

DOI <https://doi.org/10.32689/maup.psych.2026.1.1>
УДК 37.018.1:796.4

МЕТОДИКА ВИКОРИСТАННЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР В НАВЧАЛЬНОМУ ПРОЦЕСІ

Даниліна О. В., Козумляк В.

METHODOLOGY OF USING BOARD GAMES IN THE EDUCATIONAL PROCESS

Olena Danylina, Victoriia Kozumliak

Анотація

Мета статті полягає в обґрунтуванні можливостей використання настільних ігор у навчальному процесі та інтелектуальному дозвіллі, а також аналіз впливу використаних ігрових методик на психоемоційний стан дітей у межах масштабного освітньо-виховного проєкту, реалізованого ГО «Батьківська спілка» у співпраці з ТОВ «ЛОРД ОФ БОРДЗ» за підтримки уряду Японії та ЮНЕСКО, у якому взяли участь понад 160 000 дітей віком від 7 до 17 років. Для проєкту було обрано 13 настільних ігор, зокрема “Словомандри”, “Хапай” та “Кескіфе”, адаптованих до освітніх цілей і спрямованих на розвиток критичного мислення, комунікативних навичок, культурної ідентичності та позитивного емоційного фону. **Методологія дослідження** ґрунтується на поєднанні теоретичного аналізу психолого-педагогічних концепцій гри, систематизації класифікацій ігрових механік, а також узагальненні результатів практичного застосування настільних ігор у межах масштабного освітньо-виховного проєкту з участю дітей різних вікових груп. **Наукова новизна** полягає в обґрунтуванні методично структурованої системи використання настільних ігор у навчальному процесі з урахуванням вікових, психологічних і соціальних чинників, а також у визначенні педагогічних умов ефективного добору ігор відповідно до освітніх завдань. Практична цінність дослідження полягає в розробленні та апробації методик інтеграції настільних ігор у навчальну діяльність та їх використання педагогами для посилення мотивації, розвитку комунікативних, когнітивних і соціально-емоційних компетентностей дітей. **Висновки** засвідчують, що системне й методично обґрунтоване застосування настільних ігор сприяє підвищенню ефективності навчального процесу, розвитку ключових компетентностей і позитивної динаміки психоемоційного стану дітей, що підтверджує доцільність їх використання як інноваційного педагогічного ресурсу.

Ключові слова: настільні ігри, інтелектуальне дозвілля, освітній процес, ігрові методи, ігрові механіки, методи навчання.

Abstract

Background. The article substantiates the potential of using board games in the learning process and in the organization of intellectual leisure, and analyzes how game-based methods affect children's psycho-emotional state within a large-scale educational project implemented by the NGO Batkivska Spilka in cooperation with Lord of Boards LLC with the support of the Government of Japan and UNESCO, involving more than 160,000 children aged 7–17. Thirteen board games were selected for the project – including Slovomandry, Khapai, and Keskife – and adapted for educational purposes aimed at developing critical thinking, communication skills, cultural identity, and a positive emotional climate.

The study combines a theoretical analysis of psychological and pedagogical concepts of play, a systematization of classifications of game mechanics, and a synthesis of practical results from the project's implementation across different age groups. **The methodological** approach focuses on mapping specific mechanics and components of board games to learning objectives, forms of work (individual, pair, team, group), and expected learning outcomes and socio-emotional effects, with attention to age-related, psychological, and social factors.

The paper justifies a methodically structured system for integrating board games into the educational process that: (a) links mechanics, components, and interaction modes to curricular tasks; (b) specifies pedagogical conditions for effective game selection and adaptation; and (c) embeds criteria for monitoring cognitive, communicative, and socio-emotional development alongside the organization of intellectual leisure.

Systematic and methodologically grounded use of board games enhances instructional effectiveness, strengthens key competencies (cognitive, communicative, socio-emotional), and supports positive dynamics in children's psycho-emotional state. **The results** confirm the feasibility of board games as an innovative pedagogical resource that unites educational, developmental, and value-oriented goals and can be scaled across diverse learning contexts.

Key words: board games, intellectual leisure, educational process, game-based methods, game mechanics, teaching methods.



1. Вступ. Галузь освіти переживає сьогодні значні зміни, які стосуються способів навчання. Це відзначають як зарубіжні, так і вітчизняні дослідники. Джош Ховарт у статті “12 нових тенденцій в освіті (2024-2027)” відзначає, що на тлі стрімкого розвитку онлайн-навчання, важливою навичкою стає спілкування, що посідає вищий щабель з-поміж інших м’яких навичок [10]. На основі останніх досліджень, актуальними м’якими навичками на ринку праці у 2023 році є аналітичне мислення, креативність, стійкість, гнучкість, мотивація та самосвідомість, а також лідерство та соціальний вплив. Тобто здатність ефективно спілкуватися й адаптуватися стає ключовими факторами успіху в особистісному розвитку та кар’єрі.

Важливе значення у процесі формування актуальних навичок відіграє гра. Поняття “гра” визначається в різних джерелах як дія зі значенням грати, гратися – проводити час, забавляючись, розважаючись; забава [1]; тип осмисленої, структурованої, непродуктивної діяльності, мотивом якої є задоволення, заповнення дозвілля, розвиток здібностей, а не результат; зазвичай використовують для розваги, або як навчальний і виховний інструмент [2]. Англomовні тлумачні словники визначають гру як розважальну активність із чіткими правилами, яка зазвичай передбачає оволодіння певними вміннями, як змагальну діяльність за встановленими правилами, спрямовану на розвагу/тренування.

Теорією ігор та розробкою класифікацій займалися чимало методистів та дослідників. Відповідно до “теорії вправ” К. Грооса, ігри класифікуються на експериментальні (“ігри звичайних функцій”) та спеціальні (“ігри спеціальних функцій”) [9; 7, с. 320]. Швейцарський психолог Ж. Піаже розробив відому класифікацію ігор: 1) ігри-вправи (використовуються у перші місяці життя дитини, для того, щоб навчити її певним базовим речам); 2) символічні ігри (такі ігри є поширеними у дітей від двох до чотирьох років); 3) ігри за правилами (поширені у дітей від семи до дванадцяти років) [11, р. 23–65; 12, р. 87–190]. Узагальнена класифікація ігор виглядає так: ритуальні, спортивні, настільні, ділові, азартні, рольові, дитячі, інтелектуальні, психологічні, коучингові, електронні, онлайн-ігри, трансформаційні.

2. Метою статті є обґрунтування можливостей використання настільних ігор у навчальному процесі та інтелектуальному дозвіллі, а також аналіз впливу використа-

них ігрових методик на психоемоційний стан дітей у межах масштабного освітньо-виховного проєкту, реалізованого ГО «Батьківська спілка» у співпраці з ТОВ «ЛОРД ОФ БОРДЗ» за підтримки уряду Японії та ЮНЕСКО, у якому взяли участь понад 160 000 дітей віком від 7 до 17 років [6]. Для проєкту було обрано 13 настільних ігор, адаптованих до освітніх цілей і спрямованих на розвиток критичного мислення, комунікативних навичок, культурної ідентичності та позитивного емоційного фону.

3. Матеріали і методи. Методологія дослідження ґрунтується на поєднанні теоретичних і емпіричних методів. До теоретичних методів належать аналіз і узагальнення психолого-педагогічних джерел з проблеми гри та гейміфікації, порівняння існуючих класифікацій ігрових механік, а також систематизація підходів до використання настільних ігор у навчальному процесі.

Емпіричну базу дослідження становлять результати реалізації освітньо-виховного проєкту, у якому взяли участь понад 160 000 дітей віком від 7 до 17 років [6]. У процесі дослідження застосовувалися методи педагогічного спостереження, аналізу поведінки учасників під час гри, узагальнення досвіду педагогів, а також інтерпретації відгуків дітей, батьків і вчителів.

Оцінювання ефективності використання настільних ігор здійснювалося за такими критеріями: рівень залученості учнів, розвиток комунікативних і когнітивних навичок, емоційний стан, здатність до співпраці та адаптації до змінних умов діяльності. Добір ігор здійснювався з урахуванням вікових, психологічних і соціальних особливостей дітей, а також освітніх цілей.

4. Результати та обговорення. Зосередимо увагу на настільних іграх, які допомагають навчати конкретних навичок у таких сферах: самосвідомість (ідентифікація емоцій, емоційна регуляція, зменшення стресу тощо); міжособистісні навички (вирішення конфліктів, емпатія, комунікативні навички тощо); навички мислення (критичне мислення, постановка цілей, прийняття рішень, творче мислення тощо).

Сучасні оглядові та довідкові публікації [13–15] засвідчують, що класифікацію настільних ігор доцільно вибудовувати за темою, ігровими механіками, кількістю гравців і режимами взаємодії, при цьому прикладні статті деталізують ранжування за кооперативністю, дедукцією, спритністю.

Таблиця 1

Узагальнена класифікація настільних ігор

Критерій класифікації	Види настільних ігор
За типом компонентів	карткові; ігри з кубиками; ігри з мініатюрами; словесні ігри; ігри з плитками
За кількістю гравців	для одного гравця (головоломки); для двох (дуельні); для фіксованого числа гравців; для великої компанії (командні ігри); для будь-якої кількості учасників
За характером взаємодії між гравцями	кооперативні; змагальні (кожен за себе); змагальні (команда на команду); коаліційні (з механікою переговорів)
За тематикою	військові; історичні; економічні; фантастичні; стратегічні
За основною механікою гри	євроігри з відкритою інформацією; амерітреш; логічні; дедуктивні

Означені підходи покладені в основу узагальненої класифікації настільних ігор, поданої в таблиці 1.

BoardGameGeek (найбільша у світі онлайн-база даних та форум, присвячений настільним іграм) офіційно класифікує кілька десятків базових механік (близько 50), але в ширшому дискурсі їх кількість може зростати через підтипи та авторські інтерпретації. Серед найпопулярніших виділяють абстракти, контроль територій, кампанія і спадок, колодобудування, драфт, “блукання підземеллям” (dungeon crawler), “кидай та записуй” (roll-and-write), “кидай та ходи”, сторітелінг [16].

З-поміж значної кількості ігор та механік важливо добирати такі ігри, які будуть максимально корисними для дітей в конкретних умовах та слугуватимуть вирішенню поставлених педагогом задач. З досвіду використання настільних ігор в освітньо-виховному процесі вибір гри залежить від багатьох факторів: дитини, завдання, ситуації, інтелектуального розвитку, особливостей віку, часу, колективу, рівня спілкування, наявності ігрових аксесуарів, природньо-кліматичних і політичних умов.

Ігрова діяльність дітей у кожному віковому періоді має свої особливості, що передбачає використання специфічних форм і методів педагогічного керівництва нею. Водночас вона повинна відповідати таким загальним особливостям:

1) планомірне педагогічне активне формування практичного досвіду дитини. Сутність його полягає в тому, щоб у процесі гри дошкільники на основі своїх вражень засвоювали зміст дій людей, призначення предметів, ставали активними учасниками пізнання дійсності;

2) виокремлення під час організації навчальних ігор (ігор-занять, ігор-драматизацій) головного. У цьому процесі дитина вчиться переводити свій реальний життєвий

досвід в ігровий умовний план, ставити перед собою ігрові завдання і вирішувати їх;

3) своєчасне оновлення ігрового середовища, підбір іграшок, ігор та ігрового матеріалу, зміст якого покликаний відтворити в пам'яті дитини недавні враження, спрямувати її на самостійне вирішення ігрового завдання, спонукати до різних способів відтворення дійсності;

4) організація спілкування з дітьми, спрямованого на формування прогресивних для кожного вікового періоду ігрових способів дій. Створюючи проблемні ситуації, вихователь має використовувати непрямі прийоми (поради, запитання, підказки тощо) для впливу на хід гри, розвиток сюжету, ускладнення способів відображення дійсності. За необхідності він включається у гру як рівноправний партнер, видозмінюючи ігрове середовище, коригуючи рольові стосунки.

Специфіка ігрового навчання в молодшому і середньому шкільному віці полягає у застосуванні наочності, використанні сюжетно-рольових ігор або ігор-подорожей чи лялькового театру. Для старших школярів та дорослих у використанні ігрового навчання варто зважати на логічність, наочність, стратегію і планування, можливість діяти та приймати рішення самостійно.

Найуживанішими є дві класифікації методів навчання: за джерелами отримання інформації (словесні, наочні, практичні) і за рівнем пізнавальної діяльності учнів (пояснювально-ілюстративний, репродуктивний, проблемне викладання, частково-пошуковий, дослідницький) [8].

Найбільш вдало і результативно названі методи навчання можуть бути реалізовані у використанні настільних ігор, які є загально відомими й доступними до придбання у гіпермаркетах, книгарнях, мережах магазинів дитячих товарів, магазинів канцтоварів та спеціалізованих магазинів настільних ігор. Саме такі ігри мають суттєву перевагу

перед спеціально створеними, адже можуть продовжувати використовуватись у розважально-ігровому форматі за передбаченими авторами/виробниками правилами вдома, в колі сім'ї, друзів, знайомих. Таким чином, забезпечується додаткове повторення/закріплення матеріалу, ціннісне об'єднання та імплементація навичок і здобутків освітніх закладів у родинний побут та звичаї. Такі настільні ігри сприймаються не як методичний матеріал для навчання, а як ігровий процес, метою якого є не результат, а отримання задоволення, яке і є головною мотивацією для діяльності людини.

Викладені теоретичні твердження було практично підтверджено під час реалізації проєкту протягом червня-серпня 2024 року. У реалізації проєкту взяли участь 160 000 дітей різних вікових груп (7–10 років, 11–13 років, 14–17 років) [6]. Проєкт реалізовано ГО «Батьківська спілка» у співпраці з ТОВ «ЛОРЕД ОФ БОРДЗ» завдяки уряду Японії, яким було запроваджено ініціативу щодо підтримки України та виділено фінансування ЮНЕСКО для здійснення її реалізації. Деталі реалізації проєкту ми вже оприлюднили в публікаціях [3–6].

Для реалізації проєкту було використано 13 настільних ігор, серед яких для більш детального аналізу доцільно виділити «Словомандри», «Хапай» та «Кескіфе».

Кооперативна настільна гра «Словомандри» дає можливість гравцям віртуально подорожувати найбільшими містами світу. У невеличкому паспорті-книжці гравці отримують мініатюрну схему, на якій позначені туристичні об'єкти, які варто відвідати в цих містах. Починаючи з самого центру міста, орієнтуючись по великій мапі, ведучий за допомогою кількох стрілочок і десятка слів-асоціацій пояснює маршрут, а гравці за хвилину мають зрозуміти, які саме туристичні об'єкти потрібно відвідати.

Гра «Словомандри» спрямована на розширення світогляду й знайомство з історією людства через конкретні історичні пам'ятки, знакові об'єкти та найцікавіші місця у відомих містах: Лондон, Париж, Токіо, Нью-Йорк (дослідницький, мотиваційний методи); дає змогу поповнити словниковий запас та скарбничку відомостей про визначні міста й пам'ятки (словесний метод); сприяє розвитку креативного мислення; тренує вміння працювати в команді й проявляти лідерство, а також терпіння, витривалість, стресостійкість; розвиває логічну аргументацію; сприяє підвищенню рівня емпатії й покращенню комунікативних навичок; формує вміння ана-

лізувати аудиторію, чітко й стисло доносити інформацію та формулювати свою думку згідно з поставленою метою. Під час роботи в проєкті гри «Словомандри» ми поєднували з грою «Качконіс», практику роботи з якою вже описано в статті [5]. Акцент в практиці поєднання двох ігор було зроблено на словесному методі роботи.

«Хапай» – це швидка карткова гра (партия триває до 20 хвилин) для компанії до 4 гравців, які будуть збирати свою армію з монстрів, керуючись не тільки тактикою, а й вдачею. Казуальна за жанром гра «Хапай» чудово розвиває логічне мислення. За допомогою яскравого дизайну, продуманого компонентного наповнення, тематики та цікавих рисунків монстрів (шалені бджоли, навіжені восьминоги), схожих на сучасних героїв комп'ютерних ігор, гра одразу захоплює і суттєво спрощує процес засвоєння швидкого усного рахунку, сприяє закріпленню знань про числові ряди, парність, порівняння, елементарні дії (додавання, віднімання, ділення). Окрім стратегічного планування, гра «Хапай» підсилює тактичну складову, тренує швидкість реакції й гнучкість мислення, створює чи/та покращує навичку реагувати на швидку зміну умов, адаптивність; тренує навичку обирати найкращий варіант у конкретних умовах у визначену одиницю часу.

Окрім компоненти гри «Хапай» у навчальному процесі можна використовувати для того, щоб пояснити значення, склад (логічне мислення, досвід, аргументація); намалювати/зобразити, написати історію з персонажем чи персонажами (творчий підхід, винахідливість, уява); презентація витвору або ж знайденої інформації (самопрезентація, навички виступів); знайти в довкіллі предмет-асоціацію – командна робота, індивідуальна презентація (спостережливість, креативність, нестандартний підхід, покращує комунікативні навички, стимулює логічне мислення); назвати/пояснити емоцію, що зображена або яку викликає зображення (розвиток емоційного інтелекту, розуміння себе); варіанти математичних дій з цифрами (додавання, віднімання, однаковий/різний, зібрати число на швидкість, побудувати числовий ряд тощо) – як індивідуальна робота, так і командна.

Назва гри «Кескіфе» запозичена з французької – «Qu'est-ce qu'il fait?» означає «Що він робить?». Правила гри такі, що не потребують багато часу для вивчення. Гра має низький поріг входження, тож взяти участь зможуть гравці майже будь-якого віку. Як би ми не старались бути унікальними та неповторними, але все ж досить часто копіюємо

чиюсь поведінку, звички чи жести. Хто й кого “мавпує” – саме це й треба буде визначити в процесі гри. Весела, швидка гра “Кескіфе” поєднує фізичну і розумову активність, легкість та веселощі; сприяє тренуванню двох видів уваги, спостережливості, підвищенню рівня емпатії; розумінню схожості та відмінності у сприйнятті світу та кожного предмету, явища, покращенню комунікативних навичок; сприяє формуванню вміння аналізувати аудиторію, поведінку кожного окремо і відповідно чітко й коректно доносити інформацію згідно з поставленою метою, розвитку навичок володіння власним тілом, мовою жестів та контролю міміки, рухів; значною є креативна складова та вплив на розвиток уяви.

Картки із завданнями гри можна також використовувати в навчальному процесі: пояснити, що означає (логічне мислення, досвід, аргументація); знайти додаткову інформацію (спонукання до дослідження); написати історію за зображеннями чи завданнями, намалювати/зобразити згідно з завданням (творчий підхід, уява), презентація витвору або ж знайденої інформації (самопрезентація, навички виступів); знайти відповідне в довідці (спостережливості, креативності, нестандартний підхід); назвати/пояснити емоцію.

5. Висновки. Аналіз сучасних тенденцій розвитку освіти засвідчує, що в умовах цифровізації та поширення онлайн-навчання особливої актуальності набуває формування м'яких навичок, зокрема комунікативної компетентності, критичного мислення, креативності та соціальної взаємодії. У цьому контексті ігрові технології виступають ефективним педагогічним засобом, який поєднує навчальний, виховний і розвивальний потенціал. Гра як педагогічний феномен забезпечує активізацію пізнавальної діяльності, створення мотиваційного середовища та формування комплексних компетентностей, що відповідають вимогам сучасного освітнього процесу.

Теоретичний аналіз класифікацій і механізмів настільних ігор дозволив обґрунтувати доцільність їх системного використання в освітній практиці. Ефективність ігрового навчання значною мірою залежить від методично виваженого добору ігор, адаптації їхнього змісту до освітніх завдань та організації ігрової діяльності. Методики роботи з настільними іграми передбачають поєднання різних педагогічних підходів (словесного, наочного, практичного, проблемного, дослідницького), варіативність форм роботи (індивідуальна, парна, командна, групова) та інтеграцію ігрових завдань у навчальний і виховний процес.

Важливим чинником результативності є врахування вікових, психологічних та соціальних особливостей дітей, а також конкретних умов освітнього середовища.

Практичні результати реалізації освітньо-виховного проєкту підтвердили, що системне застосування настільних ігор на основі запропонованих продуманих методик сприяє підвищенню рівня сформованості ключових компетентностей і покращенню психоемоційного стану дітей. Використання ігор як дидактичного інструменту дає змогу моделювати навчальні ситуації, стимулювати комунікативну активність, розвивати навички співпраці, саморегуляції та рефлексії.

Застосування різних методик роботи з настільними іграми сприяє активному навчанню, адже в грі викладач активно взаємодіє з учнями; посиленню мотивації, адже головна мотивація діяльності – це задоволення, що отримується безпосередньо від ігрового процесу; розвиває самостійність і творче мислення; комплексно розвиває особистість; покращує ефективність сприйняття нової інформації, адже ігровий процес виключає будь-яке психологічне навантаження та тиск зовнішніх факторів; допомагає налагодженню командної роботи з об'єднання спільних зусиль заради досягнення мети гри; і головне – створює можливість бути на рівних всім учасникам ігрового процесу (не порушуючи субординацію) шляхом свідомого прийняття обмеження свободи дій гравцями заради отримання насолоди та задоволення від гри.

Таким чином, методично організована ігрова діяльність з використанням настільних ігор може розглядатися як важливий компонент сучасної педагогічної практики, що забезпечує ефективну інтеграцію освітніх цілей із потребами особистісного розвитку дитини.

Конфлікт інтересів. Автори декларують, що не мають конфлікту інтересів стосовно даного дослідження, в тому числі фінансового, особистісного характеру, авторства чи іншого характеру, що міг би вплинути на дослідження та його результати, представлені в даній статті.

Фінансування. Дослідження проводилося в рамках освітньо-виховного проєкту ГО «Батьківська спілка» у співпраці з ТОВ «ЛОРД ОФ БОРДЗ» за фінансової підтримки уряду Японії та ЮНЕСКО.

Доступність даних. Дані не можуть бути надані через конфіденційність даних неповолітніх та через внутрішній характер матеріалів проєкту.

Використання засобів штучного інтелекту. Автори підтверджують, що використовували інструменти штучного інтелекту при створенні представленої роботи, а саме ChatGPT Thinking 5.4 як допоміжний засіб для пошуку джерел з теми. Усі знайдені джерела й запропоновані формулювання були перевірені авторами. Використання цього інструменту не вплинуло на наукову концепцію дослідження, аналіз результатів

і висновки статті, адже вона базувалася на практичному застосуванні ігор під час реалізації освітньо-виховного проєкту.

Внесок авторів: Олена Даниліна – концептуалізація, методологія, написання тексту (первинний варіант, редагування після рецензування), наукове керівництво; Вікторія Козумляк – проведення дослідження, збір та обробка даних, адміністрування проєкту, редагування тексту.

References:

1. Slovnyk.ua. (n.d.). Hra. UA. URL: <https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D0%B3%D1%80%D0%B0>
2. Velyka ukrainska entsyklopediia. (n.d.). Hra. URL: <https://vue.gov.ua/%D0%93%D1%80%D0%B0>
3. Danylina, O. V., & Kozumliak, V. H. (2024). Vplyv nastilnykh ihor na psykhoebotsiiny stan dytyny [The influence of board games on a child's psycho-emotional state]. In *Moralno-etychnyi i tvorchiy skladnyk yak osnova profesiinoho zrostannia maibutnikh zhurnalistiv, pedahohiv, psykhologiv ta bohosloviv: Materialy Vseukrainskoi naukovy-praktychnoi konferentsii* (pp. 122–125). Vucha. URL: <https://drive.google.com/file/d/11ZAol5TO9DK9oxKN3wqDd82trB1K4JS/view> (дата звернення: 03.03.2025).
4. Danylina, O. V., & Kozumliak, V. H. (2024). Yak vidnovliuvatysia vid stresiv nashym ditiam [How our children can recover from stress]. *Vechirnyy Kyiv*, (3), 34.
5. Danylina, O. V., & Kozumliak, V. H. (2025). Heimifikatsiia navchalnoho protsesu ta stvorennia intelektualnoho dozvillia ditei [Gamification of the educational process and creation of intellectual leisure for children]. *Naukovi pratsi Mizhrehionalnoi Akademii upravlinnia personalom*. Psykhologhiia, (3(68)). DOI: <https://doi.org/10.32689/maup.psych.2025.3.3>
6. Danylina, O., & Kozumliak, V. UNESCO + Lord of Boards = naimasshtabnishi osvittii proiekt v sviti [UNESCO + Lord of Boards = the largest educational project in the world]. *Lord of Boards*. URL: <https://lordofboards.com.ua/unesco/>
7. Pasichnyk, V., & Pityn, M. Problema klasyfikatsii ihor u fizychnomu vykhovanni ditei doshkilnoho viku [The problem of game classification in physical education of preschool children]. *Zbirnyk naukovykh prats*, 319–326. URL: <https://eprints.zu.edu.ua/23118/1/Пасічник.pdf>
8. Sysoieva, S. O. (2011). *Interaktyvni tekhnologii navchannia doroslykh: Navchalno-metodychnyi posibnyk* [Interactive technologies of adult learning: Educational and methodological manual]. VD «ЕКМО».
9. Groos, K. (1901). *The Play of Man*. New York: D. Appleton and Company, URL: <https://www.gutenberg.org/ebooks/58411>
10. Howarth, J. (2025). *12 Emerging Education Trends (2025 & 2026)*. Exploding Topics, URL: <https://explodingtopics.com/blog/education-trends>
11. Piaget, J. (1965). *The Moral Judgment of the Child*. New York: Free Press, (orig. 1932). URL: <https://psychclassics.yorku.ca/Piaget/moral/>
12. Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. London: Routledge & Kegan Paul, (orig. 1951). URL: <https://psychclassics.yorku.ca/Piaget/play.htm>
13. Sousa, C., Rye, S., Sousa, M., Torres, P. J., Perim, C., Mansuklal, S. A., Ennami, F. (2023). Playing at the school table: Systematic literature review of board, tabletop, and other analog game-based learning approaches. *Frontiers in Psychology*. Vol. 14. Article 1160591. DOI: 10.3389/fpsyg.2023.1160591.
14. Strang, R. (2019). The Organization of Tabletop Games. *To Play Is Human*. 27 January URL: <https://toplayishuman.com/2019/01/27/the-classification-of-tabletop-games/> (дата звернення: 20.10.2025).
15. Strode, A. (2019). A board game as a teaching tool in a pedagogical psychological perspective. *11th International Conference on Education and New Learning Technologies: зб. матеріалів*. Rezekne Academy of Technologies. С. 5437–5444.
16. Types of Board Games. *Coop Board Games* URL: <https://coopboardgames.com/guides/types-of-board-games>

ВІДОМОСТІ ПРО АВТОРІВ

Даниліна Олена Володимирівна
кандидат філологічних наук, доцент
доцент кафедри міжнародної журналістики
Факультет журналістики
Київський столичний університет
імені Бориса Грінченка
ORCID: 0000-0002-2649-8818

Козумляк Вікторія
здобувач вищої освіти з обліку і аудиту,
директор компанії Lord of Boards
(видавництво, магазини настільних ігор),
ігропрактик, консультант з використання
настільних ігор у освітньо-виховному процесі
ORCID: 0009-0004-0510-1932

Danylina Olena Volodymyrivna
Candidate of Philological Sciences, Associate
Professor
Associate Professor at the Department
of International Journalism
Faculty of Journalism
Kyiv Metropolitan University named after Borys
Grinchenko
ORCID: 0000-0002-2649-8818

Kozumlyak Viktoriia
Higher Education Applicant of Accounting and
Auditing,
Director of the company Lord of Boards
(publishing house, board game stores),
Game practitioner, consultant on the use of
board games in the educational process
ORCID: 0009-0004-0510-1932

Дата надходження статті: 04.03.2026

Дата надходження виправленої версії статті: 20.03.2026

Дата прийняття статті: 31.03.2026

Дата публікації статті: 05.06.2026