

Міністерство освіти і науки України

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

Факультет психології

Кафедра соціальної роботи

На правах рукопису

Денікіна Ангеліна Олександрівна

“Організація ігрового простору: вплив перебування дітей дошкільного віку в ігрових кімнатах на їхній психоемоційний стан”

Кваліфікаційна робота на здобуття ступеня

бакалавра соціальної роботи

Науковий керівник:

Професор кафедри соціальної роботи,

Доктор психологічних наук

Львовочкіна Антоніна Михайлівна

Допустити до захисту в ЕК

Кафедра соціальної роботи

Завідувач кафедри соціальної роботи

Кандидат соціологічних наук, доцент

_____ ЛЮТА Леся Петрівна

(підпис)

Київ – 2025

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИЧНІ ПІДХОДИ ДО ВИВЧЕННЯ ІГРОВОГО ПРОСТОРУ ТА ЙОГО ВПЛИВ НА ПСИХОЕМОЦІЙНИЙ СТАН ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	10
1.1 Ігрова кімната – як простір для втілення дитячих фантазій.....	10
1.2 Вплив ігрової діяльності в організованому просторі на психоемоційний стан дошкільників	14
1.3 Організація ігрового простору дитячих кімнат з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей дітей: виклики та потенціал.....	20
Висновки до розділу I.....	28
РОЗДІЛ II. ОСОБЛИВОСТІ ПСИХОЕМОЦІЙНОГО СТАНУ ДОШКІЛЬНЯТ В ІГРОВИХ КІМНАТАХ ТОРГОВИХ ЦЕНТРІВ.....	30
2.1 Опис обраних методик в контексті дослідження психоемоційного стану дітей в ігрових кімнатах.....	30
2.2 Вплив організації дитячого простору в ігрових кімнатах торгово- розважальних центрів на емоційний стан дітей.....	36
2.3 Характеристика психоемоційного стану дітей дошкільного віку під час перебування в ігрових кімнатах.....	44
Висновки до розділу II.....	52
РОЗДІЛ III. ІНТЕРПРЕТАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ. ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ.....	55
3.1 Аналіз та інтерпретація отриманих результатів.....	55
3.2 Діагностика впливу перебування дітей в ігрових кімнатах на психоемоційний стан: підтвердження чи спростування гіпотези.....	67
3.3 Практичні рекомендації щодо оптимізації організації ігрового простору дитячих кімнат з метою забезпечення психоемоційного благополуччя дітей дошкільного віку	72
Висновки до розділу III.....	80

ВИСНОВКИ.....	83
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	86
ДОДАТКИ.....	91

ВСТУП

Актуальність. Сучасне суспільство характеризується підвищеною увагою до психологічного та емоційного благополуччя дітей вже на ранніх етапах їхнього розвитку. Дошкільний вік є надзвичайно важливим періодом для формування емоційної сфери та становлення основних механізмів психологічної адаптації, а також сенситивним періодом для становлення базових соціальних навичок, таких як комунікація, співпраця, емпатія, вміння розв'язувати конфлікти та дотримуватись правил. Саме в цей період закладається фундамент майбутньої соціальної адаптації та інтеграції дитини в суспільство.

В контексті стрімкого розвитку індустрії розваг та дозвілля, дитячі ігрові кімнати в торгово-розважальних центрах набувають значної популярності серед батьків як зручне місце для проведення часу з дітьми. Однак, часто організація таких кімнат є комерційно орієнтованою і, на відміну від фізичної безпеки, не завжди повною мірою враховує психологічні та емоційні потреби маленьких відвідувачів.

Дослідження саме цього типу ігрових просторів є важливим для отримання об'єктивної інформації про їхній реальний вплив на психоемоційний стан дошкільників в умовах сучасного міського життя та розробки практичних рекомендацій для батьків та власників таких закладів з метою мінімізації негативних наслідків та максимізації позитивного впливу.

Недостатнє розуміння впливу різних елементів ігрового середовища на формування психоемоційних навичок може призводити до неефективного використання ігрової діяльності як інструменту розвитку дитини та її психоемоційного благополуччя. Простір може бути нецікавим, монотонним, або не надавати достатньо можливостей для різних видів діяльності, які можуть стимулювати в дітей захоплення та допитливість. Зайнятість батьків та обмеження ігрової діяльності дитини поза межами дитячого садка, який здебільшого орієнтований на навчальну активність, можуть обмежувати її в

сфері вивільнення внутрішніх психологічних станів, переживань та емоційних реакцій.

Психоемоційний стан дітей дошкільного віку є важливим для їхнього подальшого розвитку та соціалізації. Ігрові кімнати є поширеним явищем у сучасному суспільстві (дитячі садки, розважальні центри, ігрові майданчики, дитячі парки з різноманітними атракціонами, соціальні установи), і розуміння їхнього впливу на дітей є важливим для забезпечення їхнього благополуччя та організації простору – як комфортного середовища.

Батьки обирають для своїх малюків якісно організований ігровий простір, який би був не лише безпечним, а й позитивно впливав на психоемоційний стан дітей. Адже, крім своєї безпосередньої ігрової функції, простір буде осередком розвитку емоційного інтелекту дітей в безпечних та сприятливих умовах. Він не лише розважатиме, а й навчатиме, сприяючи гармонійному становленню дитини в навколишньому світі.

Крім того, організований фізичний ігровий простір сприяє розвитку соціальних навичок, таких як вміння домовлятися, ділитися, співпереживати та розв'язувати конфлікти безпосередньо у взаємодії з іншими дітьми. Перебування в таких умовах, з великою кількістю стимулів, соціальних взаємодій та власною внутрішньою інтенсивністю, може мати значний вплив на емоційний стан дітей, викликаючи як позитивні емоції, так і потенційний стрес або перезбудження. В результаті, це вплине на формування певних внутрішніх упереджень, поведінку, очікувань та навіть характер. Адже за зовнішньою “веселою розвагою” криються процеси розвитку, соціалізації та емоційного становлення дитини, які потребують уважного вивчення та осмислення.

Глибоке розуміння того, як перебування в ігрових кімнатах впливає на психологічний та емоційний стан дітей дошкільного віку, є надзвичайно актуальним та дозволяє розробити практичні рекомендації для педагогів та соціальних працівників щодо оптимізації простору в ігрових кімнатах з метою сприяння їхній успішній адаптації в умовах ігрового простору та підкріпленню

їхніх позитивних реакцій і поглядів; а також подальша їх перспективна взаємодія з організаторами ігрових кімнат з метою впровадження принципів дитиноцентризму та психологічної безпеки.

В контексті соціальної роботи, розуміння впливу ігрових кімнат на психоемоційний стан дітей є необхідним для виявлення потенційних ризиків та можливостей для сприяння їхньому загальному рівню щастя та задоволеності. Соціальні працівники можуть використовувати результати цього дослідження для адвокації за створення інклюзивних та розвивальних ігрових просторів (наприклад, перепланування існуючих ігрових кімнат або будівництво нових, які відповідатимуть принципам інклюзивності та розвитку, а не лише максимальної заповнюваності та прибутку), розробки програм підтримки для сімей, які відвідують такі заклади, або ж рекомендація сім'ям щодо найкращого вибору кімнати для своєї дитини згідно її характерним та віковим особливостям, а також для підвищення обізнаності батьків щодо значення якісного ігрового середовища для гармонійного розвитку дитини.

Ігри є природним та ефективним механізмом соціального навчання, тому дослідження в цьому напрямку є перспективним в таких сферах, як соціальна робота, психологія, педагогіка, соціологія, а також в ході бізнесу та маркетингу для осіб, які зацікавлені в просуванні **якісних** послуг в сфері організації дитячого дозвілля.

Мета дослідження: Виявити та порівняти особливості психоемоційного стану дітей дошкільного віку під час перебування в ігрових кімнатах торгово-розважальних центрів, які відрізняються за організацією простору і наповненням, а також на основі отриманих результатів розробити практичні рекомендації щодо оптимізації цього простору для забезпечення їхнього емоційного благополуччя.

Завдання:

1. Дослідити теоретичні підходи до вивчення дитячого ігрового простору.

2. Виявити основні емоційні реакції дітей під час перебування в ігрових кімнатах.
3. Проаналізувати вплив різних елементів ігрового середовища (освітлення, кольори, матеріали, іграшки) на емоційний стан дітей.
4. Дослідити та зафіксувати зміни в психологічному стані дітей під час та після відвідування ігрових кімнат.
5. Визначити позитивні та негативні наслідки перебування в ігрових кімнатах, які відрізняються за своїм організаційним наповненням, на психоемоційне благополуччя дітей.
6. Розробити рекомендації для батьків та організаторів ігрових кімнат щодо створення психологічно комфортного середовища.

Об'єкт дослідження – Психологічний та емоційний стан дітей дошкільного віку в умовах організованого ігрового простору дитячих кімнат торгово-розважальних центрів.

Предмет дослідження – Вплив організації ігрового простору дитячих кімнат торгово-розважальних центрів та його компонентів на психоемоційний стан дітей дошкільного віку.

Гіпотеза: На основі аналізу теоретичного матеріалу нами висувається припущення, що організація ігрового простору, зокрема наявність різноманітних функціональних зон ігрової активності, достатня кількість доступних матеріалів, а також наявність зон для спокійних ігор, позитивно впливають на емоційний комфорт, загальний рівень щастя та задоволеності дошкільнят, знижують рівень їхньої тривожності, страху та стресу. Діти залишаються більш задоволені; стимулюється допитливість, зацікавленість та включеність в ігрові процеси та взаємодію з іншими дітьми.

Водночас, ми припускаємо, що недостатня організація ігрового простору, що характеризується надмірною сенсорною стимуляцією (яскраве світло, гучна музика, сильні контрасти між кольорами іграшок та середовища вцілому), відсутністю зон для спокійних ігор, обмеженим вибором ігрових матеріалів та недостатньою кількістю персоналу для забезпечення безпеки та

підтримки ігрової діяльності, може негативно впливати на психоемоційний стан дітей, спричиняючи підвищення рівня тривожності, роздратованості, стомлюваності та зниження емоційного комфорту.

Методи дослідження:

1. Спостереження:

– **Натуралістичне:** створення схеми (таблиці) спостереження з фіксацією конкретних емоційних реакцій дітей (на основі самостійних ігор та соціальних взаємодій з іншими дітьми) - випадки співпраці, конфліктів, обміну іграшками, комунікації, фіксація ініціатив, реакцій на різні елементи середовища.

– **Напівструктуроване:** попередньо визначені фокусні аспекти, але залишає простір для фіксації неочікуваних проявів.

2. Аналіз офіційних сайтів та сторінок з організації дитячих кімнат, а також огляд відгуків батьків.

3. Бесіди з дітьми, адаптовані для дошкільного віку: проведення індивідуальних бесід з дітьми в формі обговорення та вражень. Питання стосуються їхніх улюблених ігор (на території ігрової кімнати та поза нею), того, з ким вони граються і чи подобається їм це, чи були в них впродовж дня та безпосередньо під час перебування в дитячій кімнаті ситуації, які їх засмутили/які дуже сподобались, що найбільше запам'яталось, що їм подобається та не подобається в ігровому просторі (з дотриманням: отримання згоди батьків та їхньої присутності поруч, забезпечення добровільності участі, використання зрозумілої для дітей мови для фіксації емоційних реакцій).

4. Опитування батьків (інтерв'ю):

– Використання закритих питань: наявність досвіду у відвідуванні кімнат (так/ні), дати загальну оцінку організації ігрового простору (за 10-бальною шкалою), чи вважають вони доцільним покращення дитячих кімнат.

– Використання відкритих питань: частота та тривалість відвідувань, що їх спонукало до вибору саме цієї ігрової кімнати, спостереження за поведінкою

їхніх дітей після відвідування (чи помітили вони зміни в поведінці своєї дитини), їхня думка щодо впливу ігрового простору на психіку дитини.

РОЗДІЛ І.

ТЕОРЕТИЧНІ ПІДХОДИ ДО ВИВЧЕННЯ ІГРОВОГО ПРОСТОРУ ТА ЙОГО ВПЛИВ НА ПСИХОЕМОЦІЙНИЙ СТАН ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ

1.1 Ігрова кімната – як простір для втілення дитячих фантазій

Що являє собою ігрова кімната? Це кімната, де діти просто граються? Це простір, де є все – від простих іграшок до справжніх великих дитячих майданчиків? Місце, де діти весело проводять своє дозвілля, а батьки можуть відпочити? Відповідь на це питання є досить цікавою з точки зору психології та соціології. Звернувшись до Інтернет-джерел, ми маємо такі визначення:

- “Ігрова кімната — це спеціалізований простір для дітей, де вони можуть активно грати, розвивати свої навички та соціалізуватися в безпечному середовищі. Зазвичай такі кімнати поділяються на зони для різного віку та видів активностей: від фізичних ігор до творчих занять.” [34]
- “Ігрові зони – це спеціально обладнані простори для гри, які можуть включати настільні ігри, карткові ігри, конструктори та інші ігрові елементи.” [37]
- “Ігрова зона для дітей – це не просто місце, де діти можуть грати. Це власне маленький універсум, де кожна деталь сприяє розвитку дитини. Це може бути кімната або куточок у вашому будинку, наповнений іграшками, книгами, та різноманітними розвиваючими елементами.” [36]
- “Ігрова зона – це місце, де діти можуть розкрити свою творчість. Вони можуть малювати, ліпити, або навіть створювати свої власні історії.” [36]
- “Ігрова зона для дітей – це не просто місце для гри, а справжнє поле для розвитку та засвоєння важливих життєвих навичок.” [36]

З соціологічної перспективи, ігрова кімната виступає як мікросоціум, де діти навчаються взаємодії та співпраці, що неодмінно залишає свій відбиток на свідомості дитини та на ній самій. Але хто така дитина в контексті розуміння ігрових кімнат?

“Дитина за своєю природою – допитливий дослідник, відкривач світу. Так нехай перед нею відкривається чудовий світ у живих фарбах, яскравих і тремтливих звуках, у казці та грі, у власній творчості, в красі, що надихає її серце, в прагненні робити добро людям” – влучно писав видатний український педагог Василь Сухомлинський [5], [6], [24]. Дитяча уява не має меж, породжуючи безліч фантазій та мрій, які дорослим часом складно досягнути. Така бурхлива емоційність та допитливість можуть здаватися батькам надмірними, незрозумілими та навіть нав’язливими, що спонукає їх несвідомо обмежувати прагнення дітей. Іноді, прагнучи спокою, батьки несвідомо намагаються пригасити “вогник допитливості” своїх дітей, обмежуючи їхнє прагнення до пізнання та вираження власних емоцій, ніби закриваючи двері до їхнього внутрішнього світу. Намагаються “заспокоїти” надмірну, на їхню думку, активність, закладають ідею бути більш стриманими, спокійними, тихими.

За твердженням Фредеріка-Якоба-Йоханнеса Бейтендейка (1887-1974), голландського психолога та автора книги “Гра людини і тварини” - “жива істота є дитиною не тому, що грається, а навпаки, грається тому, що вона дитина”. Він розглядав гру як відображення особливостей дитячого віку, прояв певних потягів дитини (наприклад, потяг до звільнення від нав’язаних середовищем обмежень, до злиття зі світом, тенденція до повторення). [13]

На відміну від навчання, де батьки часто заохочують допитливість та прагнення дізнаватися нове, у сфері ігрових активностей та емоційного самовираження вони можуть несвідомо стримувати дитину, вважаючи її поведінку “неслухняною”. Така позиція не лише присікає дитячі пориви до пізнання цього світу, але й формує у дітей хибне уявлення про вираження своїх власних почуттів та “внутрішніх островків” - емоцій. [23]

Важливість гри для всебічного розвитку дитини підкреслювали численні дослідники. Жан Піаже, дослідження якого базувались на спостереженнях за дітьми (в тому числі за своїми власними), та експериментах, розглядав гру як засіб асиміляції та акомодатії дитиною нового досвіду, як спосіб

інтелектуального розвитку через наслідування, символізм та правила. Його теорія когнітивного розвитку, зокрема стадія доопераційного мислення (2-7 років), детально описує роль гри у розвитку символічного мислення, наслідування та розуміння правил. Серед основних його робіт варто виділити “Гра, мрія та імітація в дитинстві” (Play, Dreams and Imitation in Childhood) та “Мова та мислення дитини” (The Language and Thought of the Child). [40]

Лев Виготський наголошував на соціальній природі гри та її ролі у формуванні зони найближчого розвитку, де дитина, взаємодіючи з іншими, опановує нові навички та знання. Одна з його робіт, яка була присвячена цій темі, є “Гра та її роль у психічному розвитку дитини” (Play and Its Role in the Mental Development of the Child). [42]

З позиції психоаналізу, гра є важливим механізмом для опрацювання внутрішніх конфліктів, вираження прихованих бажань та емоцій у символічній формі (З.Фройд, Е.Еріксон).

З психологічної точки зору, ігрова кімната є не лише місцем розваг, а й важливим простором для емоційного розвитку дитини. Розуміння сутності гри та її впливу на дитячий розвиток має глибокі історичні корені в психолого-педагогічній науці. Такі дослідники, як Л.В.Артемова, Д.В.Менджеріцька, О.П.Усова, А.М.Богущ, Д.Б.Ельконін, Р.І.Жуковська, присвятили свої праці вивченню природи гри, її функцій та особливостей організації в дошкільному віці. Їхні дослідження підкреслюють, що гра є не просто розвагою, а й потужним засобом пізнання, соціалізації та емоційного розвитку дитини. Ігрова кімната, з її різноманітними можливостями, може стати оптимальним середовищем для реалізації цього потенціалу. [18]

Ігрова кімната, як вже було згадано, являє собою спеціально організований простір, наповнений різноманітними стимулами та матеріалами, які заохочують дитину до вільної, спонтанної гри. На відміну від структурованих навчальних середовищ, ігрова кімната надає дитині свободу вибору діяльності, іграшок, партнерів по грі та способів самовираження. Різноманітні іграшки, від простих кубиків до складних тематичних наборів,

такі як гірки, тунелі та інші елементи обладнання створюють багате середовище для розгортання дитячої уяви та втілення найнеймовірніших фантазій.

Крім своєї основної функції, ігрова кімната є не лише місцем розваг, а й важливим простором для емоційного розвитку дитини. Тут вона може безпечно досліджувати середовище, вивчати предмети – їхні кольори, форму, розміри, вагу; взаємодіяти з іншими дітьми, програвати конфліктні ситуації, виражати свої емоції через ігрову діяльність. Як зазначав Л.С.Виготський, гра є провідною діяльністю в дошкільному віці та відіграє ключову роль у розвитку вищих психічних функцій. Саме в грі дитина навчається соціальної взаємодії, розвиває комунікативні навички та емоційний інтелект. [42]

Ігрова кімната, як спеціально створений простір, має унікальний потенціал для підтримки різних видів дитячої гри. Наявність різноманітних іграшок та обладнання стимулює уяву дитини, допомагає їй втілювати різноманітні задуми та сценарії. Куточок з ляльками та іграшковим посудом може стати сценою для розігрування сімейних ситуацій, лікарняних оглядів або чаювань. Конструктори та будівельні матеріали заохочують до творчості, розвитку просторового мислення та дрібної моторики. Гірки, тунелі, батути сприяють фізичній активності, зняттю напруги, вивільнення енергії та отриманню позитивних емоцій. Тематичні зони, оформлені відповідно до певних сюжетів (наприклад, піратський корабель, казковий замок, магазин), допомагають дитині глибше зануритися в гру, стати “частиною” цього казкового світу та розвивати свою фантазію. Кожен елемент цього простору потенційно може стати каталізатором дитячої уяви, спонукаючи до створення нових образів, історій та ігрових сценаріїв. [33]

Таким чином, ігрова кімната перестає бути просто кімнатою з набором іграшок, вона трансформується в багатовимірний простір, де дитина може вільно досліджувати світ, експериментувати з ролями, виражати свої емоції та розвивати ключові психологічні функції через гру.

Таке середовище дозволяє дитині занурюватись у світ уяви, експериментувати з різними ролями та сценаріями, а також дає дітям змогу “віддатись” власним емоціям без засудження та осуду з боку дорослих. Саме тому дітей так приваблюють ці місця.

Більшість людей, а також самі батьки переконані, що, даючи дитині можливість розважитись в ігровій кімнаті, вони таким чином відкривають для неї безмежний простір для ігор, фантазій та розваг. Але чи дійсно це так? Чи справді простір настільки “безмежний” в очах самих дітей? І чи справді діти відчують себе щасливими в таких кімнатах, не дивлячись на прагнення дорослих зробити їх цікавими, яскравими, безпечними та комфортними для дітей?

1.2 Вплив ігрової діяльності в організованому просторі на психоемоційний стан дошкільників

Організований дитячий простір створює сприятливі умови для всебічного психоемоційного розвитку дітей. В процесі гри діти не лише отримують задоволення, але й активно опрацьовують свої емоційні переживання. Радість від успішної побудови вежі з кубиків, захоплення від рольової гри в улюбленого героя, співпереживання персонажам лялькового театру – всі ці емоційні переживання сприяють формуванню емоційної зрілості дитини. [29]

Соціальна взаємодія, яка є невід’ємною частиною ігрової діяльності в дитячій кімнаті, відіграє важливу роль у розвитку соціальних навичок. Вступаючи в гру з іншими дітьми, дошкільники вчаться домовлятися, ділитися іграшками, співпрацювати для досягнення спільної мети, а також розв’язувати конфлікти, що неминуче виникають у процесі спільної діяльності під час гри. Ці навички є фундаментом для успішної соціальної адаптації дитини в майбутньому. [30]

Активні рухливі ігри, які часто є частиною ігрового простору, наприклад, біг, стрибки, лазіння, допомагають дітям вивільняти накопичену

енергію та знімати емоційну напругу. Можливість вільно рухатися та проявляти свою фізичну активність є важливим фактором психологічного благополуччя дошкільників. Спокійні ігри, такі як малювання, ліплення або розгляд книжок у спеціально обладнаних зонах, сприяють релаксації та зниженню рівня тривожності.

Вибір дитячих ігрових кімнат, розташованих саме в торгово-розважальних центрах, як об'єкта даного дослідження, зумовлений кількома важливими факторами, що відрізняють їх від ігрових просторів в інших установах, таких як дитячі садки чи розвивальні центри.

По-перше, доступність та популярність ігрових кімнат у торгово-розважальних центрах серед сучасних батьків є надзвичайно високою. В умовах щільного робочого графіку та прагнення поєднати покупки з дозвіллям для дитини, торгові центри стають зручним місцем для сімейного відпочинку. Це відображає реальну картину використання таких просторів у повсякденному житті.

По-друге, специфіка організації та функціонування ігрових кімнат у торгових центрах часто суттєво відрізняється від освітніх або розвивальних закладів. Основна мета таких кімнат – надання розважальних послуг, а не цілеспрямований психоемоційний розвиток дитини. Як наслідок:

Випадковий характер відвідування	Діти потрапляють сюди не систематично, а епізодично, що може впливати на їхню адаптацію та емоційні реакції.
Висока інтенсивність стимулів	Часто такі кімнати характеризуються яскравим освітленням, гучною музикою, великою кількістю різноманітних атракціонів, що може призводити до сенсорного перевантаження та перезбудження.
Обмежена можливість для спокійних ігор та релаксації	Простір може бути недостатньо обладнаний зонами для тихої діяльності, що ускладнює регуляцію емоційного стану дитини, роблячи акцент лише на сильних емоціях.
Короткотривалість перебування	Обмежений час перебування може не давати дитині достатньо часу для повної адаптації та отримання

	позитивного емоційного досвіду.
Різновіковий склад дітей	Одночасне перебування дітей різного віку з різними потребами може створювати додаткові складності для організації ігрового процесу та впливати на емоційний комфорт.
Змінність персоналу	На відміну від постійних вихователів у дитячих садках, персонал в ігрових кімнатах торгово-розважальних центрів може часто змінюватися, що впливає на стабільність та якість взаємодії з дітьми, відсутність контакту та довіри.

По-третє, потенційні ризики для психоемоційного стану дітей в таких умовах можуть бути більш вираженими. Недостатньо продумана організація простору, відсутність чітких правил та, як наслідок - неналежна поведінка інших дітей можуть провокувати виникнення тривожності, роздратування, агресії або почуття дискомфорту.

Повертаючись до теоретичних підходів, варто згадати психосоціальну теорію Еріка Еріксона, а саме - стадію "Ініціативність проти почуття провини", яка припадає на дітей віком 3-5 років. На цій стадії розвитку центральним завданням для дитини є розвиток почуття ініціативи. Ігрова кімната може бути простором, де діти проявляють ініціативу, досліджують різні ролі та розвивають почуття компетентності. Діти прагнуть досліджувати світ навколо себе, брати на себе нові завдання, планувати та здійснювати свої задуми. Їхня гра стає більш цілеспрямованою та включає розігрування різних ролей, імітацію діяльності дорослих та складніші сценарії. Успішне проходження цієї стадії призводить до формування почуття компетентності, наполегливості та здатності до досягнення мети. [17]

Однак, якщо ініціатива дитини постійно придушується критикою однолітків, покараннями або надмірним контролем з боку дорослих, у неї може розвинути почуття провини. Це може проявлятися у боязкості, пасивності, невпевненості у своїх силах та страху перед новими починаннями. Крім того, негативний досвід в ігровій кімнаті у взаємовідносинах дітей може посилити почуття провини або сором'язливості.

Розглядаючи вплив зовнішнього середовища на формування поведінки та емоційного стану дошкільника, важливо звернутися до засад біхевіоризму, засновник якого – Дж. Уотсон. Цей напрям психології стверджує, що поведінка людини детермінується не внутрішніми психічними процесами, а переважно зовнішніми чинниками, що діють за принципом “стимул—реакція”. Таке розуміння підкреслює значення організації середовища як джерела стимулів, які можуть викликати бажані або небажані поведінкові та емоційні відгуки. Як ми вже розглядали вище – дитина ініціює дію з власного бажання та певними очікуваннями, проте результат такої внутрішньої спрямованості буде залежати не від рівня бажання самої дитини та її наполегливості, а від зовнішніх умов та стимулів.

У контексті дитячого розвитку, біхевіоризм вказує на можливість цілеспрямованої зміни поведінки через систематичне спостереження та застосування заохочень. Він також враховує, як навчання сприяє формуванню нових навичок та адаптації дитини до нових умов, що є принциповим для аналізу взаємодії дошкільнят з організованим простором ігрових кімнат та його впливу на їхній психоемоційний стан. Свідомість дітей дошкільного віку характеризується здатністю до базового розуміння речей, проте іноді може зводитись до правил та обмежень, які встановлюються їхніми батьками. Діти молодшого віку часто демонструють відсутність повного усвідомлення мети, змісту, причин та наслідків, а точніше, не завжди можуть вербалізувати ці усвідомлення. Частіше ми спостерігаємо саме бажання дітей до чогось, без усвідомлення нею причин та наслідків. [2]

Проблеми ігрової діяльності цікавили німецького поета Фрідріха Шіллера (1756-1805). Він розглядав гру як першооснову будь-якої творчості, що черпає сили з надлишкової енергії людини після задоволення її нагальних потреб. Цю ідею “надлишку енергії” розвинув англійський філософ і педагог Герберт Спенсер (1820-1903). Він стверджував, що нереалізовані сили молодого організму знаходять вихід у наслідуванні, проявляючись у різноманітних іграх. Для дитини гра слугує способом копіювання як власних

дій, так і поведінки дорослих, а також можливістю безпечно вивільнити, “пережити” такі інстинкти, як руйнування чи агресія. Тому, на думку Спенсера, дітям необхідно надавати простір для того, щоб вони могли витратити цю “негативну енергію” через гру. Хоча ця теорія вважається застарілою, вона підкреслює важливість гри як способу вивільнення накопиченої енергії, що особливо актуально для активних ігор в ігрових кімнатах. [13]

В процесі соціалізації дітей в дитячому співтоваристві на педагогах, організаторах ігрових просторах, а також соціальних працівниках лежить дуже значна й відповідальна роль. Одним із джерел існування і розвитку світу дитинства дослідники виділяють дитячу субкультуру, завдяки якій діти з покоління у покоління передають специфічні способи організації життя у дитячому товаристві, норми і цінності світорозуміння та світосприйняття, елементи соціальної поведінки та міжособистісних стосунків із довкіллям [29]. Його не можна замінити дорослим товариством, оскільки груповий вплив – один із найперспективніших з усіх сфер стихійного впливу на соціальне становлення дитини, її соціальну поведінку, вміння відгукуватися на потреби інших людей. Проте, досить часто група однолітків негативно впливає на дитину. [20]

Типові сценарії ігрової активності	Детальна інформація	Наслідки: вплив на психоемоційний стан дітей
“Захоплення території” або “боротьба за іграшку”	У переповненій ігровій кімнаті часто виникає ситуація, коли кілька дітей хочуть гратися однією й тією ж іграшкою або зайняти певний простір (наприклад, гірку, батут). Дитяча субкультура тут може проявлятися у встановленні неформальних правил “перший прийшов - перший обслуговується” або навіть у	Дитина, яка програє в цій “боротьбі”, може відчувати розчарування, гнів, образу, почуття несправедливості. Переможець може відчувати короточасне задоволення, але також може зіткнутися з негативною реакцією інших дітей, що може призвести до почуття провини або соціальної ізоляції.

	більш агресивній поведінці.	
“Прийняття до гри” та “виключення з гри”	У дитячому середовищі часто формуються тимчасові ігрові групи. Процес прийняття до гри може бути пов’язаний з певними “критеріями” (наприклад, наявність цікавої іграшки, згода на певні правила, симпатія/антипатія, вікова або гендерна різниця).	Дитина, яку не приймають до гри, може відчувати самотність, образу, злість, відторгнення, смуток та зниження самооцінки.
Рольові ігри з розподілом ролей	В сюжетно-рольових іграх діти часто спонтанно розподіляють ролі (наприклад, “мама”, “лікар”, “супергерой”). Дитяча субкультура тут проявляється у неформальних переговорах щодо ролей, прийнятті лідерства одними дітьми та підпорядкування інших.	Дитина, яка отримує бажану роль, відчуває радість, піднесення, впевненість. Дитина, якій дістається менш бажана роль, яка відчуває себе маргіналізованою в грі або і зовсім не була включеною в гру, може відчувати розчарування, заздрість, злість або навіть приниження.
Наслідування поведінки інших дітей	В ігровій кімнаті діти активно спостерігають один за одним та можуть наслідувати як позитивну, так і негативну поведінку (наприклад, агресію, вередування, нечесну гру).	Може призводити до поширення певних емоційних реакцій та моделей поведінки в групі (також позитивне та емоційно-піднесене “зараження”).
Встановлення “правил гри”	Діти часто вигадують власні правила під час гри, які можуть відрізнятися від офіційних правил атракціонів або уявлень дорослих.	Прийняття або неприйняття цих правил іншими дітьми може призводити до конфліктів та емоційних переживань. Дитина, чиї правила відкидаються, може відчувати розчарування та непорозуміння.

Нами була сформована наочна таблиця реальних поширених ситуацій, які трапляються з дітьми під час взаємодії з однолітками на території дитячих кімнат та які, в більшості випадків, викликають певну гостру реакцію в дітей.

Ми бачимо, що їхній психоемоційний стан безпосередньо залежить від того, як вони будуть включені в своє тимчасове оточення: їхня адаптивність та соціальна підпорядкованість, тобто здатність формувати контакт з іншими людьми. При цьому, як видно з таблиці, гострі емоційні реакції в дітей – це переважно негативні емоційні сплески, тривалість який варіюється індивідуально. Різні темпераменти, рівень активності або манера гри можуть стати причиною конфліктів між дітьми. Наприклад, занадто активна дитина може заважати спокійнішій, викликаючи роздратування. [29]

Авжеж, такі взаємовідносини між дітьми можуть бути характерні в будь-якому середовищі дитини, проте, розглядаючи діяльність дитини в ігрових кімнатах, неодноразово впливають такі питання, як взаємодія дітей, їхній рівень адаптивності, ініціативність, зацікавленість та інші характерні особливості дітей, які в якійсь мірі пророкують подальші години гри дитини в конкретному середовищі.

1.3 Організація ігрового простору дитячих кімнат з урахуванням вікових та індивідуальних особливостей дітей: виклики та потенціал

Організація ігрового простору дитячих кімнат повинна ґрунтуватися на глибокому розумінні *вікових та індивідуальних особливостей* дошкільників. Те, що є захоплюючим та корисним для трирічної дитини, може бути нецікавим або навіть перевантажуючим для шестирічної. Молодші дошкільники потребують безпечного, сенсорно збагаченого середовища з простими іграшками, які стимулюють їхні пізнавальні процеси та моторний розвиток. Для старших дошкільників важливішим стає наявність матеріалів для складних сюжетно-рольових ігор, конструкторів, ігор з правилами, які сприяють розвитку їхнього мислення, уяви та соціальних навичок. [29]

Діти *різного* дошкільного віку мають різні потреби та інтереси в ігровій діяльності. Для дітей молодшого дошкільного віку (3-4 роки) важливими є безпечні, прості та яскраві іграшки, які стимулюють їхні сенсорні відчуття та моторний розвиток. Вони віддають перевагу простим сюжетно-рольовим

іграм, таким як гра в “дочки-матері” або “водія”. Ігровий простір для цієї вікової групи повинен бути чітко структурованим, з безпечним обладнанням та достатньою кількістю вільного місця для рухливих ігор. [29]

Для дітей середнього дошкільного віку (4-5 років) зростає інтерес до більш складних сюжетно-рольових ігор, конструювання та ігор з правилами. Їм потрібні різноманітні матеріали для творчості, тематичні ігрові зони та можливість для спільної гри з однолітками.

Діти старшого дошкільного віку (5-6 років) виявляють інтерес до складних ігор з правилами, інтелектуальних розваг та самостійної творчої діяльності. Ігровий простір для них може включати настільні ігри, складні конструктори, матеріали для експериментування та куточки для усамітнення. [21]

Організація ігрового простору повинна враховувати *індивідуальні особливості* кожної дитини: її темперамент, рівень активності, інтереси та особливі потреби. Часто можна бути свідком ситуацій, як батьки, діти яких поводять себе галасливо і надають перевагу активним іграм, називають своїх малюків “гіперактивними”. Здебільшого, такі сім’ї обирають кімнату з насиченими яскравими кольорами, різноманітними атракціонами та великою кількістю дитячих іграшок. Проте варто пам’ятати, що рухлива дитина – здорова дитина, і не завжди прояви активності означають гіперактивність та схильність дитини до вибору лише та завжди таких ігрових кімнат. Активність дитини часто буває ситуативна, і, умовно, сьогодні в неї піднесений настрій і жага до активних видів ігрової діяльності, а завтра в неї настрій більш стабільний і малюк може проводити час в пісочниці чи проглядати картинки в книжках. [4]

За поширеним уявленням – для гіперактивних дітей важливо передбачити зони для активних рухливих ігор, де вони можуть безпечно вивільняти свою енергію. Для тривожних дітей необхідно створити затишні куточки, де вони можуть відчувати себе в безпеці та зайнятись спокійними видами діяльності. Дітям з сенсорними особливостями може знадобитись

простір з різними тактильними матеріалами або, навпаки, зони з мінімальною кількістю сенсорних подразників.

Але ж діти – це не “шаблонні модельки” з конкретною емоційною перевагою та чіткою регламентованою шкалою вибору. Кожна дитина має повний набір емоційних реакцій, і їхній прояв може залежати від певних обставин, ситуації, бажань та потреб дітей на даний момент часу. Діти з підвищеною активністю повинні мати доступ до більш спокійних ігор, щоб допомагати їм врегульовувати спалахи емоцій, або ж діти з підвищеним рівнем тривожності можуть мати бажання до спільних та активних ігор, але в межах власної невпевненості або сором’язливості бояться робити перший крок та ініціювати взаємодію. [29]

Важливо забезпечити можливість як для індивідуальної, так і для групової гри, щоб кожна дитина могла знайти собі заняття відповідно до своїх потреб та бажань.

Одним з основних викликів є створення балансу між стимулюючим та комфортним середовищем. Перенасичення ігрового простору яскравими кольорами, гучними звуками та великою кількістю іграшок може призводити до сенсорного перевантаження та емоційного перезбудження у дітей. Недостатня різноманітність іграшок та одноманітність ігрового обладнання може швидко викликати нудьгу та втрату інтересу до гри. Комерційна орієнтованість багатьох дитячих кімнат у торгово-розважальних центрах часто призводить до пріоритету розважальної функції над розвивальною та психологічно комфортною. Недостатня увага до безпеки обладнання, відсутність зон для відпочинку та кваліфікованого персоналу, який би міг підтримувати ігрову діяльність дітей, також є серйозними проблемами. [33]

Ще однією складністю, особливо в комерційних установах, є створення універсального простору, який би задовольняв потреби всіх дітей, незалежно від їхнього віку та індивідуальних особливостей. Часто такі кімнати перенасичені яскравими стимулами, що може призводити до перезбудження

та емоційної нестабільності у деяких дітей. Недостатня кількість зон для спокійних ігор та відпочинку може призводити до втоми та дратівливості.

Бувають інші випадки, які можуть викликати певний дисонанс. З одного боку, кімнати, які враховують вікові особливості та дотримуються чіткого розподілу, мають достатню кількість іграшок для дітей та ніби ідеально функціонують. Проте, з іншого боку – діти, які прагнуть спілкування та оточення дітей старшого/молодшого віку, можуть відчувати певну обмеженість у такому чітко сегментованому просторі. Адже спонтанна взаємодія між дітьми різного віку має свій унікальний розвивальний потенціал. Молодші діти вчаться, спостерігаючи за старшими, наслідуючи їхні дії та опановуючи складніші ігрові сценарії. Старші ж діти, взаємодіючи з молодшими, розвивають навички опіки, відповідальності, терпимості та вміння пояснювати прості речі. Іноді, старші діти можуть бачити на прикладі наслідки агресивної поведінки та вчитись на цих ситуаціях бути більш “дорослими”. [29]

Крім того, надмірна структурованість ігрового простору хоч і важлива для безпеки та організації, може обмежувати дитячу ініціативу та творчість. Занадто чіткий розподіл зон та іграшок за віком може перешкоджати виникненню несподіваних ігрових комбінацій та спонтанних об'єднань дітей з різними інтересами. Діти можуть відчувати недостатньо свободи у виборі діяльності та партнерів по грі, що знижує їхню залученість та задоволення від перебування в ігровій кімнаті. [12]

Особливо такі виклики стоять перед вибором та залученням аніматорів для дитячих кімнат. Аніматори – це не просто “розважальники”, а ключові фігури, що можуть як посилити позитивний вплив ігрового простору, так і нівелювати його, якщо їхня діяльність не відповідає психолого-педагогічним принципам (індивідуалізація, підтримка ініціативи, створення безпечного середовища для вираження емоцій). Оскільки програма аніматорів націлена на різносторонню взаємодію та ігри, які передбачені структурою та попередньо продуманим планом, це може дещо обмежити дитячу фантазію та

власний вибір через недостатню гнучкість в “програмі аніматорів”. Виділений час на конкретну ігрову зону може бути недостатнім для дітей, які хотіли досліджувати та гратись саме там. При цьому, саме вони можуть впливати на соціалізацію дітей, залучати їх до спільної активності, попереджувати конфлікти та сприяти загальному рівню задоволеності. Адже їхня роль у цьому середовищі – сприяти максимальній продуктивності від ігрової діяльності (наприклад, через постановку запитань, які стимулюють мислення, або пропозицію нових сценаріїв), стимулювати максимум залученості та емоційної зворотньої реакції. [35]

З урахуванням цих викликів та аспектів, потенціал якісно організованого ігрового простору є величезним. Створення середовища, яке гнучко поєднує усвідомлення вікових та індивідуальних особливостей з можливістю вільної взаємодії та самовираження, може мати глибокий позитивний вплив на психоемоційний стан дошкільників.

Продуманий дизайн, використання гармонійно поєднаних комбінацій кольорових гам, забезпечення якісного освітлення та оптимального рівня шуму можуть створити більш приємне середовище. Розмежування простору на функціональні зони (для активних ігор, спокійних занять, сюжетно-рольових ігор, творчості) та їхній відповідний кольоровий відтінок (кожна зона буде з переважним кольоровим акцентом або кольоровою палітрою) дозволить дітям вибирати діяльність відповідно до своїх потреб та настрою, інтуїтивно відчувати, що їм ближче до душі. Забезпечення достатньої кількості різноманітних та якісних іграшок та матеріалів, що відповідають віковим та індивідуальним особливостям дітей, стимулюватиме їхню пізнавальну активність та уяву. Важливу роль відіграє наявність кваліфікованого персоналу, який може спостерігати за дітьми, підтримувати їхню ігрову діяльність, допомагати у розв’язанні конфліктів та реагувати на їхні емоційні потреби. Створення затишних куточків для відпочинку та усамітнення також сприятиме емоційному комфорту дітей. [33]

На думку Березенської Анастасії Іванівни – виховательки дитячого садка та авторки статті “Ігрове середовище” (22 листопада 2020 року), створити таке предметно-ігрове середовище можливо за умови дотримання таких компонентів:

- 1) Ігрове середовище має бути адекватне віковій дитині та відповідати її функціональним можливостям із незначним перевищенням ступеня складності;
- 2) Має бути динамічним, варіативним, різноманітним. Хоча воно організовується дорослими, але повністю підвладне дитині, не обмежує її діяльності, забезпечує повну свободу;
- 3) Ігровий простір повинен сприяти орієнтовно-пізнавальній діяльності, що забезпечує набуття нових знань, формування розумових дій, розвиток провідних психічних процесів дитини;
- 4) Пам'ятати про значення форм і кольору – саме вони надають виразності об'єктам та подіям і завдяки зіставленню допомагають дитині отримати достовірні знання про довкілля. При цьому, всі ігрові предмети мають бути якісними;
- 5) Основою розвитку дитини є практичні цілеспрямовані дії, ігрова діяльність, під час яких малюк сприймає предмети й явища навколишньої дійсності, усвідомлює зв'язки між ними. [1]

Також можна включати в предметно-ігрове середовище національні, етнокультурні особливості, аби дитина творчо прилучалася до духовних цінностей народу, вчилася любові до рідної землі.

Часто великі дитячі кімнати мають окремі зони, які несуть в собі важливу місію - розважати та навчати.

Серед різновидів ігрових зон можна виділити такі:

— Монтесорі-зона: Орієнтована на розвиток самостійності та концентрації у дитини. В зонах, які базуються на підходах та поглядах Монтесорі, розміщують дерев'яні головоломки, логічні ігри та інші матеріали, які сприяють розвитку логіки та моторики.

— Тематична ігрова зона: Зазвичай передбачає куточок для театру або кімнату, яка оформлена в стилі улюблених серед дітей мультфільмів. Це створює емоційно насичене середовище, яке заохочує дітей до рольових ігор, імітації, розігрування сценаріїв та вираження себе через гру. Така зона допомагає розвивати уяву та творчість у дитини.

— Рухлива ігрова зона: Спрямована на фізичний розвиток та зміцнення м'язів. Наявність матів, гімнастичних килимів, м'яких модулів, тунелів та інших елементів для лазіння, стрибків та бігу є важливим для задоволення потреби дошкільників у руховій активності, розвитку великої моторики, координації та пропріоцепції (відчуття дитиною свого тіла в просторі).

— Читальна зона: Метою є стимулювання інтересу до читання та розвитку мовних навичок. Затишне облаштування зі зручними місцями для сидіння та доступом до книг створює позитивне ставлення до читання, розширює словниковий запас, розвиває увагу, пам'ять та уяву. [36]

Вибір батьками дитячих кімнат варіюється в залежності від потреб їхньої дитини. Варто зазначити, що часто в ігрових кімнатах ці зони можуть перетинатися або комбінуватися, створюючи більш різноманітний та багатофункціональний простір.

Якими б чіткими правилами та принципами ми не намагались контролювати структуру та організацію ігрового простору, найважливішим “маячком” в усій цій організованій системі є дитина. Її психоемоційний стан, а також те, як вона почуває себе, знаходячись в таких кімнатах.

Добре спланований ігровий простір насамперед повинен:

- 1) Сприяти емоційному благополуччю: Забезпечувати відчуття безпеки, комфорту, радості та задоволення від гри. Наявність зон для спокійних ігор допомагає регулювати емоційний стан.
- 2) Стимулювати пізнавальний розвиток: Пропонувати різноманітні матеріали та обладнання, що відповідають віковим можливостям та заохочують до дослідження та експериментування.

- 3) Розвивати соціальні навички: Створювати умови для спільної гри, навчання співпраці, комунікації, розв'язання конфліктів та прийняття різних соціальних ролей.
- 4) Підтримувати фізичний розвиток: Забезпечувати простір для активних рухів, розвитку координації та великої моторики.
- 5) Заохочувати творчість та уяву: Надавати матеріали для самостійного створення ігрових сценаріїв та втілення фантазій.
- 6) Забезпечувати інклюзивність: Враховувати потреби дітей з різними особливостями розвитку, створюючи доступне та комфортне середовище для всіх. [33]

Дослідники, серед яких Й.Гейзинг, Л.Виготський, Ж.Піаже, Д.Баумринд наголошували на тому, що гра є життєво важливою діяльністю для всебічного розвитку дитини; на необхідності надання дітям достатньо часу та простору для вільної, неструктурованої гри, де вони можуть керуватися власними інтересами та досліджувати світ на власних умовах. Гра не повинна перетворюватись на навчальне середовище, адже діти повинні мати простір для втілення своєї дитячої сторони та вивільнення своєї внутрішньої дитячої енергії. Вона повинна бути простором для самовираження та дослідження, а не надмірного контролю чи навчання. [12]

Сучасний американський дослідник та професор психології Пітер Грей активно виступає за важливість вільної гри для психічного здоров'я та соціального розвитку дітей. Його праці підкреслюють негативні наслідки зменшення часу, відведеного на вільну гру та зростання академічного тиску на дітей в ранньому віці. Грей наголошує, що саме вільна гра дозволяє дітям розвивати самостійність, креативність, відповідальність за власні дії та поведінку, соціальні навички та емоційну стійкість. [5], [6], [24]

Водночас з цим ми повинні пам'ятати, що в сучасному світі на людей покладені великі очікування та вимоги. Сучасне суспільство характеризується зростанням складності соціальних взаємодій та підвищеними вимогами до соціальної компетентності особистості вже на ранніх етапах розвитку.

Дошкільний вік є сенситивним періодом для становлення базових соціальних навичок, таких як комунікація, співпраця, емпатія, вміння розв'язувати конфлікти та дотримуватись правил. Саме в цей період закладається фундамент майбутньої соціальної адаптації та інтеграції дитини в суспільство. [27], [28]

Як “супутник дитинства” і провідна діяльність дошкільника, гра є одним з найцікавіших видів людської активності, що слугує не тільки засобом всебічного розвитку, а й важливим виховним засобом. Як стверджував К.Ушинський, під час ігрової діяльності дитина реалізовує власні потреби людської природи. Мати дитинство — це насамперед мати право на розвиток власної ігрової діяльності, яка є важливою складовою дитячої субкультури. У системі навчання і виховання дошкільників активно використовуються дидактичні (навчальні) ігри, які розвивають спостережливість, уяву, пам'ять, мислення, мовлення, сенсорні орієнтації дітей у розмірах, формах, кольорах, максимально задіюють інтелектуальний потенціал у пізнанні світу і себе. [12]

Отже, організація ігрового простору дитячих кімнат повинна враховувати цей подвійний аспект гри: з одного боку, забезпечувати вільний, спонтанний простір для задоволення природної потреби дитини в грі, емоційного розвантаження та розвитку креативності; з іншого – створювати ненав'язливі можливості для соціального навчання та розвитку базових соціальних навичок через ігрову взаємодію.

Висновки до розділу I

Щасливі миті дитинства наповнені цікавими враженнями та приємними емоціями, веселими розвагами й захопливими іграми. Граючись, дитина формує характер, вчиться спілкуватися з однолітками, набуває певних соціальних навичок.

За зовнішньою простотою криється глибоке значення та вплив ігрового простору на дітей, і нашим завданням було не лише підтвердити цей

феномен впливу на їхній емоційний стан, але й оцінити його значущість для самих дітей. Чи мають велике значення тимчасові, епізодичні, безсистемні та хаотичні для самих дітей візити в ігрові кімнати? Ці питання все ще залишаються відкритими, і жодна теоретична база прямої відповіді на ці питання не дає. Більшість досліджень та теоретичних надбань зосереджені на окремих аспектах цього питання: вплив ігрової діяльності в житті дітей, вплив соціального оточення та зв'язків, вікові особливості дітей дошкільного віку, організація ігрового простору. Психологічний стан дітей в цьому питанні зазвичай не піднімається для розгляду. Саме тому актуальність нашого емпіричного дослідження, спрямованого на виявлення специфіки впливу організації ігрового простору дитячих кімнат торгово-розважальних центрів на психоемоційний стан дітей дошкільного віку, є беззаперечною.

Теоретичний аналіз дозволив виділити ключові поняття, визначити потенційні фактори впливу та обґрунтувати необхідність вивчення цієї проблеми.

У першому розділі розглядалась фундаментальна роль гри в житті дитини, її значення для розвитку уяви та емоційного самовираження. Також ознайомились з особливостями та потенційними ризиками, які пов'язані з ігровими кімнатами в торгово-розважальних центрах. Окрема увага приділялась організації ігрового простору з урахуванням вікових та індивідуальних потреб, бажань та інтересів дітей, а також викликам і потенціалу створення сприятливого середовища.

Проведений теоретичний аналіз став основою для розробки програми емпіричного дослідження, метою якого є отримання конкретних даних про особливості психоемоційного стану дітей дошкільного віку під час перебування в ігрових кімнатах торгово-розважальних центрів. Результати цього дослідження дозволять не лише заповнити існуючі прогалини в наукових знаннях, але й розробити практичні рекомендації щодо оптимізації організації ігрового простору з метою забезпечення психоемоційного благополуччя маленьких відвідувачів.

РОЗДІЛ II.

ПРОГРАМА ПРОВЕДЕННЯ ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ: ОСОБЛИВОСТІ ПСИХОЕМОЦІЙНОГО СТАНУ ДОШКІЛЬНЯТ В ІГРОВИХ КІМНАТАХ ТОРГОВО- РОЗВАЖАЛЬНИХ ЦЕНТРІВ

2.1 Опис процедури дослідження та обраних методик в контексті дослідження психоемоційного стану дітей в ігрових кімнатах

Дані емпіричного дослідження щодо особливостей психоемоційного стану дітей дошкільного віку в ігрових кімнатах були зібрані в приміщенні торгово-розважальних центрів протягом березня-квітня 2025 року.

Для визначення впливу вибрана вікова категорія дітей дошкільного віку 4-6 років. За період нашого дослідження в різний проміжок часу загалом охоплено — 36 дітей.

Було відвідано 3 різних дитячих кімнат:

—Дитячий майданчик “Джунгли” (м. Київ, проспект Оболонский 1Б, ТРЦ “DREAM yellow”, 3 поверх); [9]

—Дитячий парк розваг “Happy Kid`s Park” (м. Київ, проспект Оболонский 1Б, ТРЦ “DREAM yellow”, 3 поверх); [38]

—Дитяча кімната “Острів шилопопів” (м.Київ, вул. Лугова 12, ТРЦ Караван Outlet). [10]

Перед нами стояла мета виявити та порівняти особливості психоемоційного стану дітей дошкільного віку під час перебування в ігрових кімнатах торгово-розважальних центрів, що відрізняються за організацією простору і наповненням, а також на основі отриманих результатів розробити практичні рекомендації щодо оптимізації цього простору для забезпечення їхнього емоційного благополуччя.

Для збору даних з цього питання ми застосували переважно природні методи дослідження, тобто такі, які проводяться без нашого прямого втручання, оскільки для відображення чітких результатів, щоб не спотворити поведінку та емоційні реакції дітей, необхідно було дотриматись реальних

умов дитячого середовища, без стороннього впливу дослідників, тобто нас самих. Тому ми взяли на себе роль спостерігачів, щоб маленькі дошкільнята почували себе найбільш комфортно.

Послідовність використання деяких методів в процесі дослідження варіювалась в залежності від обставин та з урахуванням нюансів і правил дитячих кімнат. Дослідження проводилось безпосередньо в ігрових кімнатах за згодою батьків дітей. Збір даних здійснювався шляхом поєднання кількох методів для забезпечення комплексності та валідності отриманих результатів.

Отже, структуруючи, головними завданнями та принципами були:

- Збереження реального стану дітей в умовах проведення дослідження, щоб не викликати в них тривогу, підозрілість та підробку результатів через усвідомлення того факту, що за ними спостерігає незнайома людина;
- Гнучкість та адаптивність наших дій. Попередньо намагались врахувати ймовірні виклики під час проведення дослідження та індивідуальний підхід;
- Добровільність участі в методиках, які передбачають залучення суб'єктів дослідження (безпосередньо, бесіда з дітьми та інтерв'ю з батьками);
- Згода батьків на обробку даних про їхні відповіді та інформацію про їхню дитину.

Виділивши ці важливі аспекти, можна переходити до опису самих методик, які були застосовані впродовж нашого дослідження.

Методи дослідження:

1. Теоретичний аналіз підходів вивчення щодо питань, які безпосередньо стосуються нашого дослідження.

Включення теоретичного аналізу до методів дослідження є необхідним для відображення повноти наукового процесу в нашій роботі. Ми здійснили систематичний огляд та аналіз наукових публікацій з питань організації ігрового простору, особливостей ігрової діяльності дітей, поведінка дітей в залежності від впливу стимулів та їхній психоемоційний стан в різних дитячих просторах.

Теоретичний аналіз став важливим методом для опрацювання існуючих знань, концепцій, теорій та підходів, що стосуються досліджуваної проблеми. Він допоміг визначити стан дослідженості проблеми: що вже відомо з цієї теми, які існують прогалини. А також на основі аналізу теорій ми сформулювали власну позицію та гіпотезу.

Перш ніж проводити емпіричне дослідження впливу ігрового простору на психоемоційний стан дітей, необхідно було зрозуміти, як ця проблема вивчалася раніше, які існують теоретичні моделі організації ігрового простору та його впливу на дітей; які існують зв'язки між вивченням стимулів середовища (матеріали, обраний простір, таматика та інші компоненти цієї теми, які були розглянуті в нашому розділі I) та світосприйняттям дитини.

Сюди також був включений аналіз офіційних сайтів та відгуків: проводився аналіз офіційних вебсайтів та сторінок соціальних мереж досліджуваних ігрових кімнат з метою отримання інформації про їхню організацію, правила та пропоновані послуги. Також здійснювався огляд відгуків батьків про різні ігрові кімнати, які не були включені до списку відвідувань, розміщених в Інтернеті, для виявлення загальних тенденцій між організаційним наповненням та задоволеності/невдоволеності відвідуванням. [8], [39], [43]

2. Спостереження за дітьми дошкільного віку під час перебування в ігрових кімнатах.

Проводилось натуралістичне та напівструктуроване спостереження за 36 дітьми вікової категорії 4-6 років під час їхньої вільної ігрової діяльності та соціальної взаємодії в кожній з трьох ігрових кімнат. Спочатку під час першого візиту кожної дитячої кімнати ми намагались охопити спостереженням усіх присутніх дітей. Проте, зважаючи на практичні обмеження та необхідність подальшої взаємодії, одночасно ми мали змогу спостерігати за невеликою кількістю дітей. Впродовж проведення дослідження було необхідним внесення певних коректив: для вибірки ми

обрали дітей з максимально яскраво вираженими емоційними реакціями для полегшення фіксації даних (таких як бурхлива радість, захоплення, активний інтерес, сміх, вигуки задоволення, ініціативна поведінка та спроби взаємодії; виразне роздратування, плач, ознаки втоми, пасивність, відвертання) і переважно обробку даних тих дітей, чиї батьки погодились на бесіду та опитування. На жаль, у зв'язку з певними обставинами, не всі батьки дітей мали час та можливість пройти опитування, а також деякі з батьків мали певні побоювання стосовно обробки даних своїх дітей навіть за домовленості повної конфіденційності. І все ж, нам вдалось зібрати необхідну інформацію впродовж 2-3-ох тижнів.

Для повного збору нам потрібно було відвідати кожну кімнату щонайменше 3 вечори (на кожну кімнату в ідеалі планувалось виділяти по 3-4 дні), спостерігаючи за різними дітьми кожного вечора. Отримані дані ми намагались звести до однакової загальної кількості дітей з різних кімнат, щоб порівняльна таблиця мала більш чіткий та структурований вигляд. Тому ми виділили загально по 12 дітей на кожну кімнату.

Спостереження фіксували:

- Конкретні емоційні реакції (радість, захоплення, здивування, сум, гнів, роздратування, страх, тривожність та інші емоційні реакції дітей).
 - Випадки співпраці (обмін іграшками, спільна гра, взаємодія).
 - Конфліктні ситуації (боротьба за іграшки або простір).
 - Комунікативні прояви (звертання до інших дітей, дорослих).
 - Ініціативність у виборі діяльності та контактів.
 - Реакції на різні елементи ігрового середовища (атракціони, іграшки, освітлення, шум).
- Натуралістичне: Передбачало створення схеми спостереження з фіксацією конкретних емоційних реакцій дітей (на основі самостійних ігор та соціальних взаємодій з іншими дітьми) - випадки співпраці, конфліктів, обміну іграшками, комунікації, фіксація ініціатив, реакцій на різні елементи середовища.

– Напівструктуроване: Збережені попередньо визначені фокусні компоненти, але залишає простір для фіксації неочікуваних проявів.

3. Бесіди з дітьми, адаптовані для дошкільного віку.

Проводились індивідуальні, короткі бесіди з дітьми (за їхньою добровільною згодою та згодою батьків, а також під їхнім наглядом) в ігровому середовищі безпосередньо одразу після їхнього перебування в дитячій кімнаті. Питання були адаптовані до дошкільного віку, були задані кожній дитині в різному формулюванні та стосувалися:

- *Улюблених ігор та занять в кімнаті (яка іграшка в кімнаті сподобалась).*
- *Особливостей взаємодії з іншими дітьми (подобається гратись наодинці чи з іншими дітками).*
- *Ситуацій, які викликали позитивні або негативні емоції протягом дня та під час перебування в ігровій кімнаті (чи були ситуації, які сильно засмутили чи розізлили/дуже сподобались).*
- *Що найбільше запам'яталось в процесі гри (яку ситуацію дитина хотіла би повторити ще раз).*
- *Уподобань та невдоволень щодо ігрового простору (чи подобаються іграшки тут, який колір їм найбільше подобається/не подобається в цій кімнаті).*

Питання не мали чітко формального вигляду, щоб діти не відчували тиск та обов'язок до пошуку “правильної” відповіді. Щоб не створювати серйозну атмосферу, бесіда мала вільний формат спілкування, щоб зацікавити дитину та залучити до власного вираження. Здебільшого дитині давалася можливість самій розказати, як пройшов її вечір в кімнаті, і лише іноді треба було поставити уточнюючі питання, щоб бесіда була продуктивною для нашого дослідження.

4. Усне опитування батьків (інтерв'ю).

Батькам дітей, які брали участь в спостереженні та бесідах, пропонувалося відповісти на декілька простих питань після відвідування

ігрової кімнати, або коли дитина підбігала до одного з батьків, іноді в момент очікування можна було зловити момент та залучити батьків до участі.

Опитування мало форму індивідуального інтерв'ю, що дозволило нам як дослідникам ставити відкриті запитання та отримувати розгорнуті відповіді щодо їхньої думки про організацію ігрового простору та його вплив на психоемоційний стан їхніх дітей.

Опитування включало:

Закриті питання:

- 1) Чи відвідували ви раніше цю ігрову кімнату? (Так/Ні)
- 2) Оцініть, будь ласка, організацію ігрового простору за 10-бальною шкалою (де 1 – дуже погано, 10 – відмінно)
- 3) Чи вважаєте ви доцільним покращення організації дитячих ігрових кімнат у торгових центрах? (Так/Ні)

Відкриті питання:

- 4) Як часто та як довго ваша дитина зазвичай перебуває в дитячих ігрових кімнатах?
- 5) Що стало основною причиною вибору саме цієї ігрової кімнати сьогодні?
- 6) Які зміни у поведінці вашої дитини ви спостерігали після попередніх відвідувань ігрових кімнат (якщо такі були)?
- 7) Як ви вважаєте, чи впливає факт перебування дитини в ігровій кімнаті на вашу дитину (якщо так – як саме)?
- 8) Як, на вашу думку, впливає перебування дитини в ігровій кімнаті на її психоемоційний стан (наприклад, настрій, рівень енергії, поведінку, емоційні реакції)? Чи можете згадати конкретні приклади, якщо помічали?
- 9) Що б Ви хотіли бачити в цих кімнатах? Що навпаки заважає? Як би Ви хотіли покращити це місце? За яких умов ви точно би відвідали ігрову кімнату (що саме в ній повинно бути, що б зацікавило вас)?

Зважаючи на зайнятість батьків та на те, що деякі з них поспішали, питання були сформовані таким чином, щоб його тривалість займала мінімум часу батьків. При цьому відповідь фіксувалась тезисно (записуванням

ключових моментів в нотатки). Під час нашого дослідження нагода опитати батьків, за дітьми яких ми спостерігали, була передбачена різною тривалістю перебування дітей в ігрових кімнатах (хтось приходив пізніше, через що був час на опитування батьків і дітей з попередньої “хвилі”).

Усні опитування дозволили отримати більш глибокі та розгорнуті відповіді від батьків, спонтанні відповіді, невербальні реакції батьків, а також можливість уточнити їхню думку та отримати додаткову інформацію в процесі бесіди. Тривалість кожного опитування становила менше 10 хвилин. Усі батьки були проінформовані про мету опитування та надали усну згоду на участь та обробку інформації. Нами, як дослідниками, було обіцяно зберігати конфіденційність учасників.

2.2 Вплив організації дитячого простору в ігрових кімнатах торгово-розважальних центрів на емоційний стан дітей

Цей підрозділ присвячений глибокому аналізу нашого дослідження щодо впливу організації ігрового простору дитячих кімнат у торгово-розважальних центрах на психоемоційний стан дошкільнят. Наші емпіричні дані, зібрані шляхом спостережень за дітьми, проведеними з ними бесідами та опитування батьків, дозволили виявити ключові закономірності у тому, що архітектура простору, його наповнення, кольорова гама та інші елементи середовища формують емоційні переживання та поведінкові реакції дітей.

Такі чинники, як наявність та розподіл функціональних зон (активних, спокійних, тематичних), різноманітність та якість іграшок, освітлення, рівень шуму, соціальна взаємодія з іншими дітьми, а також можливість вибору діяльності, впливають на емоційне благополуччя дітей, їхню залученість у гру, рівень активності та прояви різних емоцій.

Організація простору (наповнення, зони, кольори, освітлення, безпека) є центральним об’єктом нашого аналізу. *Соціальна взаємодія*, яку ми також розглянемо в цьому підрозділі, хоч і є важливою складовою впливу, *часто є*

наслідком або особливістю того, як організований простір. Саме тому для розуміння впливу організації простору нам потрібно дослідити, чи впливає середовище, в якому знаходяться діти, на їхній рівень соціалізації.

Нашим завданням є системно висвітлити, як комплекс різних елементів простору впливає на:

- Рівень активності/пасивності дітей;
- Виникнення різних емоцій (радості, збудження, нудьги, тривоги, роздратування);
- Вибір ігрових зон та матеріалів;
- Ступінь залученості у гру;
- Можливість усамітнення чи, навпаки, активної взаємодії.

Коли ми говоримо про “організацію дитячого простору” та його “наповнення”, ми безпосередньо маємо на увазі стимули, які підвищують реакції дітей та впливають на їхній емоційний стан. Ці стимули можуть бути:

- *Візуальними:* яскраві кольори, освітлення, оформлення стін, візерунки, кількість іграшок.
- *Сенсорними:* різні текстури матеріалів, запахи, температура.
- *Акустичними:* рівень шуму (гучна музика, крики, гучні іграшки), відсутність звукоізоляції.
- *Тактильними/кінестетичними:* м’якість чи жорсткість поверхонь, можливість лазити, стрибати, бігати, покриття підлоги (м’які ковдри, матраци).
- *Соціальними:* кількість дітей, взаємодія між різними віковими категоріями дітей, наявність дорослих.

Усе це - стимули, які простір пропонує дитині, і саме вони викликають відповідні реакції та впливають на емоційний стан. [33], [37]

Ми розглядаємо ці аспекти, щоб отримані дані можна було продуктивно опрацювати та співставити за принципом “стимул-реакція”. Вся ця інформація буде використана впродовж інтерпретації результатів.

Для полегшення фіксації спостережень ми створили таблицю для наочного ознайомлення зафіксованих емоцій. Ми записували кількість дітей, в яких проявлялись ті чи інші емоційні реакції, коротко нотували ігрову діяльність в цей момент, а також фіксували кількість випадків проявів. Тобто, деякі показники (випадки) відображають узагальнені дані по кількості разів, коли було зафіксовано той чи інший стан, а не просто кількість різних дітей. Якщо в однієї дитини було зафіксовано певну емоційну реакцію хоча б 1 раз за весь час перебування, її було внесено в кількість дітей, які виявляли подібні емоції, та в кількість повторюваних випадків (+1). Одна й та ж дитина в різний проміжок часу могла виявляти ту ж саму емоцію, це фіксувалось в показнику випадків. Цей показник показує частоту емоційної реакції і важливий лише для виявлення повторюваності та збігів конкретно на кімнату.

Емоційна реакція/ Поведінка	Ігрова кімната “Джунгли”	Ігрова кімната “Happy Kid’s Park”	Ігрова кімната “Острів шилопопів”
<i>Вибірка на кімнату:</i>	<i>12 дітей</i>	<i>12 дітей</i>	<i>12 дітей</i>
Позитивні емоції (початок, 0-10 хв)	Радість (8), Захоплення (5), Цікавість (6)	Радість (10), Захоплення (7), Цікавість (8)	Радість (11), Захоплення (8), Цікавість (9)
Середня тривалість позитивних емоцій	5-8 хв	8-12 хв	10-15 хв
Прояви ініціативи (без впливу аніматора)	6 випадків (протягом усього часу спостереження)	10 випадків (протягом усього часу спостереження)	14 випадків (протягом усього часу спостереження)
Прояви співпраці в грі (взаємодії без впливу аніматора)	3 випадки (тривалість 2-5 хв/випадок)	7 випадків (тривалість 5-8 хв/випадок)	11 випадків (тривалість 7-10 хв/випадок)
Роздратування (після 20 хв)	9 випадків	5 випадків	3 випадки
Втома (після 25 хв)	8 випадків	4 випадки	2 випадки
Ознаки сенсорної перевантаженості	5 дітей (після 15 хв)	2 дитини (після 25 хв)	0 дітей
Самотність, відсутність залучення	4 дитини (після 20 хв)	1 дитина (після 30 хв)	0 дітей
Загальна емоційна задоволеність (кінець спостереження)	Переважно позитивна (9), Нейтральна (7), Негативна (8)	Переважно позитивна (15), Нейтральна (4), Негативна (3)	Переважно позитивна (20), Нейтральна (2), Негативна (0)
Загальна оцінка	Інтенсивна/	Достатньо	Добре організована

ігрових кімнат:	Менш структурована	організована	
-----------------	-----------------------	--------------	--

Доречно буде більш детально розглянути ситуації, які відбувались в межах ігрових просторів дитячих кімнат.

Почнемо з дитячої кімнати *“Джунглі”*. Насамперед, ми почали з ознайомлення на сторінці Facebook. Перше враження було – яскраво, цікаво, досить інформативно, проте не вистачає певної атмосфери та душі – реакцій відвідувачів. При цьому є достатня кількість цікавих відео з реальною взаємодією з дітьми, і найголовніше – видно, що їм цікаво та весело. [9]

В перші хвилини перебування в кімнаті ми зафіксували переважно позитивні емоції. Діти були зацікавлені, очі розбігались, їм хотілось спробувати все та одночасно. Швидко змінювали ігрову діяльність, бігали, грались, в повітрі відчувалась атмосфера дитячого захвату та енергії.

Проте такі емоційні реакції були достатньо нестабільними та хаотичними: діти, часто змінюючи рід ігрової діяльності, почали демонструвати симптоми втоми, роздратованості, дратівливості. Таким чином ми дійшли думки, що ця кімната відзначається інтенсивним сенсорним навантаженням: велика кількість яскравих кольорів, гучні атракціони та значний рівень шуму. Спостереження показали, що така стимуляція може призводити до швидкого виснаження дітей. Позитивні емоції, такі як радість (8 випадків) та захоплення (5 випадків), хоч і були присутні на початку, мали найкоротшу середню тривалість (5-8 хв), порівняно з іншими кімнатами. Перелічені емоції не обов’язково є взаємовиключними (дитина може одночасно відчувати радість і цікавість), тому сума чисел є більшою за 12. Діти швидко переходили від активної радості до ознак перезбудження та виснаження.

Після 20-25 хвилин перебування, коли інтенсивність стимулів починала втомлювати, ми фіксували високий показник негативних емоцій. Зокрема, роздратування було зафіксовано у 9 випадках, а втома — у 8 випадках. Наприклад, ми спостерігали, як 5-річна дівчинка, яка активно стрибала на

батути, через 25 хвилин почала вередувати та просити їсти. Ознаки сенсорної перевантаженості були помітні у 5 дітей, що виявлялося у відстороненні від гамірних зон або плачі без видимої причини. Іноді виникали конфліктні ситуації, пов'язані з зайняттям певної території чи зони. Наприклад, ми зафіксували випадок, коли 4-річний хлопчик заплакав і побіг до батьків, бо інші 2 дитини (приблизно такого ж віку, або на 1-2 роки старші) не дозволяли йому пройти далі на території надувної гірки. Це спричинило у нього виражене розчарування та гнів, що тривало близько 3-5 хвилин. Такі епізоди, пов'язані з “боротьбою за іграшки або простір”, були помічені в “Джунглях” 9 разів.

Також були помічені випадки, коли діти просто ігнорували спроби інших долучитися до гри, що призводило до самотності та відсторонення у дитини, яка не змогла долучитись до колективу. 4 дитини демонстрували ознаки самотності або відсутності залучення, в результаті віддаючи перевагу спостереженню за іншими, замість активної гри. Ці діти часто шукали зорового контакту з батьками, що свідчило про певний дискомфорт. Загалом, емоційна задоволеність наприкінці перебування була розподілена майже порівну між позитивним (9), нейтральним (7) та негативним (8) станами, що підкреслює неоднозначний вплив такого простору. Простір був досить яскравий та перенасичений, що впливало на відносно швидкі та хаотичні переходи між емоціями. Кімната хоч і була цікавою для дітей, проте швидко стимулювала різні емоційні реакції, через що їх тривалість була низькою та нестабільною.

Аналізуючи дитячий парк розваг “*Happy Kid`s Park*”, на перших етапах ми ознайомились з офіційним сайтом цього дитячого простору. Він представлений досить чітко, організовано, інформативно та красиво. Було видно, що організатори намагаються максимально заохотити дітей та батьків до вибору саме цього місця відпочинку та дозвілля. [38], [39]

Ця кімната забезпечує більше балансу між активними та спокійними зонами та націлена на дітей від 2-ох до 15 років. При цьому, характерним є

зони різної тематичної спрямованості, тому кожна з них має окрему вікову підпорядкованість.

Це сприяло більш стабільним позитивним емоціям та кращій адаптації дітей. Радість (10 випадків) та захоплення (7 випадків) тривали довше (середня тривалість 8-12 хв), що вказує на більш комфортне ігрове середовище.

Прояви ініціативи (10 випадків) були значно частішими, ніж у “Джунглях”, що свідчить про більшу готовність дітей досліджувати простір та обирати діяльність. Яскравим прикладом був 6-річний хлопчик, який самостійно обрав конструктор і запропонував іншим дітям, які грались поруч, долучитись до будівництва. Прояви співпраці в грі також були вищими (7 випадків з тривалістю 5-8 хв), що підтверджує позитивний вплив на соціальну взаємодію. Ми спостерігали, як 4-5 річні діти разом каталися на гірці, по черзі допомагаючи один одному підніматися. Великий простір дозволяв дітям різного віку вільно співіснувати в одному середовищі: іноді молодші діти могли наслідувати поведінку старших. Негативні емоції, такі як роздратування (5 випадків) та втома (4 випадки), були помічені, але значно рідше та проявлялися дещо пізніше (після 20-25 хв). Лише 2 дитини мали ознаки сенсорної перевантаженості, і 1 дитина відчувала самотність. Загальна емоційна задоволеність була переважно позитивною (15 випадків), що вказує на більш сприятливе середовище.

Перед проведенням дослідження дитячої кімнати *“Острів шилопонів”* ми проаналізували інформацію в Інтернеті стосовно цієї кімнати, а саме – офіційний вебсайт та сторінку в соціальній мережі. Інформації було досить мало, перше враження складалось менш позитивне, ніж після огляду двох попередніх кімнат. [7], [10]

Кімната хоч і була меншою за розмірами, ніж дві попередні, проте дітям було цікаво її досліджувати та перебувати в ній. Чітко організовані іграшки, загальний охайний вигляд та яскраві кольори кімнати приваблювали дітей.

Як зазначалося в описі, “Острів шилопопів” націлений на вікову категорію дітей 2-10 років. Є акцент на безпеці, догляді за дітьми та великому виборі якісних іграшок (Screechers, Hot wheels, LoL, Lego, Enchantimals).

За нашим спостереженням, кольорова гама кімнати гармонійно поєднана, створюючи комфортну атмосферу. Діти почувалися в безпеці, оскільки їхні батьки знаходилися в полі зору (через віконце), що дозволяло їм спокійно гратися та зосереджуватись на грі.

Саме тут ми зафіксували найвищі показники позитивних емоцій: радість (11 випадків), захоплення (8 випадків) та цікавість (9 випадків) мали найдовшу середню тривалість (10-15 хв). Це свідчить про високий рівень емоційного комфорту. Завдяки меншим розмірам простору та продуманому зонуванню, кількість випадків соціальної взаємодії була найвищою. Прояви ініціативи (14 випадків) та співпраці (11 випадків) могли тривати близько 7-10 хв та були домінуючими. Наприклад, дві дівчинки 5-6 років протягом 10 хвилин разом сиділи в дитячому будиночку, активно обмінюючись репліками та посмішками, демонструючи явну радість від спільного обговорення. Іноді діти могли об'єднуватись між собою та разом гратись до тих пір, доки їх не забирали батьки.

У цій кімнаті практично не було зафіксовано ознак сенсорної перевантаженості або самотності. Роздратування (3 випадки) та втома (2 випадки) були мінімальними та проявлялися значно пізніше (після 20-25 хв). Загальна емоційна задоволеність була переважно позитивною (20 випадків), що підкреслює оптимальність організації такого простору для психоемоційного благополуччя дітей.

На основі отриманих даних ми можемо стверджувати, що соціальна взаємодія в ігрових кімнатах торгових центрів є одним з ключових факторів, що впливають на психоемоційний стан дошкільнят. Ці простори стають ареною для різноманітних соціальних контактів, які можуть викликати як позитивні, так і негативні емоційні реакції.

Діти, які брали участь у спільних іграх, часто описували позитивні емоції. Наприклад, 5-річна дівчинка з “Острова шилопопів” з радістю розповіла: “Ми будували гараж для машин, було круто”. Її обличчя було задоволеним.

Бесіди з дітьми підтвердили важливість соціального прийняття для їхнього емоційного стану. Діти, які розповідали про дружню взаємодію та спільні ігри, описували свої емоції як позитивні (“було весело”; “сподобалось гратися разом”).

Батьки часто відзначали, що після таких взаємодій діти ставали більш товариськими та радісними. Одна мама з “Harry Kid’s Park” зазначила: “Моя дитина (4 роки) була дуже щаслива, бо знайшла собі подружку і вони разом гралися ляльками. І всю дорогу була в піднесеному настрої”. Інший батько з “Острова шилопопів” розповів: “Син (6 років) почав розповідати, як вони з іншими дітьми “змогли перемогти монстра” в ігровій зоні. Це додало йому впевненості”.

Діти, які стикалися з конфліктами, часто висловлювали негативні емоції. Наприклад, 5-річний хлопчик з “Джунглів” сказав: “Був злий, бо хлопчик не дав мені м’яча, я хотів пограти, а він сам хотів”. Його обличчя було нахмуреним. 4-річна дівчинка з тієї ж кімнати сумно розповідала: “Я хотіла подружитись з дівчинкою на гірці, але вона просто втекла”.

За словами батьків, іноді після відвідування кімнат, де були конфлікти, діти ставали більш дратівливими. Деякі батьки не помічали особливих змін, і стверджували, що навіть після конфліктів їхні діти швидко забували про ситуацію і бігли далі гратись.

Позитивний вплив соціальної взаємодії часто проявлявся в спільних іграх, обміні іграшками та проявах співпраці. Діти, які знаходять собі партнерів для гри, демонструють більше радості, задоволення та залученості. В процесі спільної діяльності вони вчаться домовлятися, ділитися, що сприяє розвитку соціальних навичок. Спостереження показали, що часто діти, які

активно взаємодіяли з однолітками, частіше посміхалися, виявляли цікавість до дій інших та ініціювали спільні ігри.

Водночас, ігрові кімнати можуть стати джерелом негативних емоційних переживань, пов'язаних з конфліктами, боротьбою за іграшки або простір, а також випадками неприйняття в гру. Натуралістичне спостереження фіксувало епізоди розчарування, гніву та смутку у дітей, які не могли отримати бажану іграшку або були виключені з ігрової групи. Такі ситуації можуть призводити до підвищення рівня тривожності та зниження емоційного комфорту.

2.3 Характеристика психоемоційного стану дітей дошкільного віку під час перебування в ігрових кімнатах

Під час спостереження за психоемоційним станом дітей у трьох різних ігрових кімнатах ми виявили певні загальні тенденції, а також відмінності, які можуть бути пов'язані як з особливостями організації простору та наповненням кожної з них, так і з унікальними психологічними характеристиками кожної дитини. Адже кожна дитина сприймає зовнішнє середовище по-різному, залежно від її темпераменту, попереднього досвіду, емоційної стійкості та інших індивідуальних особливостей, що зумовлюють варіативність її реакцій на ігровий простір.

Для повноти розуміння нашого аналізу ми створили таблицю, яка допоможе візуалізувати та систематизувати ключові дані для легшого сприйняття та порівняння.

Критерій порівняння	Дитячий майданчик “Джунглі”	Дитяча кімната “Happy Kid’s Park”	Дитяча кімната “Острів шилопопів”
<i>Розмір простору</i>	Дуже великий, багаторівневий, відкритий, складні ігрові конструкції	Великий, різноманітний простір	Компактний, але функціонально насичений
<i>Організація простору</i>	Хаотичне, домінування активних зон. Відсутні	Структурована, наявність зонування	Високо організоване: чітке зонування за

<i>(зонування)</i>	чітко відокремлені “спокійні” зони		видами ігор, гармонійна пастельна кольорова гама
<i>Сенсорне навантаження (освітлення, шум, кількість атракціонів)</i>	Високе, інтенсивне (яскраві, насичені, стимулюючі кольори; багато активних, динамічних атракціонів; високий потенційний та реальний рівень шуму від ігор та криків дітей)	Високе (яскраве освітлення, переважно насичені кольори; велика кількість атракціонів; різні зони активності; високий рівень шуму)	Низьке до помірного (перевага пастельних тонів, відсутність гучних атракціонів, що генерують шум; акцент на сюжетно-рольових іграх).
<i>Наявність/роль аніматора (вибірка дітей стосувалася періодів без його активного втручання)</i>	Присутній, (аналізуючи відео-ресурси цієї кімнати) виконує роль організатора активних ігор. Спрямовує енергію дітей, проводить конкурси. Може посилювати загальний рівень шуму та збудження	Присутній, роль створення атмосфери мультфільмів. Можливість найняти няню. Присутність батьків	Відсутній
<i>Частота позитивних емоцій (на початку)</i>	~70-80% (радість, захоплення)	~70-80% (радість, захоплення)	~70-80% (радість, захоплення, комфорт, спокій)
<i>Частота ознак перезбудження (після 30-40 хв)</i>	~25% (перезбудження, дратівливість, імпульсивність)	~25% (перезбудження, дратівливість)	~10-15% (більш стабільний емоційний стан, рідше ознаки негативних емоцій)
<i>Прояви сенсорної перевантаженості</i>	Висока ймовірність (закривання вух, відвертання від яскравого світла, вибір менш насичених кольорів)	Іноді дратівливість (невисока тривалість)	Рідко/Практично відсутні
<i>Характер соціальної взаємодії</i>	Часті конфлікти за простір/іграшки, випадкові перетини; аніматор допомагає впорядкувати взаємодію	Ситуативні взаємодії. Великий простір дозволяє дітям різного віку вільно співіснувати;	Більше співпраці, тривала, не випадкова взаємодія, обмін іграшками; сприяє паралельній грі.

		молодші можуть наслідувати старших	Створені умови для взаємодії за вибором дітей
<i>Адаптація та включення в простір</i>	Можуть губитися у виборі, складно зосередитись; швидкий, але хаотичний старт. Швидше виснаження	Швидкий, активний старт; може бути складно зосередитись через велику кількість рухливих елементів. Краща адаптація, ніж у “Джунглях”, але все ще високий рівень стимуляції	Поступова адаптація, впевнений вибір; відчуття комфорту та безпеки (батьки в полі зору); легше визначитися з вибором іграшок
<i>Середня оцінка батьків (за 10-бал. шкалою)</i>	5-8 балів	5-8 балів	7-9 балів
<i>Основні відгуки дітей (приклади)</i>	“Там дуже голосно”, “Я втомився бігати”, “Я стрибав на батуті як Людина-Павук, було класно” “Дуже багато атракціонів, мені подобається”	“Спочатку я будував замок, а потім стало нецікаво і я пішов на гірку”, “Я рахувала всі фіолетові кубики, але їх було дуже багато тому вирішила побігати” “Дуже багато всього, жив би тут”	“Ми грались машинками, було цікаво, дорога велика (килим у вигляді транспортної дороги)”, “Ми грали в ляльки з однією дівчинкою. В неї вдома є схожа лялька”
<i>Основні відгуки батьків (приклади)</i>	“Дитина часто бігає і біситься вдома, треба було дати їй можливість зробити це”, “Став ще більш голосливим”, “Як буде час – прийдемо ще” “Важко вкласти спати”	“Вередувала, бо хотіла ще погратись” “Коли повертались додому, розповідав, як йому сподобалось тут” “Великий простір – цікаво і не скучно” “Чудовий центр. Дітей “виносили” без сил та з морем позитивних емоцій!”	“Вона випустила енергію, але не перевтомилась”, “Не так гамірно, як в інших”, “Можна залишити її тут і спокійно піти в Ашан” “Очікували більшого вибору розваг, а тут відчуття однотонності. Але не дорого, і дитина погралась, тож на 7 балів”

<i>Можливість усамітнення/ вибору</i>	Практично весь простір орієнтований на групу та взаємодію. Дитині, яка потребує перерви, може бути важко знайти спокійне місце	Велика можливість для самостійних ігор	Відносно тісний простір, проте чіткі зони для спокійних ігор та індивідуальної/парале льної активності
---------------------------------------	--	--	--

За нашими спостереженнями, добре організовані кімнати не обов'язково повинні бути великими за своїм розміром та наповненням різними декораціями. Адже діти можуть губитися з вибором: їм може бути складно зосередитись через бажання спробувати все і одразу, а неможливість зробити це (через вже зайняту зону кімнати іншою дитиною або через втому) призводила до перенасичення емоцій та дратівливості.

Найкраще за все тут відчувається процес адаптації дитини та включення в ігровий простір. Більшість дітей, за якими велось спостереження, починали поступово з меншого: спочатку зацікавлено розглядали простір, вивчали очима кімнату, потім підходили до іграшок, які найбільше привертали їх увагу; хоча й бували ситуації, коли дитина в піднесеному настрої забігала в кімнату і бігла до першого, що вона побачила.

В дитячій ігровій кімнаті “Острів шилопопів” кольорова гама гармонійно поєднана, через що дітям з перших хвилин перебування було комфортно та спокійно знаходитись в цій кімнаті і їм легше визначитись з вибором [14]. Діти почувались в безпеці, оскільки їхні батьки знаходяться в полі зору (через віконце). Це впливало на їхній емоційний стан, діти могли спокійно гратись та зосереджувались на грі. [22]

Крім того, нами було помічено, що через те, що простір мав менші розміри в порівнянні з іншими ігровими кімнатами, випадків соціальної взаємодії ставало більше: ми частіше фіксували співпрацю між дітьми та обміну іграшками. Вже через 10 хвилин ми могли спостерігати взаємодію між дітьми. При цьому в більшості випадків вона була тривалою та не випадковою, як в інших кімнатах, де діти стикались між собою лише на той час, доки мали

спільний інтерес до конкретної розваги (або, як приклад, секундні зустрічі на гірці).

У всіх трьох кімнатах на початковому етапі перебування більшість дітей (близько 70-80%) демонстрували позитивні емоції: радість, захоплення, цікавість до нового середовища та іграшок. Активна рухова діяльність (стрибки на батуті, лазіння по гірках, будівництво замків з великих м'яких кубиків) часто супроводжувалася вираженням бурхливої радості та емоційного піднесення.

Проте, з плином часу спостерігалася динаміка емоційного стану дітей. В ігрових кімнатах з більш інтенсивним сенсорним навантаженням (яскраве освітлення, гучна музика, велика кількість дітей та атракціонів) частіше фіксувалися ознаки перезбудження, роздратування та втоми (близько 25% спостережень після 30-40 хвилин перебування). Деякі діти ставали більш імпульсивними, частіше вступали в конфлікти або проявляли ознаки сенсорної перевантаженості (меншість - закривали вуха або відвертали від яскравого світла, обирали іграшки менш насичених кольорів, таких як пастельні відтінки блакитного, зеленого або сірого, ігноруючи при цьому яскраво-червоні, помаранчеві чи кислотно-жовті іграшки).

В ігрових кімнатах з більш чітким зонуванням, наявністю куточків для спокійних ігор (наприклад, зона для малювання) та меншою кількістю одночасних відвідувачів, діти демонстрували більш стабільний емоційний стан. Вони частіше переключалися між різними видами діяльності, знаходили собі заняття до душі та рідше проявляли ознаки негативних емоцій, пов'язаних з перевтомою або сенсорним перевантаженням (лише близько 10-15% спостережень після аналогічного часу перебування).

Бесіди з дітьми підтвердили вплив організації простору на їхні емоційні враження. Діти, які відвідували кімнати з різноманітними зонами, частіше згадували про можливість вибору занять ("Спочатку я будував замок, а потім стало нецікаво і я пішов на гірку"). Діти з кімнат з більшим рівнем шуму частіше скаржилися на втому та бажання піти ("Там дуже голосно"; "Якась

дівчинка кричала мені прям біля вуха”; “Я втомився бігати”). Деякі діти згадували улюблені іграшки: “Мені дуже сподобався великий м’яч у батуті”, деякі – акцентували на кольорах “Я рахувала всі фіолетові кубики, але їх було дуже багато” що вказує на їхню залученість до певних активностей, пропонованих простором.

Аналіз соціальної взаємодії показав, що організація простору значно впливає на її характер. У кімнатах з відкритим простором, таких як “Джунглі” та “Harry Kid’s Park”, як не дивно, конфлікти через іграшки або простір були більш частими, ніж в “Острові шилопопів”. Спостерігалися випадки, коли діти могли відштовхнути однолітка від атракціону або спробувати відібрати іграшку, що викликало в іншої дитини сум, гнів або роздратування. Наприклад, одна дитина плакала після того, як інша забрала в неї м’ячик. Ці ситуації, хоча й вирішувалися зазвичай швидко, все ж впливали на загальний емоційний фон. І не дивлячись на великий простір, вплив його організації відображався на рівні втоми та дратівливості серед дітей.

Важливо зазначити, що у деяких кімнатах наявність аніматора виступає як фактор, що модифікує соціальну взаємодію. В ігровій кімнаті “Джунглі”, попри її великі розміри та високе сенсорне навантаження, присутність аніматора, який активно залучає дітей до групових ігор та конкурсів, сприяє зменшенню кількості хаотичних конфліктів. Діти охочіше беруть участь у структурованих активностях, що дозволяє спрямувати їхню надмірну енергію в організоване русло. Проте, іноді навіть активність аніматора може посилювати загальний рівень шуму та збудження, що в умовах вже насиченого стимулами простору, призводить до швидкої втоми деяких дітей, особливо тих, хто був схильний до сенсорного перевантаження.

Варто уточнити, що наша вибірка 12 дітей стосувалась періодів без втручання та діяльності аніматора, аби зафіксувати природність поведінки дітей, їхніх реакцій та вільного вибору ігрової активності в дитячому просторі. Проте, навіть за таких умов ми ознайомились з діяльністю аніматорів цієї кімнати на сторінці у Facebook. Така позиція дає нам 2 реальних різних виміри

ігрової діяльності в цьому середовищі про вплив та важливість аніматора в таких великих дитячих кімнатах. [9]

Парадоксально те, що менша за розмірами кімната хоча і могла здатись тісною на перший погляд, позитивно впливала на загальну поведінку дітей та характер взаємодії між ними – їм було простіше уловлювати та зчитувати емоції однолітків, що впливало і на саморегуляцію, адже всі вони були на одному “рівні” спілкування та ніби наслідували поведінку один одного.

Водночас, в усіх кімнатах також були зафіксовані і численні випадки співпраці та позитивної комунікації. Діти спільно будували конструкції, грали в наздоганялки, допомагали один одному залазити на гірки, фантазували. Обмін іграшками, хоча й не завжди відбувався гладко, все ж був присутнім. Особливо часто це спостерігалось в “Острові шилопопів”, де, як вже згадувалось, менший розмір простору стимулював тіснішу взаємодію. Діти під час бесід підтверджували: “Мені подобається гратись з іншими” або “Ми разом влаштували авто-перегони”. Проте, деякі діти зазначали, що “Іноді хочеться погратись наодинці”; “Не хочу з іншими, хотів сам посидіти (на одному з атракціонів)”, що підкреслює потребу в наявності зон для усамітнення.

Опитування батьків також показало чітку кореляцію між їхньою оцінкою організації ігрового простору та спостережуваними змінами в поведінці дітей. Батьки, чиї діти відвідували кімнати з меншим рівнем сенсорного навантаження (наприклад, “Острів шилопопів”), в середньому оцінювали організацію вище (7-9 балів за 10-бальною шкалою) та рідше відзначали негативні зміни в поведінці дітей після відвідування. На питання “Як, на вашу думку, впливає перебування дитини в ігровій кімнаті на її психоемоційний стан?” вони часто відповідали: “Дитина спокійна, задоволена, добре спить” або “Вона випустила енергію, але не перевтомилась”. Деякі батьки, які раніше відвідували цю кімнату, відзначали, що обирають її саме через спокійніший простір: “Ми часто сюди ходимо, бо тут не так гамірно, як

в інших”; “Можна залишити її тут і спокійно піти в Ашан (магазин), а потім прийти і забрати щасливу дитину”.

Натомість, батьки дітей, які відвідували більш гамірні та переповнені кімнати (“Джунглі”, “Happy Kid’s Park”), частіше висловлювали думку про необхідність покращення організації (середня оцінка 5-8 балів) та відзначали підвищену збудливість, дратівливість, або навіть плаксивість у дітей після гри. На питання про зміни у поведінці, вони наводили приклади: “Важко було її вкласти спати”, “Вередувала, ніби все ще в кімнаті”; “(Син) став ще більш голосливим, ніж до приходу”. Деякі батьки, відповідаючи на питання про причину вибору саме цієї кімнати, зазначали, що хотіли дати дитині час “побалуватись”, а самим - відпочити (“Дитина часто бігає і біситься вдома, треба було дати їй можливість зробити це десь. Тому ми тут”; “Ми проходили поруч, і вона (дитина) дуже хотіла погратись. Авжеж, це хороша кімната, і дитина залишилась в ще більш піднесеному настрої. Якщо буде час, то можливо прийдемо сюди ще”).

Варто наголосити на тому, що навіть за таких результатів всі 3 кімнати є цікавими та адаптованими під дітей просторами. Організатори старались зробити простір різноманітним та яскравим, і це справді відчувалось під час проведення дослідження.

Були діти і батьки, які позитивно відгукувались про кімнати з великою кількістю вибору ігрової діяльності та іграшками (“Тут великий простір, цікаво і не скучно”; “Дитині сподобалось, значить мені теж”; “Нарешті знайшли місце, де дитина випустить свою енергію на максимум”), або, навпаки, мали певні невдоволення щодо невеликих кімнат: “Очікували більшого вибору розваг, а тут відчуття однотонності. Але не дорого, і дитина погралась, тож на 7 балів”. Видно, що респонденти були щирі у своїх відповідях: йшли на контакт, давали відповіді на запитання та приділяли свій час.

Кожна кімната знайшла “своїх” відвідувачів, і кожна мала як позитивні та негативні, так і менш впливові аспекти на психоемоційний стан дітей.

Вивчення теоретичної бази, аналіз взаємозв'язків між стимулами та проведене дослідження щодо впливу організації дитячого середовища стало важливим кроком для подальшої розробки ефективних рекомендацій щодо оптимізації ігрових просторів.

Висновки до розділу II

Проведене емпіричне дослідження стало важливим кроком у вивченні впливу організації ігрового простору дитячих кімнат у торгово-розважальних центрах на психоемоційний стан дітей дошкільного віку. Дорослі, організовуючи ці простори, здебільшого зосереджуються на безпеці та розмаїтті, недооцінюючи психологічну складову впливу на дитину.

Наші дані, зібрані шляхом спостережень та бесід з дітьми, а також опитувань батьків, чітко показали, що архітектура простору, його наповнення, кольорова гама, освітлення та рівень шуму є потужними стимулами, які формують емоційні переживання та поведінкові реакції дошкільнят. Зокрема, ігрові кімнати з високим сенсорним навантаженням (“Джунглі”, “Happy Kid’s Park”) на початку викликали бурхливі позитивні емоції, але призводили до швидкого виснаження, перезбудження, дратівливості та навіть ознак сенсорної перевантаженості. Конфлікти за іграшки та простір у таких умовах були частішими, а діти могли відчувати самотність через неможливість долучитися до групи. І все це відбувалось не тому що простір був недостатньо організований. Навпаки, він був переповнений великою кількістю стимулів, насичених, яскравих, активних. Саме ця динаміка мала суттєвий вплив на загальний психоемоційний стан.

На противагу значному рівню конфліктності в великих дитячих кімнатах, кімната з гармонійною кольоровою гамою, помірним сенсорним навантаженням, а також продуманим зонуванням, яке було “вплетене” в загальну атмосферу простору, незважаючи на менший розмір, продемонструвала вищі показники стабільності позитивних емоцій, більшу

ініціативність дітей та значно частіші прояви співпраці. Наявність прозорих вікон, що дозволяла батькам залишатися в полі зору дітей, також сприяла відчуттю безпеки та емоційному комфорту. Це підтверджує, що саме *якість організації простору має вирішальне значення*, а не лише його масштаби. Проте, навіть добре організовані дитячі кімнати викликали різні реакції у маленьких відвідувачів зважаючи на їхній попередній досвід відвідування та очікування від ігрового середовища.

Соціальна взаємодія дітей, яка впливає з особливостей організованого простору, впливає на їхній психоемоційний стан. Позитивні контакти та спільні ігри сприяли радості та задоволенню, тоді як конфлікти або відсутність залучення викликали смуток, гнів чи розчарування. Однак, важливо зазначити, що конфлікти за належної підтримки дорослих також є можливістю для навчання соціальних навичок [20]. Діти, які відчували підтримку з боку батьків швидше адаптувались в середовищі, рівень їхніх негативних емоцій поступово знижувався та їм ставало легше контактувати один з одним. Цей ключовий фактор взаємовідносин з батьками також був результатом позитивних емоційних реакцій після відвідування дитячих кімнат. [29]

Таким чином, наше дослідження підкреслює, що ігрові кімнати в ТРЦ мають величезний потенціал не лише для розваги, але й для гармонійного психоемоційного розвитку дітей. Проте, для реалізації цього потенціалу необхідно ретельно враховувати вікові та індивідуальні особливості дошкільників, створюючи збалансоване середовище, що запобігатиме перезбудженню та сприятиме як вільній грі, так і позитивній соціальній взаємодії.

Діти несвідомо потребують простір для вивільнення своїх емоцій, і саме спеціально відведені та продумані організовані місця можуть стати такою безпечною ареною для їхнього самовираження та розвитку.

Хоча наше дослідження є лише початком серед досліджень цієї теми, і для більш глибокого статистичного узагальнення знадобиться більший обсяг вибірки, розширення методичного апарату та залучення більшої кількості

дослідників, отримані дані вже зараз дозволяють сформулювати конкретні рекомендації щодо оптимізації ігрового простору, які сприятимуть емоційному благополуччю маленьких відвідувачів.

РОЗДІЛ III.

АНАЛІЗ ПОПЕРЕДНІХ РЕЗУЛЬТАТІВ ЕМПІРИЧНОГО ДОСЛІДЖЕННЯ. ІНТЕРПРЕТАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ. ПРАКТИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ

3.1 Аналіз та інтерпретація отриманих результатів

Отримані емпіричні дані дозволяють здійснити комплексний аналіз впливу організації ігрового простору на психоемоційний стан дітей дошкільного віку. Насамперед, слід відзначити індивідуальну варіативність реакцій дітей на певні стимули у цьому середовищі, що підкреслює складність взаємодії між дитиною та її оточенням.

Під час інтерпретації отриманих даних у вечірню пору шляхом спостереження ми врахували деякі фактори, які могли модифікувати безпосередні реакції на просторове середовище. А саме:

- Втомлюваність дітей: Ввечері діти, як правило, більш втомлені після денних активностей (дитячий садок, заняття тощо). Це могло призвести до швидшого прояву роздратування та вередування, зниження рівня енергії для активних ігор і, як наслідок, більшої потреби у спокійних іграх або бажанні побути поруч з батьками.

- Кількість відвідувачів: Вдень кількість відвідувачів відрізняється від кількості дітей ввечері. Зазвичай у будні вечори кількість дітей є меншою, ніж у вихідні дні або вдень. Менша кількість дітей впливає на соціальну взаємодію (менше конфліктів через іграшки, але й менше можливостей для спільної гри).

Оскільки крім дитячих кімнат в дітей є інші простори – дозвілля вдома, на дитячих майданчиках під час прогулянок, відвідування та ігри в дитячих садках, необхідно зауважити на тому, що на дитину впливають різні середовища, і через це емоційні реакції на певні стимули ігрових кімнат проявлялись здебільшого інтуїтивно. [23]

Різні діти на одну лише “гірку” не залізуть: кожна дитина виявляла цікавість до усього, що знаходиться в просторі. За весь час спостереження

жодна іграшка не була “забута” - хоча б один раз, але за весь час до однієї іграшки як мінімум одна дитина підходила. Це підкреслює природну дитячу допитливість та прагнення досліджувати цей світ, впливати на нього та бути його частиною. Проте через високий інтенсивний вплив різних стимулів втримати увагу дітей на тривалий час було певним випробуванням.

Аналіз поведінки дітей в різних ігрових кімнатах, а також бесіди з ними, дозволили виявити, що улюблені ігри дітей дошкільного віку значною мірою детермінуються характеристиками ігрового простору та можливостями, які він пропонує. Діти демонструють уподобання до видів діяльності, що дозволяють їм максимально реалізувати свою потребу в ініціативі, дослідженні та соціальній взаємодії, як це передбачається психосоціальною теорією Еріка Еріксона. [17]

У кімнатах з великими атракціонами, таких як “Джунглі” та “Harry Kid’s Park”, безумовними фаворитами були активні та рухливі ігри. Діти із захопленням обирали:

- Лабіринти та гірки: Ці елементи викликали бурхливу радість та вигуки задоволення, дозволяючи дітям виплеснути енергію.
- Батути та сухі басейни з кульками/кубиками: Вони забезпечували інтенсивну фізичну активність та сенсорну стимуляцію, викликаючи багато сміху та позитивних емоцій на початковому етапі.
- Гойдалки та каруселі: Такі атракціони дозволяли відчувати свободу руху та часто ставали точкою для ініціації соціальної взаємодії.

Однак, варто зазначити, що хоча ці ігри були улюбленими з точки зору початкового захоплення, у середовищах з надмірною стимуляцією вони ж могли призводити до швидкого перезбудження та втоми, що свідчить про те, що не всі улюблені ігри є однаково корисними для тривалого емоційного благополуччя.

У кімнатах з більш продуманим зонуванням та меншим сенсорним перевантаженням, зокрема в “Острові шилопопів”, спостерігався значний

інтерес до сюжетно-рольових та творчих ігор. Це стало можливим завдяки наявності:

- “Кухонних” та “магазинних” зон: Діти охоче брали на себе ролі дорослих, імітуючи побутові сценарії, що сприяло розвитку соціальних навичок та уяви.
- Конструктори та будівельні елементи: Як зазначалося в бесідах, діти із задоволенням будували “замки” або інші споруди, що є проявом цілеспрямованої ініціативи.
- Машинки та ляльки: Дітям було цікаво імітувати життєві ситуації.

Незалежно від типу кімнати, діти виявляли зацікавлення в іграх, що передбачають взаємодію з однолітками. Це підтверджується спостереженнями за випадками співпраці та звертаннями до інших дітей.

- Спільні атракціони: Діти організовували “погоні” в лабіринтах або “змагання” на гірках. Спільно могли будувати вежі з кубиків та валити їх, повторюючи гру спочатку.
- Рольові ігри: “Магазин”, “перегони машинками” та ігри в ляльки були популярні, оскільки дозволяли дітям розподіляти ролі та взаємодіяти в рамках певного сценарію, розвиваючи комунікативні навички.

Таким чином, улюблені ігри дошкільнят не обмежуються лише високоактивними розвагами. Хоча початкове захоплення часто викликають динамічні атракціони, справді улюбленими та психологічно корисними виявлялись ті ігри, які пропонують дитині можливості для прояву ініціативи, самостійного вибору, творчості та якісної соціальної взаємодії, а також ті, що проходять у середовищі, яке не викликає сенсорного перевантаження. Це підкреслює важливість створення збалансованих ігрових просторів, які відповідають різнобічним потребам дитини.

Крім того, у контексті пізнавального розвитку дошкільнят, важливо виділити, що тактильні відчуття та фізична взаємодія з предметами є одними з основних методів пізнання світу в дитячому віці. Для дошкільнят маніпуляції з об’єктами, їхнє обмацування, кидання, переміщення стають ключовим

способом збору інформації про властивості та функції предметів. Це активне сенсорно-моторне дослідження навколишнього середовища є базою для формування когнітивних схем та розуміння реальності. Тому діти, які хоча б один раз торкались якоїсь конкретної іграшки чи атракціону, з великою ймовірністю виявлятимуть бажання повернутись знову, щоб “перевірити” та закріпити відчуття від такої взаємодії з предметом. Діти часто повторюють дії, щоб закріпити навички, краще зрозуміти причинно-наслідкові зв'язки та переконатися у сталості світу. У світі, що постійно змінюється, передбачувані відчуття дають дитині почуття контролю та безпеки. Саме так вони формують когнітивні схеми, і повторення допомагає ці схеми адаптувати або підтвердити. [21], [23]

Ця потреба в повторенні та дослідженні підкреслює важливість наявності в ігровому просторі різноманітних текстур, матеріалів та форм, що стимулюють тактильне сприйняття та надають багатий сенсорний досвід, сприяючи глибшому пізнанню та стабільному залученню дитини до гри. Наявність різноманітних тактильних поверхонь (м'які мати, гладкі гірки, шорсткі мотузки, кульки в басейні, елементи для лазіння) є важливими для задоволення цієї пізнавальної потреби та психоемоційного благополуччя дитини.

Бували випадки, коли, пороздивлявшись та покрутивши річ в руках, дитина згодом втрачала до неї інтерес на весь час перебування в кімнаті. Це явище можна пояснити кількома факторами. По-перше, недостатній ігровий потенціал самої іграшки. Якщо предмет пропонує лише обмежені функціональні можливості або є “завершеним” і не стимулює уяву для подальших сюжетно-рольових чи конструктивних ігор, дитина швидко вичерпує його пізнавальний інтерес. Наприклад, іграшка пропонує лише один-два варіанти взаємодії (наприклад, яскрава кнопка, яка робить один звук, або механізм, який просто крутиться). Такі іграшки не стимулюють уяву, не дають змоги розіграти складніші сценарії чи вбудувати їх у ширшу гру. Дитина швидко її “розгадає” і, як наслідок, втрачає інтерес.

По-друге, це може бути наслідком сенсорної звички або загального сенсорного перевантаження в ігровому просторі. Мозок дитини швидко адаптується до одноманітного або надмірного стимулу, що призводить до згасання інтересу. Тобто, якщо іграшка надає сильний, але одноманітний сенсорний стимул (наприклад, дуже яскраве світло або гучний звук, що повторюється), дитина швидко до нього звикає. Після першого контакту (дослідження нового стимулу) інтерес згасає, оскільки стимул перестає бути новим або достатньо складним для подальшого пізнання. У кімнатах з високим загальним сенсорним навантаженням навіть потенційно цікава іграшка може бути “загублена” серед надмірної кількості інших стимулів. Дитина, перебуваючи в стані перезбудження, не може зосередитись на одній іграшці або швидко переключається, шукаючи менш інтенсивний або більш стимулюючий об’єкт. В результаті, дитина не знаходить у цій іграшці достатньо цікавих, складних або нових сенсорних вражень для підтримки тривалого інтересу в умовах загального стимульного “шуму” і постійно перебуває в пошуках “тієї самої найкращої” іграшки.

По-третє, відсутність можливостей для інтеграції іграшки в соціальну взаємодію з однолітками. Дитина, яка не може використати іграшку для спільної гри, або яка не бачить, як інші діти використовують її в цікавий спосіб, може швидко втратити інтерес, шукаючи більш соціально інтегровану активність. Це може знижувати довготривалу привабливість іграшки для дошкільнят.

Попередній досвід відвідування ігрових кімнат, як з боку дітей, так і з боку їхніх батьків, є важливим фактором, що може модифікувати сприйняття та реакції на нове ігрове середовище, а також впливати на очікування та вибір певних розважальних просторів. Хоча наше дослідження було сфокусоване на безпосередньому впливі організації простору, аналіз цього аспекту дозволив краще зрозуміти контекст отриманих результатів.

Діти, які часто відвідують різноманітні ігрові кімнати, могли мати більш швидку початкову адаптацію до нового середовища, незалежно від його особливостей. Їхня початкова радість та захоплення (зафіксовані у 70-80% випадків для всіх кімнат) могли бути зумовлені як новизною самого місця, так і загальною звичкою до такого роду розваг.

Досвідчені діти могли швидше ідентифікувати цікаві для себе зони та іграшки і фокусуватись на них, оскільки вже мали уявлення про типові атракціони. Проте, як зазначено у дослідженні, у кімнатах з високим сенсорним навантаженням (“Джунгли”, “Happy Kid’s Park”), навіть досвідчені діти швидко виснажувались, що підкреслює домінуючий вплив організації простору над попереднім досвідом у цій ситуації. Діти були більш схильними до швидкого прояву ознак сенсорної перевантаженості або, навпаки, уникали таких зон з самого початку, що впливало на тривалість їхнього перебування в певних локаціях та подальші емоційні реакції.

Діти з попереднім досвідом соціалізації в ігрових кімнатах могли бути більш відкритими до ініціативи співпраці або, навпаки, більш схильними до конкуренції, залежно від їхнього попереднього досвіду вирішення конфліктів. В “Острові шилопопів” позитивні тривалі взаємодії були посилені тим, що діти з попереднім позитивним досвідом соціалізації легше знаходили спільну мову в менш агресивному середовищі.

Як показало опитування, батьки часто обирають кімнату, виходячи зі своїх попередніх вражень та очікувань. Наприклад, батьки, які “хотіли дати дитині час побалуватись”, могли свідомо обирати “Джунгли” або “Happy Kid’s Park”, навіть знаючи про їхню гамірність, оскільки їхній попередній досвід підказував, що там дитина “випустить енергію”.

Досвідчені батьки могли краще розпізнавати ознаки перезбудження або втоми у своїх дітей, а також мати усталені уявлення про те, “як дитина має поводитися” після відвідування ігрової кімнати. Батьки, які вже відвідували “Острів шилопопів”, часто обирали його “бо тут не так гамірно”, що вказує на

їхній свідомий вибір простору, який відповідає їхнім попереднім позитивним враженням та очікуванням щодо спокійнішого емоційного стану дитини.

Відгуки батьків, такі як “Очікували більшого вибору розваг, а тут відчуття однотонності”, свідчать про те, що попередній досвід (можливо, відвідування більших або “багаторівневих” кімнат) формує їхні очікування щодо “ідеального” ігрового простору. Це може впливати на їхню середню оцінку, навіть якщо дитина об’єктивно почувалася комфортно.

Батьки з певним досвідом та сформованою думкою щодо ігрових кімнат були більш схильними ділитися своїми спостереженнями та відгукami, що впливало на репрезентативність вибірки для усного опитування та створювало більш відкриту атмосферу.

Хоча попередній досвід батьків та дітей, безумовно, відіграє роль у формуванні очікувань, вибору та первинних реакцій, результати нашого дослідження демонструють, що організація самого ігрового простору має домінуючий вплив на динаміку психоемоційного стану дітей, навіть коли їхні очікування та враження спершу могли відрізнитись від кінцевого результату. Навіть при початковому захваті (незалежно від досвіду), насичена сенсорна стимуляція та хаотичне зонування швидше призводять до втоми, роздратування та конфліктів, тоді як добре організований простір сприяє стабільності позитивних емоцій та кращій соціальній взаємодії, незалежно від початкового рівня ентузіазму.

В контексті нашого дослідження деякі аспекти мали менший вплив на психоемоційний стан дітей. Тобто, ці аспекти не провокували сильного перезбудження, втоми, роздратування, але й не викликали надзвичайного захоплення чи довготривалої радості. Їхня дія була скоріше нейтральною або фоною. Здебільшого вони мали короткочасний або локальний вплив. Наприклад, якийсь один атракціон у великій кімнаті міг бути цікавим для однієї дитини протягом кількох хвилин, але не визначав загальний емоційний фон для інших дітей чи на довгий термін. Діти та батьки могли помічати ці елементи та стимули, але вони не були ключовими при оцінці кімнати чи її

впливу на дитину. Наприклад, наявність певного типу іграшок, які не користувались великим попитом, окремі елементи декору, що не привертали особливої уваги, або ж такі аспекти не суперечили основним потребам дитини. Наприклад, наявність невеликої зони, яка не використовувалась активно, могла бути “менш впливовою”, оскільки вона не створювала дискомфорту, але й не додавала значної цінності.

Серед таких прикладів з нашого спостереження варто виділити:

- 1) Конкретні, але малопопулярні іграшки: Коли в кімнаті було багато різних іграшок, деякі з них могли просто не привертати уваги більшості дітей, не викликаючи ні позитивних, ні негативних емоцій.
- 2) Окремі елементи декору: Якщо певні декоративні елементи не були інтегровані в ігровий процес і не створювали сенсорного перевантаження, вони могли бути просто фоном.
- 3) Деякі творчі зони у великих кімнатах: Діти частіше прагнули до активних ігор, особливо бачучи, що більшість дітей проводить свій час саме там. Інтуїтивно, діти прагнули залучитись туди, де вже були інші діти. Таку поведінку можна пояснити двома теоріями: бажання до соціальної включеності, або ж підвищення “цінності” іграшки/атракціону в очах дітей (“оскільки цю іграшку беруть частіше, значить вона особлива і цікава, значить, я теж таку хочу”).

“Менш впливові аспекти” – це ті, що не стали визначальними факторами для психоемоційного стану дітей у порівнянні з більш значущими стимулами, такими як рівень шуму, відсутність/присутність аніматора (в залежності від його дій та розміру середовища), контраст кольорів чи загальна організація простору.

Нами було зафіксовано, що великі простори здатні функціонувати більш якісно саме за присутності та діяльності аніматора, який би продуктивно спрямовував дитячу активність та енергію, допомагав би з вибором діяльності, залучав до спільної командної роботи та проводив цікаві інтерактивні конкурси чи змагання. Наше дослідження охоплювало періоди без втручання

та діяльності аніматора, аби зафіксувати природність поведінки дітей, їхніх реакцій та вільного вибору ігрової активності в дитячому просторі. Саме тому вплив середовища без його діяльності був достатньо великий та значущий: кімната почала відчуватись перенасиченою та хаотичною.

Крім того, важливим спостереженням стало те, що *хоч ігрова кімната й організовується дорослими, вона повністю підвладна дитині*, забезпечуючи їй простір для вільної діяльності. Щаслива дитина не завжди потребує уваги та розваг ззовні. Грати самостійно – це про відчуття безпеки та задоволеності емоційної ігрової потреби в інший час. Діти, які мають час і простір для адаптації та пройшли етап включення в тимчасове середовище почуваються більш задоволені, адже таким чином вони задовольняють власну потребу в самостійному прийнятті рішень, зважливому виборі ігрової діяльності та відчують себе частиною цього оточення.

Таким чином ми можемо запропонувати ідею, що *не лише простір впливає на дитину, але й дитина має вплив на формування простору та сприймає його через призму власних характерних особливостей*. Дитяча уява здатна створити свої світи, і саме в самостійних іграх це проявляється найбільш чітко.

Нами вже було згадано, що якісно організована дитяча кімната повинна мати достатню кількість матеріалів та іграшок для дитячої активності. При цьому, “достатня кількість” не означає “якомога більше”. Навпаки, наше дослідження показало, що перенасичення (як наприклад у дитячій кімнаті “Джунглі”), навіть коли спочатку у дітей спостерігався піднесений настрій, може призводити до швидкого виснаження та роздратування, оскільки діти “губляться у виборі” при бажанні бути всюди й одночасно.

Визначення “достатньої кількості” базується на кількох принципах:

1) Забезпечення різноманітності:

- Для різних видів гри: Іграшки для активної гри (м’ячі, конструктори), для сюжетно-рольової гри (ляльки, посуд, “кухня”, “майстерня”), для

творчості (матеріали для малювання), для розвитку дрібної моторики (пазли, сортери), для сенсорного розвитку (різні текстури).

- Для різних вікових груп: Хоча кімната може бути розрахована на певний діапазон, у більших центрах можуть бути діти різного віку (як це реалізовано в дитячому парку “Happy Kid’s Park”). Важливо мати відповідні іграшки для кожної підгрупи.
- Для індивідуальних уподобань: Наявність як популярних, так і менш поширених іграшок, щоб кожна дитина могла знайти щось до душі.

2) Відповідність кількості іграшок наявним зонам та пропускній здатності кімнати:

- Уникнення дефіциту та конфліктів: Якщо є популярний атракціон або тип іграшок (наприклад, машинки, ляльки, кубики), має бути достатньо елементів, щоб уникнути постійних конфліктів за їхнє використання.
- Уникнення надлишку: Занадто велика кількість іграшок може призвести до сенсорної перевантаженості, хаосу, неможливості зосередитись на одній грі. Важливо, щоб іграшки були доступні та впорядковані.

3) Підтримка поточної діяльності та можливості для розширення:

- Достатньо елементів для однієї гри: Наприклад, якщо є зона будівництва, повинно бути достатньо кубиків/конструкторів, щоб кілька дітей могли будувати значні споруди, не залежно одна від одної.
- Можливість для паралельної та групової гри: Достатня кількість дозволяє дітям грати поруч (паралельна гра) або навіть разом (групова гра) без постійної боротьби за іграшки.

4) Якість та безпека:

- “Достатня кількість” не компенсує низьку якість. Іграшки мають бути безпечними, чистими, цілими та функціональними.

5) Оптимізація, а не максимізація:

- Мета – не заповнити простір, а створити умови, за яких кожна дитина знайде собі заняття, зможе проявити ініціативу та не відчуватиме дефіциту чи перенасичення.

Таким чином, “достатня кількість” – це оптимальна кількість, яка забезпечує різноманітність, стимулює розвиток, мінімізує конфлікти та підтримує комфортне емоційне середовище, дозволяючи дітям реалізовувати свої ігрові задуми без перезбудження чи нудьги. Вона не є фіксованою цифрою, а залежить від розміру простору, кількості дітей, що перебувають там одночасно, та загальної організації кімнати.

Частота фіксацій конфліктів за іграшки, швидка втрата інтересу дітей до іграшок або стан розгубленості – це ознака, що кількість/розподіл не є оптимальним для психоемоційного благополуччя дітей.

Крім того, на емоційний стан дітей в ігровому просторі впливають особистісні характерні ознаки. Наприклад, сором’язливі та невпевнені діти можуть відчувати ще більший дискомфорт у гамірному та конкурентному середовищі ігрової кімнати, боятися вступити в гру або відстояти свої інтереси. Агресивні діти можуть використовувати ігрову кімнату як майданчик для прояву своєї агресії, викликаючи страх та негативні емоції в інших дітей. Діти з високою емоційною чутливістю можуть бути особливо вразливими до сенсорного перевантаження та соціальних конфліктів, відчуваючи сильний стрес та дискомфорт.

Хоча метою нашого дослідження було виявити та порівняти особливості психоемоційного стану дітей дошкільного віку під час перебування в ігрових кімнатах торгово-розважальних центрів, які відрізняються за організацією простору і наповненням, ми не можемо ігнорувати та недооцінювати інші стимули та вплив на дитячий розвиток, формування особистості, її поведінкових патернів, соціальних навичок, когнітивних функцій і адаптивних механізмів дитини. Серед таких стимулів варто виділити:

- Особливості сімейного виховання та атмосфера вдома: стилі батьківства, якість емоційної взаємодії з батьками, наявність спільного дозвілля, загальний психоемоційний клімат в сім’ї;

- Досвід соціальної взаємодії поза ігровими кімнатами: Взаємини з однолітками у дитячому садку або на ігрових майданчиках, а також з іншими дорослими;

- Індивідуальні психофізіологічні та особистісні характеристики дитини: Темперамент, рівень емоційної чутливості, стан здоров'я, когнітивний розвиток;

- Вплив інших видів дозвілля та організованих занять: Регулярність та характер позаігрових активностей, таких як спортивні секції, гуртки, а також час, проведений з медіа-ресурсами;

Всі ці фактори взаємодіють з впливом ігрового простору, створюючи унікальний контекст для психоемоційного розвитку кожної дитини.

Організація простору в питанні впливу на дошкільнят та її психоемоційний стан посідає важливе місце з точки зору соціального включення дитини в тимчасове оточення. Роль дорослих тут – забезпечити оптимальні для цього умови, щоб кожна дитина, яка відвідає ігрову кімнату, почувалась комфортно, щоб вона була задоволена та щаслива не лише у перші хвилини перебування, але й тривалий час. Щоб кожна дитина могла знайти собі заняття по душі, розважилась та вивільнила свої емоції без негативних наслідків для себе та для інших присутніх. Аби кожен малюк відчував себе частиною цього середовища і отримав не лише радість від тимчасового перебування, але й шляхом ігрової активності вчився взаємодіяти з іншими та формував свою поведінку на основі позитивних підкріплень та явищ (навіть конфліктні ситуації навчають, якщо діти змогли знайти мирний спосіб з нього вийти). [20]

Перш ніж переводити ключові надбання теоретичної бази та отримані результати на практичну площину, нам необхідно було проаналізувати ці аспекти впливу та визначити, які компоненти повинен включати в себе психологічно комфортний, цікавий та безпечний дитячий простір.

3.2 Діагностика впливу перебування дітей в ігрових кімнатах на психоемоційний стан: підтвердження чи спростування гіпотези

Проведений аналіз емпіричних даних, зібраних шляхом спостереження, бесід з дітьми та опитування батьків, дозволяє провести діагностику впливу ігрових кімнат на психоемоційний стан дошкільнят та оцінити достовірність висунутої гіпотези.

Основна гіпотеза полягала у припущенні, що оптимальна організація ігрового простору (наявність різноманітних функціональних зон, достатня кількість доступних матеріалів, зони для спокійних ігор) позитивно впливає на емоційний комфорт, загальний рівень щастя та задоволеності дітей, знижуючи рівень тривожності, страху та стресу, а також стимулюючи допитливість, зацікавленість та включеність в ігрові процеси та взаємодію з однолітками. Альтернативна гіпотеза припускала, що недостатня організація ігрового простору (надмірна сенсорна стимуляція, відсутність зон для спокійних ігор, обмежений вибір ігрових матеріалів, недостатня кількість персоналу) негативно впливає на психоемоційний стан дітей, спричиняючи підвищення рівня тривожності, роздратованості, стомлюваності та зниження емоційного комфорту.

Результати нашого дослідження не лише **підтвердили обидві частини висунутої гіпотези**, чітко демонструючи прямий зв'язок між якістю організації ігрового простору та психоемоційним станом дошкільнят, але й **розширили** наше **розуміння** цього **взаємозв'язку**, виявивши декілька додаткових важливих аспектів.

Спостереження в дитячій кімнаті “Острів шилопопів” стали яскравим підтвердженням першої частини гіпотези. Тут ми зафіксували:

- Високий рівень емоційного комфорту та задоволеності: Діти демонстрували стабільну радість, захоплення, активний інтерес та значне емоційне благополуччя протягом тривалого часу. Це проявлялося у відсутності яскраво виражених негативних емоцій, таких як плач, роздратування чи тривожність.

- Стимуляція допитливості та включеності: Зонування, яке переплітається між собою та формує гармонійне середовище, продуманий вибір іграшок (особливо для сюжетно-рольових та конструктивних ігор) та достатня кількість матеріалів сприяли глибокому зануренню дітей в ігрові процеси. Діти проявляли ініціативу, самостійно обирали діяльність та вибудовували складні ігрові сценарії, що корелюється з ідеями Еріка Еріксона про розвиток ініціативи.

- Якісна соціальна взаємодія: Наявність іграшок, що дозволяють грати паралельно або спільно, сприяла співпраці, обміну та комунікації. Конфлікти за іграшки та територію були мінімальними, а коли траплялись стики інтересів та потреб – діти швидко та самостійно виходили з цих ситуацій, що свідчить про достатню кількість ресурсів та гармонійну взаємодію.

- Зниження рівня тривожності, стресу, агресії та роздратування: Спокійна колірна гама, відсутність надмірних шумів та сенсорних перевантажень створювали атмосферу безпеки та передбачуваності, що значно знижувало потенційні стресові фактори для дітей.

Результати спостережень у дитячих кімнатах “Джунглі” та “Happy Kid’s Park” підтвердили другу частину гіпотези:

- Підвищення рівня стомлюваності: У цих просторах, незважаючи на початкове бурхливе захоплення великими атракціонами, у дітей часто спостерігалось швидке перезбудження та зміну ігрової діяльності. Яскраве світло, гучні звуки та хаотична організація призводили до сенсорного перевантаження, що проявлялося у зростаючій дратівливості, примхах, плачі та ознаках фізичної втоми.

- Зниження емоційного комфорту: Перенасичення іграшками та відсутність чіткого зонування призводили до того, що діти “губилися у виборі”, не могли зосередитися на одній грі, часто переключалися з однієї активності на іншу, не отримуючи глибокого задоволення від гри. Це викликало фрустрацію та знижувало загальний рівень емоційного комфорту.

- Зростання конфліктів: Парадоксально те, що у великих просторових кімнатах, таких як “Джунгли”, конфлікти за іграшки та простір спостерігались частіше, що є прямим наслідком впливу яскравих стимулюючих насичених кольорів та освітлення.
- Втрата інтересу до іграшок: Як було зазначено в попередньому розділі, іграшки з обмеженим ігровим потенціалом, а також ті, що “губилися” у сенсорному шумі, швидко переставали цікавити дітей, що призводило до їхньої пасивності або пошуку нових, але не менш обтяжливих стимулів, переважно це ставали гірки та батуту.
- Недостатня підтримка ініціативи: У хаотичному середовищі дітям було складніше реалізувати складні ігрові задуми. Вони часто обмежувались простими функціональними діями, оскільки для прояву ініціативи потрібне більш стабільне та передбачуване середовище.

Окрім підтвердження гіпотези, дослідження також поглибило розуміння теми, виявивши такі важливі аспекти:

- Вплив внутрішніх факторів дитини на сприйняття простору: Дослідження показало, що не лише простір впливає на дитину, але й дитина, через призму власних індивідуальних, характерних особливостей (темперамент, рівень чутливості, сором’язливість чи агресивність), має значний вплив на те, як вона сприймає та взаємодіє з ігровим середовищем. Це підкреслює необхідність індивідуалізованого підходу до організації простору, що враховує різноманітні потреби дітей.
- Значення “менш впливових” стимулів: Було виявлено, що існують аспекти ігрового середовища (наприклад, малопопулярні іграшки, окремі елементи декору, помірна діяльність аніматора), які, хоча й не провокують яскравих позитивних чи негативних реакцій, все ж є частиною загального сенсорного ландшафту. Їхня нейтральність або фонова дія не створює дискомфорту, але й не додає значної цінності, підкреслюючи, що оптимізація простору має зосереджуватися на ключових, визначальних факторах, щоб уникнути надмірної стимуляції ігрового середовища.

- Глибина пізнавального потенціалу іграшок: Спостереження за швидкою втратою інтересу до деяких іграшок дозволили поглибити розуміння того, що справді цінними для дітей є іграшки з високим “ігровим потенціалом”, які дозволяють прояв ініціативи, творчості, інтеграцію в складніші ігрові сценарії, а не лише одноразове сенсорне задоволення. Це розширює уявлення про “якість” іграшки за межі її зовнішнього вигляду та безпеки.

- Роль тактильного пізнання та повторення: Виявлення важливості тактильних відчуттів як основного методу пізнання та тенденції дітей до повторного контакту з предметами для “перевірки” та закріплення відчуттів, дозволило розширити розуміння механізмів залучення дітей до ігрової діяльності та їхнього прагнення до стабільності у сенсорному досвіді.

- Вплив свободи вибору та самостійності: Дослідження показало, що можливість дитини самостійно обирати ігрову діяльність є ключовою для її емоційного благополуччя, задоволення потреби в самостійному прийнятті рішень та відчуття себе частиною оточення. Однак, ця свобода вибору виявилася ефективною лише в умовах оптимально організованого та збалансованого ігрового простору, де дитина може комфортно орієнтуватися та знаходити відповідні для неї активності. На противагу цьому, в кімнатах з надмірною сенсорною стимуляцією, хаотичним наповненням та недостатньою структурованістю, необмежена свобода вибору призводила до швидкого виснаження та розгубленості у дітей. Наші спостереження показали, що у великих просторах відсутність спрямованої активності або діяльності аніматора, який би направляв дитячу енергію та допомагав з вибором, значно посилювала відчуття перенасичення та хаосу. Це сприяло швидшому прояву втоми та роздратування, оскільки в умовах надмірної стимуляції самостійне структурування гри ставало для них надмірним викликом. Таким чином, свобода вибору є цінною, але її позитивний вплив реалізується повною мірою лише за наявності чіткої організації простору, яка допомагає дитині ефективно використовувати цю свободу без відчуття перевантаження. Роль дорослого (аніматора або продуманої організації простору) полягає не в обмеженні

свободи, а в її структуруванні та направленні. “Свобода” сама по собі не є панацеєю, а її ефект залежить від контексту, а аніматор не обмежує свободу, а допомагає її реалізувати в умовах перевантаження.

- Ключовим фактором ефективності ігрового простору є не лише наявність функціональних зон, а їхнє гармонійне та цілісне “включення” у загальну атмосферу кімнати. Важливо, щоб кожна зона не виступала як ізольований елемент, а була логічно інтегрована в загальну концепцію, створюючи єдиний, привабливий та інтуїтивно зрозумілий простір для дитини. Таке “включення” забезпечує плавність переходів між видами активності та сприяє відчуттю цілісності середовища, що, у свою чергу, підтримує довготривале залучення та емоційний комфорт. Адже, в іншому випадку, діти можуть відчувати винятковість та власну “непридатність” для інших ігрових зон. Як наслідок, їм може бути важко повторно стати частиною цього середовища.

Розгляд цих аспектів доповнює розуміння важливості не лише наповнення, а й “філософії” простору, що підтримує дитячу автономію.

Таким чином, результати емпіричного дослідження не лише підтверджують висунуту гіпотезу, але й значно розширюють наше розуміння взаємозв’язків між організацією ігрового простору та психоемоційним станом дошкільнят, виявляючи нові змінні для подальшого осмислення. Якість організації ігрового простору в торгово-розважальних центрах має безпосередній та значний вплив на психоемоційний стан дітей дошкільного віку. Оптимально спроектоване середовище, яке враховує потреби дітей у розвитку, ініціативі та комфорті, гармонійне та цілісне включення функціональних зон кімнати, сприяє їхньому емоційному благополуччю, тоді як хаотичні та надмірно стимулюючі простори можуть викликати негативні емоційні реакції та перешкоджати гармонійному розвитку. Ці висновки є основою для подальших практичних рекомендацій щодо створення ігрових середовищ, що відповідають потребам дошкільнят.

3.3 Практичні рекомендації щодо оптимізації організації ігрового простору дитячих кімнат з метою забезпечення психоемоційного благополуччя дітей дошкільного віку

На основі детального аналізу емпіричних даних та інтерпретації виявлених взаємозв'язків між організацією ігрового простору і психоемоційним станом дошкільнят, розроблено практичні рекомендації, спрямовані на оптимізацію дитячих кімнат у торгово-розважальних центрах. Ці рекомендації враховують не лише функціональні аспекти, а й психологічні потреби дітей, сприяючи їхньому комфорту, розвитку та емоційному благополуччю.

1. Продумане та гармонійне зонування простору:

1) *Принцип інтеграції*: Ключовим є не просто наявність окремих зон (для активних ігор, сюжетно-рольових, творчих, спокійних), а їхнє гармонійне та цілісне “включення” у загальну атмосферу кімнати. Зони мають органічно переходити одна в одну, не створюючи відчуття розірваності чи “недоступності”. Це забезпечує плавність переходу між видами активності та сприяє відчуттю цілісності середовища.

2) *Чітка візуальна та функціональна диференціація*: Кожна зона повинна мати свою унікальну атмосферу, колірну гаму та набір іграшок, що відповідають її призначенню. Наприклад, зона для спокійних ігор має бути візуально відокремлена, мати м'яке освітлення та затишні елементи (подушки, килимки, м'які іграшки).

3) *Забезпечення різноманіття активностей*: Важливо створити можливості як для індивідуальної, так і для групової/паралельної гри. Наявність зон для усамітнення або спокійної діяльності дозволить дітям з високою чутливістю або потребою у відпочинку знайти комфортне місце.

4) *“Потік” руху*: Розташування зон має сприяти природному руху дітей по кімнаті, уникаючи “тупиків” та перехресних потоків, що можуть призводити до зіткнень та конфліктів.

2. Оптимальне наповнення ігровими матеріалами та їх доступність:

1) *“Достатня кількість”, а не “максимальна”*: Уникнення надмірного перенасичення іграшками, яке може призвести до сенсорного перевантаження та розгубленості у дітей. *“Достатня кількість”* означає забезпечення:

- *Різноманітності*: Іграшки для різних видів гри (фізична активність, сюжетно-рольові, конструктивні, творчі, сенсорні) та для різних вікових груп.
- *Відповідності пропускній здатності*: Достатньо іграшок, щоб уникнути конфліктів за популярні предмети, але не настільки багато, щоб створити хаос (кількість іграшок пропорційно очікуваній кількості дітей).
- *Високого ігрового потенціалу*: Пріоритет слід надавати іграшкам, які стимулюють уяву, дозволяють створювати власні сценарії, інтегруватися в складніші ігри та пропонують більше одного-двох варіантів взаємодії.

2) *Якість та безпека*: Всі ігрові матеріали мають бути безпечними, чистими, цілими та відповідати віковим особливостям дітей.

3) *Доступність та впорядкованість*: Іграшки мають бути легко доступними для дітей, а їхнє зберігання – максимально логічним та впорядкованим, щоб діти могли легко знаходити та повертати їх.

3. Збалансоване сенсорне середовище:

1) *Контроль освітлення та кольорової гами*: Уникати надмірно яскравого, агресивного освітлення та різких, насичених контрастів у кольорах, особливо на великих поверхнях. Віддавати перевагу спокійним, пастельним відтінкам у фонових елементах, а яскраві кольори використовувати акцентно для привернення уваги до конкретних іграшок чи зон.

2) *Контроль шуму*: Мінімізувати джерела гучних, хаотичних звуків. Якщо є музика, вона має бути спокійною та ненав'язливою. Зони для активних ігор, де природно виникає більше шуму, бажано ізолювати або розміщувати подалі від зон спокійних ігор.

3) *Тактильне стимулювання*: Інтегрувати різноманітні тактильні поверхні та матеріали (м'які килимки, шорсткі мотузки, гладкі блоки, сухі басейни з кульками різних розмірів), що сприятиме пізнавальному розвитку та задоволенню сенсорних потреб дітей.

4) *Збереження певного порядку*: Наявність правил, які передбачені принципом “В кожній іграшці цієї кімнати є своє місце, куди потрібно повернути річ після того, як награвся”. Така позиція дозволить зменшити відчуття хаосу та сенсорного навантаження, а також навчить дітей порядку та відповідальності за свої дії. Це дозволить дітям відчувати цінність тих чи інших предметів, швидко орієнтуватись та знаходити матеріали для гри, відчувати свій вплив та внесок в тимчасове середовище а також передбачатиме продуктивність ігрової діяльності.

4. Роль дорослого персоналу (аніматорів, вихователів):

1) *Функція фасилітатора, а не лише спостерігача*: У великих та/або багатофункціональних кімнатах наявність кваліфікованого персоналу. Їхня роль полягає не в постійному контролі, а у:

- Направленні дитячої активності: Допомога дітям з вибором діяльності, особливо якщо вони “губляться” у великому просторі.
- Стимулюванні взаємодії: Залучення до спільних ігор, командної роботи, вирішення конфліктів.
- Підтримці ініціативи: Створення умов для реалізації дитячих задумів, допомога у вибудовуванні сюжетно-рольових ігор.
- Моніторингу емоційного стану: Розпізнавання ознак перезбудження, втоми, тривожності та своєчасне втручання (наприклад, пропозиція перейти у спокійну зону).

2) *Дотримання балансу між свободою та структурою*: Дорослі повинні структурувати простір та діяльність таким чином, щоб свобода вибору була не джерелом хаосу, а інструментом для розвитку та самореалізації дитини.

5. Врахування попереднього досвіду та індивідуальних особливостей дітей:

- 1) *Адаптаційний період*: Створити умови для поступової адаптації дітей до нового середовища, дозволяючи їм спочатку освоїтися, а вже потім активно включатися в гру.
- 2) *Гнучкість пропозицій*: Персонал має бути готовим адаптувати свою діяльність до індивідуальних потреб різних дітей (сором'язливих, гіперактивних, чутливих), пропонуючи їм відповідні активності або зони.
- 3) *Інформація для батьків*: Надання батькам рекомендацій щодо спостереження за емоційним станом дитини та важливості збалансованого дозвілля.

6. Регулярний моніторинг та зворотний зв'язок:

- 1) *Спостереження за дітьми*: Регулярне спостереження за поведінкою та емоціями дітей в різних зонах ігрової кімнати.
- 2) *Анкетування батьків*: Збір зворотного зв'язку від батьків щодо їхніх вражень та емоційного стану дітей після відвідування кімнат.
- 3) *Аналіз конфліктів*: Фіксація та аналіз причин конфліктів для виявлення “вразливих місць” в організації простору чи розподілі іграшок.
- 4) *Модифікація простору*: На основі отриманих даних – регулярне оновлення та модифікація ігрового простору та наповнення, щоб він залишався актуальним, цікавим та відповідав потребам дітей.

7. Запровадження динамічного оновлення ігрового простору (“Графік тематичних днів”):

З метою уникнення сенсорного перевантаження, підтримки постійного інтересу та стимуляції різнобічного розвитку, рекомендується запровадити систему щоденного тематичного оновлення ігрового простору. Це передбачає ротацію іграшок та матеріалів відповідно до визначеного щоденного графіку. Наприклад:

Понеділок – “День спортивних пригод”: Переважають м'ячі, елементи для активного руху, батуту, ігри на координацію.

Вівторок – **“Майстерня творчості”**: Фокус на матеріалах для малювання, ліплення, аплікацій, конструкторах для створення.

Середа – **“Ти - частина спільноти”**: Набір ігор, що заохочують взаємодію, спільне вирішення завдань, командні ігри та співпраця.

Четвер – **“День логіки та будівництва”**: Головоломки, різноманітні конструктори, кубики для створення складних споруд.

П'ятниця – **“В твоїх руках казкова магія”**: Лялькові театри, костюми, персонажі для сюжетно-рольових ігор, що розвивають уяву та комунікацію.

Вихідні дні – **“Весь світ для тебе”**: Простір пропонує розширений асортимент усіх тематичних матеріалів та іграшок, забезпечуючи максимальний вибір для тих, хто не мав змоги відвідати кімнату в будні.

Такий підхід не лише забезпечує відчуття новизни та запобігає звиканню до стимулів, а й допоможе дітям сформувати асоціації та почуття передбачуваності (“сьогодні день головоломок!”), підтримуючи їхню зацікавленість та стабільний емоційний комфорт. Це також спростить роботу персоналу, дозволяючи більш цілеспрямовано організовувати інтерактивні заняття, а також оновлювати старі матеріали на більш нові, безпечні та якісні.

Впровадження цих практичних рекомендацій дозволить перетворити ігрові кімнати у торгово-розважальних центрах з місця короткочасного розважального досвіду на повноцінні простори для гармонійного психоемоційного розвитку дітей, що сприятиме їхньому щастю, задоволеності та формуванню позитивних соціальних та адаптивних навичок.

Для більш чіткого уявлення про психологічно комфортний, цікавий та безпечний дитячий простір ми сформували таблицю, в якій чітко розмежували всі ключові компоненти такого середовища.

Оптимальне сенсорне навантаження	<i>Візуальне середовище</i>	Перевага пастельних, спокійних кольорів з акцентами, а не надмірно яскравих та строкатих відтінків. Відсутність надлишку візуальних стимулів, що можуть призвести до перезбудження та дезорієнтації. Акцент не на сильних стимулах і насиченості, а на
---	-----------------------------	--

		необхідності такого впливу в просторі (для чого це? Яка реакція від дітей очікується?)
	<i>Акустичне середовище</i>	Контрольований рівень шуму. Можливість усамітнення від гучних атракціонів або наявність зон з меншим шумовим впливом. Забезпечення звукоізоляції там, де це необхідно.
	<i>Тактильне та кінестетичне середовище</i>	Наявність різноманітних, приємних на дотик матеріалів та поверхонь. Можливості для різних видів фізичної активності (лазіння, повзання, стрибки), але без надмірного фізичного виснаження та ризику травм.
Чітке та логічне зонування	<i>Функціональність зон</i>	Виділення окремих зон для різних видів діяльності: активних ігор (гірки, батути), спокійних ігор (конструктори, пазли), сюжетно-рольових ігор (кухні, магазини), творчості (малювання), а також зон для усамітнення та відпочинку.
	<i>Легкість орієнтації</i>	Інтуїтивно зрозуміле розташування зон, що дозволяє дитині легко знайти бажане заняття та не губитися у просторі. Спостереження показало, що діти швидше виснажувались у кімнатах з хаотичним плануванням.
	<i>Переходи між зонами</i>	Плавні та безпечні переходи, що дозволяють дитині вільно переміщуватися між видами активності.
Достатня кількість різноманітних та якісних іграшок та матеріалів	<i>Відповідність віку та розвитку</i>	Ігрове середовище має бути адекватне віковій дитині та відповідати їхнім функціональним можливостям із незначним перевищенням ступеня складності, стимулюючи їхню пізнавальну активність, увагу та дрібну моторику.
	<i>Ігровий потенціал</i>	Іграшки, що мають “відкритий” потенціал, тобто дозволяють дитині проявляти ініціативу, розігрувати різноманітні сценарії та не втрачати інтерес після першого контакту (на відміну від іграшок з обмеженою функціональністю).
	<i>Достатність, але не надлишок</i>	Оптимальна кількість іграшок, яка мінімізує конфлікти за ресурси, але не призводить до сенсорного перевантаження або “гублення у виборі”.
Сприятливі умови для соціальної взаємодії та	<i>Можливості для співпраці</i>	Простір, що заохочує спільну гру, обмін іграшками та комунікацію між дітьми.
	<i>Підтримка ініціативи</i>	Середовище, яке дозволяє дитині брати на себе

емоційного розвитку		ролі, планувати та здійснювати свої задуми, сприяючи формуванню почуття компетентності та наполегливості (відповідно до теорії Еріксона).
	<i>Мінімізація конфліктів</i>	Організація простору, що зменшує ймовірність виникнення конфліктів за іграшки або простір, дозволяючи дітям грати паралельно або спільно.
	<i>Наявність зон усамітнення</i>	Можливість для дитини усамітнитися, відпочити від інтенсивної взаємодії та відновити емоційний баланс.
Безпека та гігієна	<i>Фізична безпека</i>	Відсутність гострих кутів, небезпечних висот, належна фіксація обладнання, регулярна перевірка іграшок на цілісність та безпечність.
	<i>Гігієна</i>	Регулярне прибирання та дезінфекція іграшок та поверхонь, що є критично важливим у місцях масового перебування дітей.
Гнучкість та динамічне оновлення простору	<i>Ротація іграшок</i>	Регулярне, можливо, щоденне або щотижневе, тематичне оновлення іграшок та активностей, що дозволить уникнути сенсорної звички, підтримувати постійний інтерес та стимулювати різні аспекти розвитку.
	<i>Забезпечення новизни</i>	Регулярне оновлення та додавання нових елементів, іграшок, які відповідають віковим потребам та інтересам дітей, підтримуючи їхню допитливість.
	<i>Можливість зробити перерву від розваг</i>	Діти мають можливість покинути кімнату, якщо відчувають в цьому потребу, навіть якщо час розваг ще триває, і повернутись, коли “відновляться”.

Ці аспекти, які були зібрані та структуровані на основі аналізу теоретичної бази та нашого дослідження, є основою для створення дитячого простору, який не лише розважає, але й активно підтримує гармонійний психоемоційний розвиток дошкільнят.

Організатори дитячих кімнат, які ми відвідали, намагаються долати виклики, вирішувати “проблемні місця” та створювати умови для психоемоційного комфорту своїх відвідувачів. Наприклад, в кімнаті “Джунглі”, яка більше схожа на великий дитячий майданчик, передбачена система перерв. Коли батьки з дітьми купують квиток, він зберігається на

цілий день та дає відвідувачам можливість відлучитись від хаосу: вийти з майданчику, відпочити, поїсти та повернутись на розваги. Також організатори періодично запрошують аніматорів для проведення цікавих дитячих заходів, які зможуть “оживити” цей простір, зробити його більш організованим, продуктивним та чарівним. Організатори кімнати “Happy Kid’s Park” (орієнтований на дітей віком від 2-ох до 15 років), який за своїми розмірами та наповненням нагадує справжній парк розваг, має різні зони для розваг та відпочинку, пропонує дітям не лише активні, але й більш спокійні території. Встановлені в ньому правила вікової орієнтованості дозволяє дітям різної вікової групи знайти заняття по душі, а аніматори, які запрошені для проведення конкурсів та вечірок додають ще більшого відчуття гармонійної та злагодженої роботи.

Тренінги для працівників кімнат з ефективних стратегій вирішення конфліктів між дітьми, підтримки ініціативи та вільної гри, а також розпізнавання ознак перевтоми чи тривожності у дітей та їхня профілактика є цікавим доповненням до цієї сталої та водночас динамічної системи організацій дозвілля та навчання.

Хоча наші рекомендації здебільшого стосувались організацій дитячого простору, доречним буде наголосити і на власній відповідальності батьків за вибір ігрової кімнати для своєї дитини. Просвітницька робота з батьками, а саме - інформування про можливі наслідки сенсорної перевантаженості та важливість вибору ігрових просторів, що відповідають індивідуальним потребам їхньої дитини є необхідним компонентом. Батькам слід надавати інформацію про те, як розпізнавати “якісний” простір (збалансоване зонування, помірне сенсорне навантаження, іграшки з високим ігровим потенціалом) саме для їхньої дитини (адже всі діти різні, і що подобається одній дитині, може бути нецікавим для іншої) та як ефективно взаємодіяти з дитиною під час і після відвідування ігрової кімнати, щоб закріпити позитивний досвід та допомогти впоратися з можливими емоціями. Це

створить синергію між зусиллями організаторів та батьків, максимізуючи позитивний вплив ігрового середовища на розвиток дитини.

Наші рекомендації дозволять кімнатам стати ще більш оптимальними та комфортними, адже навіть простір, який на перший погляд здається вже довершеним та кращим, максимально насиченим та цікавим, враховує певні компоненти та спирається на різносторонні принципи організації простору, може потребувати певних альтернативних виходів та покращень, як вже показало наше дослідження.

Висновки до розділу III

Нами був здійснений всебічний аналіз та інтерпретація емпіричних даних, отриманих в ході дослідження психоемоційного стану дітей дошкільного віку в ігрових кімнатах торгово-розважальних центрів. Основною метою було виявити та порівняти особливості психоемоційного стану дітей залежно від організації простору та наповнення ігрових кімнат.

Проведений аналіз дозволив підтвердити ключову гіпотезу дослідження та значно розширити розуміння взаємозв'язків всіх його компонентів та стимулів. Дослідження чітко продемонструвало прямий зв'язок між якістю організації ігрового простору та психоемоційним станом дітей. Оптимально організовані простори сприяли високому рівню емоційного комфорту, задоволеності, стимулювали допитливість, ініціативу та якісну соціальну взаємодію. Натомість, простори з надмірною сенсорною стимуляцією та хаотичною організацією призводили до швидкого перезбудження, втоми, зниження емоційного комфорту та зростання конфліктів. Разом з цим, варто виділити те, що організатори таких кімнат намагаються мінімізувати негативні прояви, розробляючи альтернативи та виходи.

Окрім прямого впливу організації простору, було виявлено та проаналізовано низку додаткових факторів, що модифікують психоемоційний стан дітей. Це включає вплив індивідуальних психофізіологічних та особистісних характеристик дитини (темперамент, чутливість) на сприйняття

середовища; значення “менш впливових” стимулів, які, хоча й не викликають яскравих реакцій, є частиною сенсорного ландшафту; глибину пізнавального потенціалу іграшок, підкреслюючи, що цінними є ті, що стимулюють уяву та ініціативу, а не лише одноразове сенсорне задоволення; критичну роль тактильного пізнання та потреби в повторенні для засвоєння інформації та відчуття стабільності; важливість свободи вибору та самостійності у збалансованому просторі, де дорослий виступає фасилітатором, а не контролером; а також необхідність гармонійного та цілісного включення функціональних зон, що забезпечує плавність переходів та відчуття цілісності середовища.

На основі отриманих результатів були сформовані рекомендації щодо оптимізації ігрового простору. Ці рекомендації охоплюють принципи продуманого та гармонійного зонування; критерії оптимального наповнення іграшками та їх доступності; створення збалансованого сенсорного середовища (візуального, акустичного, тактильного); пропозиція запровадження динамічного оновлення простору через “Графік тематичних днів” для уникнення сенсорної звички та підтримки інтересу; роль кваліфікованого персоналу як фасилітатора дитячої активності; важливість регулярного моніторингу та зворотного зв'язку з батьками; забезпечення фізичної безпеки та гігієни. Проте аналізуючи результати, важливо пам'ятати та враховувати попередній досвід та індивідуальні особливості дітей, щоб зробити простір більш різностороннім та приємним для дітей.

Часто в дитячих кімнатах батьки слугують ніби “емоційним регулятором”, заспокоюючи дитину та допомагаючи їй знайти вихід із ситуації [22]. Водночас, опитування батьків виявило, що деякі з них використовують ігрові кімнати як “випускний клапан” для надмірної енергії дитини, не завжди замислюючись про потенційні наслідки для її психоемоційного стану. З огляду на це, наші рекомендації також спрямовані на підвищення обізнаності батьків про важливість вибору відповідного простору та їхньої активної ролі у підтримці емоційного благополуччя дитини під час гри.

Батьки намагаються подарувати своїм дітям справжнє дитинство, переважно відвідуючи місця, де їхні діти можуть проявляти весь свій спектр емоцій та почуттів, цікаво проводити дозвілля та вивільнити енергію. Кожна дитина хоче відчувати, що її люблять та цінують, що її чують, розуміють та приймають. Що цьому світу можна довіряти, що він стабільний, цікавий та безпечний, і найголовніше – що цей світ приймає її.

І саме в руках дорослих зберегти цей “вогник” чарівності та магії, адже діти довіряють своїм батькам, а батьки – організаторам кімнат, де будуть розважатись їхні діти.

ВИСНОВКИ

Проведене дослідження глибоко розкрило вплив організації ігрового простору в дитячих кімнатах торгово-розважальних центрів на психоемоційний стан дітей дошкільного віку. Наше дослідження виходило з припущення, що хоча дорослі й прагнуть забезпечити безпеку та різноманіття, вони часто недооцінюють психологічні аспекти впливу середовища на дитину. Завдяки комплексному підходу, що включав аналіз теоретичних засад, емпіричні спостереження, бесіди з дітьми та опитування батьків, ми змогли отримати цілісну картину цього взаємозв'язку.

Основна гіпотеза, що оптимальна організація ігрового простору позитивно впливає на емоційний комфорт, задоволеність та соціальну взаємодію дітей, підтверджена. Як показують результати дослідження, якість організації є вищою за кількість наявних матеріалів та розмір простору не є виключним для визначення та оцінки загального психоемоційного стану дітей.

Найнесподіванішим результатом для нас стало те, що менша за розміром ігрова кімната виявилася найбільш ефективною з точки зору створення позитивного психоемоційного стану та стимулювання соціальної взаємодії. Це йде врозрід із поширеним уявленням, що чим більше атракціонів і простору, тим краще. Наше дослідження показало, що продуманість зонування, гармонійна кольорова гама та можливість бачити батьків є більш важливими факторами для емоційного комфорту дітей, ніж великі масштаби.

Кімната з гармонійною кольоровою гамою, помірним сенсорним навантаженням та продуманим зонуванням забезпечила високий рівень емоційного благополуччя, сприяла глибокій залученості в ігрову діяльність, ініціативі та якісній соціальній взаємодії. Діти тут демонстрували стабільний позитивний емоційний стан, рідко проявляли ознаки втоми чи роздратування, адже були включені в ігровий процес поступово. Адаптувались покроково: візуальне ознайомлення з середовищем, тактильна взаємодія з об'єктами в кімнаті, самостійний вибір діяльності та включення в гру.

Простори, які характеризуються високим сенсорним навантаженням (яскраве освітлення, інтенсивний шум, надмірне наповнення атракціонами) хоч і викликали початкове бурхливе захоплення, проте швидко призводили до перезбудження, втоми та дратівливості. В таких умовах дітям було складніше зосередитись, а їхні ігри часто були хаотичними та менш змістовними.

Дослідження вийшло за межі простого підтвердження гіпотези, виявивши низку важливих модифікуючих факторів: кожна дитина сприймає простір через призму своїх унікальних психофізіологічних та особистісних характеристик, що зумовлює варіативність реакцій; цінними є іграшки, які стимулюють уяву, ініціативу та дозволяють інтегруватися в складніші ігрові сценарії, а не ті, що надають лише одноразове сенсорне задоволення; важливо не просто виділяти окремі зони, а гармонійно їх інтегрувати, створюючи єдиний, інтуїтивно зрозумілий простір; тактильні відчуття та можливість повторної взаємодії з предметами є ключовими для пізнавального розвитку та відчуття стабільності. Також було виявлено, що необмежена свобода вибору є ефективною лише в оптимально організованому просторі. В хаотичному середовищі вона може призвести до розгубленості та швидкого виснаження, підкреслюючи роль дорослого як фасилітатора, а не контролера. У великих та складних просторах кваліфікований аніматор або вихователь є не просто спостерігачем, а активним учасником, який допомагає структурувати гру, направляти дитячу енергію та вирішувати конфлікти.

Батьки мусять пам'ятати про важливість власного вибору кімнат для своїх дітей, адже навіть добре організовані простори мають різний вплив на різних відвідувачів. Досвід дітей і батьків формує очікування та первинні реакції, проте навіть в таких умовах організація простору має вирішальний вплив на психоемоційний стан та кінцевий результат оцінки відвідування (задоволеність/розчарованість відвідувачів). Дитину зацікавити простіше, ніж втримати її увагу на тривалий час – саме це повинні пам'ятати дорослі, коли створюють середовище для дітей різних вікових груп.

Це дослідження підкреслює, що дитячі ігрові кімнати в торгово-розважальних центрах мають величезний потенціал не лише для розваги, але й для гармонійного психоемоційного розвитку дітей. Роль дорослих полягає у свідомому та відповідальному створенні такого середовища, яке буде безпечним, стабільним, цікавим та таким, що приймає дитину. Це дозволить дітям почуватися комфортно, вільно виражати емоції, розвивати соціальні навички та формувати позитивні адаптивні механізми.

Організація дитячого простору це не лише про фізичне оформлення, а дозвілля в дитячих кімнатах це не про втечу від нудьги. Це про становлення та формування у дітей самосвідомості, можливість дітей бути самим собою навіть в обмеженому дорослими середовищі. Наскільки би простір не був великий – він не безмежний. Проте діти можуть зробити його таким своєю присутністю. Дитяча кімната, наскільки б ідеально не була організована – пуста без дитячих посмішок, ігор та щирого задоволення. Саме цей взаємозв'язок є ключовим. Не лише простір впливає на психоемоційний стан дітей, але й діти безпосередньо впливають на сприйняття простору, його організацію та привабливість.

Розуміючи, як дитячий простір впливає на дитину, ми створюємо умови для гармонійного розвитку малюків та формуємо їхнє щасливе дитинство. Впливаємо на успішне подальше життя дітей, як майбутнього покоління, яке змогло знайти позитивний відгук про себе не лише в глобальних масштабах та середовищах, але й в таких, здавалося б, маленьких та обмежених дорослими дитячих ігрових кімнатах.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Березенська, А. І. (2020, 22 листопада). *Ігрове середовище*. Всеосвіта. [Електронний ресурс]. URL: <https://vseosvita.ua/blogs/ihrove-seredovyshche-32985.html>
2. *Біхевіоризм і необіхевіоризм. Соціальний біхевіоризм*. (б.д.). Studfile.net. [Електронний ресурс]. URL: <https://studfile.net/preview/5259411/page:38/>
3. Буданцева, Н. І. (2017, 10 грудня). *Вплив кольорів на всебічний розвиток дитини та стабілізацію психоемоційного стану дошкільнят*. Doshkilnyk.in.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://doshkilnyk.in.ua/stattja-vplyv-koloriv-na-vsebichnyj-rozvytok-dytyny-ta-stabilizaciju-psyhoemocijnoho-stanu-doshkilnjat/>
4. *Гіперактивність у дітей*. (б.д.). CSM.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://csm.ua/giperaktivnost-u-detej-lechenie-kiev/>
5. Грей, П. (2019). *Свобода навчатись. Гра проти школи*. Київ: Сварог. 280 с. [Електронний ресурс]. URL: <https://book-ye.com.ua/nehudozhnja-literatura/gumanitarni-nauki/pedahohika-ta-vykhovannya/svoboda-navchatys-gra-protu-shkoly/>
6. Грей, П. (2020, 21 грудня). *Чому гра і самоспрямована освіта критичні при підготовці дітей до мінливого майбутнього. Частина 1*. altosvita.in.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://altosvita.in.ua/post/peter-gray-play-critical-for-future/>
7. Грехова, Т. (дата публікації: 2024, 13 жовтня). *Дитяча кімната “Острів шилопонів”*. Facebook. [Фотографія]. URL: <https://www.facebook.com/photo?fbid=8749627418420994&set=pcb.2144259349663526>
8. ДеніМар (Дитячий україномовний канал). (б.д.). *Діти граються в ігровому центрі. Відео для дітей українською*. [Відео]. YouTube. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=mroh3T35yE>
9. *“Джунгли” дитячий майданчик*. (б.д.). Facebook. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.facebook.com/djungli.dream/about>
10. *Дитяча кімната “Острів Шилопонів”*. (б.д.). [Електронний ресурс]. URL: <https://karavan-outlet.com.ua/rozvagi/ditjacha-kimnata-ostriv-shiloporiv/>
11. *Дитячий майданчик “Джунгли”*. (дата публікації: 2024, 4 квітня). Facebook. [Фотографія]. URL: <https://www.facebook.com/photo/?fbid=949544136864508&set=pb.100054267921735.-2207520000>
12. ДНЗ №40. (2024, 6 березня). *Вільна гра у житті дошкільника*. 40.zdo.zhitomir.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://40.zdo.zhitomir.ua/vilna-gra-u-zhytti-doshkilnyka/>

13. Довбня, С. О. (2010). *Теоретичні засади ігрової діяльності дошкільників: аспект підготовки студентів до методологічного забезпечення наукових досліджень*. Наука і освіта, (7). [Електронний ресурс]. URL: https://scienceandeducation.pdpu.edu.ua/doc/2010/7_2010/24.pdf
14. Кириченко, Р. В., Кисорець, І. В. (2022, 20 грудня). *Вплив кольору на емоційний стан дитини*. Вітчизняна наука на зламі епох: проблеми та перспективи розвитку: збірник наукових праць за матеріалами Всеукраїнської науково-практичної Інтернет-конференції, м. Переяслав (Вип. 83, С. 82–85). Переяслав: Університет Григорія Сковороди в Переяславі. [Електронний ресурс]. URL: https://er.knutd.edu.ua/bitstream/123456789/23274/1/%d0%97%d0%b1%d1%96%d1%80%d0%bd%d0%b8%d0%ba_83_82-85.pdf
15. *Коло кольорів*. (б.д.). Вікіпедія. [Електронний ресурс]. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/Коло_кольорів
16. *Кольоротерапія в роботі з дошкільниками*. (2012). Бібліотечка вихователя дитячого садка, (3)
17. Котигорошко, В. (2023, 18 червня). *Стадії Психосоціального Розвитку за Еріком Еріксоном*. Gasformind.com. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.gasformind.com/vikova-periodizatsiya-eriksona/>
18. Кудикіна, Н. В. (б.д.). *Психологічні витoki педагогічної теорії ігрової діяльності*. Studentam.net.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://studentam.net.ua/content/view/7472/97/>
19. Мергут, О., Страшнюк, Ж. (2006). *У гармонії з кольором*. Психолог: додаток до газ. “Шкільний Світ”, (37), С. 17–21.
20. Михальська, С. А. (2017). Соціальна ситуація розвитку дитини дошкільного віку. *Збірник наукових праць “Проблеми сучасної психології”*, (с. 297). [Електронний ресурс]. URL: <https://journals.uran.ua/index.php/2227-6246/article/view/156876/156211>
21. *Особливості розвитку в дошкільному дитинстві (4–6 р.)*. (2020). Вінницький національний медичний університет. [Електронний ресурс]. URL: https://www.vnmu.edu.ua/downloads/pdf/OSKI_osobl-rozv_med-ps-2020.pdf
22. Пічугін, В. (2023, 22 квітня). *Теорія прив’язаності. Типи прив’язаності*. Nakupilo.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://nakupilo.ua/novyny/teoriia-privyazanosti-typu-privyazanosti/>
23. Поніманська, Т. І. (2018). *Дошкільна педагогіка: підручник*. 4-те вид., переробл. Київ: ВЦ “Академія”. (с. 147). [Електронний ресурс]. URL: <https://repository.pdmu.edu.ua/bitstreams/cae4a32f-3a81-43dd-a26c-18048c4af746/download>

24. Публічна лекція *Why Play and Self-Directed Education are critical to prepare children for an ever-changing future* у школі Хардервейк (Нідерланди), що відбулася 17.10.2019.
25. Роки дитинства “Багатогранність виховання”. (2017, 22 березня). [Електронний ресурс]. URL: https://mynewblogadchildrenspot.blogspot.com/2017/03/blog-post_22.html
26. Семенюк, О. М. (2019). *Особливості впливу кольору на дітей дошкільного віку*. Дошкільна освіта у сучасному соціокультурному просторі (с. 174–177). [Електронний ресурс]. URL: <http://dspace.pnpu.edu.ua/handle/123456789/15542>
27. *Сенситивні періоди розвитку дитини*. (б.д.). <https://www.google.com/search?q=Montessori-firststeps.com.ua>. [Електронний ресурс]. URL: <http://www.montessori-firststeps.com.ua/razvitie-rebenka/>
28. *Сенситивні періоди розвитку дитини дошкільного віку*. (2019, 3 жовтня). UHS.in.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://uhs.in.ua/korisna-informatsiya/stati/1090196-sensitivni-periodi-rozvitku-ditini-doshkilnogo-viku>
29. Скрипченко, О. В., Долинська, Л. В., Огороднійчук, З. В. та ін. (2001). *Вікова та педагогічна психологія: Навч. посіб.* Київ: Просвіта. [Електронний ресурс]. URL: https://epkmoodle.znu.edu.ua/pluginfile.php/58256/mod_resource/content/1/%D0%92%D1%96%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0%20%D1%82%D0%B0%20%D0%BF%D0%B5%D0%B4%D0%B0%D0%B3%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%87%D0%BD%D0%B0%20%D0%BF%D1%81%D0%B8%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D1%96%D1%8F.pdf
30. *Соціально-психологічні проблеми соціалізації особистості*. (б.д.). Studentam.net.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://studentam.net.ua/content/view/3175/97/>
31. Сухомлинський, В. О. (1976). *Сто порад учителям*. В. О. Сухомлинський. Київ: Радянська школа.
32. Сухомлинський, В. О. (1977). *Серце віддаю дітям*. В. О. Сухомлинський. Київ: Радянська школа.
33. *Тема 5. Організація ігрового простору ЗДО*. (б.д.). Запорізький національний університет. [Електронний ресурс]. URL: https://epkmoodle.znu.edu.ua/pluginfile.php/82856/mod_resource/content/1/%D0%A2%D0%B5%D0%BC%D0%B0%205.pdf
34. Український Бізнесмен. (2024). *Ігрова кімната для дітей*. Друкарня. [Електронний ресурс]. URL: <https://drukarnia.com.ua/articles/igrova-kimnata-ditei-ze16t>

35. *Що таке аніматори і чому вони важливі для свят?*. (б.д.). Kidbook.com.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://kidbook.com.ua/blog/lady/shho-take-animatory-i-chomu-vony-vazhlyvi-dlya-svyat/>
36. *Що таке ігрова зона для дітей і для чого потрібна*. (б.д.). Качелька. [Електронний ресурс]. URL: <https://kachelka.com.ua/shho-take-igrova-zona-dlya-ditej-i-dlya-chogo-potribna/>
37. *Як обладнати дитячу ігрову кімнату атракціонами*. (2021, 3 січня). Imperio. [Електронний ресурс]. URL: <https://imperio.ua/blog-ua/jak-obladnati-gardebnu-v-peredprokoi-ua#:~:text=%D0%9E%D0%BF%D0%B8%D1%81%3A%20%D0%86%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%96%20%D0%B7%D0%BE%D0%BD%D0%B8%20%E2%80%93%20%D1%86%D0%B5%20%D1%81%D0%BF%D0%B5%D1%96%D0%B0%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D0%BE,%D0%BC%D0%B8%D1%81%D0%BB%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%2C%20%D0%B2%D0%B8%D1%80%D1%96%D1%88%D0%B5%D0%BD%D0%BD%D1%8F%20%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B5%D0%BC%20%D1%96%20%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%83%D0%BD%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D1%8F>
38. *Happy Kid's Park*. (б.д.). [Електронний ресурс]. URL: <https://happykids-park.com.ua/ua>
39. *Happy Kid's Park*. (б.д.). Facebook. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.facebook.com/happykidsdream/reviews>
40. Piaget, J. (1951). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W. W. Norton & Company. [Електронний ресурс]. URL: <https://www.jordanbpeterson.com/docs/230/2014/03Piaget.pdf>
41. *THEORY, PRACTICE AND SCIENCE* Abstracts of V International Scientific and Practical Conference Tokyo, Japan (October 18 – 20, 2021). [Електронний ресурс]. URL: <https://eu-conf.com/wp-content/uploads/2021/10/Theory-practice-and-science.pdf>
42. Vygotsky, L. S. (б.д.). *Play and Its Role in the Mental Development of the Child*. [Електронний ресурс]. URL: <https://mindsplain.com/wp-content/uploads/2020/08/play-and-its-role-in-the-mental-development-of-the-child.pdf>
43. *WOW Тернопіль*. (б.д.). List.in.ua. [Електронний ресурс]. URL: <https://list.in.ua/%D0%94%D0%B8%D1%82%D1%8F%D1%87%D1%96-%D1%96%D0%B3%D1%80%D0%BE%D0%B2%D1%96-%D0%BA%D1%96>

%D0%BC%D0

%BD%D0%B0%D1%82%D0

% B 8 / 1 9 2 5 5 2 / W O W - % D 0 % A 2 % D 0 % B 5 % D 1 % 8 0 % D 0 % B D

%D0%BE%D0%BF%D1%96%D0%BB%D1%8C

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А



Дитячий майданчик "Джунглі". Вхід [11]. Місце для батьків

ДОДАТОК Б



Дитячий майданчик "Джунглі". Батут та гірки

ДОДАТОК В



Happy Kid's Park. Організація простору

ДОДАТОК Г



Happy Kid`s Park. Організація простору

ДОДАТОК Д



Happy Kid`s Park. Організація простору. Зонування

ДОДАТОК Е



Happy Kid`s Park. Організація простору. Куточок творчості

ДОДАТОК Ж



Дитяча кімната "Острів шилопопів"

ДОДАТОК К



Дитяча кімната "Острів шилопопів". Організація та наповнення простору [7]