровий стан характеризує специфічне емоційне ставлення учнів до навчальної гри, виступаючи складним психолого-педагогічним феноменом, що визначає емоційний стан учнів під час навчання. Уміння викликати в учнів бажання брати участь у дидактичній грі та педагогічно грамотно керувати динамікою психологічного стану є важливими аспектами педагогічної діяльності вчителя.

Ігрове спілкування, як складова частина навчальної гри, є важливим елементом цього процесу, адже саме в процесі учбового спілкування розв'язуються проблемні та пізнавальні завдання, які є основою дидактичної гри. Нарешті, ігрова навчально-педагогічна діяльність, що охоплює процес гри, є активним співробітництвом вчителя та учнів. Вона є результатом поєднання пізнавальних і психологічних потреб, де захоплення грою як формою діяльності служить потужним стимулом для активної участі в пізнавальному процесі та пошуку рішень [21].

Урок, як традиційна форма навчальної діяльності для учнів, втрачає свою звичну сутність і перетворюється на захоплююче та цікаве заняття. Традиційний формат уроку трансформується в ігрову форму спілкування та навчально-педагогічної діяльності. Учні отримують значні можливості для прояву творчості, активної комунікації, узагальнення та систематизації навчального матеріалу, а також для інтенсивного інтелектуального розвитку. Вчитель, зберігаючи свою традиційну роль, одночасно стає організатором гри, консультантом і арбітром. Це, безсумнівно, висуває нові вимоги до рівня професійного мислення вчителя історії, сприяє гуманізації його взаємин з учнями та створенню атмосфери, що стимулює активну навчально-ігрову діяльність.

Дидактична гра потребує від вчителя значної інтелектуально-емоційної напруги, динамізму, мобілізації творчого потенціалу, а також розробки індивідуальної технології організації та проведення навчальних ігор. Важливо вміти інтегрувати систему дидактичних ігор у структуру традиційних уроків, при цьому дотримуючись вимог навчальної програми. Спільна навчально-ігрова діяльність вчителя і учнів є творчим процесом, що характеризується емоційним підйомом, стійким пізнавальним інтересом і високою інтенсивністю засвоєння знань.

Настільна гра, ретельно продумана та добре організована, завжди є цікавою та захоплюючою як для учнів, так і для вчителя, надаючи можливість для самоперевірки та розвитку власних здібностей. Вона стимулює подолання навчальних труднощів, що сприймаються учнями як особистий успіх, а іноді й як відкриття своїх творчих та пізнавальних можливостей [2, с. 10-11].

Застосування настільних ігор у процесі навчання історії дозволяє зосередитися на головному - на конкретному учню. Особистісний підхід до кожного школяра - одна із провідних ідей використання дидактичних ігор у процесі викладання історії в школі, що визнає за учнем активного суб'єкта, учасника і творця навчально-виховного процесу, партнера на уроці.

Аналіз застосування ігор на уроках історії переконують, що в процесі їх використання на уроках в учнів розвиваються і формуються такі якості, як самостійність, ініціативність, творчість, упевненість у своїх силах, інтерес до історії, дослідницько-пошуковий стиль роботи на уроці, культура учбової праці.

У своїй роботі вчитель зобов'язаний спиратися на вікові особливості мотивації навчання та вміння школярів учитися.

Молодший шкільний вік.

1. Широкі пізнавальні мотиви - інтерес до знань.
2. Навчально-пізнавальні мотиви - інтерес до способів придбання знань.
3. Мотиви самоосвіти - проста форма - інтерес до додаткових джерел знань, епізодичного читання додаткових книг.
4. Широкі соціальні мотиви - значимість навчання, глибоке усвідомлення причин необхідності вчитися.
5. Позиційні соціальні мотиви - бажання дитини одержати, головним чином, схвалення вчителя.

Молодші школярі навчаються розуміти і приймати цілі вихідні від вчителя, утримують ці цілі протягом тривалого часу, виконують дії по інструкції. Починають складатися вміння співвіднесення мети зі своїми можливостями.

Середній вік.

1. Мотиви самоосвіти, активне прагнення підлітка до самостійних форм навчальної роботи, з'являється інтерес до методів наукового мислення.
2. Найбільш зримо в цьому віці вдосконалюється соціальні мотиви навчання (моральні цінності суспільства).
3. Позиційні мотиви - посилюється мотив пошуками контактів і співпраці з іншою людиною, оволодіння раціональними способами цієї співпраці в навчальному процесі.
4. Підлітку доступні самостійна постановка не тільки одного завдання, а й послідовність кількох цілей, причому, не тільки у навчальній роботі, а й у позакласних видах діяльності.



Старший шкільний вік.

1. Широкі пізнавальні мотиви - інтерес до знань.
2. Навчально-пізнавальний мотив - інтерес до способів добування знань удосконалюється як інтерес до методів теоретичного і творчого мислення (участь в шкільних наукових товариствах, застосування дослідницьких методів аналізу на уроці).
3. Уміння ставити в навчальній діяльності нестандартні навчальні завдання і знаходити разом з тим нестандартні способи їх вирішення.

Перед учителем стоять завдання:

- спиратися на досягнення попереднього віку;
- прагнути мобілізувати потенційні можливості даного віку;
- дуже важливо підготувати «ґрунт» для подальшого віку, тобто орієнтуватися не тільки на наявний рівень, а й на зону найближчого розвитку мотивів до навчальної діяльності [31].

Гра на уроці буде ефективною лише за умови дотримання низки принципів та правил, зокрема:

1. чітке усвідомлення дидактичних цілей використання ігрових елементів у навчальному процесі;
2. відсутність сторонніх спостерігачів, що дозволяє залучити всіх учнів класу до активної участі;
3. забезпечення елементів несподіваності та непередбачуваності в ігровому процесі;
4. періодична зміна правил гри для підтримання інтересу учнів;
5. врахування індивідуальних особливостей учнів і використання можливостей гри для розвитку колективної взаємодії.

Для досягнення позитивних результатів необхідно також дотримуватись таких основних вимог:

- врахування вікових, психічних і фізичних особливостей учнів при виборі теми і форми навчання;
- дотримання принципу доступності матеріалу;

- врахування рівня зацікавленості учнів у темі уроку;
- створення умов для розвитку інтелектуальних, когнітивних та творчих здібностей учнів;
- залучення всіх учнів до активної діяльності;
- використання різноманітних форм і видів ігрової діяльності.

Аналізуючи ефективність використання навчальних настільних ігор, можна відзначити наявність загально-педагогічного ефекту, який охоплює виховні, освітні та соціально-психологічні аспекти. Цей ефект сприяє формуванню творчих міжособистісних взаємодій у групі, засвоєнню норм культури спілкування, розвитку самостійного мислення у учнів та здатності адаптувати набуті вміння й навички з ігрової діяльності до традиційної структури уроку.

При плануванні настільної гри важливим є чітке формулювання мети і правил гри, а також моделювання її результатів. Вчитель повинен визначити конкретні завдання і методи їх вирішення, а також шляхи досягнення визначених результатів. Крім того, необхідно продумати специфіку та зміст розподілу функціональних обов'язків серед учасників гри, тактику власної поведінки і відповідну міру участі в ігровому процесі учнів.

Управління учбово-ігровим спілкуванням учнів вимагає від вчителя високого рівня професійної майстерності, оскільки йому необхідно подолати ефект пасивної присутності частини учнів на уроці і залучити їх до активної творчої діяльності [3].

Користь від гри буде неповною, якщо її наслідки не будуть проаналізовані. Присутня в процесі гри атмосфера творчої пізнавальної співпраці між учнями і вчителем обов'язково повинна зберегтись і по завершенню її, бути перенесена і на традиційні форми проведення уроків. При підведенні підсумків дидактичної гри слід надати слово її учасникам. Міра їхньої активності, культура поведінки під час гри обов'язково повинна бути проаналізована як вчителем, так і самими учасниками. Як правило, учні з нетерпінням чекають оцінки своїх дій, результатів гри.

Як оцінювати ефективність ігор? Якщо після проведення гри учнівські вміння та навички не зростають, це свідчить про неефективність гри та негативні результати її впровадження. У такому випадку необхідно з'ясувати причини цих наслідків, серед яких можуть бути дві: по-перше, низька якість самої гри, яка не відповідає вимогам; по-друге, методика проведення гри містить суттєві відхилення від належного рівня. Позитивний ефект від використання ігор у навчанні має проявлятися негайно після гри і легко виявляється у моральному задоволенні учасників.

Правила гри виконують організуючу функцію та є засобом регулювання ігрового процесу. Вони визначають способи та послідовність дій, вимоги до поведінки учасників, регулюють їх взаємодії, навчаючи співвідносити свої дії з діями інших гравців, що сприяє розвитку таких якостей, як наполегливість, чесність, кмітливість тощо.

Будь-яке порушення правил не повинно залишатися без уваги з боку вчителя. В залежності від обставин, він повинен знайти час для того, щоб чітко і справедливо вказати учневі на недоліки в грі, пояснивши наслідки подібних дій у реальному житті. Проте під час гри не слід робити довгих зауважень або повчань, оскільки це може знизити настрій учнів, зменшити їхній інтерес та загальмувати увагу.

Гра на початковому етапі навчання є важливим інструментом пізнання навколишнього світу і самоусвідомлення дітей, допомагає їм усвідомити мету своєї діяльності, конкретизувати абстрактні поняття, розвивати творчу уяву та здібності, а також встановлювати конструктивні людські взаємини. Багато вчителів використовують гру як засіб цілепокладання в педагогічній діяльності та її інтерпретації в діяльності учня, що сприяє розвитку творчих здібностей дітей [26].

Популярність настільних ігор, присвячених історії України, є новим трендом, що поєднує елементи розваги з можливістю поглибленого вивчення історії рідної країни. Ці ігри швидко набирають популярності завдяки своєму унікальному підходу до дослідження історичних подій, видатних особистостей та культурних особливостей України.

Що сприяє високому попиту на настільні ігри, присвячені історії України:

1. **Популяризація історії.** Гра робить процес вивчення історії більш захоплюючим і доступним для широкої аудиторії, зокрема для підлітків.
2. **Патріотичне виховання.** Такі ігри сприяють формуванню національної ідентичності та гордості за країну, сприяючи розвитку патріотичних почуттів.
3. **Розвиток історичного мислення.** Гравці вчаться аналізувати історичні події, встановлювати причинно-наслідкові зв'язки та приймати обґрунтовані рішення в умовах змінюваних ситуацій.
4. **Спільне дозвілля.** Настільні ігри сприяють соціалізації, об'єднуючи учасників і створюючи сприятливу атмосферу для спілкування та взаємного навчання.

Це не просто розвага, а важливий елемент у розвитку історичної свідомості та патріотизму. Гра дозволяє глибше осмислити минуле країни і надихає на оптимістичний погляд на майбутнє. Окрім цього, спільна участь у грі зміцнює міжособистісні зв'язки, створюючи позитивні емоції та спогади. Ігри сприяють розвитку логічного мислення, пам'яті, уваги, а також комунікативних навичок. Додатковим бонусом є можливість отримати нові знання про Україну, видатних осіб, культурну спадщину та ключові історичні події. Важливо ретельно підходити до вибору гри, щоб вона відповідала інтересам, віковим особливостям учасників і тематиці [10].

Отже, основні правила розробки настільних ігор полягають у створенні чіткого ігрового світу зі своїми правилами, цілями та механіками. Спочатку визначається центральна ідея гри, її тематика та цільова аудиторія. Далі розробляються компоненти гри: ігрове поле, фішки, карти, кубики тощо. Важливим етапом є створення детальних правил, які будуть зрозумілими для гравців і забезпечать плавний перебіг гри. Після цього створюється прототип гри для тестування та доопрацювання. На заключному етапі проводиться балансування гри, щоб забезпечити рівні шанси для всіх гравців та цікавий геймплей.

## 2.2. Використання настільних ігор у сучасній школі

У сучасній науці доведено, що впровадження проблемно-пізнавальних завдань у процес викладання історії є ключовим чинником підвищення пізнавальної активності та самостійності учнів, а також основою для реформування всієї системи навчання історії в школах.

Аналізуючи досвід використання настільних ігор на уроках історії, ми дійшли висновку, що максимальний ефект досягається, коли ці ігри організуються як система проблемно-пізнавальних завдань. Перші спроби інтеграції настільних ігор у навчальний процес історії поставили перед нами важливе завдання: як навчити учнів ефективно шукати шляхи вирішення ігрових проблемно-пізнавальних завдань, а також як розвинути їхнє вміння вчасно помічати та виправляти помилки, критично перевіряти власні переконання.

Значення проблемно-пізнавальних завдань як основи дидактичних ігор полягає в тому, що а) їхнє розв'язання завжди сприяє систематизації, узагальненню та закріпленню вивченого матеріалу; б) складність і масштаби ігрового проблемно-пізнавального завдання визначають рівень його дидактичного впливу на розвиток пізнавальної активності та самостійності учнів, оскільки складніші завдання сприяють більш ефективному формуванню цих якостей; в) навчально-ігрова діяльність активізує спрямованість учнів на пізнання нових знань.

Використання проблемно-пізнавальних завдань також сприяє створенню навчально-ігрової перспективи. Ігрове перспективне завдання, яке об'єднує кілька часткових завдань, дає можливість, по-перше, визначити перспективну навчально-ігрову мету, і по-друге, створити проблемну ситуацію, що забезпечує усвідомлення та прийняття цієї мети учнями [13, с. 12].

У наукових працях Ю.К. Бабанського, Н.М. Зверєвої, Е.Г. Мінгазова й інших дослідників підкреслюється доцільність використання «перспективних» та «випереджаючих» проблемно-пізнавальних завдань, які

вирішуються не на одному, а на кількох уроках. Завдання, як складова частина учбової гри, повинно включати умови у вигляді вихідних даних і питання, що фіксують шукане. Умова та питання повинні бути взаємопов'язані та містити протиріччя, що формують проблему, вказуючи напрямок пошуку та сприяючи усуненню протиріччя через правильне вирішення завдання. Ігрове проблемно-пізнавальне завдання є таким видом знань, який сприймається учнями як «незнання про знання» та стимулює потребу у пошуку нових знань або засобів їх здобуття. Проблема, що закладена в ігровому завданні, містить протиріччя, вирішення якого вимагає від учня відповідних теоретичних знань і практичних дій, осмислення історичних подій і фактів, а також творчої і оціночної діяльності. Однак недостатня розробленість технології використання дидактичних ігор гальмує їх активне впровадження в навчальний процес.

Нерозробленість цієї технології виявляється в: а) обмеженому застосуванні ігрових проблемно-пізнавальних завдань у навчальному процесі; б) відсутності системності в їх використанні; в) ігноруванні значення мети і перспективи навчально-ігрової діяльності для організації учбово-виховного процесу. Це перетворює проблему дидактичних ігор на важливе методичне явище, що ставить завдання науково-методичної розробки механізму застосування дидактичних ігор як системи ігрових проблемно-пізнавальних завдань [3].

У процесі роботи над даною проблематикою були визначені та сформульовані її перспективи. Якщо в організації навчально-ігрової діяльності учнів застосовувати систему взаємопов'язаних супідрядних ігрових проблемно-пізнавальних завдань, які виконують функції систематизації, узагальнення і закріплення вивченого матеріалу та створюють можливості для розробки настільних ігор, це дозволяє значно посилити перспективність навчання історії. Це також сприяє формуванню стійкого навчально-пізнавального мотиву, більш виразному прояву освітньої, виховної та розвивальної функцій як специфічних характеристик проблемно-пізнавальних завдань і, в кінцевому підсумку, ефективному комплексному формуванню і розвитку всіх структурних компонентів навчально-ігрової діяльності.

На нашу думку, результати навчальної діяльності та рівень сформованості пізнавальної активності й самостійності учнів під час навчально-ігрової діяльності безпосередньо залежать від організації цієї діяльності. Розв'язання ігрових проблемно-пізнавальних завдань передбачає здатність ставити пізнавальну мету, висувати й обґрунтовувати гіпотези, визначати шляхи та методи досягнення навчально-ігрової мети, а також уміння співвідносити проміжні результати з моделлю бажаного кінцевого результату, що прогнозується. Отже, для формування прагнення до пізнавальної активності та самостійності на уроках історії, навчально-ігрова діяльність повинна організовуватись таким чином, щоб учні систематично залучались до розв'язання ігрових проблемно-пізнавальних завдань.

Крім того, навчально-ігрова діяльність, яка сприяє ефективному засвоєнню знань та формуванню пізнавальних умінь і навичок, повинна бути організована на прогностичних засадах. Для досягнення такої організації важливо застосовувати ігрові перспективні проблемно-пізнавальні завдання, що дозволяють враховувати психолого-педагогічні закономірності процесу формування пізнавальної активності і самостійності учнів, а також забезпечують комплексне оформлення всіх структурних елементів цього процесу. Ігрові перспективні проблемно-пізнавальні завдання мають здатність охоплювати різні обсяги навчального матеріалу, що варіюються за рівнем перспективності, а також дають змогу змінювати способи постановки завдань і варіанти діяльності учнів у процесі їх розв'язання.

Таким чином, умови застосування ігрових проблемно-пізнавальних завдань можуть бути змінними, що також виступає важливим фактором, який визначає ефективність формування пізнавальної активності і самостійності учнів. Формування цих якостей у ході проведення дидактичних ігор як складових особистісного розвитку учнів детермінуються взаємозв'язком змістовної та процесуальної складових навчально-ігрової діяльності і залежать від особливостей організації застосування настільних ігор на уроках історії.

Об'єктивно існуючі закономірності формування пізнавальної активності і самостійності учнів визначають певні вимоги, знання яких дозволяє вдосконалити процес формування цих якостей. Ці вимоги повинні бути враховані під час моделювання майбутньої діяльності школярів. Організація навчально-ігрової діяльності з урахуванням цих закономірностей і вимог дозволяє успішно реалізувати розвиваючу і освітню функції навчання, а також прогнозувати результати навчально-ігрової діяльності в цілому та в окремих її етапах у контексті цілісного педагогічного процесу [9].

На сучасному етапі історичні настільні ігри все активніше інтегруються в навчально-виховний процес, що обумовлено динамічним розвитком освітньої системи. В наш час існує широкий асортимент настільних ігор, що можуть бути використані на уроках історії. Вони сприяють покращенню навчального процесу, розширенню історичних знань учнів, а також надають можливість вчителю побудувати урок у більш цікавій та інтерактивній формі. В умовах сучасного інформаційного середовища, коли учні все більше орієнтуються на технологічні засоби і Інтернет, утримання їхньої уваги на уроці стає складнішим. Використання історичних настільних ігор дозволяє залучити учнів до активного навчання, підвищити їхню мотивацію та сприяє ефективному засвоєнню матеріалу в нестандартній формі. Оскільки настільні ігри в історичному контексті на уроках стали застосовуватися порівняно недавно, доцільним є вивчення думок вчителів і учнів щодо їх впливу на навчальний процес.

Під час експерименту ми застосовували такі історичні настільні ігри:

### ***1. Слово по вертикалі***

Наприклад, у цій грі буде потрібно знання назв міст Месопотамії. Ліворуч написані незвичайні слова. Це назви міст древньої Месопотамії, у яких порушений порядок літер (як в анаграмі). Крім того, у кожному слові є зайва буква. Потрібно відновити порядок літер відповідно до назв древніх міст, а зайву букву помістити в колонку праворуч. Правильно виконане завдання дозволить по вертикалі прочитати назву ще одного міста древньої країни. КУВУР АШАГАЛ РЭВУДЕ ИРИАМ ШРУШАЛ ИНЕЯВИНО НУР



*Відповідь: Урук, Лагаш. Ереду. Мари, Ашшур. Ниневія, Ур; по вертикалі - Вавилон.*

## **2. Історична естафета «Первісна людина. Давній Єгипет»**

Для проведення історичної естафети необхідно створити ігрове поле з двома паралельними «біговими доріжками», які слід позначити різними кольорами (наприклад, жовтим і синім). Кожну доріжку потрібно розділити на чотири дистанції, кожна з яких має бути позначена термінами, поняттями або іменами, що стосуються Давнього Єгипту та первісного суспільства. Для гри знадобляться два кубики та фішки, які виготовляються самостійно. Один бік кубика має зображати відповідну фігуру з теми (наприклад, піраміду, сфінкса, первісну людину), а на решті боків наносяться кружечки, що вказують кількість ходів (на двох боках — один кружечок, на двох — два, на одному — три).

У грі беруть участь два гравці, мета яких — якомога швидше пройти свою дистанцію. Спочатку учасники кидають жереб, щоб визначити, хто починає гру. Потім по черзі, кидаючи кубик, вони пересувають свою фішку на кількість клітин, яка випала на лицьовому боці кубика. Якщо випадає зображення, хід пропускається. Перед тим як перемістити фішку, учасник повинен дати визначення написаному терміну або розповісти про зазначену історичну особу. Неповна відповідь змушує гравця залишатися на своєму місці і поступитися ходом супернику. У разі неправильної відповіді або її відсутності учасника замінює інший член команди. Переможцем стає та команда, яка першою закінчить естафету та втратить найменшу кількість гравців.

Жовта доріжка: 1. Дріопітек. 2. Енеоліт. 3. Матріархат. 4. Старійшина. 5. Тотемізм. 6. Жрець. 7. Папірус. 8 Саркофаг. 9. Сфінкс. 10. Ехнатон. 11. Нефертіті. 12 Ісіда. 13 Ієрогліф. 14. Ніл. 15. Картер. 16 Сохмет

Синя доріжка: 1. Неандерталець. 2. Неоліт. 3. Патріархат. 4. Народні збори. 5. Фетишизм. 6. Ідол. 7. Фараон. 8. Піраміда. 9. Хатшепсут. 10. Рамзес II. 11. Осіріс. 12. Ра (Амон). 13. Мумія. 14. Мемфіс. 15. Ж. Шампольйон. 16. Сет.

### 3. Розв'яжіть ребус:

Перед вами ребус, у якому зашифровані імена історичних осіб.  
Прочитайте якомога більше слів.

м	а	р	н	а	к	й	о
о	х	и	и	л	и	с	с
н	м	й	л	и	й	в	л
о	у	д	о	ц	к	я	а
м	д	а	г	ь	и	т	в

*(Читається згори донизу, знизу вгору на наступну вертикаль. Відповіді:  
Мономах, Мудрий, Данило Галицький, Кий, Святослав)*

### 4. Кросворд «Великі географічні відкриття»

Правильно розв'язавши кросворд, у виділених клітинках ви прочитаєте назву портового міста, одного з центрів світової торгівлі.

			1										
			2										
		3											
					4								
		5											
		6											
7													
				8									
			9										

1 Іспанська королева. 2. Період завоювання іспанськими колонізаторами Центральної та Південної Америки (кінець XV-XVIст.). 3. Назва одного з вітрильників, що брав участь у першій подорожі Х. Колумба. 4. Італійський мандрівник, який довів, що землі, відкриті Х. Колумбом, є материком. 5. «Колоніальний » товар. 6. Країна казкових багатств і чудес. 7. Країна, що володіє колоніями. 8. Територія, яку іспанці назвали «Новою Іспанією».

9. Поселення, яке збудували ацтеки, що поступово перетворилося на велике місто. На основі теоретичних та методологічних досліджень було розроблено план оцінки ефективності впливу історичних настільних ігор на результативність навчально-виховного процесу.

Науково-дослідницька робота проходила протягом вересня-листопада 2024 року. Базою для проведення педагогічного дослідження стала Талалаївський ліцей Талалаївської сільської ради Ніжинського району, долею якої автор роботи опікується впродовж багатьох років.

Основною метою дослідження стало вивчення впливу історичних настільних ігор на ефективність засвоєння знань. Для реалізації поставленої мети було проведено педагогічне спостереження в ході якого спостерігалась активність, свобода вибору, зацікавленість, готовність до відтворення та застосування вивченого матеріалу на практиці, учнями при використанні історичних настільних ігор.

Наступним кроком в дослідженні стало анкетування учнів 7, 9 10 класів (загалом 40 осіб), а також опитування вчителів історії (3 особи).

Основним завданням констатуючого етапу педагогічного експерименту було вивчення стану проблеми. Були вивчені наступні напрямки: 1) готовність вчителів до використання настільних ігор при вивченні історії; 2) бажання дітей грати в історичні настільні ігри.

Отже, провівши опитування вчителів Талалаївського ліцею Талалаївської сільської ради Ніжинського району можна зробити висновок про те, що вчителі все-таки не досить часто використовують настільні ігри на уроках історії. Це перш за все пов'язане з недостатнім матеріальним забезпеченням даної школи. Виготовлення даного типу ігор власними руками займає досить багато часу. Можна зустрітися з протилежними поглядами: одні з них вважають такі заняття недоцільними, оскільки вони не дають змоги повною мірою розв'язувати основні освітні завдання, інші, навпаки, схвально ставляться до проведення занять з елементами гри, запевняють, що зростає активізація пізнавальної діяльності учнів, реалізуються принципи гуманізації

та гуманітаризації у навчанні історії.

Після аналізу анкет ми виявили, що настільні ігри (вікторини, головоломки, лото, карткові ігри) найчастіше вчителі застосовують у 7-8 класах. Це зумовлено віковими особливостями учнів. Стратегічні та різного роду ігри-реконструкції проводять частіше у 10- 11 класах, при цьому враховуючи навчальну програму з історії. В даних класах вивчаються війни, при вивченні яких можна використати даного типу ігри. Зі слів вчителів стало зрозуміло також, що цікаво і ефективно використовувати різного роду ігри на факультативах, гуртках, історичних конкурсах. Тому що у дітей з'являється азарт до гри та перемоги. В цих заходах, як правило беруть участь учні, які цікавляться саме вивченням історії [Додаток А].

В свою чергу з опитування учнів можна зробити висновок, що 70% опитаних подобається використання ігор на уроках історії, 55% - приваблює сам процес гри, азарт та прагнення перемогти; 20% учнів гра подобається, тому що краще запам'ятовується матеріал; 25% - гра подобається, тому що вони краще засвоюють та розуміють вивчаючий матеріал, а також можуть застосувати його на практиці. В цілому майже всі учні хотіли б грати в ігри на кожному уроці історії [Додаток Б, В].

Отже, в процесі педагогічного дослідження були зроблені наступні висновки:

- використання історичних настільних ігор має позитивний вплив на ефективність навчального процесу;
- під час проведення гри учні значно краще засвоюють історичний матеріал;
- така форма навчання сприяє підвищенню інтересу до вивчення історії;
- історичні настільні ігри доцільно застосовувати також на гуртках та факультативних заняттях.

Дана експериментальна робота не є завершальним дослідженням, Вона відкриває перспективи для подальших робіт, присвяченим проблемам використання ігор на уроках історії.

Отже, використання настільних ігор в освітньому процесі має значний

вплив на його ефективність. Завдяки ігровій формі навчання, учні активніше залучаються до процесу пізнання, що сприяє кращому запам'ятовуванню матеріалу. Настільні ігри розвивають логічне мислення, креативність, вміння приймати рішення та працювати в команді. Крім того, вони створюють позитивну емоційну атмосферу, що підвищує мотивацію до навчання. Завдяки іграм учні не просто пасивно сприймають інформацію, а активно її використовують, моделюючи реальні ситуації та вирішуючи завдання. Це дозволяє закріпити теоретичні знання на практиці та розвинути практичні навички. Таким чином, настільні ігри перетворюють навчання з нудного процесу на захопливу гру, що сприяє більш ефективному засвоєнню знань.

## ВИСНОВКИ

Під час проведення дослідження ми дійшли ряду висновків.

1. Гра – довільна діяльність, що визначається мотивацією задоволення, яка передбачає активну взаємодію суб'єкта з навколишнім світом, моделювання певних ситуацій та досягнення поставлених цілей. Навчальна гра – спеціально організована педагогічна діяльність, що моделює реальні або умовні ситуації з метою засвоєння знань, умінь та навичок через активну участь у ігровому процесі.

Гра як основна діяльність дитини об'єднує загальні ознаки, притаманні будь-яким формам соціальної активності, зокрема цілеспрямованість, усвідомленість та активну участь, а також специфічні характеристики, такі як свобода, самостійність, самоорганізація, наявність творчої компоненти, а також емоційне задоволення й радість.

Відповідно до характеру педагогічного процесу, ігри можна поділити на кілька груп: а) навчальні, тренувальні, контролюючі та узагальнюючі; б) пізнавальні, виховні, розвивальні; в) репродуктивні, продуктивні, творчі; г) комунікативні та діагностичні. За методологічними характеристиками ігри можна класифікувати на: а) ділові та предметні; б) імітаційні та мотиваційні, що моделюють імовірну поведінку учнів у різних ситуаціях; в) функціональні, які сприяють систематизації знань і формуванню навичок; г) організаційно-діяльнісні, що передбачають зіткнення думок, різноманітність інтересів та елементи новизни.

Феномен гри полягає в тому, що, будучи за своєю суттю розвагою, вона перетворюється на процес навчання і творчості, ставши моделлю людських взаємодій та проявів. Гра починається не тоді, коли учні отримують завдання, а коли виникає інтерес до участі, що свідчить про емоційне задоволення та активізацію розумової діяльності.

Ми встановили, що гра є організованим видом діяльності, який вимагає емоційних та інтелектуальних зусиль. Ігри класифікуються за цілями, методами, функціями, а також часом та місцем проведення. Ігрові заняття

можуть мати індивідуальний, колективний або груповий формат і є важливою складовою частиною уроків. Гра є одним із найстаріших засобів виховання та навчання, її можна проводити як на уроках, так і на семінарах, факультативах, гуртках, а також у вигляді домашніх завдань.

2. Настільні ігри, як різноманітні за змістом та методами проведення, часом важко класифікувати через їх багатогранність. В методиці викладання історії настільні ігри поділяються на пізнавальні, дидактичні, ділові, рольові тощо. Вони виконують ключові функції в навчально-виховному процесі, зокрема навчальну, пізнавальну та розвивальну.

Існує безліч варіантів настільних ігор, що належать до різних категорій. У рамках нашого дослідження була запропонована наступна класифікація ігор за їх функціональними та методичними ознаками.

I група - картонні та колекційні ігри, до яких належать лото та ігри з використанням карток. Ці ігри забезпечують візуалізацію навчального матеріалу, що сприяє більш ефективному запам'ятовуванню фактів та термінів, одночасно розвиваючи увагу та швидкість реагування учнів.

II група - творчі та сюжетно-рольові ігри. Вони орієнтовані на активне залучення учнів у процес створення умов для розігрування певних ситуацій або ролей. Такі ігри сприяють розвитку уяви, творчого мислення, а також вміння працювати в команді та комунікаційних навичок.

III група - вікторини, які включають головоломки, кросворди, ребуси, загадки. Ці ігри мають на меті розвиток логічного мислення та аналітичних здібностей учнів, допомагаючи їм краще осмислювати інформацію та структурувати знання.

IV група - будівельні, трудові, технічні ігри, такі як ігри-реконструкції, прикладні та творчі ігри на папері, стратегічні ігри. Ці ігри мають важливе значення для розвитку просторового мислення, навичок планування, а також для закріплення знань з практичних аспектів навчального матеріалу. Вони сприяють розвитку моторики, уваги до деталей та організаційних умінь.

V група - інтелектуальні ігри, зокрема ігри-вправи та ігри-тренінги.

Вони сприяють розвитку когнітивних здібностей учнів, зокрема пам'яті, уваги та логіки. Такі ігри допомагають ефективно формувати пізнавальну активність і сприяють глибшому осмисленню навчального матеріалу.

Всі зазначені види ігор не лише активно залучають учнів до навчального процесу, але й стимулюють їх пізнавальну активність, сприяючи кращому засвоєнню матеріалу. При систематичному й цілеспрямованому застосуванні, вони можуть значно підвищити ефективність навчання та успішність учнів. Таким чином, більшість з цих ігор можна впроваджувати в навчальний процес на регулярній основі, що дає можливість використовувати їх на кожному уроці для досягнення оптимальних результатів у навчанні.

3. Результативність використання настільних ігор в навчальному процесі значною мірою залежить від двох основних чинників: по-перше, від регулярного та систематичного застосування цих ігор; по-друге, від чіткої цілеспрямованості програми ігор у поєднанні з традиційними дидактичними вправами. Зокрема, в контексті розвитку пізнавальної активності учнів, основним завданням є стимулювання їх самостійного мислення. Кожна з груп настільних історичних ігор сприяє розвитку певних якостей у дитини. При цьому важливо враховувати індивідуальні можливості кожного учня, а також загальні можливості класного колективу.

Практичні спостереження свідчать, що настільні ігри суттєво розширюють творчий потенціал як учителів, так і учнів, забезпечуючи глибоке засвоєння навчального матеріалу та підвищення ефективності проведення уроків. Вони сприяють розвитку творчих здібностей, формують нові аспекти характеру особистості, а також розвивають ширші категорії мислення учнів. Важливо зазначити, що такий підхід до навчання не перевантажує учнів, а навпаки, полегшує сприйняття матеріалу, стимулює творчий підхід до навчання та допомагає учням усвідомлювати власні інтереси і захоплення.

Настільні ігри на уроках історії можуть бути ефективно використані не лише для введення нового матеріалу, але й для його закріплення, повторення раніше засвоєних понять та розширення уявлень, що дозволяє учням більш



глибоко осмислити і засвоїти навчальний матеріал. Крім того, вони сприяють розвитку основних прийомів мислення та розширенню кругозору учнів. Важливою умовою ефективного використання настільних ігор є їх відповідність навчальній програмі.

Кожна настільна гра має чітко визначені правила, які регламентують послідовність дій та поведінку учнів, створюючи необхідний робочий настрій на уроці. Розробка правил настільних ігор повинна здійснюватися з урахуванням навчальних цілей уроку та індивідуальних особливостей учнів.

Активне впровадження настільних ігор у навчальний процес радикально змінює структуру взаємовідносин на уроці, сприяючи розвитку колективності як важливого елемента функціональних і міжособистісних відносин серед учнів, що має значний виховний ефект. Участь у дидактичних іграх мотивує учнів до співвіднесення своїх особистих інтересів, прагнень і дій з колективними цілями, що дозволяє глибше усвідомити свою роль у групі та зміцнює взаєморозуміння серед однокласників.

4. На сучасному етапі розвитку освітньої системи важливою проблемою є підвищення ефективності навчальних технологій. У пошуках шляхів удосконалення навчального процесу все більше уваги приділяється використанню настільних ігор. У цьому контексті виникає низка невирішених питань, які потребують подальшого дослідження.

При організації ігрової діяльності учнів середньої школи необхідно враховувати психологічні особливості, зокрема увагу, мислення, пам'ять, сприймання та уяву. Ці фактори сприяють покращенню навчальних досягнень учнів, стимулюючи їх інтелектуальну активність і зацікавленість.

Врахування цих психологічних аспектів може значно підвищити ефективність навчального процесу, сприяючи підтриманню активного інтелектуального стану учнів на всіх етапах навчального пізнання. Історичні настільні ігри є потужним засобом навчання, виховання та розвитку, оскільки вони сприяють розвитку таких важливих когнітивних процесів, як увага, спостережливість і кмітливість. Підвищене розумове навантаження, що

виникає під час гри, стимулює учнів до роздумів і допомагає утримувати їх інтерес до вивчаємого матеріалу протягом уроку.

Результати експериментального дослідження підтвердили, що використання історичних настільних ігор має позитивний вплив на засвоєння знань учнями. Вчителі, опитувані в рамках анкетування, висловили підтримку ідеї використання настільних ігор, відзначаючи їх здатність суттєво покращити процес навчання. Однак, недостатнє матеріальне забезпечення сучасних шкіл може перешкоджати досягненню бажаних результатів. Більшість учнів, що брали участь в анкетуванні, позитивно оцінили використання настільних ігор на уроках історії, вказуючи на те, що вивчення матеріалу у формі гри значно полегшує процес запам'ятовування інформації.

Отже, дидактичні особливості використання настільних історичних ігор у закладах загальної середньої освіти полягають у їх здатності перетворити навчання історії на захопливий процес. Завдяки ігровій формі, учні не просто пасивно сприймають інформацію, а активно її використовують, моделюючи історичні події та вирішуючи завдання. Це сприяє глибшому розумінню причинно-наслідкових зв'язків, розвитку критичного мислення та уяви. Настільні ігри також стимулюють дослідницьку активність учнів, вчать їх працювати з різними джерелами інформації та аргументувати свою точку зору. Крім того, ігри сприяють розвитку соціальних навичок, таких як комунікація, співпраця та толерантність, адже часто передбачають командну роботу. Загалом, використання настільних ігор в освітньому процесі робить навчання історії більш ефективним, цікавим та запам'ятовуваним.

Дивлячись на все вищесказане, можна стверджувати, що було досягнуто поставлених завдань і мети дослідження, підтверджено гіпотезу дослідження: використання настільних історичних ігор у процесі вивчення історії підвищує пізнавальну активність учнів, сприяє кращому засвоєнню навчального матеріалу та розвитку ключових компетентностей.

Таким чином, дане дослідження може стати базою для вдосконалення професійної підготовки та самоосвіти вчителя історії.

Зважаючи на результати дослідження маємо деякі поради та пропозиції:

1. Вчителям історії: більше уваги приділяти самоосвіті та опануванню новітніми формами та методами роботи;
2. Теоретикам методики викладання історії: працювати над дослідженнями методики використання історичних настільних ігор в середній школі в умовах переходу до нової парадигми особистісно орієнтованого навчання.

Тема дипломної роботи не є вичерпною, тому на майбутнє пропонуємо працювати над більш широким дослідженням як методистам-теоретикам, так і практикам або вчителям історії.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барнінець О. В. Використання ігор на уроках історії у 7–8 класах / Вступна стаття К. О. Баханова. Х. : Вид. група «Основа», 2011. — 141 [3] с. (Б-ка журн. «Історія та правознавство». Вип. 01 (85)).
2. Баханов К. Методика викладання історії: традиції та інновації. *Історія в школах України*. 2002. №6. С.9-12.
3. Баханов К. Модель навчання у грі. *Історія в школі*. 2000. №10. С.12- 17.
4. Гангала І. Настільна гра як дієвий вид ігрової методики. *Пластова банка*. 24.03.2016. URL: <http://surl.li/zlwoqe>
5. Желіба О. Використання ігор у навчанні історії. *Часопис наукових праць викладачів історико-юридичного факультету*. Вип. 2. / Відп. ред. і упорядник Л.М. Мицик. Ніжин, Видавництво НДУ ім. М.Гоголя, 2008. С. 148-168.
6. Желіба О. Ігри на уроках історії та суспільних дисциплін. Авторський курс. 2021. URL: <http://surl.li/qxiavl>
7. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні. *Рідна школа*. - 2000. - квітень. С. 63-64.
8. Іванова Т. Як не стати гейміфікатором: методики і технології проведення ігор із медіаграмотності: навчальний посібник / Іванова Т. / за загал. ред. В. Іванова. К.: Центр вільної преси, 2021. 96 с.
9. Ігри у навчанні історії в школі / Автор-упор. К. О. Баханов. Х. : Вид. група «Основа», 2013. 96 с. (Б-ка журн. «Історія та правознавство». Вип. 10 (118)).
10. Історія настільних ігор: занурення в історію настільних ігор – від традиційних до сучасних. *Мето games*. 06.08.2024. URL: <http://surl.li/exknln>
11. Карткова гра «100 облич Української революції». *Інститут національної пам'яті*. 01.12.2017. URL: <http://surl.li/dhoczn>
12. Кожем'яка О. Гра при вивченні історії у 6-8 класах. *Історія в школах України*. 2002. №1. С.40-43.
13. Кожем'яка О. Навчатись і творити граючи: розвиток творчих здібностей на уроках історії засобами гри. *Історія України*. 2002. №11, березень. С. 10-12.

14. Кожем'яка О. Навчатись і творити граючи: розвиток творчих здібностей на уроках історії засобами гри. *Історія України*. 2002.-№9, березень. С. 10-12.
15. Кожем'яка О. Навчатись і творити граючи: розвиток творчих здібностей на уроках історії засобами гри. *Історія країни*. 2002. №15, квітень. С.11-14.
16. Колосов П. Місце навчальної гри у методичній системі сучасної дидактики. *Рідна школа*. 2000. Листопад. С. 65-66.
17. Методична збірка для використання в освітньому процесі для 5–11 класів за результатами проєкту «SIMschool – симуляційні ігри для вивчення прав людини», що реалізується ГО «CRISP» і ГО «ЕдКемп Україна» у партнерстві з Європейським Союзом. Х.: Вид-во «Дім Реклами», 2021. 220 с.
18. Настільна гра Historia (Історія). *GEEKACH*. 14.11.2024. URL: <http://surl.li/themxp>
19. Настільна гра «Українська революція 1917-1921». *Інститут національної пам'яті*. 01.12.2017. URL: <http://surl.li/fcmecn>
20. Настільна гра «УПА - відповідь нескореного народу». *Інститут національної пам'яті*. 05.03.2019. URL: <http://surl.li/vmabqf>
21. Пихтіна Н.П. Педагогіка гри. Тексти лекцій. Ніжин, 2007. 103с.
22. Підгорна А. Відмінності між гейміфікацією й ігровим навчанням. *ARBOOK.INFO*. 05.06.2023. URL: <http://surl.li/lnoswg>
23. Самотулка Т. Історія України в іграх. Захисники рідного вогнища, історичні ігри для школярів. К., 1995. 348 с.
24. Смєлікова Д. Гейміфікація в навчанні: грати не можна вчитися? *Blog.ed-era*. 17.11.2021. URL: <http://blog.ed-era.com/gamification-in-education/>
25. Хронологія. *Memo games*. 17.11.2024. URL: <http://surl.li/uuakxy>
26. Delwood, Robert. Using Board Games to Teach History. *Medium*. 02.01.2021. URL: <http://surl.li/uldvsz>
27. Duetzmann, Stephen. 11 Board Games that Help Teach History! *Best Family-Friendly Video & Board Games*. 2017. URL: <http://surl.li/vjcijz>
28. Hoy, Benjamin. Teaching History With Custom-Built Board Games. *Simulation & Gaming*. 49(8). 03.2018. URL: <http://surl.li/sxsevd>

29. How to Make a History Board Game. Angelics Calliwags. 2012. URL: <http://surl.li/owldxv>
30. Janaki Mythily Kumar, Mario Herger and Rikke Friis Dam. A Brief History of Games. *Interaction Design Foundation*. 2022. URL: <http://surl.li/tahvih>
31. Rajković, Aleksandra Ilić. Ružić, Mirjana Senić. Ljujić, Bojan. Board Games as Educational Media: Creating and Playing Board Games for Acquiring Knowledge of History. *IARTEM E-Journal*. Volume 11 Number 2. URL: <http://surl.li/ukhubo>

## ДОДАТКИ

### Додаток А. Анкета для вчителів

I. Як часто Ви використовуєте на уроках історії ігри (ігрові ситуації)?

- а) на кожному уроці;
- б) періодично;
- в) рідко;
- г) не використовуєте.

II. В яких класах частіше всього Ви використовуєте ігри?

III. Які види ігор Ви використовуєте:

- а) ігри за правилами;
- б) дидактичні ігри;
- в) творчі ігри;
- г) мовні ігри;
- д) сюжетно-рольові ігри;
- е) ігри-вправи;
- є) настільні ігри.

IV. Які види настільних ігор ви використовуєте найчастіше на уроці історії:

- а) вікторина, головоломки, кросворди;
- б) стратегічні;
- в) каркові ігри, лото;
- г) ігри-реконструкції.

V. Які труднощі у вас виникають при проведенні історичних настільних ігор?

VI. Якщо ви проводите настільні ігри, то діти якого класу найбільше ними зацікавлені?

### Додаток Б. Анкета для учнів

I. Чи використовує ваш вчитель історії настільні ігри на уроці? Як часто?

II. Який урок історії вам подобається більше:

- а) Цікаво розповідь вчителя з використанням підручника
- б) Урок використанням вікторин та кросвордів

в) Урок з використанням рольових ігор

III. Чи подобається вам урок на якому використовуються настільні ігри?

а) Так

б) Ні

в) Своя відповідь

III. Як краще ви запам'ятовуєте матеріал:

а) На уроці з використанням історичної настільної гри

б) Під час звичайного уроку

VI. В які ігри ви б хотіли пограти найбільше:

а) Вікторини

б) Стратегічні

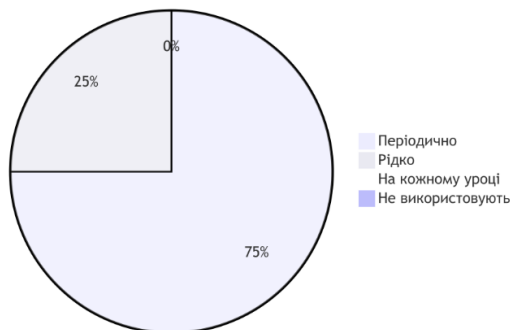
в) Ігри-реконструкції

г) Карткові ігри

д) Кросворди, головоломки

VI. Чи відвідуєте ви історичний гурток чи факультатив?

### Додаток Г. Частота використання ігор в навчанні історії



### Додаток В. Результати впливу на учнів використання настільних ігор

Вплив ігор на уроках історії

