

**ЛІТЕРАТУРА**

1. Влада й бізнес співпрацюватимуть у впровадженні технології блокчейн та регулюванні ринку віртуальних активів. URL: <https://thedigital.gov.ua/news/vlada-i-biznes-pratsyuvatyut-u-vprovashzhenni-blockchain>
2. Індустрія 4.0 в Україні. URL: <https://industry4-0-ukraine.com.ua>
3. Ніколіна І. І., Гулівата І. О. Моделювання кіберзлочинності як загрози цифровізації економіки. Комп'ютерно-інтегровані технології: освіта, наука, виробництво. 2020. № 39. С. 190–196.
4. Ismagilova E., Hughes L., Dwivedi Y. K., Raman K. R. Smart cities: Advances in research – An information systems perspective. *Int. J. Inf. Manag.* 2019. № 47. P. 88–100.
5. Jangirala S., Chakravaram V. Authenticated and Privacy Ensured Smart Governance Framework for Smart City Administration. ICCCE: Springer Singapore, 2020. P. 931–942.
6. Treiblmaier H., Rejeb A., Strebing A. Blockchain as a Driver for Smart City Development: Application Fields and a Comprehensive Research Agenda. *Smart Cities.* 2020. № 3. P. 853–872.
7. YASHCHYK Oleksandr. The Impact of the Informatization of Society on the Labor Market / Valentyna SHEVCHENKO, Viktoriia KIPTENKO, Oleksandra RAZUMOVA, Iryna KHILCHEVSKA, Maryna YERMOLAIEVA // *Postmodern Openings* ISSN: 2068-0236 | e-ISSN: 2069-9387 – 2021, Volume 12, Issue 3Sup1, Pages: 155–167. DOI: <https://doi.org/10.18662/po/12.3Sup1/357>

**REFERENCES**

1. Vlada y biznes spivpratsyuvatyut u vprovadzhenni tekhnolohii blokchein ta rehuliuvani rynku virtualnykh aktyviv [Government and business promote the development of blockchain technology and regulation of the virtual assets market]. URL: <https://thedigital.gov.ua/news/vlada-i-biznes-pratsyuvatyut-u-vprovashzhenni-blockchain>
2. Industriia 4.0 v Ukraini [Industry 4.0 in Ukraine]. URL: <https://industry4-0-ukraine.com.ua>
3. Nikolina I. I., Hulivata I. O. Modeliuvannia kiberzlochynnosti yak zahrozy tsyfrovizatsii ekonomiky [Modeling cyber-malware as a threat to the digitalization of the economy]. *Kompiuterno-intehrovani tekhnolohii: osvita, nauka, vyrobnytstvo.* 2020. № 39. S. 190–196.
4. Ismagilova E., Hughes L., Dwivedi Y. K., Raman K. R. Smart cities: Advances in research – An information systems perspective. *Int. J. Inf. Manag.* 2019. № 47. P. 88–100.
5. Jangirala S., Chakravaram V. Authenticated and Privacy Ensured Smart Governance Framework for Smart City Administration. ICCCE: Springer Singapore, 2020. P. 931–942.
6. Treiblmaier H., Rejeb A., Strebing A. Blockchain as a Driver for Smart City Development: Application Fields and a Comprehensive Research Agenda. *Smart Cities.* 2020. № 3. P. 853–872.
7. YASHCHYK Oleksandr. The Impact of the Informatization of Society on the Labor Market / Valentyna SHEVCHENKO, Viktoriia KIPTENKO, Oleksandra RAZUMOVA, Iryna KHILCHEVSKA, Maryna YERMOLAIEVA // *Postmodern Openings* ISSN: 2068-0236 | e-ISSN: 2069-9387 – 2021, Volume 12, Issue 3Sup1, Pages: 155-167. DOI: <https://doi.org/10.18662/po/12.3Sup1/357>

УДК: 373.2.091.33 – 027.22:796] :355.4((470+571):477) , , 2014/.??"

DOI 10.25128/2415-3605.22.2.15

**ПИСАРЧУК ОКСАНА**

<https://orcid.org/0000-0003-0110-9174>

[oksanap88@tnpu.edu.ua](mailto:oksanap88@tnpu.edu.ua)

кандидат педагогічних наук, доцент

Тернопільський національний педагогічний університет

імені Володимира Гнатюка

вул. Максима Кривоноса, 2, м. Тернопіль

**РУДЕНСЬКИЙ РОСТИСЛАВ**

<https://orcid.org/0000-0001-5890-6276>

[rost.rudenskiy@tnpu.edu.ua](mailto:rost.rudenskiy@tnpu.edu.ua)

асистент

Тернопільський національний педагогічний університет

імені Володимира Гнатюка

вул. Максима Кривоноса, 2, м. Тернопіль

**ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕМИ ВІЙНИ В ІГРАШКАХ ТА ІГРОВІЙ ДІЯЛЬНОСТІ ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

*Актуальність дослідження зумовлена необхідністю реакції педагогів та науковців на явища, які діти відображають у грі – воєнні дії. Фактова нерозробленість методики організації ігор воєнної тематики спонукає до наукових розвідок, щоб забезпечити належну підтримку педагогам-практикам в умовах війни. Метою статті є дослідження теми війни в ігровій діяльності дітей дошкільного віку та визначення особливостей використання іграшок воєнної тематики шляхом аналізу та узагальнення поглядів дитячих психологів, психотерапевтів, педагогів-практиків та науковців. Для дослідження використано такі методи: аналіз, узагальнення, синтез. Результати наукового дослідження акумульовано в таких особливостях: дитячі ігри на тему війни та з використанням іграшкової зброї та військової техніки мають глибоке історичне походження зі стійких стереотипних поглядів на виховання хлопців та дівчат; тема війни та сюжети воєнних подій проникають в усі види дитячих ігор: творчі та з правилами, при цьому помітним є їх взаємопроникнення та взаємозбагачення; ігри та іграшки можуть бути предметом ідеологічного та мілітарного відображення і впливу різних політичних та історичних періодів; такі ігри можуть відображати пережиті психотравмуючі події та бути необхідними засобами профілактичного та психотерапевтичного лікування тощо.*

**Ключові слова:** дитина дошкільного віку, гра, війна, іграшка воєнної тематики, творча гра, гра з правилами.

OKSANA PYSARCHUK

Candidate of Pedagogical Science, Associate Professor  
Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University  
2 Maksym Kryvonis Str., Ternopil

ROSTYSLAV RUDENSKYI

Assistant  
Ternopil Volodymyr Hnatiuk National Pedagogical University  
2 Maksym Kryvonis Str., Ternopil

**THEORETICAL ASPECTS OF RESEARCHING OF THE TOPIC OF WAR IN TOYS AND PLAY ACTIVITIES OF PRESCHOOL CHILDREN**

*The actuality of the study is determined by the need for reaction of teachers and scientists to the phenomena that children reflect in the game – military actions. The professional inadequacy of the methodology for organizing military-themed games encourages scientific research to provide adequate support to teachers and practitioners in wartime. The purpose of the article is to determine the features of military toys, toy weapons usage investigating the theme of war in preschool children's play activities by analyzing and summarizing the views of child psychologists, psychotherapists, kindergarten teachers and scientists. The following methods were used for the study: analysis, generalization, synthesis. The idea of leisure militarization penetrated not only the games of preschool children, but also children of middle and high school age. The main mechanics were to seize territories and increase military power: men's and technical. If the role of an adult does not have a purposeful positive impact, then such games will be identified by spontaneity, conflict, consolidation of psychological attitudes, the stronger player wins, and moral norms in such games are not valid.*

*The results of scientific research are accumulated in the following features: children's games on the theme of war and toy weapons usage have a deep historical origin from the stable stereotypical views on the upbringing of boys and girls; the theme of war and the plots of military events penetrate all kinds of children's games: creative and with rules, while their interpenetration and mutual enrichment is noticeable; games and toys can be the subject of ideological and military reflection and influence of different political and historical periods; such games can reflect the experienced traumatic events, and be necessary means of preventive and psychotherapeutic treatment, etc. It is noted that the organization of children's military-themed games ensures preschoolers' value orientations formation: patriotism, respect for a person and his life, the value of protecting the Motherland, interest in military's heroic deeds etc.*

**Keywords:** preschooler, game, war, military toy, creative game, game with rules.

Система української дошкільної освіти упроваджує новий Базовий компонент дошкільної освіти (2021 р.), а також привертає увагу громадськості й науковців до забезпечення якості освітнього процесу в закладах дошкільної освіти (ЗДО), що відображено загальнонаціональним використанням міжнародної шкали оцінювання якості освітнього процесу ECERS. Науково-

педагогічна спільнота, яка працювала над оновленням методичного й програмового забезпечення з реалізації освітньої політики в ЗДО, сповільнила свою динаміку імплементації нового БКДО в практику роботи з огляду на два чинники. На початку 2020 р. таким чинником стала всесвітня пандемія COVID-19, що встановила нові моделі освітньої взаємодії. 24 лютого 2022 р. світ сколихнула новина про повномасштабну загарбницьку війну Росії проти України, що повністю переокреслила цінності гуманізму, поваги до людини, миру, права на життя та свободи. Події, що відбуваються в умовах війни в Україні, своєю масштабністю проникли в усі сфери людського життя, зокрема й освіту дітей.

Дошкільники властиво для свого віку в іграх відображають акти бомбардування, евакуації, сигнали сирен та переховування в укриттях, інколи вбивства мирного населення та загалом смерть тощо. За таких умов зрозумілою стає теза про те, що в іграх дитина демонструє пережитий досвід. Тому увагу педагоги-дошкільники, дитячі психологи, психотерапевти, науковці звертають на проблеми війни та іграшки військової тематики у специфічно дитячій діяльності – сюжетно-рольовій грі.

Такий стан справ обумовив наші наукові розвідки з окресленої проблематики. Ми прогнозуємо, що врахування виокремлених особливостей в практиці роботи ЗДО як результатів нашого дослідження сприятиме: відображенню пережитої травмуючої події у грі, що надалі забезпечить необхідну психологічну допомогу дитині; за правильної організації гра дошкільників на тему війни та зброї зможе сприяти формуванню цінностей: патріотизм, повага до життя, цінність миру, важливість мирного врегулювання конфліктів, без втручання сили, зброї та ін.

Важливим для розуміння контексту нашого дослідження є те, що теорія і практика дитячої гри в українській педагогіці не є фундаментально вивченою та методично розробленою. Найбільш істотною причиною цьому слугує посилене радянська та русифікація науки з 20-х років ХХ століття до здобуття Україною незалежності в 1991 р. У цей непростий час проблему дитячої гри було закладено російською школою, яка так чи інакше спиралася на фундаментальні дослідження українців також. Педагогічні погляди О. Дорошенко, Н. Лубенець, Т. Лубенця, С. Русової, Я. Чепіги на проблему дитячої гри мали етнічний український характер, через використання українського фольклору, що заперечувалося ідеологічною політикою радянської. Згадані педагоги заклали основи для класифікації дитячих ігор, методику організації рухливих, народних та дидактичних ігор. Психологічні основи теорії дитячої гри окреслено в працях В. Зеньківського, Я. Чепіги, які виокремлювали від навчання й праці гру як окремий повноцінний самостійний вид діяльності, який займав чи не увесь день, що надавало йому статусу провідного. Етнографічні пошуки, організовані М. Грушевським, П. Чубинським та іншими нашими вченими, сприяли поширенню зацікавленості до національної ідентичності української іграшки; художники, майстри, педагоги об'єднувалися задля розробки масовості народних іграшок для українських захоронок, садків, майданів.

У 60–70-х роках ХХ ст. група дослідників в УРСР Е. Вільчковський, Г. Лоза, К. Щербаківа під керівництвом Л. Артемової працювала над проблемою формування моральних цінностей в дитячих іграх. Їхні погляди збагатили класифікацію дитячих ігор, зокрема методику роботи над театралізованими, рухливими, режисерськими іграми, іграми-драматизаціями, дидактичними іграми тощо.

Окрему групу праць становлять дисертаційні дослідження, виконані на зламі ХХ–ХХІ ст. (Л. Герус, Н. Кудикіна, Н. Побірченко, І. Улюкаєва, Т. Філімонова), які сприяли відображенню особливостей розвитку історії українського суспільного дошкільного виховання. В теорії дитячої гри все ще є чимало невирішених проблем, серед яких і проблема іграшки та ігор на тему війни.

**Метою статті** є дослідження теми війни в ігровій діяльності дітей дошкільного віку та визначення особливостей використання іграшок воєнної тематики шляхом аналізу та узагальнення поглядів дитячих психологів, психотерапевтів, педагогів-практиків та науковців.

В теорії дитячої гри, що сформувалася в період Радянського Союзу, проблему відображення війни розглядали побічно, несистемно, опираючись на педагогічні погляди Є. Фльоріної (30-ті роки ХХ ст.). І хоча, на нашу думку, її погляди не відзначилися фундаментальним доробком з цієї проблеми, віддаємо належне тому, що вона вперше звернула увагу на використання іграшки воєнної тематики в дитячій грі. Основною її тезою стало те, що

така іграшка сприяє вихованню патріотизму, розвиває інтерес до військової техніки, стимулює зацікавлення до героїчних вчинків військових. Згодом дослідники не звертали уваги на це аж до 50–60 років ХХ ст. Тоді ж постало питання відображення пережитого досвіду дітей у період Другої світової війни, зокрема й травматичного. Таким чином, робимо висновок, що тема відображення війни у дитячих іграх все ще не розв'язана. Також її вирішення не може зводитися лише до іграшкової військової техніки, як вважали Є. Фльоріна, а згодом і Д. Менджеричька [1]. На нашу думку, у цій проблемі не розглядалися з-поміж інших психологічні, аксіологічні, гендерні та педагогічні аспекти.

Гендерний аспект досліджуваної проблеми узагальнюється думкою, що використання іграшкових зброї і військової техніки здебільшого характерне для хлопчиків. Пояснюємо це глибоким історичним переконанням, що виховання хлопців та дівчат повинно суттєво відрізнятися. Історія української та зарубіжної педагогіки свідчить, що вже з дитинства у хлопчиків був доступ до їзди верхи, зброї, допомоги в майстернях та тяжкої фізичної праці з ремесла. Зрозуміло, що хлопці дошкільного й молодшого шкільного віку прагнули увійти в життя дорослих: батьків, солдатів, лицарів тощо. Хлопчик з дитинства готувався стати воїном, захисником сім'ї, громади, держави. У вихованні культ відваги, сили, фізичної витривалості ставився у пріоритет, що не могло не сприяти узагальненому ставленню до ігор та іграшок для хлопців.

Помилково вважати, що ця думка й ставлення до такого виховання є пережитком минулого. Наприклад, сучасний дослідник виховання хлопчиків Дж. Елдредж пояснює цей підхід з філософських позицій так: «Скільки батьків марно намагалися заборонити малому синові бавитися пістолетами? Облиште це. Якщо ви не дасте хлопчикові зброї, він зробить її сам з будь-яких матеріалів. ... І це не пустощі. Коли хлопці бавляться у війну, вони тренують свою роль у набагато більшій драмі. Одного дня вам знадобиться, щоби цей хлопець вас захистив» [2, с. 24]. Такий фундаментальний підхід свідчить про глибоке розуміння психології виховання хлопчиків, їхніх ігрових та пізнавальних мотивів тощо. Зауважимо, що на практиці дівчата в іграх такої тематики беруть участь також, але зрідка. Вважаємо, що педагогам та батькам не варто радикально звужувати тематику воєнних ігор суто для хлопчиків чи дівчат.

Таким чином, висновується перша особливість дитячих ігор на тему війни та зброї: вони мають глибоке історичне походження зі стійких стереотипних поглядів на виховання хлопців та дівчат.

Означивши історичне походження гендерної участі дітей в іграх на тему війни, наукові розвідки зміщують акцент, на нашу думку, не стільки на зовнішнє використання іграшкової зброї, скільки на характер та види дитячих ігор, у які проникла тема війни.

Ще на зламі ХІХ–ХХ ст. у витоках педологічної науки дослідники видів дитячих ігор та іграшок звертали увагу на те, що діти заможних родин мають різновиди іграшкової зброї (лук і стріли, меч тощо), а також вершників зі зброєю, дерев'яних та металевих фігурок солдатів, лицарів. Натомість діти бідних селянських сімей іграшкову зброю виготовляли самі, часто без допомоги побутових предметів. Унікальні зразки іграшкової зброї тієї епохи зберігаються в музеях дитячої іграшки Німеччини, Туреччини, Сполучених Штатів Америки та в Державному музеї іграшки України. Іграшкова зброя забезпечувала дітям старшого дошкільного та молодшого шкільного віку розгортання сюжетно-рольових ігор, як «Козаки-розбійники», «Війна» та ін. Характер відображення таких ігор свідчив про важливість вміння володіти зброєю, правильно її виготовити; цінності витривалості й спритності. Зокрема, Т. Лубенець у педагогічній бесіді «Про іграшки» наводить приклад про роботу фантазії та важливість символічної функції в грі: «Друга іграшка селянської дитини – це палиця, звичайна палиця, піднята на тій же вулиці. Палиця в руках дитини миттєво перетворюється на коня, на якому вона готова скакати півдня вздовж і поперек вулиці – чудовий кінь несе її вперед, підганяється найреальнішим батогом – дитячою фантазією. Через деякий час та ж палиця перетворюється на рушницю, якщо дитині доводилося коли-небудь бачити справжню рушницю. Зрештою, якщо до цієї палиці додати ще одну знахідку на вулиці – шматок мотузочки, у дитини знову нова іграшка, що дає їй нескінченну радість: це – батіг» [4, с. 35].

Для дітей віком 6–8 років не такою важливою є деталізована завершена рушниця в іграшці, як можливість розгортання сюжету, доведеного виконання ролі військового, поліцейського, нацгвардійця тощо. Обов'язковим явищем, що відрізняє сюжетно-рольову гру дитини 4-го року життя від 6-го, є забезпечення значної площі, простору для цієї гри. Діти 3–4 років життя ще не потребують такого простору.

Натомість для дітей цього віку характерними є такі особливості: дитині більше подобається сама іграшкова зброя (пістолет, автомат, танк, винищувач). Важливо, щоб у таких іграшках були рухомі механізми (крутиться башта танка – наводить приціл, колеса й гусениці крутяться – танк може просуватися полями; у пістолета та автомата постріл супроводжується звуком та вильотом кулі, а магазин патронів можна наповнити знову) та звукове забезпечення. Сукупність акумульованих в іграшці цих можливостей робить її привабливою для дитини, забезпечує тривале маніпулювання нею, просте розгортання сюжету й вибір ролі. У цьому випадку роль дитині наче пропонує іграшка. Іграшка завершена, з деталями й рухомими механізмами є яскравим образом, стимулює інтерес дитини та спонукає пригадати особу, яка маніпулює в житті предметом, закодованим в іграшці. Наприклад, маючи набір пластикових іграшок (пістолет, кайданки, патрони, значок), дошкільник асоціює їх з роллю поліцейського. Взяти на себе цю роль тільки іграшковий набір йому не допоможе, бо потрібно, щоб у довготривалій пам'яті були образи з розмов, бесід, фільмів або мультфільмів, можливо, із зображень чи реального життя), акти вручення значка поліціантові, пострілів, зміни патронів і перезарядки зброї, затримання злочинця, одягання кайданок тощо. Таким чином, висновується наша теза про обов'язкову присутність іграшок для гри, розгортання сюжету й взяття ролі. І хоча 3–4-річний дошкільник не завжди розгорне сюжет, проте без іграшок він не зробить цього взагалі.

Тема війни, зброї, військових ролей проникла не лише у сюжетні й сюжетно-рольові ігри. Паралельно із ними можливість конструкторсько-будівельних ігор забезпечує дошкільникам будівництво військових баз, летовищ, складів зброї та техніки, аеродромів та військових портів. Взаємопроникнення таких видів ігор збагачує сюжет та динаміку розгортання гри; вона стає тривалішою в часі, вимагає більшої довільності та керованості з боку дітей. Також завдяки такому взаємному проникненню видів творчих ігор відбувається важливий перехід від індивідуальних до групових, а згодом і колективних ігор.

Таким чином, із зазначеного вище окреслюється друга особливість іграшок та ігор на тему війни і зброї: сюжет військових подій проник у творчі ігри дітей віком від 3-х років аж до ігор дітей молодшого шкільного віку. Проте помилково вважати, що ця тема проникла лише у групу творчих ігор.

Другою групою сучасної класифікації видів дитячих ігор є ігри з правилами. Ретроспективний аналіз поліграфічних комплектів настільно-друкованих ігор для дітей дошкільного віку свідчить про значну ідеологізацію, штучне наповнення цією темою дитячих ігор. Така тенденція простежилася не лише в комплектах, що були виготовлені в Радянському Союзі, а й в іграх дітей Німеччини, США та інших країн, наприклад, «Зустрічний бій», «Танки йдуть», «Повітряний бій», «Тактика», «Стратего», «Морські маневри», «Морська гра», «Хімічна війна», «Червоні проти білих», «Зелені й сині», «Революція», «Вторгнення», «Шлях до перемоги: військова гра», «Артілла», «Воєнна гра Вікторія» та ін. Ідея мілітаризації дозволила проникати не лише в ігри для дітей дошкільного віку, а й для середнього і старшого шкільного віку. Основними механізмами було захоплення територій та нарощування військової потужності: живої та технічної.

Під час натурального аналізу комплектів та фотоматеріалів простежується проєвропейський вектор походження настільно-друкованих воєнних ігор, починаючи з середини 20-х років ХХ ст. За даними Національного архіву настільних ігор в Німеччині, одна з найбільших європейських фабрик Дж. В. Спайера почала виготовляти настільні комплекти ще задовго до політики аріїзації А. Гітлера [3]. Події Першої світової війни динамічно відображалися у поліграфічній мануфактурі. Дж. В. Спайер, розуміючи силу актуальності війни, зробив маркетингову політику компанії у мілітарному руслі, чим і забезпечив успіх фабрики. З приходом нацистів до влади власника змусили продати компанію, адже він був євреєм. Локалізації ігор Дж. В. Спайера вже до 1933 р. були на ринку усю Європу, а згодом й СРСР. Для українських видавництв ігри цієї тематики не були властивими. Київська, Харківська, Одеська фабрики випускали настільно-друковані ігри на теми казок, мультфільмів, природи, спорту тощо.

Таким чином, простежуємо третю особливість дитячих іграшок та ігор на тему війни: настільно-друковані ігри є предметом ідеологічного відображення та впливу різних історичних епох з механізмами захоплення територій держав та гонки озброєнь.

Педагогічний аспект відображення мілітаризації ігор стосується й іншого вектора – образної іграшкової техніки. Ставлення педагогів до неї є дещо неоднозначним.

З одного боку, розглядаючи іграшки воєнної тематики, в педагогів формується думка, що тема війни є неприпустимою в іграх дітей, її всіляко треба уникати, адже ігри на таку тематику сприяють вихованню жорстокості, культу сили, зміщенню вектора з цінності збереження людського життя у пріоритет перемоги, оборони та сили. Цим же поглядом педагогів відкидається позитивна педагогічна й виховна цінність технічної військової іграшки. Дослідження Л. Герус демонструє, що для українських майстрів взагалі не властиво виготовлення іграшкових зброї і військової техніки. У період Радянського Союзу ці іграшки ввозили в крамниці України. Вітчизняні фабрики виготовляли ляльки, тварин, героїв мультфільмів, дерев'яні та поліграфічні кубики, швейні машинки, іграшкові меблі, посуд, окремі види транспорту (легкові автомобілі, вантажівки, літаки). До утворення СРСР українські майстри самостійно (згодом і в артільях) виготовляли іграшкові меблі, посуд, коників, птахів, вершників на конях, музичні інструменти. Тема війни не була в пріоритеті і прийшла із промисловим переворотом із Західної Європи наприкінці XIX – на початку XXст.

З іншого боку, є група педагогів, дитячих психологів і психотерапевтів, які стверджують, що використання таких іграшок у творчих іграх дітей може демонструвати події та явища, які дитина безпосередньо пережила, зокрема в умовах активних бойових дій. Український інститут когнітивно-поведінкової терапії займається проблемою пережитих травматичних подій в умовах війни, починаючи з 2013 р. На думку дослідників Л. Амайї-Джексон, Й. Март, М. Мюррей, А. Шульте, гра є необхідною для дитини, яка пережила психотравмуючу подію [5]. Перебуваючи в зоні воєнних подій, діти відображатимуть все у різних видах діяльності: малюванні, спілкуванні, грі та ін. Таким чином, гра забезпечує необхідне осмислення пережитого стресового досвіду: відтворюючи фрагменти подій, перебуваючи в безпечному місці, мозок дитини опрацює образи й переносить із «травмуючої» короткотривалої пам'яті в довготривалу. Під час перенесення образів в останню спогади будуть беземоційними, відстороненими, і, таким чином, не призведуть до посттравматичного стресового розладу. Іграшкова військова техніка забезпечить дитині повноцінне необхідне відтворення подій. Без них цей процес триватиме довше і зміститься, наприклад, у виготовлення іграшок (до прикладу, дитина бачила снаряд, танк, напівзнищений будинок тощо), а не опрацювання спогадів.

Таким чином, ще однією особливістю дитячих іграшок та ігор на тему війни є те, що вони можуть відображати травмуючу пережиту подію, а також необхідне перше психологічне опрацювання пережитих подій. Зважаючи на вищезазначене, роль дорослого в таких іграх є важливою, навіть обов'язковою.

Спостерігаючи за іграми дітей, у яких розгортається сюжет воєнних подій, педагогові треба визначити: чи здатна дитина самостійно впоратися з тим, що пережила, чи не є її спогади негативними інтрузіями та флешбеками. Від відповідей на ці запитання залежатиме керівництво такою грою, її організація. Якщо відповідь негативна, педагог чи батьки обов'язково повинні звернутися до психолога або психотерапевта. Тоді ці ж ігри матимуть характер психологічних ігротехнік, а їх організація та проведення – профілактичний або лікувальний психотерапевтичний характер. Їх організація належить фахівцям ментального здоров'я. Таким чином, обґрунтовується необхідний колективний супровід дитини в іграх, що відображають воєнні події.

Іншим напрямом роботи педагога під час організації таких ігор може бути аксіологічний, коли педагог чи психолог може використати їх для виховання ціннісних орієнтирів. Наприклад, щоб уникнути втрати життя, житла, можна піти на компроміс, визнати помилковість дій, домовитися за підконтрольні в іграх території, іграшки, гравців тощо. Якщо роль дорослого не матиме цілеспрямованого позитивного впливу, то такі ігри ідентифікуватимуться стихійністю, конфліктністю, закріпленням психологічних установок, що перемагає сильніший, а моральні норми в таких іграх не є чинними.

Отже, результати нашої наукової розвідки узагальнюються у таких особливостях використання іграшок та ігор воєнної тематики:

- дитячі ігри на тему війни та з використанням іграшкових зброї і військової техніки мають глибоке історичне походження зі стійких стереотипних поглядів на виховання хлопців та дівчат;

- тема війни та сюжети воєнних подій проникають в усі види дитячих ігор: творчі та з правилами, при цьому помітним є їх взаємопроникнення та взаємозбагачення;
- ігри та іграшки можуть бути предметом ідеологічного та мілітарного відображення і впливу різних політичних та історичних періодів;
- такі ігри можуть відображати пережиті психотравмуючі події, та бути необхідними засобами профілактичного й психотерапевтичного лікування й ін.;
- організація дитячих ігор військової тематики забезпечує формування ціннісних орієнтацій дошкільників: патріотизму, поваги до людини та її життя, цінності захисту Батьківщини, зацікавлення героїчними вчинками військових тощо.

Перспективи подальших досліджень вбачаємо у розробці методичних рекомендацій щодо виховання ціннісних орієнтирів засобами ігор на тему війни та фундаментальному вивченні зарубіжного досвіду з проблеми дослідження.

### ЛІТЕРАТУРА

1. Гра дошкільника: теорія і практика. Дайджест 5 / упор. Г. І. Григоренко. Запоріжжя: ТОВ «ЛІПС» ЛТД, 2007. 196 с.
2. Елдредж Дж. Дике серце. Таємниця чоловічої душі. Львів: Свічадо, 2020. 232 с.
3. Ігри Спайера: віртуальна виставка Німецького архіву ігор Нюрнберзького муніципального музею. URL: <https://museums.nuernberg.de/visitor-services/virtual-exhibitions>
4. Хрестоматія з історії дошкільної педагогіки в Україні: навч. посібник / упор. І. Г. Улюкаєва. Вид. 2-ге, доп. Донецьк, 2008. 213 с.
5. March J. S., Amaya-Jackson L., Murray M. C., Schulte, A. Cognitive behavioral psychotherapy for children and adolescents with posttraumatic stress disorder after a single incident stressor. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 1998. 37. 585–593.

### REFERENCES

1. Hryhorenko H. I. Hra doshkilnyka: teoriia i praktyka. Daidzhest 5. [The game of preschooler: theory and practice. Digest 5]. Upor. H. I. Hryhorenko. Zaporizhzhia: TOV "LIPS" LTD, 2007. 196 p.
2. Eldredge J. (2001). *Wild at Heart: Discovering the Secret of a Man's Soul*.
3. Uliukaieva I. H. *Khrestomatiia z istorii doshkilnoi pedahohiky v Ukraini: navch. posibnyk* [The reader on the history of preschool pedagogy in Ukraine: the textbook]. Vydannia 2, dopovnene. Donetsk, 2008. 213 p.
4. German Games Archive, Nuremberg Municipal Museums. *Spear's Game. A family history of games. Virtual exhibition*. URL: <https://museums.nuernberg.de/visitor-services/virtual-exhibitions>
5. March J. S., Amaya-Jackson L., Murray M. C., Schulte, A. Cognitive behavioral psychotherapy for children and adolescents with posttraumatic stress disorder after a single incident stressor. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. 1998. 37. 585–593.