

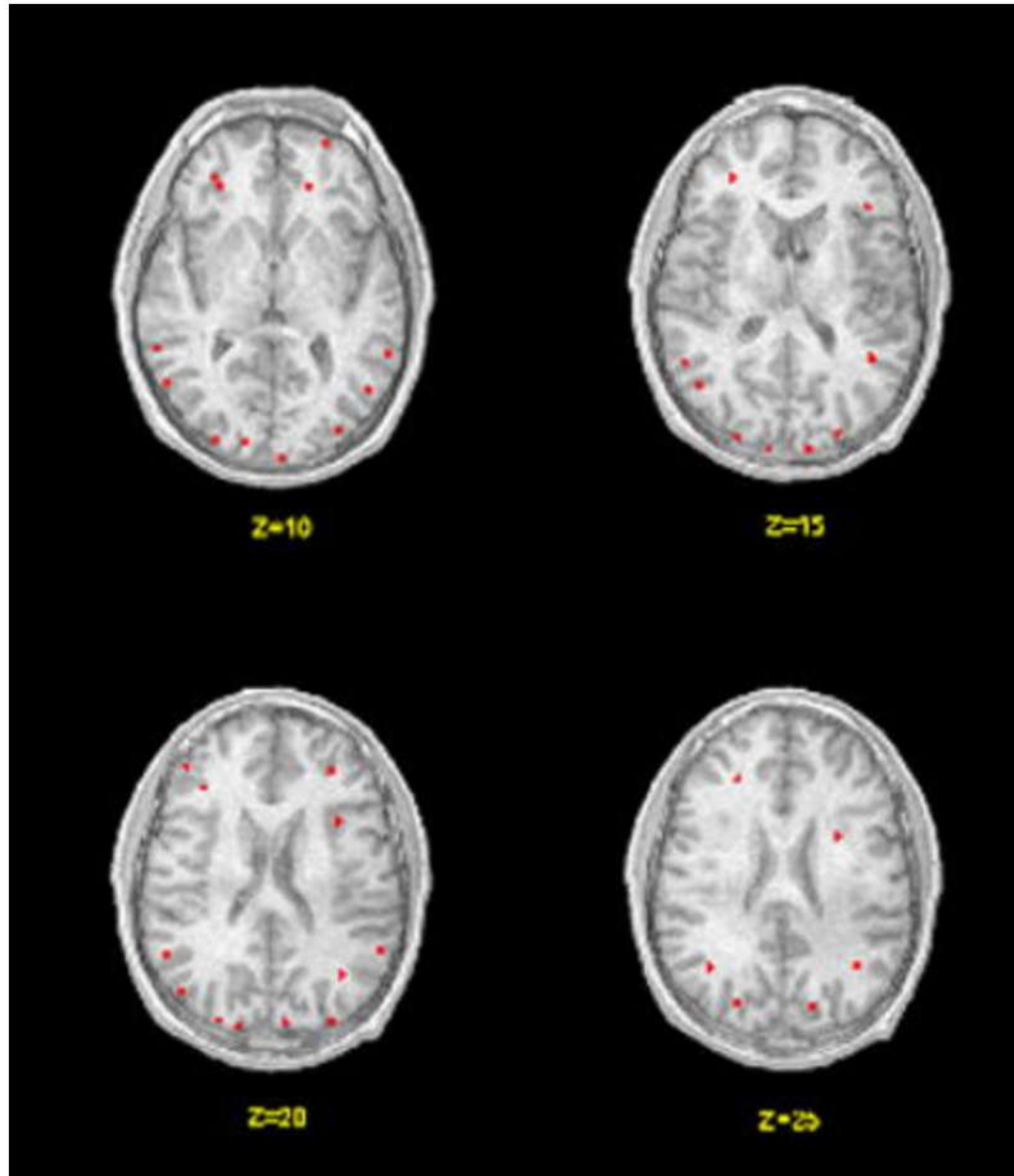
Дизайн арттерапевтичної гри-знайомства для комунікативної взаємодії

Кваліфікаційна робота на здобуття СВО «Магістр»
зі спеціальності 022 Дизайн
ОПП «Арт-терапія та комунікативні практики»

Виконала: магістр, Наталія Пікіна
Керівник: Корнейко Юлія Миколаївна,
кандидат педагогічних наук, доцент



Теоретична складова



Дослідження Dennis P. Carmody та Michael Lewis “Як мозок реагує на власне ім’я”: активуються зони в лівій півкулі мозку, які мовчать при звучанні інших імен [1].

Ефект коктейльної вечірки (The cocktail party phenomenon) 35% людей помічають своє ім'я у "відключеному" каналі уваги [2, 3, 4].

Згідно з дослідженнями нейробіологів (Scherf, 2013; Haller, 2015), у віці 10–13 років спостерігається дисбаланс розвитку мозку: лімбічна система вже активна, а префронтальна кора ще формується [6,7].

Теоретична складова

Психологічні зміни супроводжуються зміною соціальної ситуації розвитку: відбувається сепарація від батьків та переорієнтація на групу однолітків. Як зазначає В. В. Москаленко, саме спільнота ровесників стає дзеркалом для формування самооцінки [7].

Водночас, не існує форм ізолюваного перебування людини. Якщо дитина пропускає сенситивний період розвитку мовлення, повернути цю здатність згодом стає неможливим, оскільки формування свідомості та мовленнєвих навичок відбувається виключно у процесі живого спілкування в соціумі.

Ситуація в Україні

- онлайн-форма навчання
- хаотичне позашкільне дозвілля



Постановка проблеми

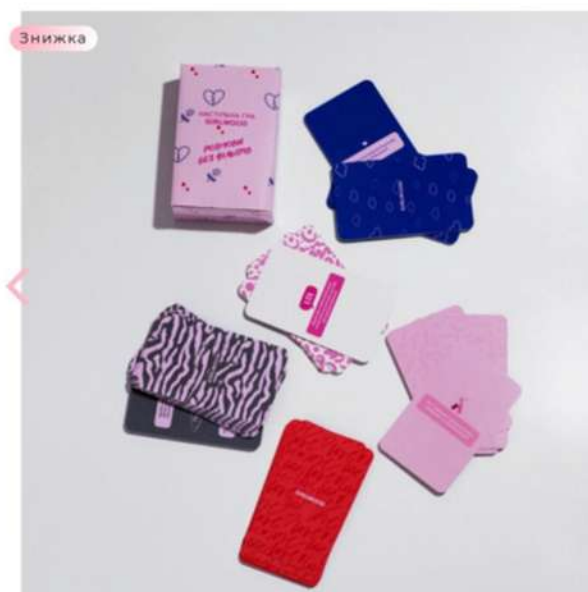
Засобами дизайну розробити продукт, направлений на підвищення комунікативних та соціальних навичок підлітків 10-13 років.

Гра

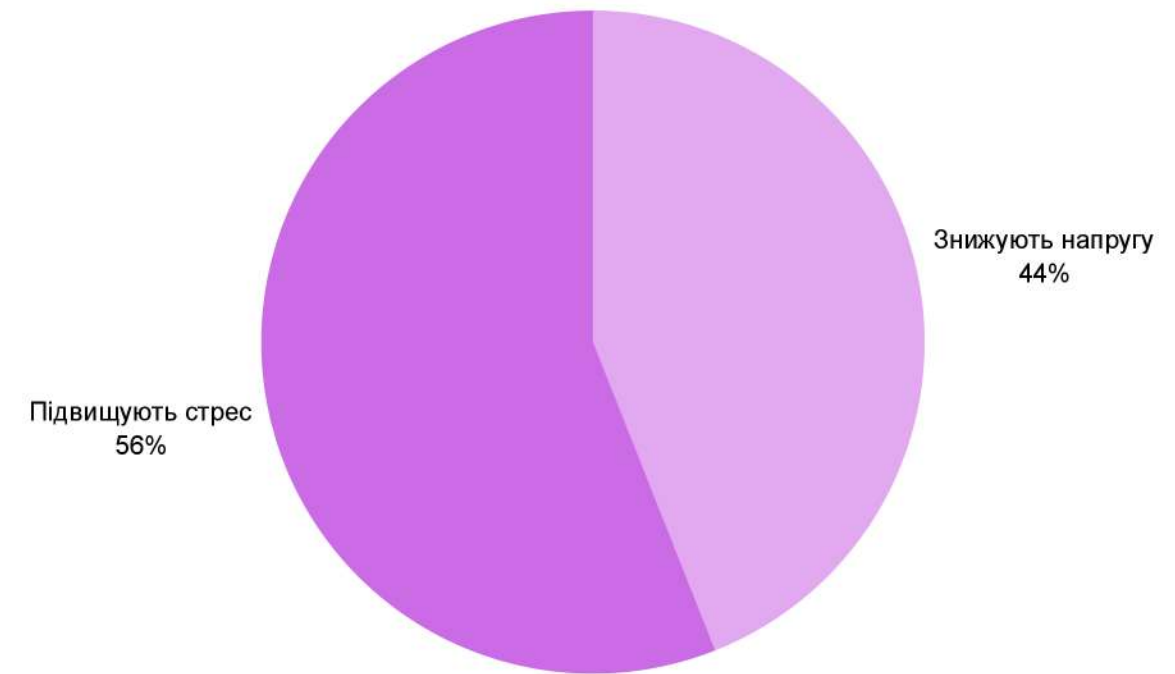
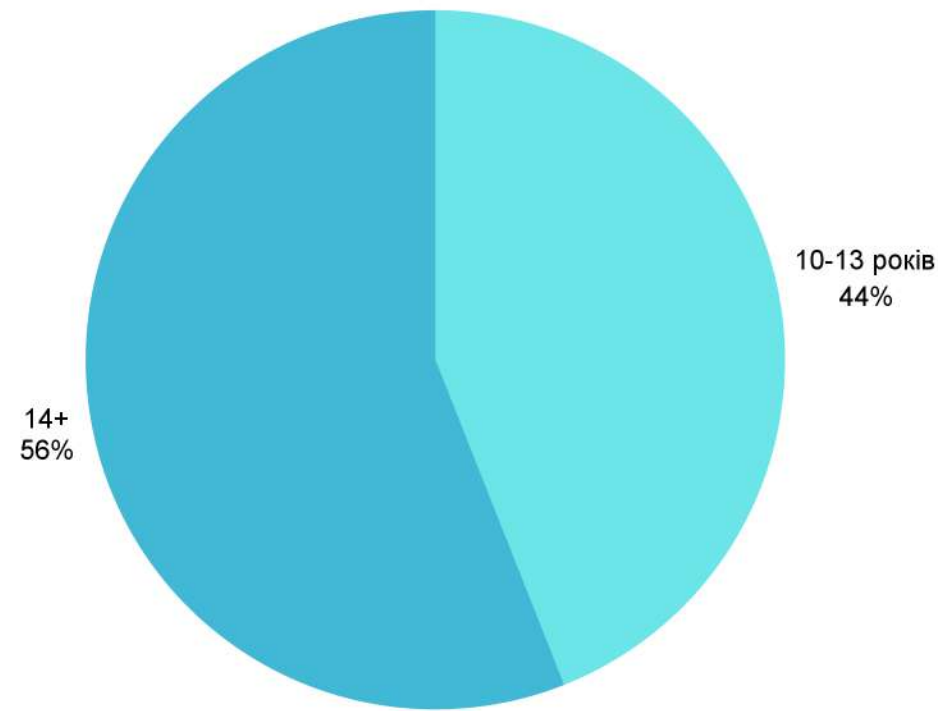
- Зниження стресу: Гра блокує вироблення кортизолу, перемикаючи мозок у режим безпеки.
- Безпечний простір: Виступає як «тренувальний майданчик» для тестування соціальних ролей (за З. Фрейдом).
- Адаптація: Сприяє м'якій соціалізації та подоланню страху оцінки у віці 10–13 років.

Аналіз прототипів

Було проаналізовано 9 комунікативних ігор: мовленеві — Снігова куля, Дві правди і одна брехня, настольні: чотири вітчизняні і три зарубіжні.



Аналіз прототипів



Лише 4 гри з проаналізованих офіційно підходять для дітей 10–13 років (Снігова куля, Дві правди, The Ungame, Totem). Більшість популярних на ринку ігор («Між нами», «Orner», «Girlwood», «WNRS») мають віковий ценз 14+, 16+ або 18+, що робить їх недоступними або нерелевантними.

Механізми зниження напруги (гумор, правило тиші, позитивний фідбек) мають лише The Ungame, Totem, Orner та Girlwood. Решта ігор (56%) або ігнорують фактор стресу, або навіть підвищують його (як «Снігова куля» через навантаження на пам'ять або WNRS через радикальну відвертість).

Арттерапевтична гра-знайомство для комунікативної взаємодії

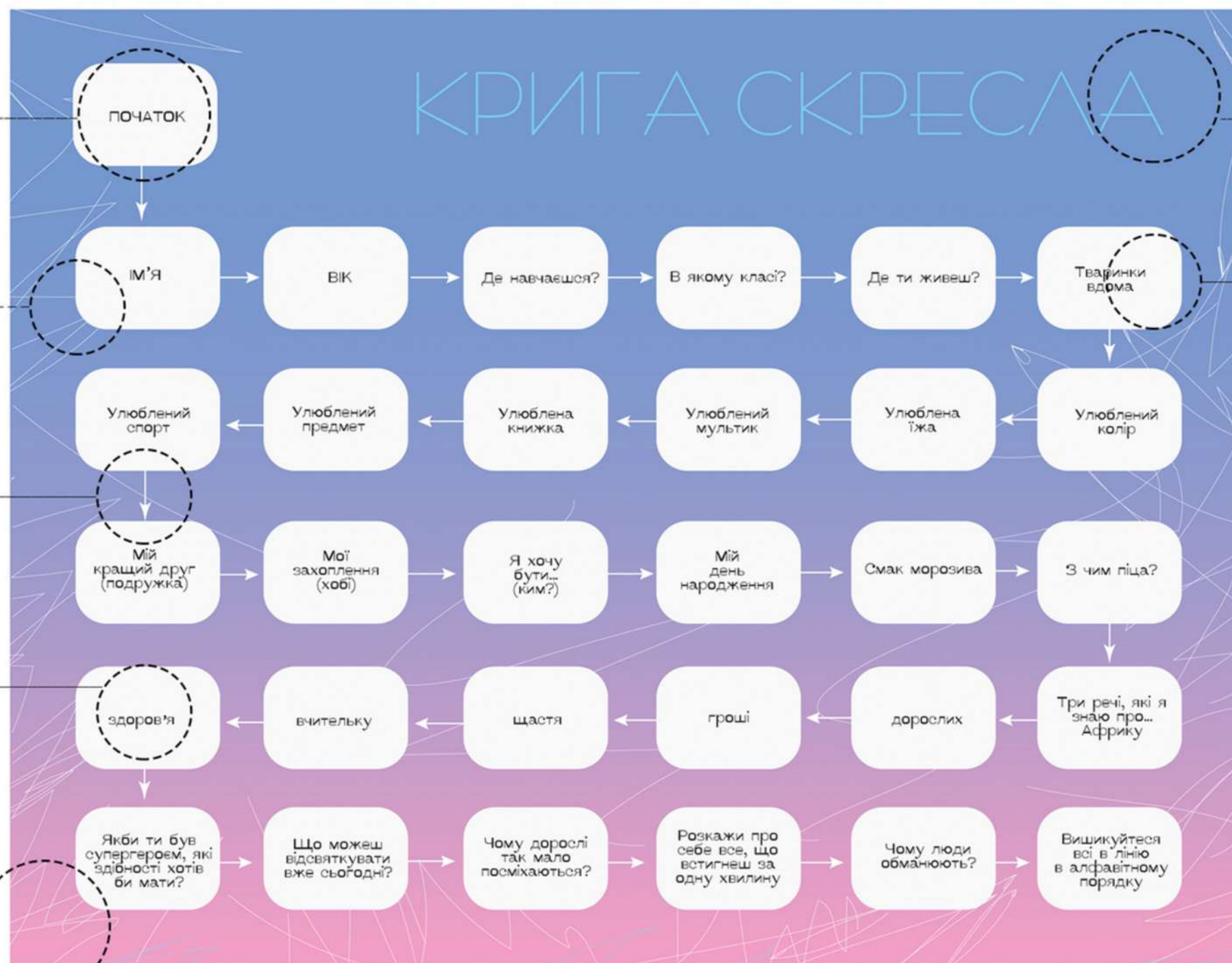
Інклюзивний шрифт Inclusion UKR
для осіб з дислексією

Friendly кути сприяють
зменшенню тривоги

Зрозуміла навігація для
дітей з дефіцитом уваги

Відкриті запитання, розроблені
з урахуванням Ice Breaker activity

Градієнтне забарвлення від
“прохолоди” до “потепління”
відображає суть гри



Принципи універсального дизайну
та людиноорієнтований підхід

Бліцеві запитання й
інтуїтивно зрозумілі правила гри

Мінімалістична комплектація



Апробація

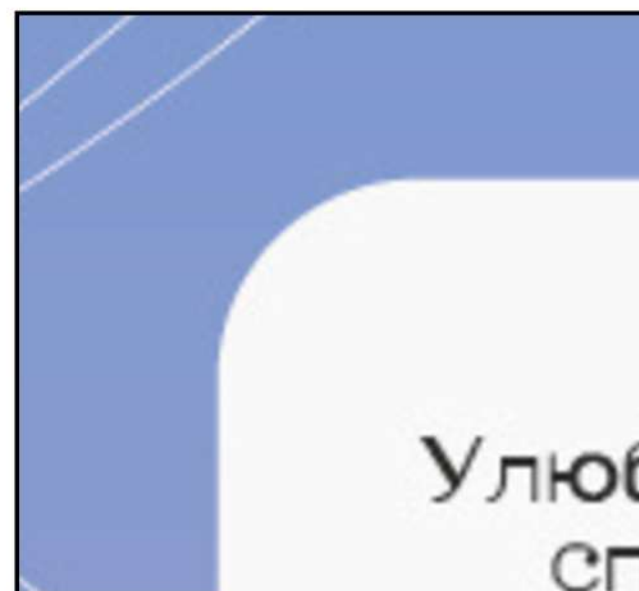
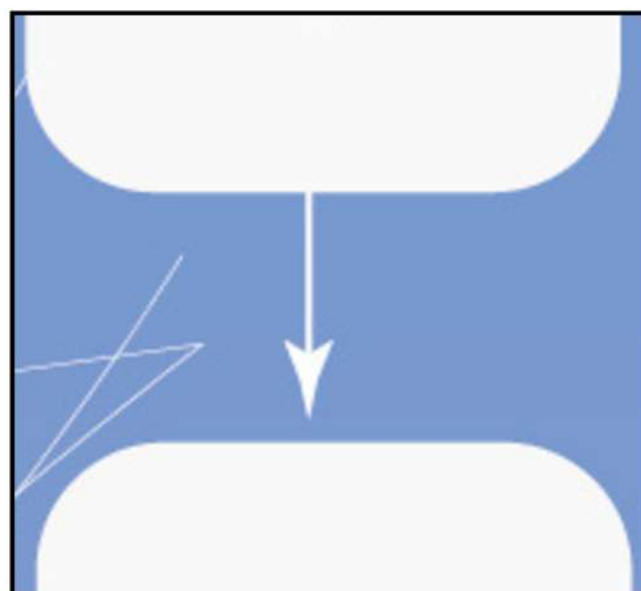


Принципи універсального дизайну

Принцип сприйняття інформації — шрифт Inclusion UKR [11]

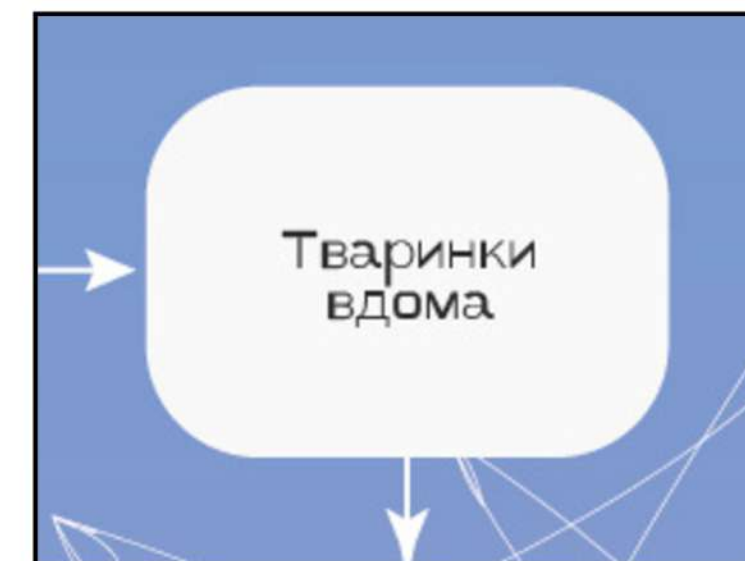
Чуєш їх, доцю, га?
Кумедна ж ти, прощайся
без гольфів!

Принцип простоти та інтуїтивності [12]



Принцип допуску на помилку

Немає неправильних
відповідей



User-Center Design



Людиноорієнтований підхід — інтуїтивний дизайн, що відповідає вимогам бліцевої гри (10-15 хвилин на знайомство). Прості правила та відкриті запитання, зрозуміла навігація.

Мінімальна комплектація: візитка, кубик, маркер.



Візитка: розмір 75 x 45 мм,
чорно-білий друк,
офісний папір

Крига скресла
Арттерапевтична гра-знайомство
для комунікативної взаємодії

Комплектація:
Ігрове поле — 1 шт.
Візитівки учасників — 16 шт.
Гральні кубики — 2 шт.
Маркер — 1 шт.
Правила гри — 1 шт.



Початок гри:

Кожен учасник гри записує на візитівці своє ім'я. Це і бу
Картки з ім'ям викладається текстом догори, щоб інші учасни
звати. Візитки розташовуються в лівому верхньому кутку біля
Хід починається з фасилітатора, далі продовжується по черзі проти годинникової
стрілки.

Структура ходу:

Перед кожним ходом фасилітатор звертається на ім'я до наступного
учасника, зачитуючи ім'я, зазначене на візитівці: "А тепер ход переходить до
Марії"; "Толіку, твоя черга"; "Софіє, кидай кості!"

Кожен учасник по черзі кидає гральні кубики. Для бліцевої гри слід кидати
одразу два кубики. Для більш повільної — лише один гральний кубик. Учасник
відраховує стільки плашок, починаючи з плашки "Початок", скільки випало на
гральних кубиках. Учасник відповідає на запитання, що зазначено на плашці та
накриває плашку своєю картою-візитівкою. Якщо інший учасник гри теж хоче
відповісти на питання іншого учасника, він може це зробити, якщо той, хто зробив
хід вже закінчив відповідати.

Якщо учасник потрапляє на плашку, на яку вже відповідав не у свій хід, він
може посунути свою візитівку на одну плашку вперед або назад. В наступний хід
кожен учасник продовжує рухатися з тієї плашки, де він зупинився.

Закінчення гри:

Гра вважається завершеною, коли всі учасники запам'ятали ім'я один одного,
або коли вийшов час, відведений на знайомство (від 5 до 15 хвилин).



Біофільний підхід

Метафора «Танення»: Використано градієнт від холодних відтінків (синій = тривога, дистанція) до теплих (рожевий = довіра, безпека), що візуалізує емоційну трансформацію групи.

Графічний патерн: Пластика літер та ліній імітує сліди ковзанів на льоду.

Терапевтичний ефект: Згідно з дослідженнями біофільного дизайну (С. Келлерт), споглядання природних форм та процесів активує парасимпатичну систему, знижуючи рівень кортизолу [8].

Згідно з дослідженнями С. Мигаля [9], візуальна культура підлітків 10–13 років потребує відмови від інфантилізації. На відміну від молодших дітей, які реагують на прості локальні кольори, підлітки прагнуть "дорослої" естетики (складні нюансні відтінки, сучасна типографіка) як підтвердження їхнього нового соціального статусу.

Апробація



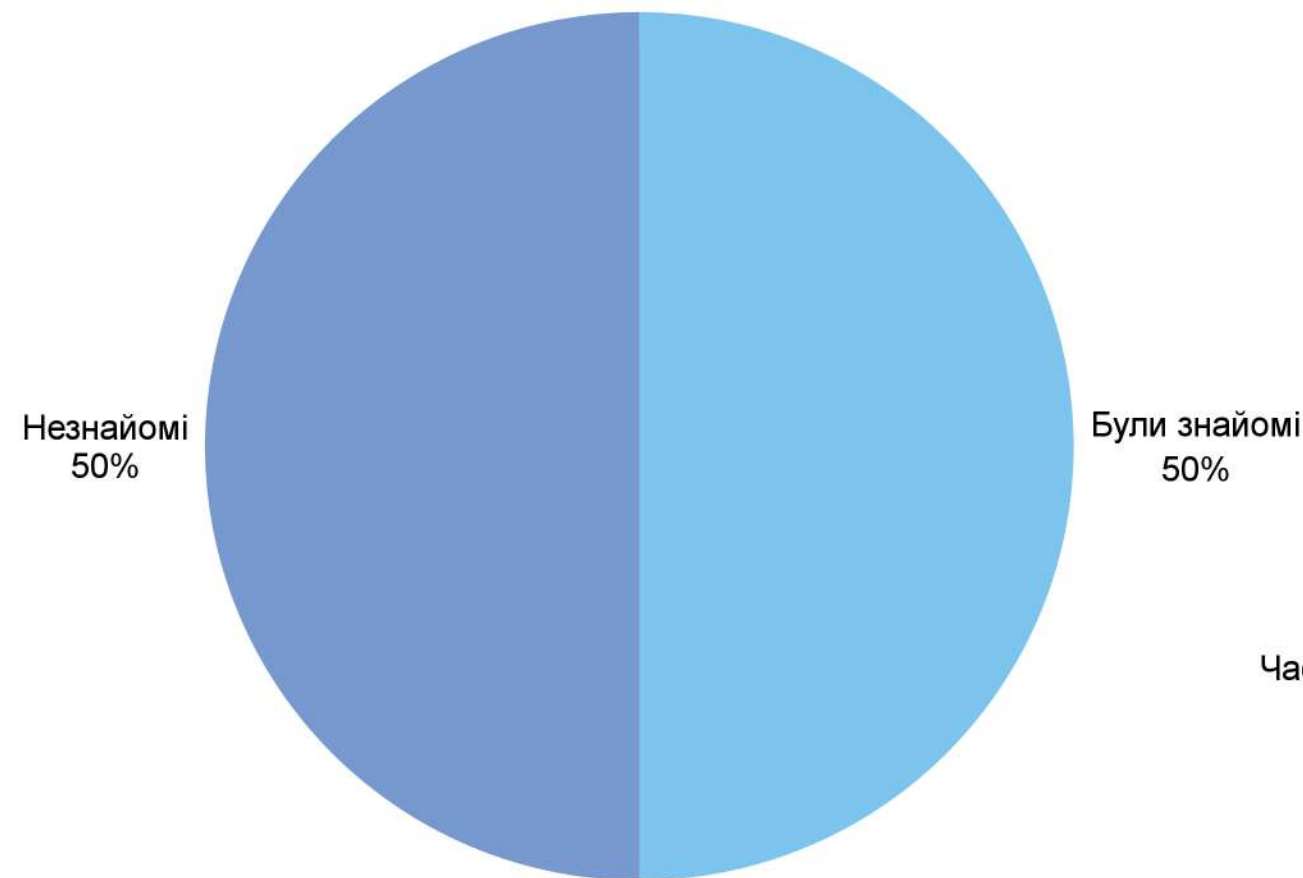
Low-fidelity прототип (низька деталізація):
Паперовий макет, створений вручну



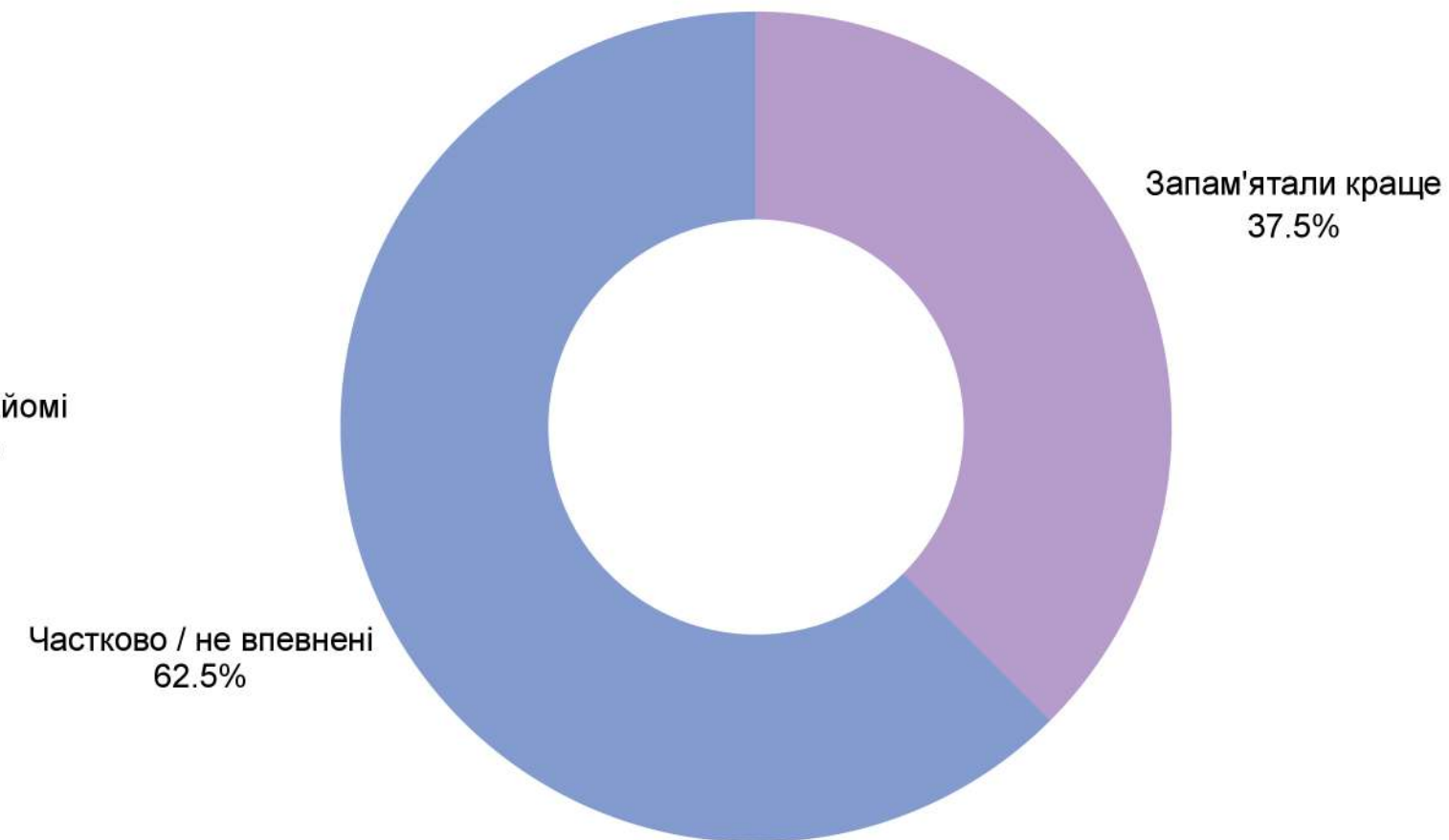
High-fidelity прототип (висока деталізація):
A2 (420 x 594 мм), фотопapіp 250 г/м²

Результати досліджень

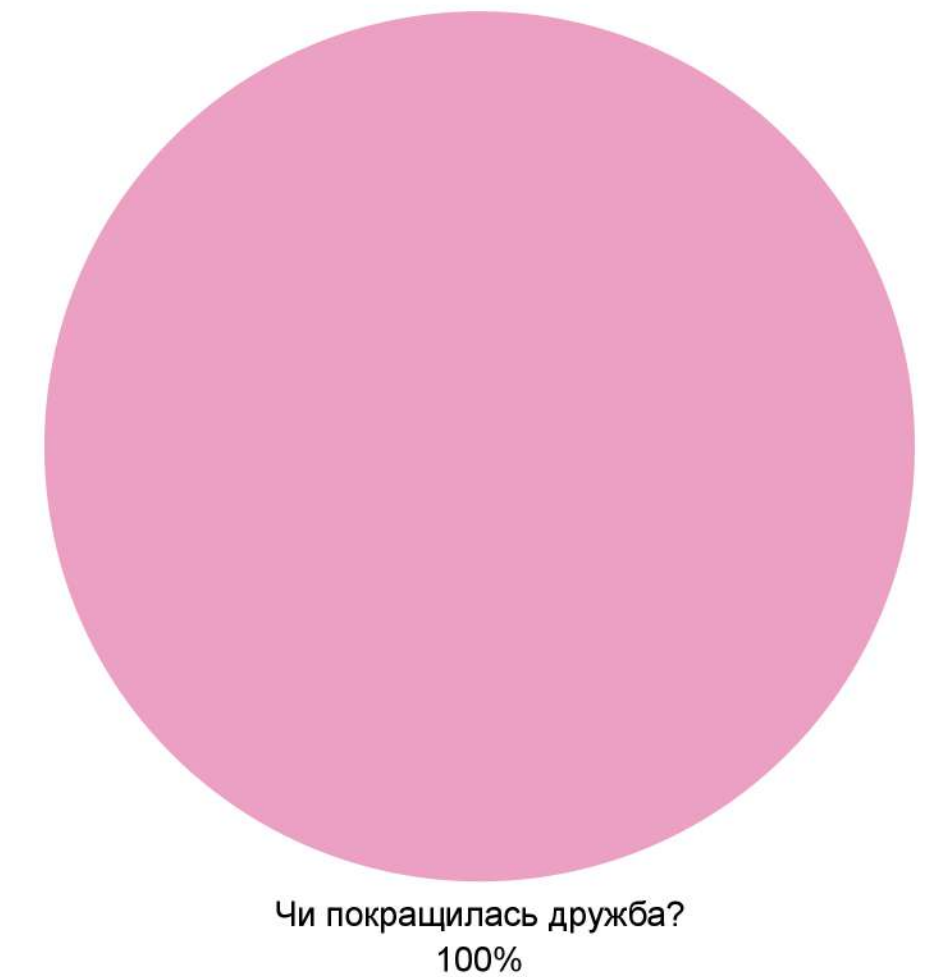
Виборка: 8 дівчат від 10 до 15 років



На початку зустрічі група була холодною і не всі знали один одного



Причина: фасілітаторка не повністю розібралася в правилах



100% дівчат відзначили покращення стосунків у групі

Висновки

Продукт створено: Розроблено дизайн-систему настільної гри-знайомства «Крига скресла» (поле A2, візитівки), що готова до впровадження.

Ефективність доведено: Апробація підтвердила, що гра діє як ефективний «Ice-breaker»: 100% учасників відзначили покращення стосунків у групі.

Дизайн працює: Використання принципів UCD, біофільної естетики та інклюзивної типографіки (Inclusion UKR) забезпечило створення безпечного та доступного ігрового середовища.

Мета досягнута: Гра успішно вирішує проблему соціалізації підлітків 10–13 років, знижуючи рівень тривожності та активуючи комунікацію.

ДЯКУЮ
ЗА
УВАГУ!



Література

1. Carmody D. P., Lewis M. Brain activation when hearing one's own name. Brain Research. 2006. Vol. 1084, № 1. P. 104–110.
2. Cherry, E. C. (1953). Some experiments on the recognition of speech, with one and with two ears. The Journal of the Acoustical Society of America, 25(5), 975–979.
3. Moray, N. (1959). Attention in dichotic listening: Affective cues and the influence of instructions. Quarterly Journal of Experimental Psychology, 11(1), 56–60.
4. Wood, N., & Cowan, N. (1995). The cocktail party phenomenon revisited: How frequent are attention shifts to one's name in an irrelevant auditory channel? Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition, 21(1), 255–260.
5. Scherf K. S. The Amygdala: An Agent of Change in Adolescent Neural Networks / K. S. Scherf, J. M. Smyth, M. R. Delgado. Hormones and Behavior. 2013. Vol. 64, № 2. P. 298–313. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.yhbeh.2013.05.011>.
6. Haller S. P. W. Social anxiety disorder in adolescence: How developmental cognitive neuroscience findings may shape understanding and interventions for psychopathology / S. P. W. Haller [et al.]. Developmental Cognitive Neuroscience. 2015. Vol. 13. P. 11–20. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.dcn.2015.02.002>.

Література

7. Москаленко В. В. Соціалізація особистості : монографія. Київ : Фенікс, 2013. 540 с.
8. Kellert S. R. Biophilic Design: The Theory, Science, and Practice of Bringing Buildings to Life / S. R. Kellert, J. Heerwagen, M. Mador. Hoboken : Wiley, 2008. 400 p.
9. Колір в предметному середовищі : навч. посіб. / С. П. Мигаль, П. М. Татіївський, В. М. Савін, І. В. Кузуб. Київ : ДАКККиМ, 2004. 104 с.
10. Михайленко В. Є., Кащенко О. В. Основи біодизайну : навч. посіб. Київ : Каравела, 2018. 224 с.
11. Шрифт Inclusion.ukr. ICF for inclusion. URL: <http://icf-edu.com/ua/font> (дата звернення: 28.11.2025).
12. Bar M., Neta M. Humans prefer curved visual objects. Psychological Science. 2006. Vol. 17, № 8. P. 645–648. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2006.01759.x>.
13. Wilson E. O. Biophilia. Cambridge : Harvard University Press, 1984. 176 p.