МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

ДОПУЩЕНО до
захисту Завідувач
кафедри, к.т.н., доц.
_____Г.Н. Полєтаєва
«___»_____20___р.

ТЕМА ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ЯК ІНСТРУМЕНТУ ФОРМУВАННЯ У ДІТЕЙ УЯВЛЕНЬ ПРО ЛЮДЕЙ З ІНВАЛІДНІСТЮ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА МАГІСТРА
022 Дизайн

Виконавець:
Студентка групи 6Д _____ **Чумаченко Я.В.**
(ПІБ)

Керівник:
к. т. н., доцент _____ **Полєтаєва Г.Н.**
(ПІБ)

Консультанти з розділів:

Основний розділ
к. т. н., доцент _____ **Полєтаєва Г.Н.**
(ПІБ)

Нормоконтроль
старший викладач _____ **Сандік О.П.**
(ПІБ)

ХМЕЛЬНИЦЬКИЙ 2025

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

Кваліфікаційна робота (Пояснювальна записка

до кваліфікаційної роботи)

МАГІСТР
(освітньо-кваліфікаційний рівень)

на тему ДИЗАЙН НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ЯК ОСВІТНЬОГО ІНСТРУМЕНТУ ФОРМУВАННЯ У ДІТЕЙ УЯВЛЕНЬ ПРО ЛЮДЕЙ З ІНВАЛІДНІСТЮ

Виконала: студентка 6 курсу,
групи 6 д спеціальності
022 "Дизайн"
(шифр і назва спеціальності)
Чумаченко Я. В.
(прізвище та ініціали)
Керівник к.т.н., доц. Полєтаєва Г.Н.
(прізвище та ініціали)
Рецензент к.т.н., доц. Вишемирська
(прізвище та ініціали)

Хмельницький 2025 р

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
(повне найменування вищого навчального закладу)

Факультет інформаційних технологій та дизайну
Кафедра дизайну
Освітній ступінь магістр
Спеціальність 022 Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри дизайну
_____Г.Н. Полєтаєва
«____» _____20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА

_____Чумаченко Яна Валентинівна_____
(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи «Дизайн настільної гри як інструмент формування у дітей уявлень про людей з інвалідністю».

керівник роботи к.т., доц. Полєтаєва Г.Н. ,
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)
затверджені наказом вищого навчального закладу від 16.09.2025 р.

2. Строк подання студентом роботи 30.11.2025 р.

3. Вихідні дані до роботи наукові публікації, навчальна література та дослідження з дизайну настільних ігор та гейм–дизайну, електронні ресурси, ілюстрації, фотоматеріали, відеоматеріали.

4. Зміст розрахунково–пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) ВСТУП, РОЗДІЛ 1 - ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ ПРО НАСТІЛЬНУ ГРУ ЯК ОСВІТНІЙ ІНСТРУМЕНТ ІНКЛЮЗИВНОГО ПРОСТОРУ, Розділ 2 – АНАЛІЗ ГРАФІЧНИХ РІШЕНЬ У НАСТІЛЬНИХ ІГРАХ ДЛЯ ДИТЯЧОЇ АУДИТОРІЇ, Розділ 3 – ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОТОТИПУ ОСВІТНЬО-СОЦІАЛЬНОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ, Загальні висновки, Список використаної літератури.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)
1. Рисунки процесу розробки настільної гри. 2. Графічні матеріали гри: дизайн коробки настільної гри та дизайн правил. 3. Графічні компоненти настільної гри: картки та жетони. 4. Візуалізація загального вигляду настільної гри._

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	к.т., доц. Полєтаєва Г.Н.	09.01	25.11
Нормоконтроль	ст. викл. Сандік О.П,	15.11	01.12

7. Дата видачі завдання 27.09.2025 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів дипломної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1.	Аналіз літератури та джерельної бази	10.01-20.05	
2.	Комплексний огляд настільних ігор як предметної галузі	25.05-30.08	
3.	Окреслення особливостей графічних рішень сучасних настільних ігор для дітей	02.09-20.10	
4.	Формування концепції та структури дизайн-продукту	10.09-10.10	
5.	Проєктування прототипу настільної гри	30.10-15.11	
6.	Оформлення пояснювальної записки	16.11-20.11	
7.	Оформлення графічної частини	21.11-10.12	

Студент (підпис) **Чумаченко Я.В.** (прізвище та ініціали)

Керівник роботи (підпис) **Полєтаєва Г.Н.** (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Чумаченко Я. В. «Дизайн настільної гри як інструмент формування у дітей уявлень про людей з інвалідністю» – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеня «магістр» за спеціальністю 022 «Дизайн». Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2025.

Метою роботи було дослідження настільної гри як засобу формування у дітей 8–10 років розуміння інклюзії та позитивного ставлення до людей з інвалідністю.

Для досягнення поставленої мети були вирішені такі основні завдання, як: визначити суть та роль настільної гри у сучасному науковому дискурсі; розглянути етапи розвитку настільних ігор як освітнього інструменту; розкрити можливості настільної гри у формуванні уявлень про інклюзію; дослідити графічні рішення для дитячої аудиторії; окреслити принципи толерантної візуальної комунікації у дизайні дитячих ігор; розробити концепцію, механіку та графічне оформлення прототипу гри.

Практична значимість даної роботи полягала в комплексному графічному рішенні, що поєднує освітній зміст із сучасними підходами толерантної комунікації в дизайні. Створений прототип може використовуватися в школах, позашкільних закладах та освітніх програмах для формування у дітей етичного світогляду.

Ключові слова: настільна гра, графічний дизайн, інклюзія, люди з інвалідністю, діти молодшого шкільного віку, візуальна комунікація, дизайнерське рішення.

SUMMARY

Chumachenko Y. V. “Board Game Design as a Tool for Shaping Children’s Understanding of People with Disabilities” – Manuscript.

A thesis submitted for the degree of Master in specialty 022 Design. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2025.

The aim of the thesis was to explore board games as a tool for developing an understanding of inclusion and fostering a positive attitude toward people with disabilities among children aged 8-10.

To achieve this aim, the following key tasks were addressed: to define the essence and role of board games in contemporary academic discourse; to examine the stages of development of board games as an educational tool; to reveal the potential of board games in shaping children’s understanding of inclusion; to analyse graphic solutions intended for a young audience; to outline the principles of tolerant visual communication in the design of children’s games; to develop the concept, mechanics, and visual design of a game prototype.

The practical significance of the thesis lies in the creation of a comprehensive graphic solution that combines educational content with modern approaches to tolerant communication in design. The developed prototype can be used in schools, extracurricular institutions, and educational programs to foster an ethical worldview in children.

Keywords: board game, graphic design, inclusion, people with disabilities, early school-age children, visual communication, design solution.

ЗМІСТ

ВСТУП

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ВІДОМОСТІ ПРО НАСТІЛЬНУ ГРУ ЯК ОСВІТНІЙ ІНСТРУМЕНТ ІНКЛЮЗИВНОГО ПРОСТОРУ

1.1. Поняття настільної гри та її місце у сучасному науковому дискурсі

1.2. Етапи розвитку настільної гри

1.3. Настільна гра як засіб формування у дітей уявлень про інклюзію

Висновки

РОЗДІЛ 2. АНАЛІЗ ГРАФІЧНИХ РІШЕНЬ У НАСТІЛЬНИХ ІГРАХ ДЛЯ ДИТЯЧОЇ АУДИТОРІЇ 8–10 РОКІВ

2.1. Огляд візуальних рішень для дитячої аудиторії: композиція, колір, персонажі

2.2. Принципи толерантного зображення людей з інвалідністю у дизайні дитячих освітніх продуктів

2.3. Аналіз існуючих українських і міжнародних прикладів настільних ігор з соціальним або освітнім змістом

Висновки

РОЗДІЛ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОТОТИПУ ОСВІТНЬО - СОЦІАЛЬНОЇ НАСТІЛЬНОЇ ГРИ ДЛЯ ДІТЕЙ 8-10 РОКІВ

3.1. Формування концепції та ідеї освітньо-соціальної настільної гри

3.2. Розробка структури, механіки та компонентів прототипу гри «Світ без меж»

3.3. Технічне та графічне рішення прототипу гри «Світ без меж»

3.3.1 Вибір програмного забезпечення

3.3.2 Обгрунтування стилю, колірного та шрифтового рішення

3.3.3 Розробка персонажів та ілюстрацій

3.3.4 Розробка дизайну компонентів гри

Висновки

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

ДОДАТОК А

ДОДАТОК Б

ДОДАТОК В

ДОДАТОК Г

ДОДАТОК Д

ДОДАТОК Е

ДОДАТОК Ж

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

ВСТУП

Актуальність роботи. У сучасному суспільстві зростає потреба у формуванні інклюзивного мислення та толерантного ставлення до людей з інвалідністю. В Україні ця тема все ще розкрита фрагментарно і здебільшого реалізується через окремі ініціативи, які не створюють цілісного освітнього впливу. Особливо важливим є забезпечення відповідних заходів для дітей молодшого шкільного віку, адже саме в цей період формуються базові соціальні уявлення та розуміння різноманіття світу. Тому виникає потреба у якісних візуально-комунікативних матеріалах, що здатні сприяти якісному навчанню теми інклюзії. Настільна гра як засіб поєднання освітніх, комунікативних та інтерактивних компонентів має значний потенціал для такого впливу. А її результативність визначається продуманими графічними рішеннями, які формують емоційний відгук і полегшують засвоєння змісту для гравців. Тож враховуючи брак комплексних продуктів з теми інклюзії для дітей в українській практиці, створення освітньої настільної гри для дітей 8–10 років, що позитивно представляє людей з інвалідністю, є актуальним завданням і важливим внеском у вихованні етичних поглядів.

Аналіз останніх досліджень і публікацій свідчить, що настільні ігри дедалі частіше розглядаються як освітній та візуально-комунікативний інструмент. Зарубіжні дослідники підкреслюють роль ігор у формуванні емпатії та інклюзивного мислення. Зокрема, Гейден Ганна (Hayden Hannah) і Прінс Емі (Prince Amy) зазначають, що позитивні зображення людей з інвалідністю у книжках та іграх сприяють етичному вихованню [27]. Гарайгордобіль Марія (Garaigordobil Maria) та співавтори розглядають вплив гри на розвиток креативності та комунікативних навичок дітей [24]. А Гендерсон Дженніфер (Henderson Jennifer) наголошує на важливості інтуїтивно зрозумілого, безпечного та привабливого дизайну для дітей [28].

В українських дослідженнях увага зосереджена переважно на візуальних і комунікаційних аспектах ігрового дизайну. Юлія Бокарєва, Марина Шипова та

Анастасія Зінчук наголошують на відповідності графічних рішень віковим особливостям дітей [59, 70]. Марія Пасько, Володимир Карпов та Христина Ковальчук підкреслюють вплив кольору, стилю й композиції на емоційне залучення та зацікавленість грою [78, 73]. Аліна Тарасенко і Світлана Макоїд розробили методику створення розвиваючих ігор з освітнім потенціалом, враховуючи дитячій аудиторії [82]. Лілія Дерман, Наталія Шульська, Роман Зінчук та інші досліджують етичні принципи представлення людей з інвалідністю у візуальній культурі сучасного дизайну [66, 84].

Отже, попри значний інтерес до настільних ігор як освітнього та візуально-комунікаційного явища, а також до теми інклюзії у візуальній культурі, ці аспекти переважно розглядаються окремо. Відсутність їхнього комплексного розгляду у контексті графічного дизайну визначає наукову новизну даної роботи.

Мета роботи – дослідити та розробити настільну гру як освітній інструмент, що сприяє формуванню у дітей позитивних уявлень про людей з інвалідністю та розвитку соціальної чутливості, толерантності та емпатії.

Для досягнення поставленої мети, в ході виконання кваліфікаційної роботи, слід вирішити **завдання**:

- Визначити суть та роль настільної гри у сучасному науковому дискурсі.
- Розглянути етапи розвитку настільних ігор як освітнього інструменту.
- Розкрити можливості настільної гри у формуванні уявлень про інклюзію.
- Дослідити графічні рішення для дитячої аудиторії;
- Окреслити принципи толерантної візуальної комунікації у дизайні дитячих ігор.
- Розробити концепцію, механіку та графічне оформлення прототипу гри.

Об’єкт дослідження – процес формування у дітей уявлень про людей з інвалідністю через освітні ігрові практики.

Предмет дослідження – настільна гра як освітній інструмент для дітей молодшого шкільного віку.

Методи дослідження. Для досягнення мети дослідження використано такі методи: аналіз і синтез (для вивчення наукових джерел і досвіду у сфері настільних ігор, освітнього дизайну та візуальної культури); історико-логічний (для простеження розвитку настільних ігор та їхньої візуальної складової); теоретико-методологічний (для визначення ролі настільної гри у графічному дизайні, що формує уявлення про інклюзію); порівняльний (для співставлення графічних особливостей і змісту ігор в українській та зарубіжній практиці); візуально-стилістичний та контент-аналіз (для систематизації освітніх настільних ігор); проєктно-художній – для створення концепції власної гри.

Наукова новизна одержаних результатів полягає у поєднанні принципів графічного дизайну, толерантної комунікації та сучасних освітніх підходів для створення настільної гри, що сприяє формуванню позитивного ставлення до людей з інвалідністю серед дітей молодшого шкільного віку. Розроблений прототип «Світ без меж» є однією з перших україномовних настільних ігор, які комплексно висвітлюють тему інклюзії для дітей 8–10 років, демонструючи потенціал графічного дизайну у вихованні етичних поглядів. Крім того, у роботі теоретично обґрунтовано та практично підтверджено значення візуальних рішень у засвоєнні дітьми інклюзивної тематики через ігрову взаємодію.

Апробація результатів магістерської кваліфікаційної роботи. Основні положення та результати магістерської кваліфікаційної роботи обговорено на III Міжнародному конкурсі наукових робіт здобувачів освіти за напрямом «Art and Design». А також розглянуто на всеукраїнській студентській науково-практичній конференції «Дизайн і глобалізація в умовах сучасних реалій».

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел і додатків. Повний обсяг роботи становить 92 сторінки. Обсяг основної частини дипломної роботи становить 60 сторінок