

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КРИВОРІЗЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Факультет мистецтв
Кафедра декоративно-прикладного мистецтва та дизайну

«Допущено до захисту»
Завідувач кафедри
_____ Ємельова А.П.
«14» травня 2025 р.

Реєстраційний № _____
«___» _____ 2025 р.

ДИЗАЙН-ПРОЄКТ ЗІ СТВОРЕННЯ РОЗВАЖАЛЬНОЇ
ІГРОВОЇ ЗОНИ ЗА ТВОРЧИМ ПРОЄКТОМ
«КРИВИЙ РІГ МАЙБУТНЬОГО»

Кваліфікаційна робота студентки
групи ДС – 21

ступінь вищої освіти «бакалавр»
спеціальності 022 Дизайн

Прищепи Анастасії
Дмитрівни

Керівник Ст.викл.

Школяр Андрій Вікторович

Оцінка:

Національна шкала _____

Шкала ECTS _____ Кількість балів _____

Голова ЕК _____
(підпис) (прізвище, ініціали)

Члени ЕК _____
(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

(підпис) (прізвище, ініціали)

ЗАПЕВНЕННЯ

Я, Прищепа Анастасія Дмитрівна, розумію і підтримую політику Криворізького державного педагогічного університету з академічної доброчесності. Запевняю, що ця кваліфікаційна робота виконана самостійно, не містить академічного плагіату, фабрикації, фальсифікації. Я не надавала і не одержувала недозволену допомогу під час підготовки цієї роботи. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають покликання на відповідне джерело.

Із чинним Положенням про запобігання та виявлення академічного плагіату в роботах здобувачів вищої освіти Криворізького державного педагогічного університету ознайомена. Чітко усвідомлюю, що в разі виявлення у кваліфікаційній роботі порушення академічної доброчесності робота не допускається до захисту або оцінюється незадовільно.



Прищепа А.Д.

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. ВПЛИВ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ НА ПОКОЛІННЯ	
«АЛЬФА»	6
1.1. Характеристика покоління «Альфа»	6
1.2. Значення культурної спадщини для сучасної молоді	7
1.3. Гра як взаємозв'язок між мистецтвом, творчістю й освітою	9
1.4. Вплив ігрового простору на дитячу психіку під час розвивальних занять.....	10
Висновки до розділу 1	11
РОЗДІЛ 2. ПРОЄКТУВАННЯ РОЗВАЖАЛЬНОЇ ІГРОВОЇ ЗОНИ ТА ІНТЕРАКТИВНОЇ ГРИ	13
2.1. Аналіз аналогів гральних столів та карткових ігор	13
2.2. Концепція та основні етапи розробки дизайн-проєкту зі створення розважальної ігрової зони за творчим проєктом «Кривий Ріг майбутнього».....	19
2.2.1. Попередній аналіз середовища.....	20
2.2.2. Інтерактивний ігровий стіл-трансформер: дизайн, матеріали та функціональність	21
2.2.3. Етапи виготовлення столу-трансформера.....	23
2.3. Економічне обґрунтування використання дизайн-проєкту стола- трансформера	24
2.4. Макетування гри та створення завдань.....	25
Висновки до розділу 2	27
ВИСНОВКИ	29
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	31
ДОДАТКИ	35

ВСТУП

Актуальність. У зв'язку з тим, що все більше дітей та підлітків сьогодення проводять час у цифровому середовищі, інтеграція ігрових елементів в навчальний процес стає ключовим аспектом сучасної освіти. Проєкт не лише допоможе здобувачам освіти краще пізнати своє рідне місто, але й зробить це через захоплюючий та інтерактивний формат, що сприятиме більш ефективному та продуктивному засвоєнню інформації. Тому розробка ігрового куточка та інтерактивної гри для дітей різного віку є актуальною в сучасних умовах.

Важливою складовою проєкту є акцент на мистецтво, адже розвиток художніх навичок та знань сприяє загальному культурному розвитку дітей та підлітків. Створена в рамках проєкту гра зможе привернути увагу до визначних місць, популярних локацій та легенд Кривого Рогу, що сприятиме посиленню ідентичності та гордості за своє рідне місто.

Цей проєкт також відповідає сучасним тенденціям використання технологій у освіті та популяризації культурної спадщини. Інтерактивна гра як інструмент навчання є актуальним та інноваційним підходом, що допомагає зробити процес пізнання захоплюючим і ефективним для різних вікових груп здобувачів освіти.

Мета дослідження – створення дизайн-проєкту розважальної ігрової зони в рамках творчого проєкту «Кривий Ріг майбутнього» та його змістового наповнення у вигляді інтелектуальної дидактичної гри.

Для досягнення мети роботи треба виконати певні **завдання**:

1. Опрацювання літератури з питань вікової психології та ігрових методів заохочення здобувачів освіти до соціальної практики.
2. Створення дидактичної гри для розширення знань здобувачів освіти про рідне місто.
3. Розробка дизайн-проєкту розважальної ігрової зони для її застосування.
4. Практична реалізація дизайн-проєкту та тестування інтелектуальної гри зі здобувачами освіти Криворізької художньої школи №3.

Об'єкт дослідження – інтелектуальний продукт у вигляді дизайн-проєкту та розважальної ігрової зони в рамках творчого проєкту «Кривий Ріг майбутнього» та розробленої для його практичного застосування інтелектуальної гри для здобувачів освіти художньої школи №3.

Предмет дослідження – реалізація дизайн-проєкту у вигляді розважальної ігрової зони для здобувачів освіти Криворізької художньої школи №3 та тестування розробленої інтелектуальної гри «Кривий Ріг майбутнього».

Методи дослідження – загальні (описовий, порівняння, узагальнення), спеціальні (дослідно-проєктні, евристичні, методики дизайну системи: технологічність, економічна доцільність, ергономічність).

Практичне значення результатів. Розробка власного ігрового куточка та інтерактивної гри для дітей різного віку має значне практичне значення. Перш за все, гра сприятиме популяризації знань про рідне місто, зокрема про його визначні місця, цікаві локації та легенди. Це допоможе дітям і підліткам краще зрозуміти та оцінити культурну спадщину та історію Кривого Рогу, сприятиме посиленню локальної ідентичності та гордості за своє місто.

Додатково, інтерактивна гра сприятиме ознайомленню дітей з базовими поняттями мистецтва, видатними митцями та їхніми роботами, допоможе дітям розвивати свої творчі навички та креативне мислення. Це є особливо важливим у сучасному світі, де креативність і вміння мислити нестандартно є ключовими навичками для успішного майбутнього.

Завдяки інтерактивним завданням та ігровим елементам, діти будуть активно залучені у процес пізнання, що сприятиме більш глибокому та ефективному засвоєнню інформації. Граючись, діти вчитимуться співпрацювати, вирішувати проблеми та розвивати інші важливі соціальні навички. Таким чином, проєкт має значний потенціал для впливу на освітній процес та культурний розвиток дітей та підлітків у Кривому Розі, сприяючи їхньому гармонійному розвитку та процвітанню міста.

РОЗДІЛ 1

ВПЛИВ КУЛЬТУРНОЇ СПАДЩИНИ НА ПОКОЛІННЯ «АЛЬФА»

1.1. Характеристика покоління «Альфа»

«Покоління Альфа» – це наймолодше покоління на цей час, яке складається з дітей, народжених після 2010 року, як стверджує відомий демограф Марк МакКріндл, автор книги «Покоління Альфа». Вони вирізняються тим, що з народження оточені цифровими технологіями та гаджетами.

Саме вони – справжні творці XXI століття: позитивні, врівноважені, неагресивні. Тому вже змалечку для них характерні такі якості: висока соціальна відповідальність та свідомість. Вони впритул займаються проблемами світового значення – тероризмом, екологією, збереженням ресурсів, які майже вичерпані нами, їх попередниками [1, с. 180-190].

Вони вирости з інтернетом, для них не існує культурних та політичних кордонів чи відмінностей. Вони гнучкі і толерантні.

Матеріальні цінності діти «покоління Альфа» сприймають як належне. Бо вирости в суспільстві, де вже задоволені всі базові потреби. Вони не затримують свою увагу на чомусь одному і постійно поглинають гігабайти все нової і нової інформації. Їм властива багатозадачність і нетерплячість.

Такі діти не стануть нічого робити з примусу, тому що точно знають, чого не хочуть. Щоб їх щось по-справжньому зацікавило, потрібно знайти те, що буде мотивувати та надихати. Вони готові прийняти ваші правила гри тільки тоді, якщо їм це цікаво та зрозуміло, для чого їм це робити.

Тільки цілісна особистість може досягти успіху. Це людина, яка розуміє, якими вміннями вона володіє і як їх застосувати в житті. У цьому також допомагає цілеспрямованість, яка дозволяє дитині досягти запланованого [5, с. 91–94].

Критичне мислення дозволяє аналізувати та робити висновки у вирі постійного інформаційного потоку. Гнучкість розуму і вміння думати самостійно допоможуть дитині зрозуміти себе, усвідомити свої проблеми і

максимально швидко їх вирішити. Першим проявом розвитку критичного мислення у трирічної дитини є питання «Чому?» і бажання самотужки знайти на нього відповідь.

Майбутньому поколінню потрібно мислити креативно. Те, що ми знаємо сьогодні, може не знадобитись завтра. Автоматизація процесів набирає обертів: якщо раніше на заводі потрібен був фасувальник продукції, то зараз його роботу може виконати робот. Але не варто говорити про повну заміну людських професій технологіями. Навпаки, інновації відкривають перед людьми нові можливості та простір для творчості [2, с. 80–100].

Коли мова заходить про розвиток дитини, варто наголосити на її здатності оперативно пристосовуватися до нових обставин – і це зовсім не випадково. Існує чимало галузей, які, здається, ніяк не змінились. Але насправді зміни в їхньому розвитку призводять до численних змін в інших галузях. П'ятьма галузями, в яких відбувається найбільш бурхливий розвиток, вважають біотехнології, транспорт, медицину, енергетику та освіту. У цих сферах з'являється те, що раніше було неможливим. І найважливіше: саме нові технології допомагають людям заощаджувати час. Тим більше сучасні діти звикли до інтерактивності змалку: з народження вони вміють свайпати по екрану смартфона чи планшета.

Технології сучасного світу є водночас причиною появи нових якостей у дітей майбутнього й можливостей для їхнього розвитку. Сьогодні зростає потреба в креативних і нестандартних особистостях, і вона також зростатиме в майбутньому. Розвинути ці якості в нового покоління можливо, користуючись інноваційними технологіями, за допомогою яких навіть найменші користувачі зможуть розкрити творчий потенціал і продемонструвати свої особливості [12].

1.2. Значення культурної спадщини для сучасної молоді

Культурна спадщина як сукупність матеріальних та нематеріальних об'єктів, має велике історичне, культурне та естетичне значення для певної групи людей, спільноти або нації [13].

Вона відіграє важливу роль у формуванні ідентичності та свідомості молоді. А також допомагає молодим людям зрозуміти свої корені, традиції та цінності, на яких базується сучасне суспільство. Культурна спадщина сприяє розвитку критичного мислення, дозволяючи молоді аналізувати події минулого та їх вплив на сьогодення. Це розвиває патріотизм і допомагає уникнути повторення минулих помилок. Патріотизм допомагає дитині думати не лише в розрізі власних потреб, а й суспільно важливих справ. Україна проходить довгий і не завжди легкий шлях до свободи, і на її теренах патріотичні й талановиті діти зможуть проявити власний потенціал і водночас зробити свою країну особливою та неперевершеною.

Крім того, знання історії та культурної спадщини сприяють розвитку культурної грамотності та творчого мислення. Вони відкривають перед молодими людьми можливість оцінити розвиток мистецтва, музики, літератури та інших аспектів культури через призму часу. Це сприяє розширенню культурної грамотності та розвитку креативності [14].

Матеріальна культурна спадщина включає архітектурні пам'ятки, музеї, бібліотеки, ансамблі, художні та книжкові колекції тощо.

Нематеріальна культурна спадщина, за визначенням у Конвенції ЮНЕСКО, охоплює звичаї, традиції, форми вираження, знання та навички, а також інструменти, артефакти та простори, що визнані спільнотами як важлива складова їхньої культурної спадщини.

Ці елементи, які передаються з покоління в покоління, є невід'ємною частиною культурної ідентичності та постійно відтворюються. Останнє десятиліття можна описати як епоху бурхливого розвитку культурної спадщини. Ця тема все частіше висвітлюється в медіа. Щорічна кількість відреставрованих пам'яток демонструє позитивну динаміку росту; споживачі отримують більше фільмів, культурних проєктів, що сприяє переосмисленню тем культурної спадщини.

В останні роки на громадському рівні зацікавлення темою спадщини зросло; місцева влада почала частіше приймати рішення на користь захисту

об'єктів спадщини. Важливою подією стала поява Українського Культурного Фонду. Сектор спадщини тепер фігурує окремо.

Україні потрібен окремий інститут спадщини, котрий зміг би отримати свою частку фінансування та підтримувати молоді проєкти і дослідників [15].

Унікальна культурна особливість сьогодення полягає в стрімкій зміні технологічних укладів. А це, натомість, призводить до появи феномену, коли кожне нове покоління, зміна яких відбувається, за теорією поколінь, кожні 20 років, несе з собою нові моделі мислення. Кожний новий технологічний уклад змінює наш спосіб життя. А тому закономірно виникає питання, а що ми можемо передавати та як же нам освічувати?

Зараз у культурі створені кілька шаблонів, і кожне нове покоління породжує зовсім інший тип мислення. І кожне попереднє покоління може залишатися у своєму, а може освоювати способи мислення інших [16].

1.3. Гра як взаємозв'язок між мистецтвом, творчістю й освітою

Для соціального становлення особистості дитини велике значення має соціальна практика, тобто реальне включення дітей і підлітків у різні види діяльності, що підвищує їх активність, розвиває творчу ініціативу, включає в суспільне життя, формує відповідальність і почуття обов'язку.

Однією з методик, що ефективно використовується у вихованні дітей, є інтелектуально-пізнавальна гра, що стимулює пізнавальний інтерес дитини, формує прагнення до постійного поповнення багажу знань. У грі розвивається вміння приймати рішення, орієнтуватися в ситуації швидко мінливих обставин, виховується свідомо дисципліна. Підлітки привчаються до дотримання правил поведінки, справедливості, вміння контролювати свої вчинки, а також правильно і об'єктивно оцінювати вчинки інших. Гра згуртовує дитячий колектив, включаючи в активну діяльність дітей замкнених і сором'язливих; допомагає не тільки засвоювати різні знання, формувати вміння, розвивати здібності, але і накопичувати життєвий досвід, що дає змогу легше адаптуватися в соціумі. За допомогою гри діти активно розширюють уявлення про навколишній світ, оволодівають правилами і нормами

поведінки. Гра відповідає таким педагогічним та загальнометодологічним принципам, як системність індивідуального підходу, доступність, гуманізм. Методика гри побудована на принципах творчого вирішення завдань, імпровізації, опори на джерела [3, с. 274-277].

Інтелектуально-пізнавальні ігри, ігрові завдання привабливі для школярів будь-якого віку, тому що створюють ситуацію психологічної розкнутості, вільності думок, відкривають перспективу живого спілкування, стимулюють інтелектуальний ріст особистості; під час їх проведення формується мотивація до вивчення навчального предмета, логічне мислення, аналітичні здібності, розвивається комунікативний досвід. За допомогою ігрових методів навчання можна поглиблювати знання, використовувати міжпредметні зв'язки, розвивати творчість учнів, реалізовувати їх потребу у спілкуванні [10].

1.4. Вплив ігрового простору на дитячу психіку під час розвивальних занять

Ігровий простір відіграє ключову роль у формуванні емоційного стану та когнітивного розвитку дітей. Дослідження показують, що правильно організоване середовище сприяє концентрації уваги, розвитку творчого мислення та соціальної взаємодії. Особливо важливим є поєднання фізичного простору з елементами гри, що створює комфортну атмосферу для навчання та розваг. [17]

Роль ігрового куточка для розвивальних занять

Створення окремого куточка для настільної гри забезпечує стабільність та психологічну безпеку для дітей. Визначене місце для гри допомагає дітям швидше адаптуватися до правил, зосереджуватися на завданнях та розвивати навички комунікації. Крім того, простір, оформлений у спокійних тонах, сприяє зниженню рівня стресу та підвищенню концентрації уваги. [18]

Важливість мобільного столу в ігровому просторі

Пересувний розкладний стіл додає гнучкості у використанні простору, дозволяючи адаптувати ігрову зону до різних умов. Це особливо корисно для

групових занять, коли необхідно змінювати конфігурацію простору для різних видів діяльності. Дослідження показують, що мобільні меблі сприяють активному залученню дітей до гри та покращують їхню здатність до співпраці. [6, с. 92-104].

Психологічний вплив кольору предметно-просторового середовища на дитину

- Колірна гама: Використання теплих та нейтральних кольорів у зоні гри сприяє емоційному комфорту та знижує рівень тривожності.
- Освітлення: Природне світло позитивно впливає на когнітивні процеси та загальний настрій дітей.
- Організація простору: Чітко визначене місце для гри допомагає дітям краще орієнтуватися у правилах та розвивати навички самоконтролю.

Таким чином, спеціально облаштований куточок для настільної гри у поєднанні з мобільним столом створює сприятливе середовище для розвитку дітей. Це не лише покращує їхню здатність до навчання та творчості, а й сприяє формуванню позитивного емоційного фону під час гри [2, с. 478-479].

Висновки до розділу 1

1. Представники покоління «Альфа» демонструють неймовірне розуміння своєї індивідуальності, відмінностей і унікальності кожного. Вони транслиують свої цінності та картинку майбутнього, в якому прагнуть жити, та надихають свободою все більшу кількість людей.

2. Культурна спадщина відіграє важливу роль у формуванні ідентичності та свідомості сучасної молоді, сприяє розвитку критичного мислення, дозволяючи молодому поколінню аналізувати події минулого та їх вплив на сьогодення.

3. Інтелектуально-пізнавальна гра стимулює пізнавальний інтерес дитини, формує прагнення до постійного поповнення багажу знань, сприяє створення справжньої взаємодії між дітьми та наставником, творчого та гнучкого підходу до кожного навчального кроку, врахування індивідуальності та особливості

кожної дитини, прояву уяви та можливості подивитися на звичайні речі по-новому.

4. Правильно організований ігровий простір має значний вплив на психоемоційний стан та когнітивний розвиток дітей. Виділений куточок для гри забезпечує стабільність, допомагає зосередитися та сприяє комунікації, а мобільний розкладний стіл додає гнучкості у використанні простору, що покращує залучення дітей до гри. Колірна гама, освітлення та організація простору також відіграють важливу роль у формуванні комфортного середовища, що сприяє зниженню стресу та розвитку творчого мислення. Таким чином, поєднання фіксованого ігрового куточка з мобільним столом створює ідеальні умови для навчання та позитивної взаємодії дітей.

РОЗДІЛ 2

ПРОЄКТУВАННЯ ГРАЛЬНОГО СТОЛА ТА ГРИ

2.1. Аналіз аналогів гральних столів та карткових ігор.

У сучасному світі дизайн і функціональність стають невід'ємними аспектами творчості, що знаходить відображення навіть у повсякденних предметах інтер'єру. Столи-трансформери – це яскравий приклад того, як мистецтво може переплітатися з практичністю, перетворюючи звичайний меблевий об'єкт у багатофункціональний арт-об'єкт. Вони не лише відповідають потребам сучасного життя, де кожен сантиметр простору має значення, але й стають справжніми витворами естетики, здатними надихати та стимулювати творчий процес.

Такі столи — це результат інноваційного мислення та інтеграції традиційних ремісничих технологій з сучасними матеріалами й концепціями. Вони експериментують із формою, простором та структурою, демонструючи, як можна поєднати функціональність, мобільність та візуальне задоволення. У цьому контексті трансформер-столи стають символом постійних змін і адаптації до сучасних вимог, де кожна трансформація є частиною художнього висловлення.

Мистецький аспект цих меблів полягає не лише у використанні матеріалів і кольорів, але й у глибоких концепціях, які дослідники сучасного мистецтва вкладають у кожен елемент конструкції. Вони відкривають нові можливості для інтерпретації простору: від камерних інтер'єрів до величних публічних просторів, де кожен стілець і кожна поверхня розповідають свою унікальну історію. Таким чином, столи-трансформери не тільки задовольняють практичну потребу, але й стимулюють діалог між традицією та новаторством, між класичною естетикою і функціональним мінімалізмом.

Цей підхід дозволяє сучасним митцям і дизайнерам переосмислити функції звичних предметів, надаючи їм нового змісту та значення, що знайшло своє відбиття у ширшій культурній парадигмі сучасного мистецтва. Усе це робить столи-трансформери яскравим представником сучасного арт-простору,

здатного не тільки прикрашати інтер'єри, а й надихати на творчість та інновації.

Для створення дизайн-проекту розважальної ігрової зони в рамках творчого проекту «Кривий Ріг майбутнього» та його змістового наповнення у вигляді інтелектуальної дидактичної гри були досліджені аналоги столів трансформерів та настільних ігор.

Перший аналог столу Light Luxury Slabs Rock Plate Dinning Table Set for 6 Round With Turntable - стіл розрахований на 6 осіб і має круглу форму з поворотною поверхнею, що робить його ідеальним для використання в ресторанах, готелях або вдома. Стіл виготовлений з високоякісних матеріалів, що забезпечують його міцність та довговічність.

Характеристики:

- Матеріал стільниці: Кам'яна плита (імітація мармуру)
- Матеріал ніжок: Гумове дерево
- Форма: Кругла
- Місткість: 6 осіб
- Особливість: Поворотна поверхня (turntable)
- Призначення: Ресторан, готель, домашнє використання

Плюси:

1. Міцність та довговічність: Використання кам'яної плити та гумового дерева забезпечує високу міцність та довговічність столу.
2. Сучасний дизайн: Імітація мармуру та кругла форма додають столу елегантності та стильного вигляду, що підходить для будь-якого інтер'єру.
3. Поворотна поверхня: Поворотна поверхня (turntable) дозволяє легко ділитися стравами та предметами, що робить стіл зручним для великих компаній.

4. Зручність для великої кількості людей: Завдяки великій площі поверхні, стіл може комфортно вмістити 6 осіб, що робить його ідеальним для зібрань та настільних ігор.
5. Універсальність: Стіл підходить для використання в ресторанах, готелях та вдома, що робить його універсальним рішенням для різних умов.

Цей стіл є чудовим вибором для тих, хто цінує функціональність, стиль та зручність. Він підходить для використання як вдома, так і в комерційних закладах, забезпечуючи комфорт та естетичне задоволення для всіх користувачів [Рис. 2.1], [24].

Наступний аналог Mgamog+ - це стильний та функціональний стіл, який ідеально підходить для використання вдома або в кафе. Стіл має сучасний дизайн з імітацією мармуру, що додає йому елегантності та розкоші. Він легко розкладається та складається, що дозволяє економити простір, коли він не використовується.

Характеристики:

- Висота: 75 см
- Розмір стільниці: 550 мм x 850 мм (одна половина), 100 мм x 850 мм (планка)
- Розмір у розкладеному вигляді: 1200 мм x 850 мм
- Матеріал: ДСП з імітацією мармуру
- Колір: Сірий

Плюси:

1. Мобільність: Завдяки рухаючим ніжкам, стіл легко переміщати, що робить його зручним для використання в різних умовах.
2. Розкладна конструкція: Стіл легко розкладається та складається, що дозволяє економити простір, коли він не використовується.
3. Сучасний дизайн: Імітація мармуру та сірий колір додають столу елегантності та стильного вигляду, що підходить для будь-якого інтер'єру.

4. Міцність та стабільність: Стіл виготовлений з високоякісних матеріалів, що забезпечують його міцність та стабільність під час використання.
5. Зручність для великої кількості людей: Завдяки великій площі поверхні, стіл може комфортно вмістити 6-8 осіб, що робить його ідеальним для зібрань та настільних ігор.

Цей стіл є чудовим вибором для тих, хто цінує функціональність, стиль та зручність. Він підходить для використання як вдома, так і в комерційних закладах, забезпечуючи комфорт та естетичне задоволення для всіх користувачів [Рис. 2.2.], [25].

Слідуючий аналог столу ALEN FOLD від бренду Starwood – це стильний та функціональний стіл, який ідеально підходить для використання вдома або в кафе. Стіл має сучасний дизайн з імітацією дуба пісочного кольору та чорними металевими ніжками, що додає йому елегантності та розкоші. Він легко розкладається та складається, що дозволяє економити простір, коли він не використовується.

Характеристики:

- Матеріал стільниці: Ламінована ДСП
- Матеріал каркаса: Метал
- Форма: Кругла
- Колір стільниці: Дуб пісочний
- Колір каркаса: Чорний
- Діаметр: 1000 мм
- Висота: 760 мм
- Довжина в розкладеному вигляді: 1330 мм
- Товщина стільниці: 18 мм

Плюси:

1. Мобільність: Завдяки рухаючим ніжкам, стіл легко переміщати, що робить його зручним для використання в різних умовах.

2. Розкладна конструкція: Стіл легко розкладається та складається, що дозволяє економити простір, коли він не використовується.
3. Сучасний дизайн: Імітація дуба пісочного кольору та чорні металеві ніжки додають столу елегантності та стильного вигляду, що підходить для будь-якого інтер'єру.
4. Міцність та стабільність: Стіл виготовлений з високоякісних матеріалів, що забезпечують його міцність та стабільність під час використання.
5. Зручність для великої кількості людей: Завдяки великій площі поверхні, стіл може комфортно вмістити 6-8 осіб, що робить його ідеальним для зібрань та настільних ігор.

Цей стіл є чудовим вибором для тих, хто цінує функціональність, стиль та зручність. Він підходить для використання як вдома, так і в комерційних закладах, забезпечуючи комфорт та естетичне задоволення для всіх користувачів [Рис. 2.3., Рис. 2.4.], [26].

Перша настільна гра Art for family — це картки для настільних ігор про мистецтво. В кожному з наборів 35 карток з репродукціями творів західноєвропейських художників від Відродження до XX століття. На картках є написи з назвами творів та їхніх авторів. Зі зворотнього боку картки мають однакову сорочку у вигляді візерунку. Гравці можуть обмінюватися картками, обговорювати їх та запам'ятовувати відомі художні твори.

Користь гри:

- Освітнє значення: Гра дозволяє ознайомитися з відомими творами мистецтва та їхніми авторами. Це сприяє розвитку загальної ерудиції та інтересу до історії мистецтва.
- Розвиток пам'яті та уваги: Гравці повинні запам'ятовувати зображення на картках, що сприяє розвитку пам'яті та концентрації.
- Критичне мислення: Під час гри гравці повинні аналізувати інформацію та приймати стратегічні рішення, що сприяє розвитку критичного мислення.

- Комунікаційні навички: Гра вимагає від гравців взаємодіяти між собою, обговорювати стратегії та обмінюватися картками, що допомагає покращувати комунікаційні навички.

Ця гра є чудовим прикладом того, як навчання може поєднуватися з розвагами та приносити користь для розвитку дітей та дорослих. Якщо у тебе виникнуть додаткові питання або потрібна допомога, не соромся звертатися [Рис. 2.5.], [27]!

Друга гра "Класичне Мистецтво (Classic Art)" – це сімейна карткова гра на блеф з елементами прогнозування, в якій гравці беруть на себе ролі кураторів виставок, організовуючи найвишуканіші експозиції. Гра розрахована на 2-5 гравців віком від 10 років і триває від 30 до 60 хвилин. Гравці повинні передбачити кількість творів мистецтва у кожній категорії та зробити це максимально точно, щоб отримати переможні бали. Категорії включають портрети, пейзажі, скульптури, гравюри та натюрморти.

Користь гри:

1. Освітнє значення: Гра дозволяє ознайомитися з різними видами мистецтва, такими як портрети, пейзажі, скульптури, гравюри та натюрморти. Це сприяє розвитку загальної ерудиції та інтересу до історії мистецтва.
2. Розвиток критичного мислення: Гравці повинні аналізувати інформацію та приймати стратегічні рішення, що сприяє розвитку критичного мислення.
3. Комунікаційні навички: Гра вимагає від гравців взаємодіяти між собою, обговорювати стратегії та обмінюватися картками, що допомагає покращувати комунікаційні навички.
4. Інтуїція та ризик: Гра будується на механіці прогнозування та блефу, що розвиває інтуїцію та вміння ризикувати.

Ця гра створює атмосферу культурного занурення, де кожен раунд – це нова виставка та нові можливості для створення шедеврів. Вона підходить для будь-якої вікової категорії, пропонує одночасно легкі для освоєння правила та

глибоку стратегію, що сподобається як новачкам, так і досвідченим гравцям [Рис. 2.6.], [28].

Третя гра Piatnik Художня галерея (Art Gallery) - це захоплююча гра, яка дозволяє гравцям відчути себе кураторами мистецької галереї. Гра розрахована на 2-6 гравців віком від 10 років. Ця гра є чудовим прикладом того, як настільні ігри можуть поєднувати розваги з навчанням та розвитком корисних навичок.

Користь гри:

1. Розвиток естетичного смаку: Гра допомагає гравцям ознайомитися з різними стилями мистецтва та розвивати свій естетичний смак.
2. Критичне мислення: Гравці повинні стратегічно планувати свої дії, щоб максимально ефективно використовувати ресурси та отримувати бали.
3. Комунікативні навички: Гра сприяє розвитку комунікативних навичок, оскільки гравці взаємодіють між собою, обговорюють стратегії та обмінюються думками.

Ця гра є чудовим прикладом того, як настільні ігри можуть поєднувати розваги з навчанням та розвитком корисних навичок [Рис. 2.7., Рис. 2.8.], [29].

Отже, сучасні трансформер-столи та інтерактивні настільні ігри поєднують естетику з високою функціональністю, дозволяючи ефективно використовувати простір, сприяють розвитку творчості та комунікації та перетворюють звичні меблеві рішення на універсальні елементи для навчання та соціальної взаємодії. Після детального аналізу різних варіантів столів-трансформерів, можна сміливо переходити до розробки власного дизайн-проєкту столу-тумби, який стане центральним елементом розважальної ігрової зони в класі КЗСМО Художньої школи №3 КМР.

2.2 Концепція та основні етапи розробки дизайн-проєкту зі створення розважальної ігрової зони за творчим проєктом

«Кривий Ріг майбутнього»

Наш дизайн-проєкт, що включає гральний стіл-трансформер у поєднанні з інтерактивною настільною грою про мистецтво, спрямований на створення

сучасної розважальної ігрової зони за творчим проєктом «Кривий Ріг майбутнього». Проєкт має стати інтерактивною платформою для творчості, освіти та соціальної взаємодії, де традиційні форми розваг поєднуються з сучасними технологіями. Основна ідея полягає в об'єднанні інноваційного дизайну, технологічних рішень та культурної ідентичності міста, яке набуває нового вигляду, відображаючи його індустріальну спадщину та інноваційний потенціал. Простір спроектовано таким чином, щоб стимулювати взаємодію між відвідувачами через інтерактивні ігри та мультимедійні інсталяції.

2.2.1. Попередній аналіз середовища

Попередньо проведена виїзна екскурсія та ознайомлення з простором, де майбутній виріб займе своє місце, оскільки визначення чіткого технічного завдання є основою для подальших робіт.

Кімната освітлена як природним, так і штучним світлом, має спокійну кольорову гаму — темну підлогу та світлі стіни, що створює гармонійне середовище для експозиції. Для органічного впровадження нашого гравального столу-трансформера було ретельно продумано кілька варіантів його розміщення: це буде невеликий простір у кутку між іншими елементами затишного інтер'єру [Рис. 2.9.].

Інтер'єр іншої кімнати оформлений у мистецькому стилі: світлі стіни, темна підлога, художні роботи на виставкових підставках та інформаційні стенди. Освітлення комбінує природне та декоративне світло, а кольорові акценти створюють творчу атмосферу. Це простір, що поєднує мистецтво, навчання та експозицію [Рис. 2.10.].

Проєкт передбачає розміщення конструкції в окремій локації класу КЗСМО Художньої школи №3. Після виїзду на об'єкт та оцінки простору враховано наступне: нейтральна колірна гама стін та підлоги дозволяє гармонійно впровадити яскраві акценти (кольоровий круг) без перевантаження середовища; комбіноване освітлення (природне + декоративне) підкреслює форму об'єкта та робить його візуально

привабливим для дітей; зручне кутове розміщення, яке не заважає основному потоку руху, але водночас легко трансформується в центр заняття.

2.2.2. Інтерактивний ігровий стіл-трансформер: дизайн, матеріали та функціональність

Центральним елементом цього простору є гральний стіл-трансформер, який у складеному вигляді виступає як тумба, а в розкладеному — як інтерактивна ігрова платформа, що адаптується до різних сценаріїв взаємодії. Для його детальної розробки були створені креслення у Live Home 3D, що допомогло візуалізувати конструкцію та продумати можливості його трансформації [Рис. 2.11., Рис. 2.12.].

Також створені креслення розгортки стін ігрового куточку з розмірами та загальний план даного приміщення [Рис. 2.13., Рис. 2.14.].

Підбір матеріалів здійснювався згідно з функціональністю та безпечністю. Стіл-трансформер складається з трьох основних модулів, які розкладаються по горизонталі, утворюючи поверхню круглого типу та центрального малого кола. Воно візуально виконує роль ігрового маркера, в центрі якого можуть бути нанесені логотип, символіка міста або декоративний елемент.

Матеріал стільниці та центрального малого кола — ДСП K110 SM Білий SWISS KRONO, що дозволяє швидко очищати поверхню після занять.

Поверхня розкладеного столу оформлюється накладним кольоровим кругом, який фіксується на час гри та легко знімається у складеному стані. Цей круг виготовляється з тонкої ламінованої фанери або ПВХ, поверхня якого ламінується матовою плівкою. Воно розділене на шість рівних секторів, що відповідають кольорам спектру: червоний, помаранчевий, жовтий, зелений, синій та фіолетовий, створюючи яскраву ігрову зону для взаємодії [Рис. 2.15.]. Ці кольори мають дидактичне та асоціативне значення і можуть бути пов'язані з різними видами завдань, тематик або категорій гри: наприклад, червоний — «архітектура», зелений — «легенди Кривого Рогу», синій — «мистецтво», тощо.

У центрі великого кола розміщується обертове мале коло (діаметром 50 мм, висотою 2 см), встановлене на спеціальну низьку підставку. Воно виконує роль стрілки/обертового вибіркового механізму, за допомогою якого гравці випадково обирають колір-сектор — а отже, й завдання або тему гри. Механізм обертання забезпечує легкість руху та візуальну привабливість (подібно до ігрових рулеток чи обертального диску в настільних іграх) [Рис. 2.16., Рис. 2.17.].

Основою столу є залізні ніжки, які додають конструкції надійності. Вони виготовлені зі сталі, які забезпечують міцність і довговічність. Ніжки, порошково пофарбовані для захисту від корозії і хромовані для стильного вигляду [Рис. 2.18.].

Конструктивні особливості:

- Основа ніжок — складається з прямокутного металевого каркаса, який забезпечує стійкість та рівномірний розподіл навантаження.
- Діагональні балки — додають жорсткість та запобігають хиткості столу. Вони розміщені під кутом для оптимального розподілу ваги.
- Вертикальні опори — міцні металеві профілі, що підтримують основну конструкцію та забезпечують стабільність навіть при великому навантаженні.
- Регулюючі ніжки — можуть бути присутніми у вигляді регульованих підпор, що дозволяє адаптувати стіл до нерівних поверхонь.

Стіл обладнано якісними колесами, які при потребі легко розблоковуються, забезпечуючи плавне переміщення як по гладких поверхнях класних кімнат, так і по більш грубих ділянках коридорів. Механізм блокування гарантує, що під час роботи стіл залишатиметься нерухомим і стабільним [Рис. 2.19.].

Після етапу розробки креслень здійснюється створення 3D-візуалізації інтер'єру розважальної ігрової зони з урахуванням розробленого столу-трансформера в програмі Live Home 3D [Рис. 2.20.].

Оскільки стіл передбачено використовувати в різних частинах приміщення залежно від формату занять, він має бути мобільним та зручним

у переміщенні. Розробляються кілька варіантів його розташування в просторі, що дозволяє здійснити 3D-візуалізацію майбутньої ігрової зони й оцінити, як інтерактивний стіл функціонально й естетично вписується в інтер'єр [Рис. 2.21., Рис. 2.22.].

У результаті, пересувний розкладний стіл стає не лише функціональним елементом меблів, але й інтегрованим компонентом організації навчального простору. Його мобільність дозволяє гнучко реагувати на потреби викладачів та здобувачів освіти, забезпечуючи комфортне проведення практичних занять і творчих майстер-класів у різних класних кімнатах.

2.2.3. Етапи виготовлення столу-трансформера

Реалізація проєктного задуму потребувала чіткого поетапного підходу до створення столу-трансформера, з урахуванням його функціональності, мобільності та естетичної привабливості. Нижче наведено основні етапи виготовлення.

1. Розкрій та обробка дерев'яних заготовок

Згідно з кресленнями, на форматно-розкрійних верстатах були вирізані: основна стільниця;

бокові панелі для складання тумби;

частини круглої надставки та мале коло;

кольоровий круг із шістьма секторами.

Деталі оброблялися вручну — заокруглення, шліфування країв, підготовка до складання. [Рис. 2.23.].

2. Виготовлення опорної конструкції (ніжок)

Для виготовлення опори були використані металеві труби з прямокутним перерізом, зварені між собою у вигляді жорсткої рами. Для зміцнення конструкції додано діагональні розпівки, а до основи прикручено регульовальні гвинтові опори, що дають змогу виставити стіл на нерівній поверхні [Рис. 2.24., Рис. 2.25.].

3. Монтаж колісної бази

До металевої основи прикрутили чотири поворотні колеса з фіксаторами, які забезпечують мобільність і фіксацію столу у вибраному положенні під час використання [Рис. 2.26., Рис. 2.27.].

4. Збірка та монтаж основного корпусу

До металевого каркаса було прикріплено ДСП-панелі, які утворюють тумбу у складеному вигляді. Потім здійснено встановлення механізму розкладання бокових частин, що трансформують стіл у повноцінну ігрову поверхню [Рис. 2.28., Рис. 2.29.].

5. Встановлення декоративних елементів

Поверхня столу доповнена знімним кольоровим кругом, виготовленим з ламінованої фанери з нанесеними яскравими секторами у кольорах спектру (червоний, помаранчевий, жовтий, зелений, синій, фіолетовий).

У центрі закріплено мале кругле поле діаметром 50 мм, яке обертається на низькій підставці за допомогою підшипникового вузла, виконуючи роль ігрового механізму для вибору секторів [Рис. 2.30., Рис. 2.31.].

6. Остаточне оздоблення та тестування

Усі частини були відшліфовані, заокруглені та вкриті декоративною плівкою. Після складання — перевірено плавність трансформації, фіксацію коліс, обертання центрального елемента, стійкість конструкції [Рис. 2.32., Рис. 2.33., Рис. 2.34., Рис. 2.35., Рис. 2.36., Рис. 2.37.].

2.3. Економічне обґрунтування використання дизайн-проєкту стола - трансформера

Наш інноваційний дизайн-проєкт стола-трансформера має низку економічних переваг, що роблять його доцільним для використання в різноманітних умовах — від освітніх закладів до виставкових просторів. Ключові аргументи, що обґрунтовують економічну ефективність даного рішення:

1. Оптимізація використання простору:

Завдяки трансформуючій конструкції стіл дозволяє адаптувати робочий простір під різні потреби. У невеликих приміщеннях або зонах, де площа

обмежена, універсальність такої меблі дозволяє замінити кілька окремих елементів, що зменшує витрати на оренду приміщення, обладнання та експлуатацію.

2. Універсальність та мультифункціональність:

Стіл-трансформер поєднує функції робочої поверхні, ігрової зони та виставкового елемента. Це забезпечує значну економію, оскільки одна інвестиція дає змогу реалізувати кілька функцій одночасно. Гнучкість використання робить можливим швидку адаптацію простору під різні заходи або навчальні заняття, що збільшує ефективність використання ресурсів.

3. Зниження витрат на обслуговування та заміну:

Використання високоякісних матеріалів та інноваційних технологій виготовлення забезпечує довговічність виробу. Стіл-трансформер розрахований на тривалу експлуатацію з мінімальними витратами на технічне обслуговування, що в довгостроковій перспективі знижує витрати як для освітніх закладів, так і для бізнесу.

4. Підвищення ефективності навчального процесу та залученості:

Створення інтерактивного ігрового простору з використанням стола-трансформера сприяє розвитку творчих ідентичностей, підвищує мотивацію учнів та сприяє соціальній взаємодії. Позитивний вплив на психоемоційний стан дітей і дорослих вторинним чином підвищує якість навчального процесу, що може призвести до кращих результатів та, відповідно, до збільшення фінансування від грантів чи спонсорських програм.

5. Інноваційний імідж та конкурентна перевага:

Використання сучасного, трансформуючого дизайну дає можливість створити унікальний бренд простору або закладу, що сприяє залученню інвесторів, партнерів та нових клієнтів. Такий імідж може стати визначальним фактором при виборі освітнього або комерційного простору.

2.4. Макетування гри створення завдань

«Кривий Ріг майбутнього» — це унікальна настільна гра, що поєднує мистецтво, історію та творчість, дозволяючи гравцям зануритися в культурну

спадщину міста, а також уявити його майбутнє. Гра побудована на інтерактивних завданнях, творчих викликах і пізнавальних елементах, що сприяють розвитку креативного мислення та командної роботи.

Головним елементом гри є гральний стіл-трансформер, який змінює свою форму залежно від ігрового сценарію. Учасники будуть використовувати спеціально розроблені для цієї гри картки та художні матеріали для виконання завдань, відкриття нових можливостей міста та створення його майбутнього образу.

Гра розрахована на 6-8 гравців, які змагатимуться або співпрацюватимуть для досягнення спільної мети — створення футуристичного образу Кривого Рогу, використовуючи знання мистецтва, архітектури та культурної спадщини.

Основні механіки гри:

- Історичні виклики – гравці отримують картки із запитаннями про мистецтво та культурну спадщину міста. Вірна відповідь дозволяє отримати бонус або просунутися по ігровому маршруту.
- Творче завдання – кожен учасник отримує творчий виклик: створити ескіз, зібрати архітектурну модель або намалювати візуалізацію майбутнього Кривого Рогу.
- Гра в команді – гравці можуть об'єднуватися в команди та спільно розробляти проекти для міста, наприклад, дизайн майбутніх будівель або планування сучасних мистецьких просторів.
- Інтерактивна зона – гральний стіл-трансформер змінює свою конфігурацію залежно від обраного сценарію гри, дозволяючи використовувати нові просторові рішення для командної роботи.
- Картки випробувань – випадкові завдання, що перевіряють логіку, творчість або знання мистецтва, додаючи елемент несподіванки.
- Колірне Коло Іттена - гра заснована на використанні кольорового круга, який складається з трьох картонних дисків із загальною віссю обертання

в центрі. Гра спрямована на розвиток творчого мислення, навчання основам колористики та експериментування з кольорами.

Основні умови гри:

Використання кольорових схем: Гравці можуть комбінувати кольори за допомогою круга, що допомагає у виборі гармонійних поєднань.

Сторона дизайнера: Включає схеми кольорових комбінацій, корисні для дизайнерів інтер'єру та одягу.

Сторона художника: Дозволяє побачити результати змішування кольорів у рівномірній пропорції, що корисно для малюванн.

Шкала насиченості: Допмагає оцінити яскравість відтінку та визначити, наскільки потрібно освітлити або затемнити колір.

Гра «Кривий Ріг майбутнього» — це не просто розвага, а можливість переосмислити мистецтво та культуру міста, об'єднуючи історію з майбутнім через інтерактивні механіки та творчі завдання [Рис. 2.38., Рис. 2.39., Рис. 2.40., Рис. 2.41.].

Висновки до 2 розділу

Проведений аналіз аналогів столів-трансформерів та настільних ігор демонструє, що сучасний підхід до дизайну меблів і інтерактивних продуктів все більше орієнтується на поєднання високої функціональності, естетичності та гнучкості.

Столи-трансформери, завдяки своїм розкладним конструкціям, мобільності та здатності адаптуватися до різних умов експлуатації, створюють універсальні рішення, які ефективно оптимізують простір як у домашніх умовах, так і в громадських закладах.

З іншого боку, інтеграція елементів настільних ігор у концепцію меблевого дизайну не тільки робить процес використання столів більш інтерактивним та захоплюючим, але й стимулює розвиток комунікативних, критичних та творчих навичок у користувачів. Таке поєднання допомагає перетворити звичайний простір на живу, адаптивну середу, де естетика та

функціональність працюють в гармонії задля створення умов як для освіти, так і для соціальної взаємодії.

Таким чином, сучасні тенденції у дизайні меблів і розважальних продуктів вказують на зростаючу потребу в інтеграції технологічних інновацій з художнім підходом, що відкриває нові можливості для переосмислення традиційних функцій та створення унікальних, мультифункціональних рішень.

ВИСНОВКИ

У межах кваліфікаційної роботи було реалізовано комплексний дизайн-проект розважальної ігрової зони з інтерактивною настільною грою «Кривий Ріг майбутнього» та мобільним столом-трансформером, розробленим спеціально для потреб дітей покоління «Альфа». Цей проєкт поєднав у собі сучасні дизайнерські принципи, психолого-педагогічні вимоги та культурно-освітню місію, ставши ефективним інструментом взаємодії дитини з простором, грою та мистецтвом.

Центральним елементом проєкту є гральний стіл-трансформер, який поєднує функції мобільного робочого місця, інтерактивної платформи та ігрового об'єкта. Його конструкція забезпечує можливість адаптації до різних сценаріїв використання — від індивідуальної гри до командної взаємодії під час занять або майстер-класів.

Особливу роль у конструкції відіграє кольоровий круг із шістьма секторами (червоний, помаранчевий, жовтий, зелений, синій, фіолетовий), які мають асоціативне, дидактичне та емоційне значення. У центрі розташоване обертове мале коло, що виконує роль ігрової стрілки, створюючи елемент несподіванки, вибору та зацікавлення, що є надзвичайно важливим для дітей, схильних до багатозадачності та візуального сприйняття.

З точки зору психології розвитку дитини, такий об'єкт простору виконує низку важливих функцій:

- знижує тривожність через впорядковану структуру і знайомий сценарій дії;
- стимулює пізнавальну активність завдяки інтерактивності;
- сприяє розвитку уяви, самостійності, вмінню приймати рішення;
- формує навички комунікації та співпраці.

Водночас, гра «Кривий Ріг майбутнього», що є невід'ємною частиною зони, дозволяє дітям пізнавати культурну спадщину свого міста через творчі,

мистецькі, історичні та архітектурні завдання, що підвищує рівень залученості, емоційного зв'язку з темою та формує патріотизм.

Економічне обґрунтування проєкту підтверджує його доцільність і функціональність: стіл об'єднує в собі кілька функцій, що зменшує потребу в додаткових меблях; використання довговічних матеріалів робить конструкцію надійною, а мобільність — придатною до різних форматів занять.

Отже, реалізований проєкт є прикладом того, як через предметний дизайн можна гармонійно інтегрувати гру, освіту та культуру в єдину взаємодійну систему, що враховує потреби та психологічні особливості дитини ХХІ століття. Представлений дизайн-проєкт є не лише естетично-ергономічним рішенням для навчального середовища, а й ефективним інструментом розвитку творчого потенціалу, критичного мислення та емоційної залученості. Він має навчально-методичне й виховне значення, сприяє формуванню усвідомленої любові до рідного міста, є адаптивним до умов сучасного освітнього процесу та має прикладне значення з перспективою подальшого розвитку і впровадження у різних освітніх просторах Кривого Рогу та інших міст України.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Барнет Б. Дизайн – мислення. Спроектуй своє життя / Білл Барнет, Дейв Еванз ; пер. з англ. Валерія Глінка. Київ : Наш формат, 2018. С. 223.
2. Бондаренко, В. А., Єфіменко, А. І. (2018) Вплив кольору предметно-просторового середовища на дитину. Актуальні проблеми природничих та гуманітарних наук у дослідженнях молодих учених «Родзинка – 2018» / XX Всеукраїнська наукова конференція молодих учених. С. 478-479
3. Міхалко М. 21 спосіб мислити креативно / Майкл Міхалко ; [пер. з англ. Тараса Бойка]. Харків : Клуб Сімейного Дозвілля, 2019. 396 с.
4. Могильна В.М. Ігрові технології як інноваційна форма навчання // The 15th International scientific and practical , 2023 - books.google.com С. 274-277
5. Келлі Т. Творча впевненість: як розкрити свій потенціал / Том Келлі, Девід Келлі ; [пер. з англ. О. Любарської]. Київ : Основи, 2017. 295 с.
6. Миколенко , К., Емам'янфар , А., & Третяк , Ю. (2022). Особливості дизайну безпечного інтер'єрного простору для проживання дитини. Сучасні проблеми Архітектури та Містобудування, С. 92–104. <https://doi.org/10.32347/2077-3455.2022.64.92-104>
7. Сударик О.С. Сутність поняття «ігрові технології» та їх класифікація // Формування сучасної науки: методика та практика: матеріали І Міжнародної студентської наукової конференції (Т. 2), м. Кам'янець-Подільський, 29 жовтня, 2021 рік / ГО «Молодіжна наукова ліга». Вінниця: ГО «Європейська наукова платформа», 2021. С. 91–94.
8. Щербань П. Застосування ігрових технологій в освіті: історія і перспективи. Витоки педагогічної майстерності. 2014. Випуск 13. С. 286-291

9. Щербань П. М. Становлення ігрових технологій як інноваційної форми навчання. Педагогічні науки. Вип. 60. 2014. С. 102–108.
10. Чернюх М. Ігрові технології Нової української школи. Тези доповідей IV-ої Міжнародної науково-практичної конференції —Актуальні проблеми педагогічної освіти: реалії, нові ідеї та перспективи. — Львів: ЛНУ імені Івана Франка, 2022, С. 218-220
11. Чупріна Н. В. Сучасні технології дизайн-діяльності : навч. посіб. / Н. В. Чупріна, Т. В. Струмінська. К. : КНУТД, 2017. 416 с.
https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/8567/2/20171018_101_0079.pdf
12. Ткемаладзе З. П. Використання ігрових педагогічних технологій на заняттях мистецтва. International scientific and practical conference. Wloclawek, Republic of Poland February 26–27, 202. DOI
<https://doi.org/10.30525/978-9934-26-041-4-81>
13. Марк МакКіндл «Покоління Альфа» URL:
<https://web.archive.org/web/20190314230413/https://mccrindle.com.au/insights/blog/generation-alpha-mark-mccrindle-q-new-york-times/> (дата звернення 10.02.2025)
14. Наше майбутнє — за нашими дітьми. Черкаський обласний центр зайнятості. URL: <https://chk.dcz.gov.ua/novyna/nashe-maybutnye-zapashymy-ditmy> (дата звернення: 10.02.2025).
15. Українська культурна спадщина: матеріальні та духовні надбання нації. Міністерство культури та інформаційної політики України. URL: <https://mcsc.gov.ua/news/ukrayinska-kulturna-spadshhyna-materialni-ta-duhovni-nadbannya-nacziyi/> (дата звернення: 10.02.2025).
16. Завдання про психологію покоління Альфа. Znanija. URL: <https://znanija.com/task/53276759> (дата звернення: 10.02.2025).

17. Значення культурної спадщини: вчора, сьогодні, завтра. ReHERIT. URL: <https://reherit.org.ua/znachennya-kulturnoyi-spadshhyny-vchora-sogodni-zavtra/> (дата звернення: 10.02.2025).
18. Прибульці з майбутнього: покоління Z. Як з ними порозумітися? Нова українська школа. URL: <https://nus.org.ua/2018/02/08/prybultsi-z-majbutnogo-pokolinnya-z-yak-z-nymy-porozumitysia/> (дата звернення: 10.02.2025).
19. Важливість гри у розвитку дитячої психології – як гра впливає на формування особистості. URL: <https://psychologist.com.ua/vazhlyvist-gri-v-rozvitku-dityachoi-psixologii-yak-gra-spriyae-rozvitku-ta-formuvannyu-osobistosti/> (дата звернення: 11.02.2025)
20. Роль гри у психічному розвитку URL: https://stud.com.ua/137917/psihologiya/rol_psihichnomu_rozvitku (дата звернення 11.02.2025)
21. Оформлення куточків та ігрових зон: рішення для розвитку дітей. URL: <https://mental.ua/oformlennia-kutochkiv-ta-ihrovykh-zon-u-dytiachomu-sadku/> (дата звернення 11.02.2025)
22. Основи ігрового дизайну: практичний посібник URL: <https://www.based.ua/uk/osnovy-igrovogo-dyzajnu-praktychnyj-posibnyk/> (дата звернення 12.02.2025)
23. Типи та відповідні особливості сприйняття в дітей URL: <https://childdevelop.com.ua/articles/psychology/5069/> (дата звернення 12.02.2025)
24. Обідній стіл та стілець з масиву дерева, поєднання мармурової плити, обідній стіл з кам'яної плити для невеликого дому, багатофункціональний невидимий інтернет-знаменитості круглий обідній стіл <https://www.ruten.com.tw/item/show?22340830347781> (дата звернення 12.02.2025)
25. Розкладний обідній стіл Mramor+ <https://imk-k.com/tproduct/553295155601-rozkladnii-obdni-stl-mramor> (дата звернення 12.02.2025)

26. Стіл обідній Starwood Alen Fold 1000(1330)x1000x760мм дуб
пісочний/чорний <https://epicentrk.ua/ua/shop/stil-obidnii-starwood-alen-fold-1000-1330-x760mm-dub-pisochnyi-chornyi.html> (дата звернення 12.02.2025)
27. Карткові ігри Art for family як інструмент гейміфікації освіти
<https://schoolnavigator.com.ua/uk/posts/kartkovi-ihry-art-for> (дата звернення 12.02.2025)
28. Класичне мистецтво <https://domigr.com.ua/ua/vse-igry/klasichne-mistectvo.php> (дата звернення 12.02.2025)
29. Настільна гра Art Gallery (Мистецька галерея)
<https://geekach.com.ua/art-gallery-mystetska-halereia/> (дата звернення 12.02.2025)

ДОДАТКИ



Рис. 2.1. Light Luxury Slabs Rock Plate Dinning Table Set for 6 Round With Turntable



Рис. 2.2. Стіл розкладний Mramor+



Рис. 2.3. ALEN FOLD від бренду Starwood



Рис. 2.4. ALEN FOLD від бренду Starwood з висувними панелями



Рис. 2.5. Настільна гра Art for family



Рис. 2.6. Настільна гра "Класичне Мистецтво (Classic Art)"

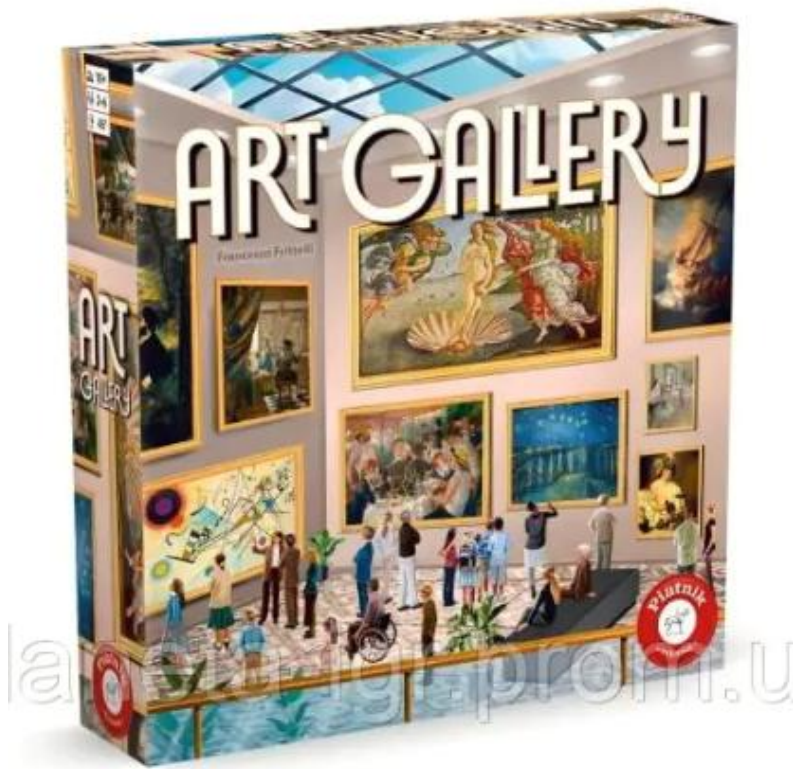


Рис. 2.7. Настільна гра Piatnik Художня галерея (Art Gallery)



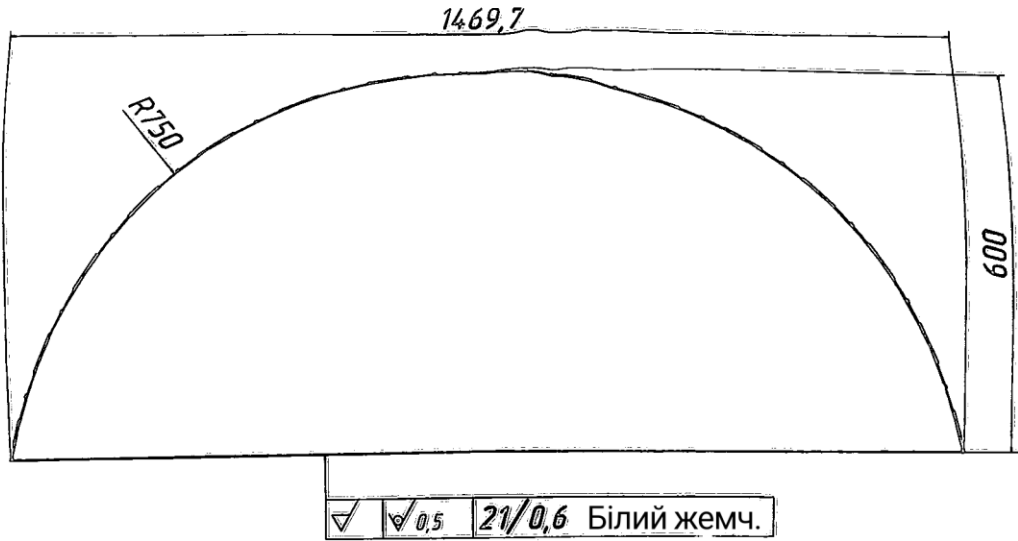
Рис. 2.8. Piatnik Художня галерея (Art Gallery) в розкладеному варіанті



Рис. 2.9. Перше приміщення (Прохідний клас)



Рис. 2.10. Друге приміщення (Виставкова зала)



Деталь №:		86456.005
Замовлення №:	Розмір (З облицюванням)	Розмір (Пильний)
86456	1469,7x600	1465,6x598
Найменування:		2.
Матеріал:		ДСП Білий 18x2800x2079 K110 SM SWISS KRONO (A076731)
Кількість деталей у виробі:		1
Кількість деталей у замовленні:		1
		Дата: 19.12.24

Рис. 2.11. Креслення розкладної платформи столу

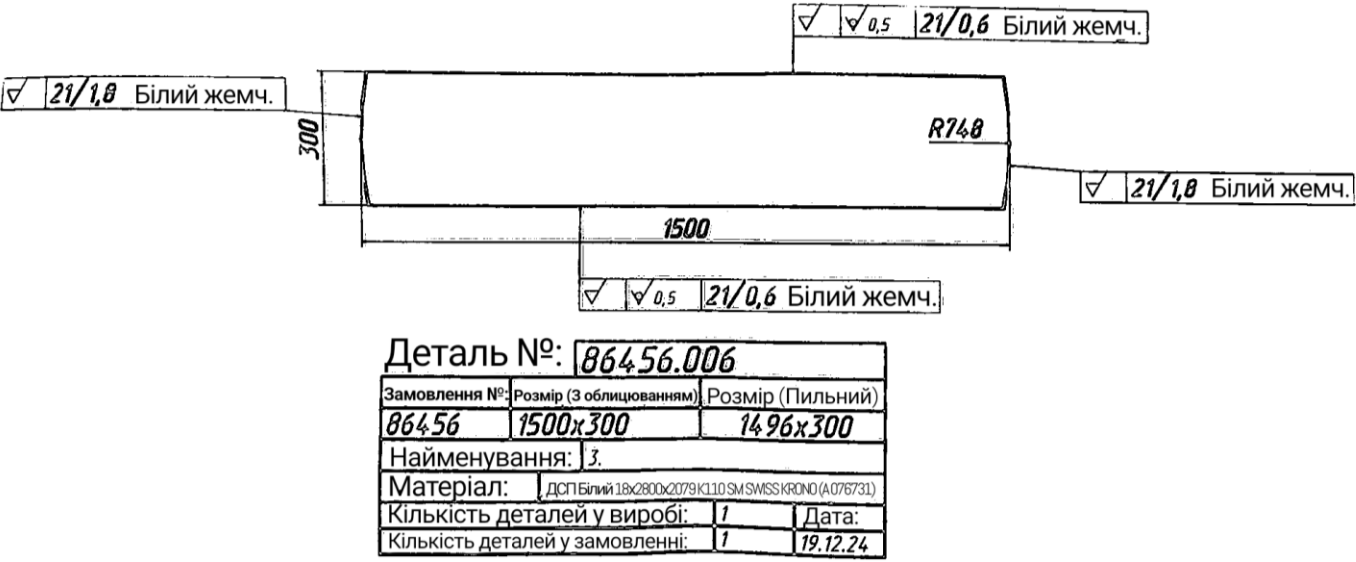


Рис. 2.12. Креслення центральної частини столу

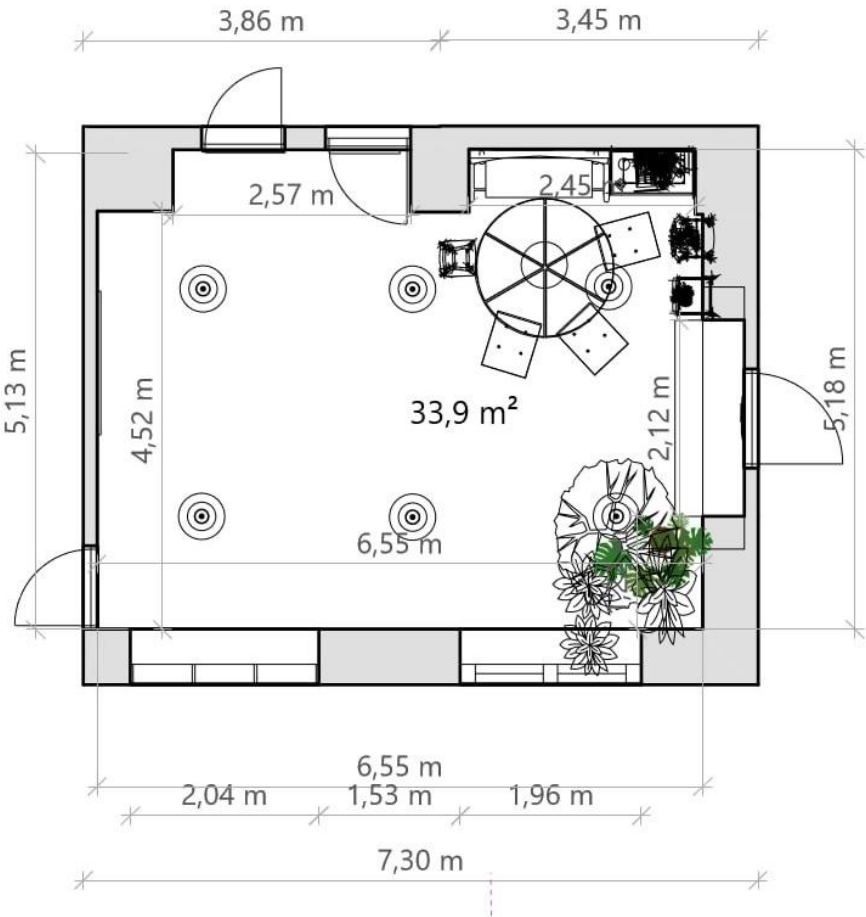


Рис. 2.13. Креслення розгортки стін першого приміщення

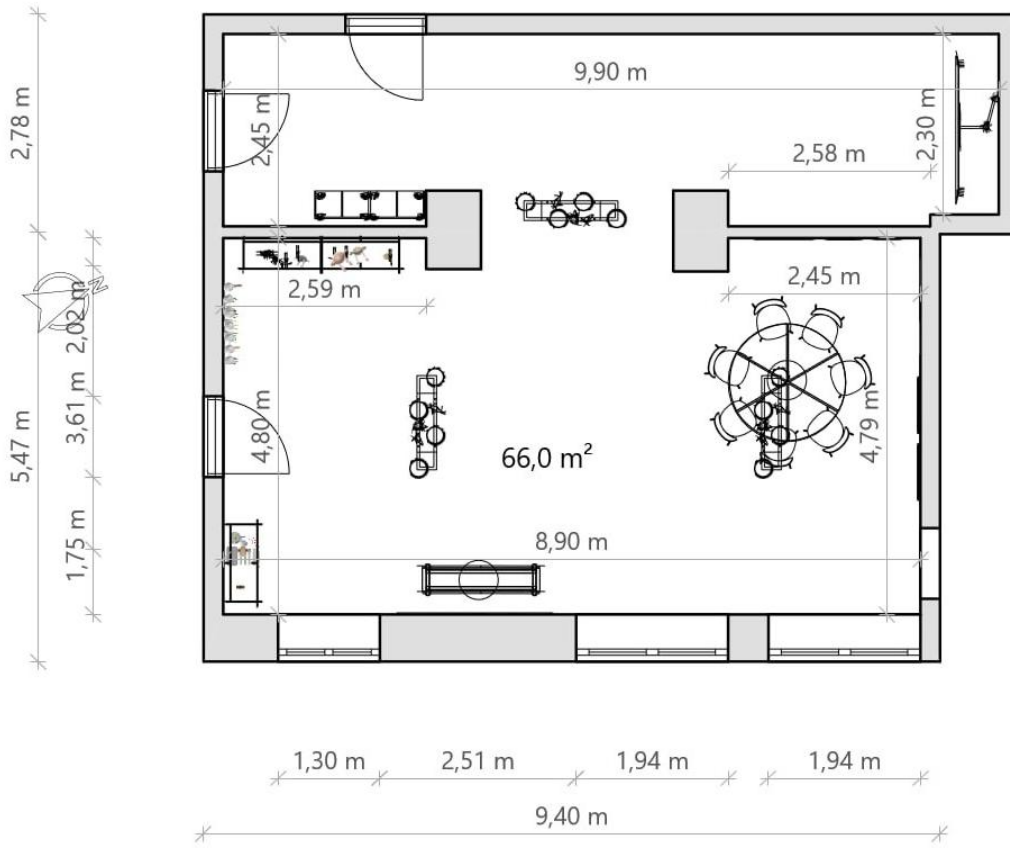


Рис. 2.14. Креслення розгортки стін другого приміщення



Рис. 2.15. Накладний кольоровий круг

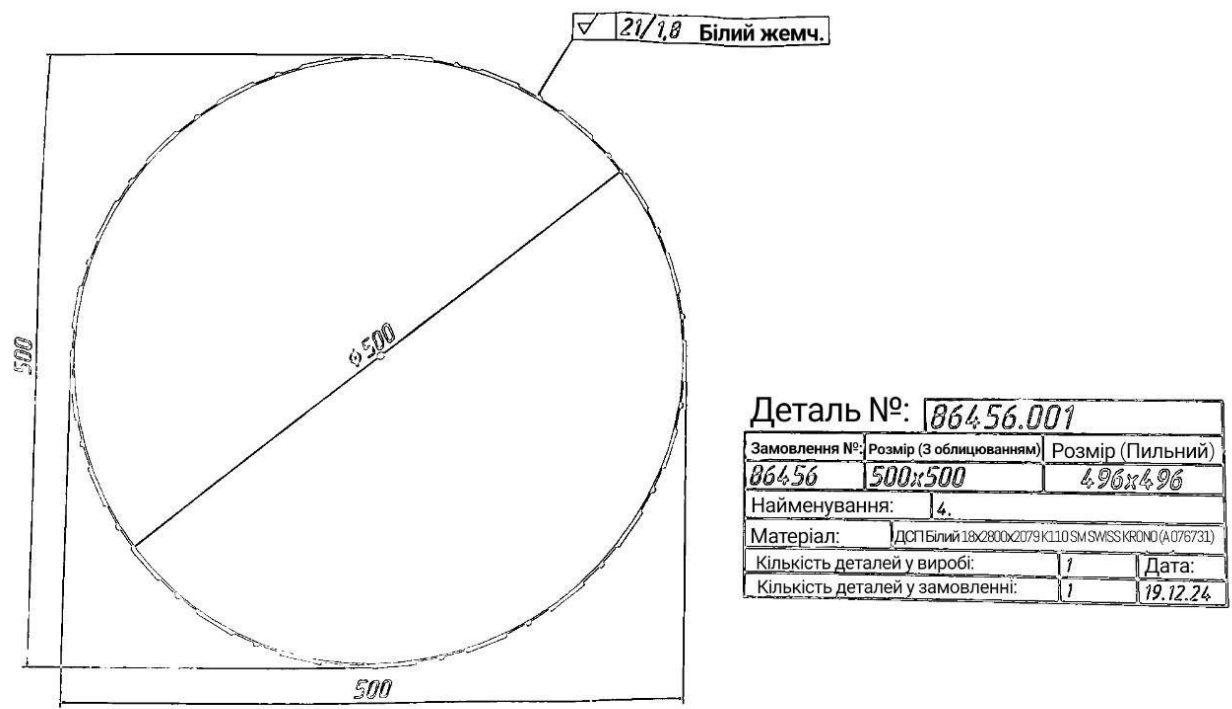


Рис. 2.16. Креслення малого кола

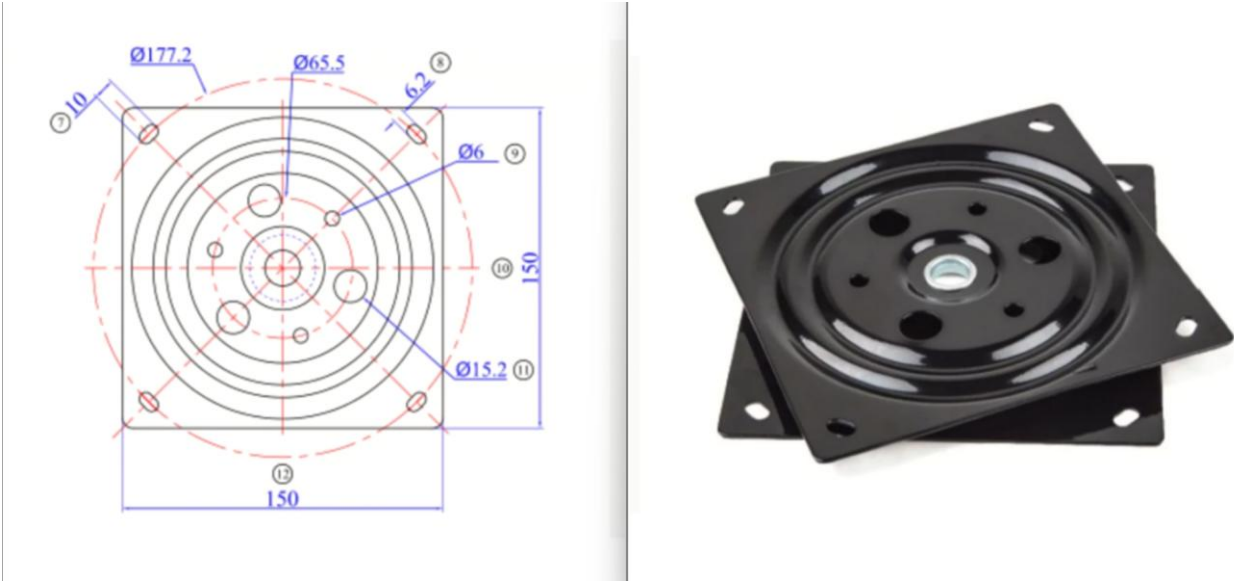


Рис. 2.17. Підставка з механізмом обертання

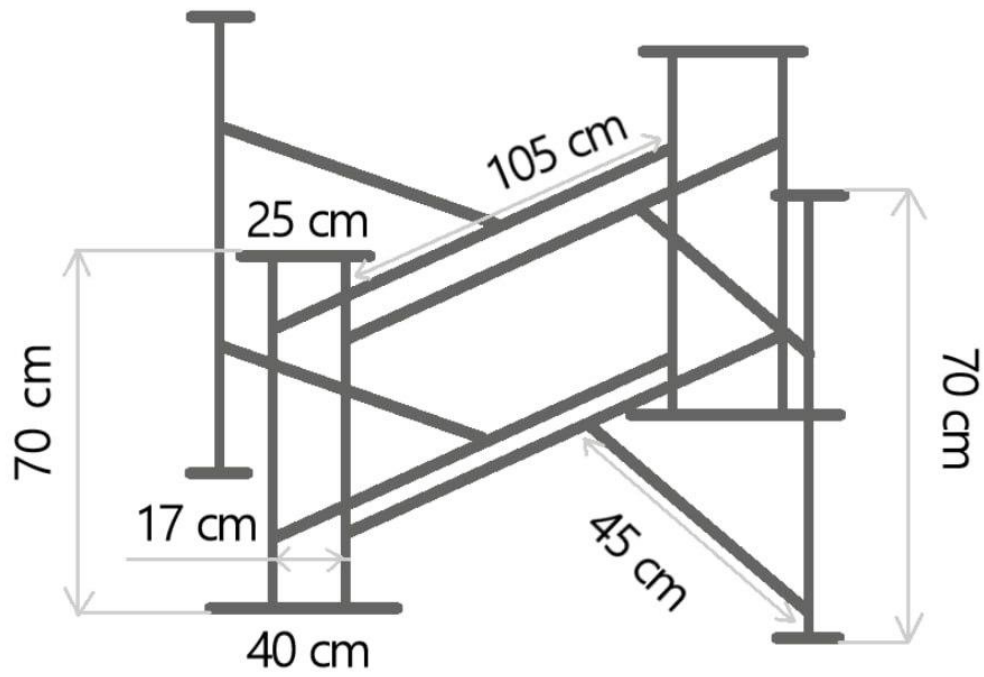


Рис. 2.18. Креслення ніжок столу

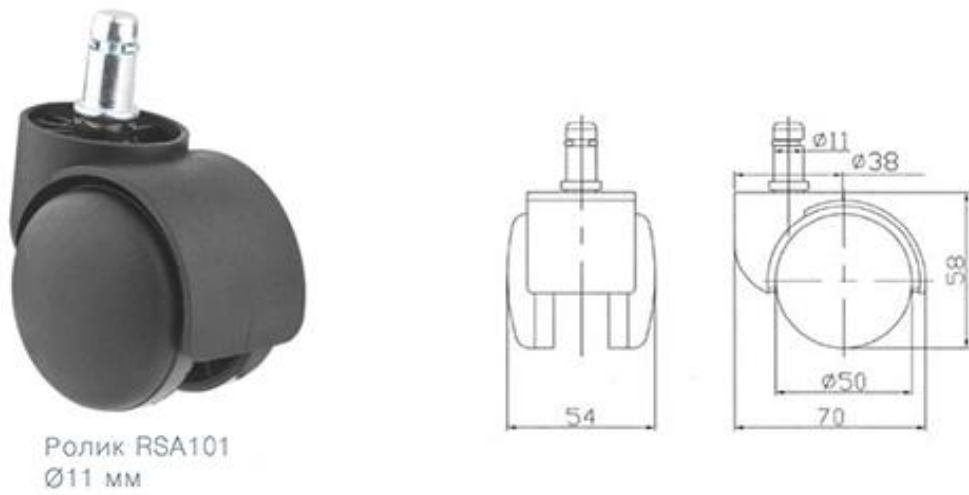


Рис. 2.19. Креслення колес



Рис. 2.20. 3D візуалізація складеного столу в другому приміщенні



Рис. 2.21. 3D візуалізація розкладеного столу в першому приміщенні



Рис. 2.22. 3D візуалізація розкладеного столу в другому приміщенні



Рис. 2.23. Готові вирізані частини стільниці



Рис. 2.24. Готові ніжки столу у складному вигляді



Рис. 2.25. Готові ніжки столу у розкладеному вигляді



Рис. 2.26. Прикручені колеса до ніжок столу у складному вигляді



Рис. 2.27. Прикручені колеса до ніжок столу у розкладеному вигляді



Рис. 2.28. Готовий стіл з нижнього ракурсу



Рис. 2.29. Готовий стіл з верхнього ракурсу



Рис. 2.30. Мале коло з верхнього ракурсу

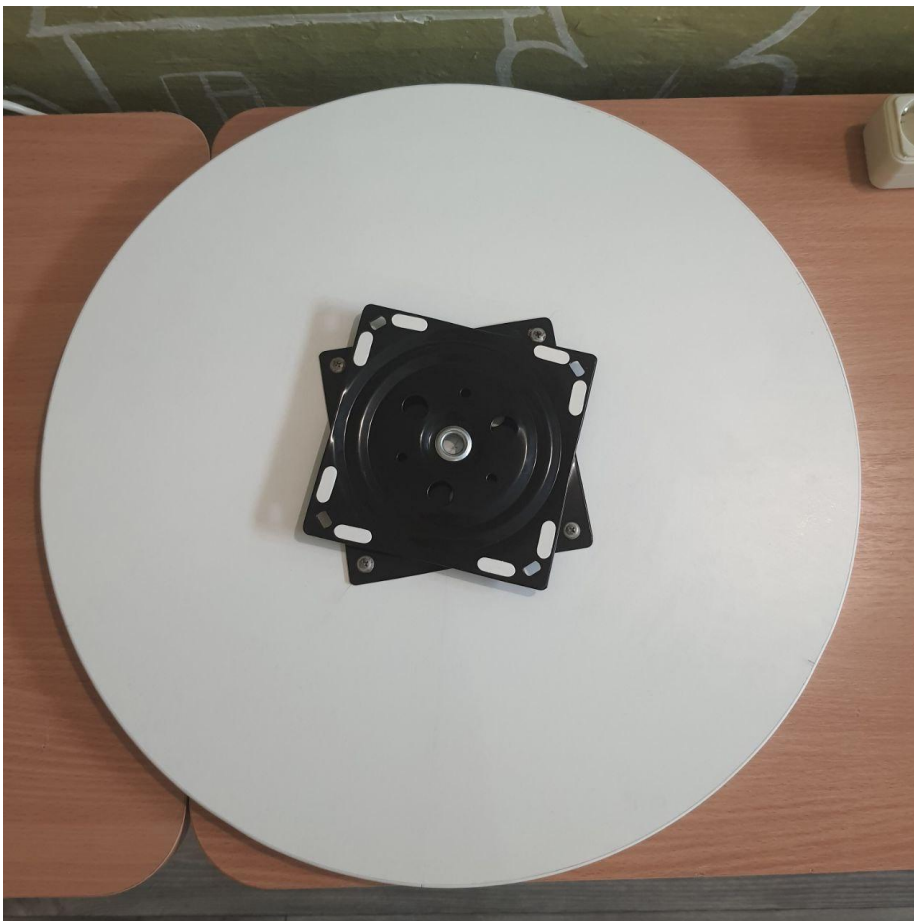


Рис. 2.31. Мале коло з нижнього ракурсу



Рис. 2.32. Готовий розкладений стіл в додатковому приміщенні



Рис. 2.33. Готовий складений стіл в додатковому приміщенні



Рис. 2.34. Готовий розкладений стіл в першому приміщенні



Рис. 2.35. Готовий складений стіл в додатковому приміщенні



Рис. 2.36. Готовий розкладений стіл в додатковому приміщенні



Рис. 2.37. . Готовий напіврозкладений стіл в додатковому приміщенні

Короткий словничок мистецьких термінів

- **Графічний дизайн** - це процес створення візуального контенту, який допомагає передавати повідомлення аудиторії.
- **Графіка** - вид образотворчого мистецтва, для якого характерна перевага ліній і штрихів, використання контрастів білого та чорного та менше, ніж у живописі, використання кольору.
- **Відтінок або тон кольору** - відносна темність або світлість кольору, незалежно від його локального кольору.
- **Гризайль** - техніка живопису, в якій зображення виконується виключно у відтінках сірого.
- **Колаж** - технічний прийом, який ґрунтується на введенні у твір різних за фактурою та кольором предметів: шматків газет, афіш, шпалер тощо.

Етюд у живописі - це художній твір, який виконує допоміжну роль і повністю малюється з натури. У сучасному образотворчому мистецтві, крім допоміжної, ролі етюд може виконувати і основну - бути повноцінним твором.

Колористика - розуміння кольорів, їх взаємодії, психологічного впливу та правил поєднання.

Палітра кольорів - це група кольорів, які добре поєднуються один з одним, щоб забезпечити однаковість використання кольору у ваших проектах та створити узгодженість у тому, як ви використовуєте колір у продуктах.

Дизайн - це процес створення планів, ескізів або моделей для виготовлення об'єктів, систем або середовищ, що задовольняють певні потреби та вимоги.

Типографіка - мистецтво оформлення тексту, вибору шрифту, розміру і міжрядкових інтервалів.

Орнамент - узор, зазвичай, із ритмічним розташуванням однакових декоративних мотивів, який створюється шляхом переробки і стилізації знайомих предметів реального світу в поєднанні з геометричними формами. Орнамент може бути виконаний у різних техніках і слугує прикрасою тканин, інтер'єрів тощо.

Асиметрія - поняття, протилежне симетрії, що відображає розупорядочення системи, порушення рівноваги.

Симетрія - поняття, що відображає порядок, що існує в природі, пропорційність і співрозмірність між елементами деякої системи чи об'єкта природи.

Градієнт - перехід від одного кольору до іншого або від непрозорого до прозорого.

Шрифт - це графічний малюнок, який складається з накреслень літер і знаків. Він визначає, як виглядають букви, цифри та інші символи. Кожен шрифт має свої унікальні риси: форму, розмір, нахил, жирність.

Стилізація - це процес спрощення, узагальнення або художнього переосмислення об'єктів, щоб підкреслити їх естетичні чи концептуальні особливості.

Мінімалізм - напрямок у ряді мистецтв, що виходить з мінімальної трансформації предметів, простоти й однаковості форм, монохромності.

Gradient - перехід від одного кольору до іншого або від непрозорого до прозорого.

RGB: означає червоний, зелений і синій. RGB - це стандартний колірний режим для графічного дизайну. Ця колірна модель є адитивною, тобто кольори створюються шляхом поєднання світла, випромінюваного цими трьома основними кольорами.

Основні категорії об'єкта дизайну

Образ — ідеальне уявлення про об'єкт, художньо-образна модель, створена уявою дизайнера.

Функція — робота, яку повинен виконувати виріб, а також смислова, знакова і ціннісна ролі речі.

Площина - це двовимірна поверхня, яка має довжину та ширину, але не має глибини.

Простір - це тривимірний об'єм, який має довжину, ширину та висоту. В графічному дизайні простір використовується для створення враження глибини та тривимірності.

Авангардизм - загальне означення художніх напрямів у XX сторіччі, зорієнтованих на докорінне оновлення мистецтва, як за змістом, так за формою. Авангардизм присутній в образотворчому мистецтві кожної епохи.

Аплікація - спосіб створення орнаментів, візерунків, зображень шляхом нашивання або наклеювання на тканину, папір тощо різнокольорових клаптиків тканини, паперу і т. д.; твір, виконаний у такій техніці.

Перспектива - спосіб зображення об'єктів на площині, який створює ілюзію глибини і простору.

Фактура - зображення поверхні предметів, щоб показати, на що вони схожі на дотик (наприклад, гладкі чи шорсткі).

Текстура - це поверхневі властивості об'єкта, які можуть бути зображені візуально або відчуватися на дотик.

Монохром - використання одного кольору і його відтінків для створення твору.

Поліхром - протилежність монохромному, використання багатьох кольорів в одній роботі, щоб створити яскравий і барвистий ефект.

Динаміка - відчуття руху чи енергії в роботі завдяки композиції та використанню елементів.

Світлотінь - використання світла і тіні для передачі тривимірності об'єктів.

Деформація - свідомо зміна або викривлення форми об'єкта для створення виразного художнього ефекту.

Рис. 2.38. Перша частина карткової гри «Кривий Ріг майбутнього»

Що таке Гризайль?

- Техніка живопису, в якій зображення виконується виключно у відтінках сірого.
- Процес створення візуального контенту, який допомагає передавати повідомлення аудиторії.
- Технічний прийом, який ґрунтується на введенні у твір різниці за фактурою та кольором предметів.

Що таке Графіка?

- Вид образотворчого мистецтва, для якого характерна перевага ліній і штрихів, використання контрастів білого та чорного та менше, ніж у живописі, використання кольору.
- Технічний прийом, який ґрунтується на введенні у твір різниці за фактурою та кольором предметів.
- Процес створення візуального контенту, який допомагає передавати повідомлення аудиторії.

Що таке Відтінок або тон кольору?

- Відносна темність або світлість кольору, незалежно від його локального кольору.
- Техніка живопису, в якій зображення виконується виключно у відтінках сірого.
- Вид образотворчого мистецтва, для якого характерна перевага ліній і штрихів.

Що таке Графічний дизайн?

- Процес створення візуального контенту, який допомагає передавати повідомлення аудиторії.
- Техніка живопису, в якій зображення виконується виключно у відтінках сірого.
- Відносна темність або світлість кольору, незалежно від його локального кольору.

Що таке Колаж?

- Технічний прийом, який ґрунтується на введенні у твір різниці за фактурою та кольором предметів: шматків газет, афіш, шпалер тощо.
- Відносна темність або світлість кольору, незалежно від його локального кольору.
- Вид образотворчого мистецтва, для якого характерна перевага ліній і штрихів.

Що таке Етюд у живописі?

- Художній твір, який виконує допоміжну роль і повністю малюється з натури, а також може бути повноцінним твором.
- Розуміння кольорів, їх взаємодії, психологічного впливу та правил поєднання.
- Мистецтво оформлення тексту, вибору шрифту, розміру і міжрядкових інтервалів.

Що таке Палітра кольорів?

- Група кольорів, які добре поєднуються один з одним, щоб забезпечити однаковість використання кольору у ваших проектах.
- Розуміння кольорів, їх взаємодії, психологічного впливу та правил поєднання.
- Художній твір, який виконує допоміжну роль і повністю малюється з натури.

Що таке Типографіка?

- Мистецтво оформлення тексту, вибору шрифту, розміру і міжрядкових інтервалів.
- Розуміння кольорів, їх взаємодії, психологічного впливу та правил поєднання.
- Процес створення планів, ескізів або моделей для виготовлення об'єктів, систем або середовищ.

Що таке Колористика?

- Розуміння кольорів, їх взаємодії, психологічного впливу та правил поєднання.
- Група кольорів, які добре поєднуються один з одним для створення узгодженості у проектах.
- Процес створення планів, ескізів або моделей для виготовлення об'єктів, систем або середовищ.

Що таке Дизайн?

- Процес створення планів, ескізів або моделей для виготовлення об'єктів, систем або середовищ, що задовольняють певні потреби та вимоги.
- Мистецтво оформлення тексту, вибору шрифту, розміру і міжрядкових інтервалів.
- Група кольорів, які добре поєднуються один з одним, щоб створити узгодженість у використанні кольору.

Рис. 2.39. Друга частина карткової гри «Кривий Ріг майбутнього»

Марія Оксентівна Примаченко — видатна українська народна художниця, представниця жанру наївного мистецтва. Її творчість вирізняється яскравими кольорами, фантастичними образами та глибокою символікою. Марія створила понад 900 картин, багато з яких зберігаються в Національному музеї українського народного декоративного мистецтва. Вона є лауреаткою Національної премії України імені Тараса Шевченка та визнана народною художницею України. Її роботи надихають і сьогодні, залишаючи незабутній слід у світовій культурі.



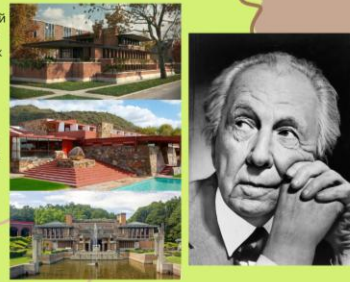
Казимир Малевич - видатний авангардист, "реформатор" у мистецтві, основоположник дизайну та сучасного арту народився в Києві. Попри те, що часто значення Малевича пересічні українці оцінюють за його "Чорним квадратом", саме цей художник-авангардист розширив межі мистецтва, змінивши напрямки його руху. Він написав чимало праць з мистецтвознавства та заснував нові напрямки.



Катерина Василівна Білокур — видатна українська художниця, майстриня народного декоративного живопису. Її творчість вирізняється деталізованими зображеннями квітів, які стали символом її мистецтва. Катерина була самоучкою, адже батьки не підтримували її захоплення малюванням. Попри це, її роботи здобули визнання не лише в Україні, а й за кордоном. Пабло Пікассо навіть назвав її геніальною художницею. Катерина Білокур залишила величезний внесок у світове мистецтво.



Франк Ллойд Райт - американський архітектор-новатор, творчість якого мала величезний вплив на розвиток західної архітектури в першій половині XX століття. Творець «органічної архітектури» і пропагандист відкритого плану. Він розробив понад 1000 об'єктів за 91 рік життя, і 532 з них були втілені. Його тяга до навколишнього середовища була серцем і душою його робіт і спонукало заснувати філософію органічної архітектури. Ландшафтний дизайн мав вирішальне значення для його проектів.



Алла Олександрівна Горська — українська художниця та дисидентка, громадська діячка, одна із засновниць та найяскравіших творчих особистостей покоління руху шістдесятництва, одна з перших представниць андерграунду, діячка правозахисного руху 1960-х в Україні. Працювала в монументальних творах, мозаїці, графіці та живописі.

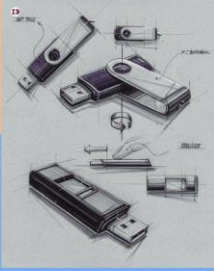


Сантьяго Калатрава - іспанський скульптор і архітектор, який отримав визнання в 1991 році після спорудження комунікаційної вежі Монжуїк в Барселоні, і сьогодні продовжує радувати своїми граціозними і тішачими поглядами проектами. Калатрава відомий своїм стилем, який поєднує архітектуру, інженерію та скульптуру, створюючи унікальні та впізнавані споруди. Його роботи надихають на нові підходи до дизайну та будівництва.



Рис. 2.40. Третя частина карткової гри «Кривий Ріг майбутнього»

2. Промисловий дизайн – художньо-конструкторське проектування вигляду об'єктів, які є промисловими виробами, тобто це дизайн промислових знаків, конвеєрно-потокових, масовий. Проектування 3-х вимірних об'єктів. Сюди входять механізми, побутова техніка, мода та аксесуари.

3. Ландшафтний дизайн – це художньо-конструкторське рішення оформлення створення штучного середовища для життєдіяльності людини шляхом використання штучних та природних елементів ландшафту та флори (створення штучних та реконструкція зруйнованих ландшафтів, декоративна дендрологія)




4. Дизайн оточуючого середовища – це художньо-конструкторська діяльність по створенню функціонального та гармонічного простору шляхом оформлення вигляду та взаєморозташування елементів декору приміщення ззовні та з середини (міського середовища, дизайн інтер'єрів та екстер'єрів, світловий дизайн, колористика).




5. Дизайнер одягу – одна із найбільш затребуваних в суспільстві дизайнерських спеціалізацій, витончена, гламурна та загадкова професія. Дизайнер одягу є одночасно і художником, і проектувальником, і винахідником, і естетом, який задумує, втілює та пристосовує різноманітні моделі та деталі одягу, аксесуари до нашого повсякденного життя.

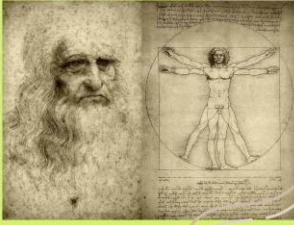



6. Архітектурний дизайн (або дизайн архітектурного середовища) – це вид проектної діяльності, який спрямований на створення естетичного та комфортного для проживання людини середовища.




Леонардо да Вінчі – відомий як геніальний художник, він також був видатним інженером та винахідником. Його креслення та проекти включають різноманітні машини, від літальних апаратів до військової техніки. Вітрувіанська людина.

Розробив свою концепцію ідеальної статуї на основі пропорцій, запропонованих римським архітектором і механіком Вітрувієм. Малюнок часто використовується як невідомий символ внутрішньої симетрії людського тіла і Всесвіту в цілому. У ескізі дотримано такі пропорції: розмах людських рук дорівнює зросту, ступня складає чотири кисти, довжина руки становить 2/5 зросту та інші.



Гюстав Ейфель жив між 1832 і 1923 роками, він був архітектором та інженером, який не лише спроектував незмінний символ Франції, але й мости, будинки та церкви по всьому світу. Ейфель побудував більш ніж 200 споруд: мости, в'язниці, вокзали, банки, школи, церкви. Майже всі побудовані ним 36 мостів увійшли до підручників як приклади смисливих інженерних рішень. Наприклад, на річці Дору в Португалії, де м'який ґрунт не давав змоги вбити у дно палі, він побудував єдиний проліт мосту завдовжки 160 метрів, що було унікальним для того часу. Для цього інженер поставив з обох берегів Дору високі стовпи.



Олександр Архипенко – скульптор і художник, один з основоположників кубізму у скульптурі, який вплинув на розвиток мистецтва 20-го століття, народився у Києві. Саме він ввів поліхромію – використання у скульптурі різних матеріалів та кольорів, він уперше створив рухомі композиції та скульптури, які освітлювалися зсередини. Архипенко підкорив порожній простір скульптури, ставши новатором і в цьому. Усе це зараз широко використовується в мистецтві скульптури, але саме українець Олександр Архипенко вперше ввів ці прийоми.

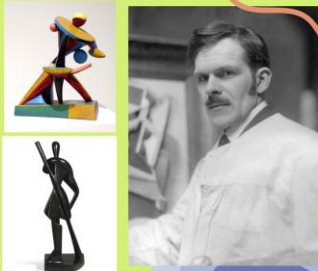


Рис. 2.41. Четверта частина карткової гри «Кривий Ріг майбутнього»