

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«АЛТАЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Факультет искусств
Кафедра истории отечественного и зарубежного искусства

**Игра как средство развития познавательной мотивации
студентов специальности «Дизайн» среднего профессионального
образования**

(выпускная квалификационная работа)

Выполнил студент
5 курса, группы 1324в
Романычева Виктория
Александровна

(подпись)

Научный руководитель:
кандидат искусствоведения, доцент
Шелюгина Ольга Александровна

(подпись)

Допустить к защите
зав. кафедрой, доктор искусствоведения,
профессор Степанская Тамара Михайловна

Выпускная квалификационная
работа защищена
_____ 2017 г.

Оценка _____

Председатель ГАК:
доктор искусствоведения, доцент
Прохоров Сергей Анатольевич

_____ 2017 г.

(подпись)

Барнаул 2017

Содержание

Введение.....	3
Глава 1 Психолого-педагогические условия развития мотивации у студентов среднего профессионального образования.....	8
1.1. Сущность понятия «мотивация». Мотивация учебной и познавательной деятельности.....	8
1.2. Психофизиологические особенности восприятия учебной информации..	14
1.3. Игра как форма обучения.....	19
Глава 2 Возможности применения игровых методов обучения в профессиональной подготовке студентов.....	29
2.1. Методы игрового обучения в общем и профессиональном образовании..	29
2.2. Разработка дидактической игры для студентов специальности «Дизайн» среднего профессионального образования	40
Заключение.....	48
Список источников и литературы	50
Приложение.....	53

Введение

Проблема формирования учебной мотивации в настоящее время приобретает особое значение. В структуре современного образования используется множество методик, техник и приемов для достижения учебных целей. При данном уровне технического развития и объеме обрабатываемой информации ключевой задачей образования является парадигма, сформулированная Бернардом Шоу: «научить учиться». Путь, ведущий к знания – деятельность. Активная познавательная деятельность учащихся во время

образовательного процесса есть результат проявления устойчивой мотивации. Игровая деятельность – первый вид познавательной активности. Игра, знакомая с раннего возраста, развивает, побуждает и увлекает своим процессом, способствует познанию мира вокруг нас. Обучение в игровой форме способствует легкому восприятию и усвоению знаний, повышает интерес, побуждает к саморазвитию. Мотивация динамична по своей сути и комплексное воздействие на личность приводит к прогнозируемому результату. Развитая мотивационная сфера учащихся обуславливает результативность выполняемых действий, итогом которой становятся качественно новые знания, умения и навыки. Проблема мотивации образования лежит на стыке обучения и воспитания. Осознанная необходимость целенаправленного образования учащимися – тот уровень мотивации, который педагоги и психологи пытаются достичь. Не удивительно, что с давних пор эта тема рассматривается и глубоко изучена как отечественными, так и зарубежными учеными. Множество публикаций освещают эту тему, среди них труды Е.П. Ильина, П.М. Якобсона, А.Н. Леонтьева, В.И. Ковалёва, А.А. Вербицкого, Л.И. Божович, С.Н. Марковой, Д.Г. Левитес и многих других. Исследования затрагивают различные аспекты, освещая ту или иную сторону, одни касаются условий формирования, вторые способов развития мотивации, другие классифицируют по различным признакам влияющие факторы, все эти работы являются весомыми и значимыми в современной образовательной системе.

Психолог, Л.И. Божович писала о проблемах развития мотивации личности, экспериментально исследовала динамику личностной направленности, условия формирования гармонического развития. Одна из первых сформулировала понятие мотива, подробно рассмотрела факторы его влияния на уровень мотивации[9].

И.А. Джидарьян в своей работе рассказывал о месте потребностей, эмоций и чувств в мотивации личности. Излагал причины изменений уровня мотивации, их влияние на поведение человека [16].

А.К. Маркова, педагог психолог с многолетним опытом, структурировала

в своих трудах уровни развития и этапы формирования устойчивой мотивации. Предложенная, Марковой классификация мотивов является основополагающей на настоящее время. Выделяя внешние и внутренние факторы она распределила их не только по уровню воздействия на обучающегося, но и по мощности проявления в процессе обучения. Так же она охарактеризовала психологию развития и обучения взрослых, основы профессиональной деятельности, пути самосовершенствования личности [29].

Д.Г. Левитес рассматривал в своих работах особенности личности и присущие качества педагога, влияющие на процесс развития мотивации учащихся, описывал подходы и способы деятельности осуществляемых во время проведения учебного занятия. Изучал критерии оценки и методику исследования уровня мотивации учащихся, разработал ряд опросников для реализации системы оценивания результатов[23].

Огромный вклад в исследование структуры мотивации был внесен Б.И. Додоновым, который не только выделил четыре главных компонента мотивационной деятельности, но и подробно разъяснил значение качества результата действий для самого субъекта. Им была создана концепция эмоциональной направленности личности. На основе возникающих ситуаций эмпирически описал типы ценных эмоций, выделяя: альтруистические (помощь и сопереживание другому), коммуникативные (общение с другими), практические (процесс и результаты деятельности), глорические (слава и достижения), гностические (познание), пугнические (борьба и соревнование), романтические (восприятие таинственного), эстетические (восприятие прекрасного), гедонистические (душевный и телесный комфорт), акизитивные (приобретение и накопление). Стремление человека к эмоциям определённого типа характеризует его общую эмоциональную направленность. Для исследования эмоциональной направленности Б. И. Додоновым был разработан метод компонентного анализа эмоционального содержания интересов, мечтаний и воспоминаний.

Неоценимый вклад в педагогику в целом внес чешский педагог-гуманист,

Ян Амос Каменский, в частности предложил дидактические принципы обучения: природосообразность, наглядность, последовательность, сознательность, посильность, прочность, систематичность, которые являются актуальными по сей день. Вопросы воспитания и обучения Коменский рассматривал в неразрывном единстве.

Выдающийся психолог, Л.С. Выготский исследуя методы объективного изучения сложных форм человеческой деятельности, подверг критическому анализу труды всех современных ему психологических концепции, пришел к выводу, что структура сознания — это «динамическая смысловая система» находящихся в единстве аффективных, волевых и интеллектуальных процессов. При этом он выделял способы воздействия на развитие качеств личности в постоянно изменяющейся окружающей среде. Выготским введен термин социальная ситуация развития, определяемая как «своеобразное, специфическое для данного возраста, исключительное, единственное и неповторимое отношение между ребенком и окружающей его действительностью, прежде всего социальной» [13].

В.Я. Платов являющийся сторонником активного обучения, сформулировал признаки игрового процесса с точки зрения образовательных функций. Разграничил виды игр, классифицировал их, описал характер, принципы, структуру и обучающую способность. Выделил плюсы и минусы использования каждого вида игры в образовательном процессе[32].

Объект исследования: игровая деятельность.

Предмет исследования: формирование познавательной мотивации студентов средствами игровой формы обучения.

Цель – разработка дизайн-концепции игры для проведения учебных занятий, по дисциплинам художественных направлений подготовки, мотивирующей к познавательной деятельности. Для достижения поставленной цели были поставлены следующие задачи:

1. Дать определение учебной мотивации, подробно описать ее классификации и виды.

2. Охарактеризовать психофизиологические особенности восприятия в подростковом возрасте.
3. Определить влияние игровой формы занятия на степень мотивации личности в процессе обучения.
4. Рассмотреть опыт применения игровой формы обучения.
5. Разработать дизайн-концепцию игры для студентов среднего профессионального образования.

При выполнении работы использовались как общенаучные, так и частнонаучные методы исследования: исторический, наблюдения, анализа, синтеза, классификации, абстрагирования, аналогии, проектирования и верстки.

В качестве источников были использованы примеры опыта применения игровых форм обучения в учебных заведениях различных направлений подготовки и ступенях образования. Одним из обширнейших, оказался опыт использования настольных игр в обучении иностранным языкам в Санкт-Петербургском университете МВД России. В процесс обучения этого заведения включены разнообразие игр по своей форме и принципу использования. Рассмотрены и другие примеры применения методов игровых форм в обучении студентов.

Дипломная работа включает в себя: введение; первую главу, включающую три параграфа, описывающих аспекты развития и становления учебной мотивации, принципы и виды применения методов игрового обучения, особенности систем чувственного восприятия человека; вторую главу, состоящую из двух параграфов, изучающих опыт применения игровых технологий на всех ступенях образования и описывающих разработку проекта; заключения; приложения; списка литературы и источников.

Глава 1 Психолого-педагогические условия развития мотивации у студентов среднего профессионального образования

1.1. Сущность понятия «мотивация». Мотивация учебной и познавательной деятельности

Проблема формирования учебной мотивации лежит на стыке двух наук педагогики и психологии, является одним из важнейших аспектов современного образования.

Мотивация - это широкий круг явлений, побуждающих человека к деятельности. Само слово мотив - от лат. Moveo - двигаю. Впервые термин мотивация употребил А. Шопенгауэр в статье «Четыре принципа достаточной причины». В настоящее время существует множество трактовок мотивации, что нередко затрудняет однозначное ее понимание [12, с.94].

Мотивация это все что вызывает активную деятельность человека: инстинкты, потребности, идеалы, установки и т.д. В современной психологии термин мотивация объединяет как систему факторов обуславливающих поведение (сюда могут относиться мотивы, цели, стремления, намерения, потребности и многое другое), так и характеристику процесса, стимулирующую и побуждающую к деятельности.

Что есть мотив в понимании психологов, это все то, что побуждает к деятельности. Наиболее полным является определение мотива, предложенное

одним из ведущих исследователей этой проблемы - Л.И. Божович. Согласно Л.И. Божович, в качестве мотивов могут выступать предметы внешнего мира, представления, идеи, чувства и переживания, словом, все то, в чем нашла воплощение потребность [9, с. 47].

В современных условиях социальной, культурной и производственной деятельности человека значительно увеличивается роль активности, проявление инициативы, самостоятельности и способности организовывать условия для выполнения принятых решений. Поэтому важнейшая роль отводится педагогам, одной из задач которых является усиление мотивации учебной деятельности учащегося. Это влияние способствует повышению работоспособности, уровню усвоения нового материала учащимися, а так же повышает вовлеченность в познавательную деятельность. Исследования психологов Леонтьева А. Н., Смирнова А. А., Истоминой З. М. и др. показывают, что проблема мотивации учебной деятельности изучается в разных направлениях: развитие мотивов учебной деятельности; виды мотивов учения; факторы, стимулирующие развитие мотивации.

Представление о мотивации возникает при попытке объяснения, а не описания поведения. Это поиск ответов на вопросы типа «почему?», «зачем?», «для какой цели?», «ради чего?», «какой смысл...?». Обнаружение и описание причин устойчивых изменений поведения и есть ответ на вопрос о мотивации содержащих его поступков [16, с.126].

Учебная мотивация – вид мотивации, определяющий потребность учащегося в получении знания в процессе учебной деятельности. Какая мотивация формируется у учащегося, зависит от ряда сложившихся факторов:

³⁵/₁₇ образовательная система (уровни, структура);

³⁵/₁₇ функционирование учебного заведения (педагогический коллектив, атмосфера, взаимодействие с другими участниками учебного процесса);

³⁵/₁₇ построение образовательного процесса (расписание, формы контроля, система учебных рубежей);

- ³⁵/₁₇ субъектные особенности учащегося (возраст, пол, уровень развития, самооценка и др.);
- ³⁵/₁₇ субъектные особенности педагога (отношение к профессии, методы и методики обучения);
- ³⁵/₁₇ специфика учебной дисциплины (методы преподавания, отражение области знаний).

Учебная мотивация формируется еще с уровня начального образования, но как система, способна динамично развиваться и задавать направление учебной деятельности на всех ступенях образования.

Сложность понимания мотивов и мотивационной деятельности связан с многоаспектностью причин их возникновения. Структура, природа зарождения, устойчивость и сущность мотивов в своей совокупности формирует характер мотивации. В силу своей многоаспектности и сложности системы, мотивация трактуется авторами по-разному.

Общее представление мотивационной сферы дает возможность классифицировать мотивы по разным параметрам:

- ³⁵/₁₇ характеру вовлеченности в деятельность;
- ³⁵/₁₇ времени – протяженности;
- ³⁵/₁₇ социальной значимости;
- ³⁵/₁₇ факт включенности в деятельность;
- ³⁵/₁₇ стремление к определенной деятельности.

А.К. Маркова подчеркивает, что мотивы всех видов и уровней могут проходить в своем становлении следующие этапы: актуализация привычных мотивов; постановка на основе этих мотивов новых целей; положительное подкрепление мотива при реализации этих целей; появление на этой основе новых мотивов; соподчинение разных мотивов и построение их иерархии; появление у ряда мотивов новых качеств (самостоятельности, устойчивости и др.).

Классификации мотивов по А.К. Марковой характеризующие отношение учащегося к самой деятельности:

³⁵₁₇ внешние – не связанные с непосредственной деятельностью (долг, наставление педагога, желание высокой оценки и признание определенного статуса);

³⁵₁₇ внутренние - отображающие деятельность (интерес к процессу получения знаний, стремление к достижению результата, получение качественных умений и навыков).

Внешние мотивы являются социальными - способствуют самовоспитанию и самосовершенствованию, внутренние – являются познавательными, основанные на самообразовании [29, с.127].

К основным критериям устойчивости мотивации относят: тип мотивационной системы сформированной конкретной личности, вид преобладающих мотивов; значимость конкретной дисциплины в получения желаемых знаний, умений и навыков, стремление к результативности; вид учебных заданий, формы оценивания результатов, структура деятельности. В становлении и развитие устойчивой мотивации должны быть учтены ряд факторов влияющих на весь образовательный процесс. Свобода выбора формирует чувство ответственности за результат деятельности, максимально допустимое снятие внешнего контроля вырабатывает внутреннюю самомотивацию. Задачи обучения основываются на запросах, устремлениях и интересах учащегося, учебное занятие планируется в различных конфигурациях.

Другой вариант классификации мотивов предлагает Т.А. Ильин, выделяя три вида мотивов. Мотивы непосредственно побуждающие: зависят от личности и деятельности преподавателя, отобранного материала, методов, опираются на непроизвольное внимание; основаны на положительных эмоциях. Мотивы перспективно побуждающие: связаны с предметной целеустремленностью самого ученика, нацеленностью его деятельности на будущее; это интерес к предмету, к определенной деятельности, к которой есть склонность; желание заслужить одобрение товарищей; мотивы часто могут быть связаны с отрицательными эмоциями – страх перед преподавателями,

родителями; опираются на произвольное внимание, связанное с сознательно поставленной целью. Мотивы интеллектуального побуждения: интерес к процессу умственной деятельности; стремление найти самостоятельный ответ на вопрос, чувство удовлетворения от успешного решения, чувство удовлетворения от самого процесса мыслительной работы; пробуждение и поддержание подобных интересов зависит от преподавателя, т.е. необходимо обучение учащихся приёмам умственной деятельности, овладения общеучебными умениями [18, с. 66].

Исследователи разделяют два основных вида мотивов учебной деятельности познавательные, направленные на изучение учебной дисциплины и социальные, направленные на другого человека участвующего в учебном процессе. У каждой личности складывается своя пропорция влияний этих мотивов, из-за этого выявляется разница в результативности деятельности.

Познавательные мотивы можно подразделить на три основных группы: широкие познавательные мотивы - ориентация на овладение новыми знаниями, фактами, явлениями, закономерностями; учебно-познавательные мотивы - ориентация на усвоение способов добывания знаний, приемов самостоятельного приобретения знаний; мотивы самообразования – ориентация на приобретение дополнительных знаний, на самосовершенствование личности [30, с.104]..

Социальные, соответственно, выделяют в другие группы: широкие социальные мотивы – мотивы долга и ответственности, понимания социальной значимости учения; узкие социальные мотивы (позиционные) – стремление занять определенную позицию в отношении окружающих (например заслужить их одобрение); мотивы социального сотрудничества – ориентация на взаимоотношения и способы взаимодействия с другими людьми.

Д.Г. Левитес рассматривая способы мотивации выделил те, которые можно и нужно использовать в обучении для достижения желаемого результата. Основой стала культура общения и чувство юмора, применение нестандартных форм обучения, создание проблемной ситуации, анализ

жизненных ситуаций и наблюдений преподавателя и учеников, формирование собственной оценочной системы[23, с. 94].

Для успешного мотивирования учащегося к деятельности, преподаватель должен создать учебную среду регулируя процессы обучения и производя контроль результатов. Подбирая материал, форму и тип учебного занятия, преподаватель закладывает основу образовательного процесса. Далее исход зависит в равной степени, как от профессионализма и творческого подхода преподавателя, так и от внутренней мотивации учащегося, стремление к результату определенного уровня. Самомотивация порождает побуждение или приобретение дополнительного смысла выполняемой деятельности.

Рассматривая факторы развития мотивации и условия ее устойчивого формирования, даже на первый взгляд наблюдается неоднородность аспектов влияющих на личность. Воздействия на учащегося в процессе обучения, разные по характеру, образуют систему мотивов исходя из которых, складываются определенные взгляды о познавательной деятельности в целом. Основополагающими являются социально-психологические и педагогические факторы в процессе становления и развития личности.

Большое значение в исследовании структуры мотивации оказалось выделение Б.И. Додоновым ее четырех структурных компонентов: удовольствия от самой деятельности, значимости для личности непосредственного ее результата, мотивирующей силы вознаграждения за деятельность, принуждающего давления на личность. Первый компонент условно назван гедонической составляющей мотивации, остальные - целевыми. В тоже время первый и второй определяют направленность, расположенность к деятельности, нацеленность на результат, обуславливают внутреннее стремление, а третий и четвертый отображают внешние факторы воздействия, как положительные, так и отрицательные [21, с.73].

Таким образом, мотивация являет собой сложную систему, формируемую самой личностью, характеризуемую динамичностью и устойчивостью. С одной стороны, она является источником активности и побудителем

совершаемой деятельности, с другой, сферой объединяющей потребности, интересы, цели, мотивы в систему взглядов. Становление мотивации происходит под влиянием разных аспектов в той или иной степени воздействующих на человека. Множество факторов развития мотивации позволяют классифицировать ее по разным параметрам, выделять принципы и говорить о способах управления процессом формирования.

1.2. Психофизиологические особенности восприятия учебной информации

Восприятие – это основной познавательный процесс чувственного отражения действительности, ее предметов и явлений при их непосредственном воздействии на органы чувств. Восприятие является основой мышления и практической деятельности, как взрослого человека, так и ребенка.

Процесс восприятия можно рассматривать как совокупность сложившихся в определенную систему различных образов: зрительных, слуховых, тактильных и других. Образы возникают при непосредственном контакте органов чувств с предметами или явлениями окружающей среды. Речевое восприятие является неотъемлемой частью всей системы восприятия. Л.М. Веккер отмечал: «слуховые, зрительные или кинестетические образы слов – в прямом и точном смысле этого понятия - частный случай образов и, соответственно, частный случай психических процессов». Рассматривая восприятие самой речи, необходимо различать психологические и психофизиологические составляющие процесса. В психофизиологическом аспекте восприятие обозначает способность усвоения звукового сигнала, включающую первичный слуховой анализ, фонетическую интерпретацию, улавливание эмоционального посыла, создание целостного образа услышанного сигнала. В психологическом плане – систему усвоения полученной информации с целью понимания смысловой нагрузки. В реальности визуальный образ формируется на основе словестного значения, складывается из элементов, самостоятельно сформулированных человеком в момент осмотра. В дальнейшем человек может воссоздать устоявшийся образ в памяти, в зависимости от ситуации, выделяя различные свойства. Особенностью

процесса восприятия считают то, что человек может воспринимать одновременно только одну визуально-образную последовательность, либо отображенную в памяти, либо полученную в готовом виде через зрительный канал. Во время восприятия одновременно двумя или более каналами, уровень усвоения информации находится в процентном соотношении. Человек самостоятельно выбирает это соотношение на сознательном или подсознательном уровне.

Восприятие является основой ориентации человека в пространстве, обществе, среде и мире в целом. Восприятие есть сложный интеллектуальный процесс. Познание происходит в момент сбора, обобщения и структурирования информации в систему образов. Последовательность протекания такого познавательного процесса, как восприятие, можно представить следующим образом:

1. выделение из общего потока информации какой-то группы сигналов и вывод о том, что эти выделенные сигналы относятся к одному предмету;
2. поиск в памяти близкого по составу комплекса ощущений признаков, затем сравнение с ним воспринятого предмета;
3. последующий поиск дополнительных признаков предмета.

Методы восприятия зависят от качественного показателя воздействия на определенную систему чувствительных рецепторов. Основываясь на полученной через органы чувств информации, человек осознает происходящие вокруг и подвергается влиянию окружающей среды.

Особенности восприятия составляют совокупность характерных признаков воспринимаемого объекта, предмета или явления, которые являются отличительными. К особенностям восприятия относятся предметность, целостность, структурность, константность и осмысление.

Предметность наблюдается в соотнесении знаний приобретенных из внешнего мира с уже сформированным представлением. Создается на основе двигательной активности приводящей к непосредственному контакту с

предметом. Обычно предметы классифицируются исходя их назначения и основных свойств.

Константность определяется в относительном постоянстве свойств предметов независимо от изменения условий рассмотрения. К источником этого свойства относят деятельность перцептивной системы мозга, которая при неоднократном восприятии идентичных предметов или объектов в различных условиях формирует устойчивый образ.

Целостность восприятия показывает большую информативность, в отличие от ощущений, отображающих отдельные признаки. Целостность формируется на основе знаний о свойствах и характеристиках сформулированных в совокупности. Человек воспринимает изолированную обобщенную структуру, формирующуюся в промежутки времени.

Существует несколько классификаций видов восприятия. Первый принцип выделяет [24, с. 113]:

- ³⁵/₁₇ преднамеренное восприятие – имеет направленность, с помощью которой регулируются процесс восприятия – это воспринять предмет или явление и ознакомиться с ним;
- ³⁵/₁₇ произвольное восприятие – является частью любой деятельности, реализовываясь в ее процессе;
- ³⁵/₁₇ непреднамеренное восприятие – не имеет четкой направленности, на восприятие влияют внешние обстоятельства, субъект не ставит цель воспринять предмет.

Второй основывается на модальности:

- ³⁵/₁₇ зрительное восприятие – процесс осознания зрительного образа мира, основанный на сенсорной информации полученной зрительной системой;
- ³⁵/₁₇ слуховое восприятие – процесс обеспечивающий восприимчивость звуков и ориентации по ним в окружающей среде, осуществляемый за счет слуховых анализаторов;
- ³⁵/₁₇ осязательное восприятие – основанное на мультимедийной

информации, главным образом полученной тактильными органами чувств;

³⁵₁₇ обонятельное восприятие – способность распознавать пахучие вещества, различать запахи;

³⁵₁₇ вкусовое восприятие – свойство раздражителей, воздействовать на рецепторы ротовой полости.

Существует и другой принцип группировки – зрительное восприятие пространства и восприятие времени. Эти принципы основываются на синтезе информации, полученной всеми органами чувств, имеют сложную структуру и устоявшиеся образы. Еще одной сложной системой является восприятие информации – активная, полусознательная деятельность субъекта на основе приема и обработки существенных знаний о среде, пространстве, событиях и мире вокруг. Эта система служит основным способом распознавания и усвоения поглощаемого информационного потока.

В процессе обучения, восприятие становится обособленным: более анализирующим, дифференцирующим; принимает характер организованного наблюдения; изменяет роль слова в общей картине. В результате учебной деятельности восприятие произвольно переходит в самостоятельную деятельность – наблюдение. Наблюдение является осмысливающим и целенаправленным восприятием. У ребенка дошкольного и младшего школьного возраста наблюдение носит схематический характер. В подростковом возрасте наблюдение за предметами и явлениями начинает строиться на внутренней связи частей и сторон, подросток учится интерпретировать воспринимаемое, объяснять его.

Подростки уже практически полностью овладевают техникой восприятия, они уже умеют смотреть, слушать, выделять главные и существенные признаки предметов, видеть в предмете много разных деталей. У школьников, обучающихся в среднем звене, восприятие превращается в целенаправленный, управляемый, сознательный процесс.

Подростковый период в развитии ребенка считают обычно особенно

трудным как для родителей и педагогов, так и для самих детей. В основе такой оценки лежит обилие критических, психологических и физиологических состояний, объективно возникающих в процессе развития. Главное содержание подросткового возраста составляет его переход от детства к взрослости. Этот переход подразделяется на два этапа: подростковый возраст и юность (ранняя и поздняя). Хронологические границы этих возрастов в медицинской, психологической, педагогической, юридической, социологической литературе определяются совершенно по-разному. Так, в толковом словаре В.И. Даля подросток определяется как «дитя на подросте» 14-15 лет. [15, с. 215] В академическом четырехтомном словаре русского языка 1983 года разъясняется, что подросток - это мальчик или девочка в переходном от детства к юношеству возрасте от 12 до 16 лет.[22, с.39] А.Е. Личко различает младший подростковый возраст (12-13 лет), средний (14-15 лет), старший (16-17 лет). [26, с.81] В подростковом возрасте активизируются и достигают высокого уровня развития все познавательные процессы, становится возможным обучение самым разнообразным видам и формам познавательной и умственной деятельности. Желание стать личностью, получить общее признание своей деятельности, приводит подростка к работе на пределе духовных сил, применению максимального количества знаний, умений и навыков для достижения поставленных целей. Главной чертой отличающей этот возрастной период является повышенный эмоциональный фон, сниженная психофизиологическая устойчивость. Такой уровень эмоциональной чувствительности требует оценки любой деятельности здесь и сейчас, что часто не предоставляется возможным в образовательной системе.

В процессе изучения особенностей восприятия человеком информации, выявлены критерии способствующие усвоению того или иного вида сигнала, воспринимаемого соответствующей системой познания, что определяет восприятие как неотъемлемую часть жизнедеятельности в целом, а также в образовательном процессе, в частности. Рассматривая развитие активности восприятия учащихся разных возрастных категорий, сформулировано мнение о

значимости, в подростковом возрасте, воздействия на анализаторы в процессе подачи учебного материала, как фактора влияющего на становление и развитие личности.

1.3 **Игра как форма обучения**

Игровая форма обучения берет свое начало глубоко в истории. Не вызывает сомнения что игра многогранна, она развлекает, социализирует, воспитывает, развивает и обучает. Но исторически одной из основных задач являлось обучение. Еще в древних Афинах(VI—IV века до н. э.) на практике в процессе обучения и воспитания использовался принцип соревнования. Дети, подростки, юноши постоянно состязались в гимнастике, танцах, музыке, словесных спорах, самоутверждаясь и оттачивая свои лучшие качества. В то же время зародились и военные игры – инсценировка, реконструкция, штабные учения. В X веке в школах среди методов обучения также популярны были состязания школьников, в частности, в риторике. В Западной Европе в эпоху Возрождения к использованию принципов игрового обучения призывали Т. Кампанелла и Ф. Рабле. Они призывали, чтобы дети без труда в игровой форме, познакомились со всеми науками. В XV—XVII веках Ян Амос Каменский (1592 - 1670) призывал все школы-мастерские превратить в места игр. Вся система обучения, по его мнению, может строиться на основе игр и соревнований в соответствии с возрастом учащегося. В педагогике игровую форму обучения одним из первых классифицировал Фридрих Фрёбель, игра являлась основой его педагогической теории. Он доказал, что игра способна решать задачи обучения ребенка, давать ему представление о форме, цвете, величине, помогать овладевать культурой движения. Дальнейшее развитие игровых форм обучения и их изучение показало, что с помощью игры решаются практически все педагогические задачи. Важную роль в становлении современного игрового обучения сыграло стихийное развитие и использование деловых игр, которые позднее послужили нишей для разработки педагогических методов, основанных на игре. Первая деловая игра была разработана и проведена М.М. Бирштейн в СССР в 1932 году. Их второе рождение произошло только в 1960-х. На

современном этапе развития педагогики деловые игры и игровые методы обучения являются неотъемлемой частью учебного процесса на всех ступенях образования.

Игра – особым способом организованное занятия, требующее напряжения эмоциональных и умственных сил. Игра всегда предполагает принятие решения – как поступить, что сказать, как выиграть? Желание найти ответ на эти вопросы обостряет мыслительную деятельность участников. В процессе поиска пути решения этих задач у каждого учащегося проявляется активная деятельность и вовлеченность, наблюдается повышение авторитета знаний и индивидуальную ответственность за результат. Игра - это сфера для социального творчества и общественного самовыражения. «Игровые формы группового обучения основаны на игровом моделировании учебно-профессиональной деятельности. Преимущества этой формы состоят в том, что ситуацию в игре можно разыгрывать сколько угодно раз, до тех пор, пока участники не будут удовлетворены качеством выполнения той или иной роли. Игровые формы организации обучения стимулируют необходимую мотивацию и позитивный эмоциональный тонусом» - говорил А.Г. Караяни. [20, с.97]

Все виды деятельности в игровой форме можно разделить на отдельные виды игр, которые отличаются уровнем активности участников, владения необходимыми умениями и навыками. Различают несколько основных форм игровой деятельности.

Ролевая игра – форма активного обучения, в котором главным элементом выступают роли, а связями – отношения между ними, определяемые ролевыми целями и предписаниями. По существу ролевая игра – это дискуссия, но в лицах, в которой обучающиеся разыгрывают роли персонажей ситуаций в соответствии со своими представлениями о взглядах и моделях поведения тех лиц, которых им поручено изображать. Ролевая игра как форма обучения имеет целью подготовку обучающихся к тем ситуациям, которые возникают в их реальной жизни и профессиональной деятельности, подготовка их к принятию решений в ситуации неопределенности, в незнакомой или творческой

обстановке. В.Я. Платов выделяет следующие признаки ролевой игры как формы активного обучения[32, с.43]:

- ³⁵/₁₇ наличие в структуре игры модели коммуникации, включенной в конкретную социально-экономическую систему;
- ³⁵/₁₇ наличие ролей;
- ³⁵/₁₇ различие ролевых целей участников игры, исполняющих разные роли;
- ³⁵/₁₇ взаимодействие ролей по логике функционирования модели;
- ³⁵/₁₇ многоальтернативность решений;
- ³⁵/₁₇ наличие системы индивидуально-ролевого и группового оценивания;
- ³⁵/₁₇ наличие управляемого эмоционального напряжения.

Имитационная игра – форма активного обучения, моделирующая среду в которую погружаются участники: конфликт, возникший в среде; авария; проблемные межгосударственные отношения; агрессивная природная среда и другие. Особенностью имитационной игры является отсутствие одного или нескольких признаков, характеризующих ролевые и деловые игры. В частности, здесь могут не назначаться роли, альтернативы, наличие общего решения. Такая игра решает множество учебно-воспитательных задач, таких как:

- ³⁵/₁₇ отработка навыка поведения в дискуссии;
- ³⁵/₁₇ навык вести диспут, воспринимать аргументы других сторон;
- ³⁵/₁₇ способность четко формулировать свою позицию;
- ³⁵/₁₇ умение отстаивать свою точку зрения, приводить доводы;
- ³⁵/₁₇ тренировка в выделении главного и второстепенного;
- ³⁵/₁₇ научиться выявлять основные стратегические цели и пути решения;
- ³⁵/₁₇ изучение на конкретном примере динамики группового спора;
- ³⁵/₁₇ способность объективно анализировать результаты игры.

Деловая игра - процесс выработки и принятия решения в условиях поэтапного многошагового уточнения факторов наличной ситуации и анализа информации. Цель деловой игры - сформировать определенные навыки и умения участников в их активном творческом процессе. Деловые игры

представляют особую ценность для системы подготовки и повышения квалификации кадров. Фактически, деловая игра - это творческая репетиция тех или иных сторон профессиональной деятельности (обучения). В настоящее время в мире в целях обучения используется более 2000 деловых игр. В.Я. Платонов выделял в деловой игре в отличие от других форм обучения следующие особенности:

- ³⁵₁₇ при конструировании деловой игры создается модель реальной социально-экономической системы, в структуре которой будут вырабатываться решения;
- ³⁵₁₇ в игре обучающиеся выполняют разные роли, соответствующие реальным социальным ролям специалистов, должностных лиц, действующих в моделируемой системе, что изначально закладывает конфликтную ситуацию;
- ³⁵₁₇ взаимодействие между исполнителями игровых ролей строится по законам функционирования модели социально-экономической системы, и, одновременно с учетом целей обучения;
- ³⁵₁₇ в деловой игре создается определенный эмоциональный настрой игроков, побуждающий их активность и формирующий ощущение психологической безопасности;
- ³⁵₁₇ в деловой игре создается система критериев оценки деятельности носителей игровых ролей и вырабатываемых общегрупповых решений.

Положительные аспекты деловых игр: учащиеся испытывают удовольствие, возникает высокая мотивация, эмоциональная насыщенность процесса обучения; происходит подготовка к профессиональной деятельности, формируются знания и умения, таким образом, обучающиеся учатся применять свои знания; подведение итогов способствует закреплению знаний; достигаются комплексные педагогические цели: познавательные, воспитательные, развивающие. Познавательная функция: в процессе деловой игры обучающиеся знакомятся с диалектическими методами исследования

вопроса (проблемы), углубляют знания, осваивают профессиональные функции на личном примере. Воспитательная функция: в процессе проведения деловой игры происходит осознание принадлежности к коллективу, закрепляются взаимосвязи при решении коллективных задач, а коллективное обсуждение общих вопросов формирует критичность, сдержанность, уважение к другой точке зрения, внимание к участникам игры. Развивающая функция: в процессе деловой игры развиваются логическое мышление, способность поиска ответов на поставленные вопросы, речь и речевой этикет, умение участвовать в дискуссии и эффективно общаться.

Выделяют и отрицательные аспекты деловых игр, но они в большей степени связаны с организацией самого процесса. Высокая трудоемкость для педагога во время подготовки к занятию, умение проявить себя в роли постановщика, режиссёра и ведущего игры, проведение деловой игры, как правило, занимает больше регламентированного для занятий времени.

Организационно-деятельностная игра (ОДИ) – совокупность взаимосвязанных игровых процессов, направленных на решение проблемной задачи теоретического уровня, четкого и однозначного ответа на которую еще нет в науке и развитие на этой основе рефлексивного, творческого мышления специалистов. Цель игры - развитие и систематизация мышления, позволяющие специалисту действовать в широких областях практики с размытыми границами. Учитывая сложность целей, стоящих перед организационно-деятельностной игрой, ее продолжительность может составлять 2-3 недели, а вместе с этапом разработки – до 4 месяцев. Игровой коллектив может достигать 50-70 человек. В.Я. Платов выделяет следующие признаки этой игровой формы[32]:

³⁵/₁₇ моделируется деятельность специалистов по решению сложных комплексных проблем управления социальными системами на основе реальной информации об их состоянии;

³⁵/₁₇ роли условны;

³⁵/₁₇ различие ролевых целей обеспечивается различием личных

- интересов участников игры;
- ³⁵₁₇ перед игроками ставится общая цель;
- ³⁵₁₇ используется коллективная деятельность по выработке решений;
- ³⁵₁₇ предусмотрена альтернативность решений;
- ³⁵₁₇ специальными средствами обеспечивается управление эмоциональным напряжением участников игры;
- ³⁵₁₇ принятые в игре решения не воздействуют на исследуемую систему;
- ³⁵₁₇ система оценивания деятельности участников игры часто отсутствует.

Так же выделяются и другие виды игр, например, психодрама и социодрама, но они носят преимущественно психологический характер воздействия на участников.

Рассматривая многообразие видов и форм игры, используемых в процессе обучения на всех ступенях образования можно классифицировать игровую деятельность по принципу воздействия на учащегося и выделить несколько групп.

Первая группа – предметные игры, манипуляции с предметами и игрушками, используются, как правило, в дошкольном обучении. Таким образом, дети познают мир вокруг себя и рассматривают его в разнообразии форм, размеров, материалов, цвета.

Вторая группа – творческие, сюжетно-ролевые игры, в которых развитие сюжета есть формой интеллектуальной деятельности. Эта группа игр имеет не только развлекательный характер, но и является способом познания и усвоения учебного материала. Особенностью такого вида игр можно обозначить предварительно прогнозируемый результат. К разновидностям формы творческой игры относят игры путешествия, основанные на возможностях воображения. В результате такой игры под внешним руководством участники сами приходят к теоретическим заключениям.

Третья группа – дидактические. Игры с готовыми правилами, используемые для развития познавательной активности. Дидактические цели

достигаются участниками непроизвольно в процессе решения поставленных задач. Игры такого плана вызывают не поддельный интерес учащихся к предмету, повышают стремление к развитию и способствуют повышению активности познания.

Четвертая группа – конструкторские, технические, строительные. Игры, отражающие специфику профессиональной работы. На примере, учащиеся осваивают процесс трудовой деятельности, учатся планировать свою работу, подбирать материал, критически относиться к результатам своей и чужой деятельности, предлагать креативные идеи для решения творческих задач.

Пятая группа игр – интеллектуальные, игры-упражнения, игры-тренинги, воздействующие на психическую сферу. Такие игры основаны на соревновательном процессе, показывают участникам уровень их подготовленности, задействуют максимальное количество знаний и умений, способствуют самосовершенствованию, побуждают к активной познавательной деятельности.

Общепринятой целью применения игровых форм обучения является развитие устойчивого познавательного интереса учащихся. Игровая форма проводимых занятий способствует прочному усвоению материала, расширяет кругозор за счет привлечения дополнительных форм общения, развивает творческое мышление, воспитывает нравственные взгляды, прививает устоявшиеся нормы поведения, способствует становлению самореализующейся и саморазвивающейся личности.

Изучая признаки и методики применения игровых форм в современной образовательной системе можно сказать, что игровому обучению свойственны те же черты, что и игре:

³⁵/₁₇ свободная развивающая деятельность, организованная ведущим (воспитателем, педагогом), осуществляемая по желанию ученика;

³⁵/₁₇ деятельность творческая, импровизационная и активная по характеру;

³⁵/₁₇ деятельность состязательная, конкурентная и эмоционально

напряженная;

³⁵₁₇ деятельность, совершающаяся в условно установленных границах, по установленным правилам;

³⁵₁₇ деятельность, носящая имитационный характер, моделирующая профессиональную или общественную сферу жизни;

³⁵₁₇ деятельность, имеющая место действия, продолжительность;

³⁵₁₇ деятельность, осуществляемая на пределе возможностей, причем высокий уровень активности достигается добровольно.

В. М. Букатов отмечал, что высокая активность во время игровой деятельности побуждает к открытости и раскрепощенности участников. Человек снимает психологическую защиту, становится самим собой, увлеченно решает игровые задачи. Игровое обучение отличается от других педагогических технологий тем, что игра[11]:

1. Хорошо известная, привычная и любимая форма деятельности для человека любого возраста.
2. Одно из наиболее эффективных средств активизации, вовлекающее участников в игровую деятельность за счет содержательной природы самой игровой ситуации, и способное вызывать у них высокое эмоциональное и физическое напряжение. В игре значительно легче преодолеваются трудности, препятствия, психологические барьеры.
3. Мотивационна по своей природе. По отношению к познавательной деятельности, она требует и вызывает у участников инициативу, настойчивость, творческий подход, воображение, устремленность.
4. Позволяет решать вопросы передачи знаний, навыков, умений; добиваться глубинного личностного осознания участниками законов природы и общества; позволяет оказывать на них воспитательное воздействие; позволяет увлекать, убеждать, а в некоторых случаях, и лечить.
5. Многофункциональна, её влияние на человека невозможно ограничить каким-либо одним аспектом, но все её возможные

воздействия актуализируются одновременно.

6. Преимущественно коллективная, групповая форма деятельности, в основе которой лежит соревновательный аспект. В качестве соперника, однако, может выступать не только человек, но и обстоятельства, и он сам (преодоление себя, своего результата).
7. Определяет значение конечного результата. В игровой деятельности участника могут обозначать разные типы наград: материальный, моральный (поощрение, грамота, широкое объявление результата), психологический (самоутверждение, подтверждение самооценки) и другие. Причем при групповой деятельности результат воспринимается им через призму общего успеха, отождествляя успех группы, команды как собственный.
8. В процессе обучения отличается наличием четко поставленной ситуационной цели и соответствующего ей педагогического эмоционально-делового (т.е. не формально-неравнодушного) результата.

К основным принципам организации игры относят: отсутствие принуждения при вовлечении в процесс игры; развитие игровой динамики; поддержание игровой атмосферы (соперничество, сопереживание, ответственность за результат); принцип взаимосвязи игровой и неигровой деятельности; принцип перехода от простого к сложному, углубление в содержание и проявления инициативы учащихся.

Как результат рассмотрения всего разнообразия видов и форм игровой деятельности можно говорить о том, что игра есть побудитель познавательной активности, в различных ее проявлениях. В любом возрасте игровая форма образовательного процесса является приемлемой и уместной, способствует легкому восприятию информации. Стремление участников в достижении обозначенных целей игры приводит к решению всех, поставленных педагогом задач. В игре раскрываются все функции любого образовательного процесса: воспитательная, познавательная и развивающая. В зависимости от типа игровой

деятельности происходит формирование и становление тех или иных личностных качеств учащегося, проявляются сильные и слабые стороны.

Глава 2 Возможности применения игровых методов обучения в профессиональной подготовке студентов

2.1 Методы игрового обучения в общем и профессиональном образовании

Суть современного понимания деятельностного подхода в том, что целостное обучение происходит путем смены различного рода деятельностей, где умение действовать есть основная цель обучения, а знания являются средством этого обучения.

Исходя из этого, у человека, попавшего в деятельное поле, возникает проблема в отсутствии каких-либо знаний и умений, востребованных данной деятельностью, и, соответственно, мотив к освоению этих знаний и выработке необходимых умений. Если такое деятельностное поле реально или максимально эмулирует реальность, то разрешается и другая указанная проблема: получаемые знания и вырабатываемые умения являются интеграционными, то есть не привязанными к какому-либо школьному предмету.

Однако указанный подход не разрешает проблемы возникновения мотива вступления учащегося в ту или иную образовательную деятельность. Фактором, усугубляющим данную проблему, является широкое распространение социальных сетей, реализующих одну из основных потребностей подростков — потребность в общении, и многообразие и доступность компьютерных игр, эмулирующих окружающую действительность и реализующих другую важную потребность подростка — потребность в активности (деятельности). К сожалению, большинство компьютерных игр не требуют от подростка освоения накопленного человечеством опыта, то есть не возникает проблемы незнания чего-либо, и, соответственно, мотива к получению таких знаний не возникает.

Игра — это естественное состояние ребенка. Через игру он осваивает окружающий мир. Таким образом, совокупность игр ребенка, фактически,

определяет его отношение к окружающему миру и степень освоения этого мира.

В описании данной проблемы, практически, содержится ключ к ее разрешению. Если современная школа почти не способна по мотивационной составляющей конкурировать с общением в социальных сетях и компьютерными играми, значит, надо предоставить учащимся альтернативу в виде дидактических игр, реализующих как потребность в общении, так и потребность в деятельности.

Одним из примеров таких игр могут стать ролевые дидактические игры.

Суть ролевой игры заключается в проживании участником роли своего персонажа, то есть, фактически, во временном присвоении себе свойств своего персонажа и действию в соответствии с ролевой задачей и этими свойствами. Ключевым образовательным моментом в таких играх является именно процесс присваивания, то есть развитие умения смотреть на окружающий мир и действовать с точки зрения своего персонажа. Чем более реален эмулируемый в игре мир, тем целостнее становятся развиваемые в игре качества.

Безусловно, любая эмуляция — это всего лишь модель, отражение окружающего мира. Поэтому при разработке игрового мира выделяют наиболее важные его черты так, чтобы они были логичны и непротиворечивы, оставляя достраивание остальных свойств мира на фантазию игрока. Соответственно, ролевая игра становится дидактической в том случае, если эмулируемый мир содержит в себе максимум возможностей для тех видов деятельности, которые способствуют индивидуальному развитию учащегося данного возраста. Одной из разновидностей ролевых дидактических игр является предметно-ориентированная ролевая игра, где игровой мир способствует не широкому спектру развиваемых умений и присваиваемых знаний, а конкретным предметным. Однако даже в ситуации предметно-ориентированных ролевых игр проблема отсутствия целостного восприятия окружающего мира не возникает, так как непротиворечивый игровой мир просто невозможно построить в рамках одного предмета, с одной стороны, и свойства конкретного

игрока являются частью этого мира, с другой стороны. То есть, даже при решении конкретной учебной предметной задачи посредством ролевой игры сама форма деятельности способствует контекстному взгляду ребенка на эту задачу.

К примеру, (оставив за скобками описание метапредметной образовательной задачи) рассмотрим узкопредметную задачу по информатике: освоение использования баз данных и электронных таблиц в виде ролевой игры, где игроки являются менеджерами фирм, осуществляющими закупку сырья и продажу товара. Так как игровая цель вовсе не в том, чтобы освоить указанные компьютерные технологии, а в получении максимальной прибыли, то освоение этих баз данных и электронных таблиц становится средством успешной игры, где эти базы и таблицы рассматриваются в контексте экономических и деловых отношений между игроками. То есть, обучение конкретным учебным умениям происходит опосредованно, в контексте непредметного игрового мира. Актуальными для данного игрового мира становятся те его свойства, на которых завязан игровой механизм, то есть логика покупки сырья и продажи продукции (механика выставления цены, наличие потребителя продукции и производителя сырья для каждого участника игры и так далее), а не процесс производства или корпоративный стиль одежды, которые могут быть додуманы самими игроками или вовсе проигнорированы[4].

Основной проблемой использования ролевых дидактических игр в урочном процессе является формально неравные возможности учащихся для освоения учебного материала. В приведенном примере вполне возможна ситуация, когда игрок не станет использовать электронную таблицу для расчетов, а воспользуется калькулятором, листочком и ручкой или создаст далеко неоптимальный авторасчетный документ; тогда как занятие с учебным заданием именно по освоению электронной таблицы такую возможность исключает. Однако, не случайно использовано словосочетание «формально неравные возможности»: никто не гарантирует, что в процессе создания электронной таблицы произойдет ее освоение, а не просто поверхностное

знакомство, тогда как ее использование в деятельности (предлагаемое ролевой игрой) это освоение гарантирует (но в той мере, насколько учащемуся удобно ее использовать). Если взглянуть в описываемый пример повнимательнее, то становится видно, что как в случае поверхностного знакомства на занятии по освоению электронной таблицы, так и в случае неиспользования таблицы в ролевой игре знакомство с данной компьютерной технологией происходит примерно на одинаковом уровне: есть такая технология как электронная таблица, которая позволяет производить расчеты определенных задач. Но если в первом случае это знакомство не привязано к реальным видам деятельности человека, то в случае ролевой игры такая привязка происходит. То есть, даже при поверхностном знакомстве эффективность игры оказывается выше простого учебного занятия. Однако неочевидность такого вывода в разрезе традиционного представления об уроке, а также повышенная сложность подготовки к занятию с использованием ролевых дидактических игр приводит к тому, что ролевые игры практически не используются непосредственно на уроках, а лишь в области дополнительного образования. Но в этом есть не только минусы, но и плюсы.

Внеурочная деятельность позволяет не привязываться к конкретным учебным программам, что дает возможность объединять ребят разных возрастов и, кроме решения чисто предметных задач, позволяет поднимать и морально-нравственные вопросы, которым на уроках, к сожалению, практически не уделяется внимания[5].

То, что в игре могут объединяться ребята разных возрастов, позволяет не только развивать коммуникационные умения, но и способствует более глубокому освоению предметного содержания, как старшими (волей-неволей, берущих на себя роли наставников), так и младшими (которые знакомятся с еще не пройденным на уроках предметным содержанием).

Рассмотрим описанные возможности на примере

Игра «По ту сторону» для 5-9 классов. Продолжительность 3-4 часа. Игровой мир представляет собой космическую тюрьму, охраняемую роботами,

в которой содержатся узники с разных планет, осужденные по законам планеты роботов, а не планет узников. Игровая задача состоит в том, чтобы покинуть тюрьму и вернуться к себе на родину. Из разбросанной по «камерам» зашифрованной информации становится понятно, что на базе есть несколько кораблей с демонтированными двигателями, но, к сожалению, при несанкционированном старте любого корабля с базы она самоуничтожается. Перед игроками встают следующие морально-нравственные проблемы: «собрать» двигатель для маленького корабля и улететь только представителям одной планеты (заключенным в одну «камеру»), что существенно проще, или объединить свои усилия с представителями других цивилизаций (находящимися в других «камерах») и улететь всем; в случае объединения усилий (кроме усложнения задачи по сборке двигателя) возникает новая проблема — у всех цивилизаций свои ограничения и требования к космическому кораблю (одни могут перемещаться в космосе только в анабиозных камерах, другие категорически против использования ядерной энергии, третьим религия не позволяет использовать круглые отверстия в конструкции корабля), необходимо договариваться и учитывать индивидуальные особенности разных цивилизаций... или не договариваться и, фактически, уничтожить всех остальных, кроме себя.

В процессе игры ребятам приходится вспоминать различные виды кодирования, системы счисления, активировать свои познания по физике и информатике; при этом основная интеллектуальная нагрузка ложится на старших, которые проектируют двигатель и пишут программу для механизма-сборщика двигателя, но они не могут не объяснять то, что делают, младшим, так как те просто не смогут доставать нужные «схемы» и «детали» без понимания. В качестве игровой мотивации-интриги все это происходит в условиях жестких правил космической тюрьмы, контролируемых роботами-охранниками.

В итоге информация, которая дается учащимся на уроках, становится востребованной в (хоть и игровой, но) практической деятельности; эта

информация становится востребована не сама по себе, а для решения одной большой общей задачи; происходит формирование навыков групповой работы (с распределением групповых ролей и зон ответственности в соответствии с возможностями игроков); более старшие ребята знакомят с предметным содержанием младших; «техническая» задача по сборке двигателя становится зависимой от морально-нравственной проблемы «жить самому или жить всем», происходит развитие толерантности через необходимость учета индивидуальных особенностей каждой цивилизации.

К сожалению, такого рода игры достаточно тяжелы в разработке и описании: у них не может быть сценария, игровой мир должен быть «готов» к совершенно различным поворотам протекания игры; и ролевые установки каждого из участников, и правила жизни игрового мира должны быть просты для освоения и принятия игроками, с одной стороны, непротиворечивыми, с другой стороны, и достаточно интригующими (небанальными), чтобы возникло желание участвовать в этой игре и не выйти из нее до ее логичного окончания, с третьей стороны.

Первые ролевые игры в качестве педагогической технологии для ВУЗов использовали в нашей стране уже 80 лет назад, около 40 лет назад элементы ролевых получили широкое распространение в преподавании иностранных языков, более 20 лет использует ролевые игры в образовательном процессе школа «Перспектива», около 15 лет ролевые игры используются в области дополнительного образования в Гимназии 45[4]..

Автор надеется, что время для того, чтобы ролевая игра смело шагнула в массовую школу в качестве одной из педагогических технологий, уже пришло.

В настоящее время исследуется вопрос об использовании в педагогическом процессе настольных игр. Успешное внедрение настольных игр предоставляет современным педагогам большие возможности для творчества. Авторами представлены апробированные методики настольных обучающих игр и сделан вывод об их эффективности в получении знаний студентами юридических вузов.

Формы реализации данных игр различны: сочетая особенным образом символическую атрибутику (поле, фишки, карточки и т. д.) и уникальные правила, они могут воплощаться в самостоятельные виды учебных настольных игр. Вместе с тем, учитывая практически полное отсутствие подобных игр, предназначенных для студентов-юристов, от преподавателя потребуются значительные усилия в части самостоятельной разработки и дальнейшего использования настольных игр. Так, настольная игра, имитирующая прохождение процессных схем, максимально приближенная к реалиям профессии, вполне может рассматриваться в качестве модификации (вида) деловой игры. К слову, термин «деловая настольная игра» применительно в обучении экономистов использует И. В. Строкова[35]. Полагаем, что настольные игры в форме деловых могут и должны активно использоваться и в подготовке бакалавров юриспруденции. Некоторые авторы предлагают использовать не только обучающий, но и психотерапевтический потенциал настольных игр. Так, М. А. Агаджанова предлагает использовать настольную игру в целях профилактики эмоционального выгорания педагогов[7]. М. И. Илюшина и О. В. Артемова рассматривают настольные игры в качестве инновационных игровых технологий в работе по формированию родительских компетенций с кандидатами в замещающие родители, приемными родителями, опекунами, родителями, попавшими в трудную жизненную ситуацию, а также по профилактике эмоционального выгорания специалистов социальных и психологических служб[19].

Наглядным ее подтверждением, на наш взгляд, будет апробированная методика настольной обучающей игры, используемая в процессе подготовки бакалавров юриспруденции по дисциплине «Защита прав потребителей». Пример данной методики представляет популярная телевизионная игра «Что? Где? Когда?».

Методические рекомендации:

³⁵₁₇ игра предназначена для студентов – бакалавров юридических вузов;

³⁵₁₇ необходимо сформировать команды из 6 человек;

- ³⁵₁₇ на столе разместить карточки с вопросами и поставить «волчок»;
- ³⁵₁₇ за каждый правильный ответ команде начисляется один балл;
- ³⁵₁₇ победителем считается команда, набравшая большинство баллов.

Примерные вопросы:

- исходя из закона РФ «О защите прав потребителей» определите статус лица, получившего подарочный сертификат (человек с сертификатом имеет все права покупателя, сертификат является авансом будущей оплаты товара);

- Можно ли потребителю вернуть сыпучий товар? Назовите условия возврата. Сухие сыпучие смеси подлежат возврату только при условии сохранения потребительских качеств – например, отсутствие окаменелости и т.д.

С помощью настольных игр можно закрепить и проверить понятийно-терминологический аппарат. Следует отметить, что сформированность понятийного аппарата — это такой интеллектуальный навык, без которого качественное, непрерывное образование и тем более самообразование невозможно[3]. Как известно, термин представляет собой словесное обозначение какого-либо понятия. Совокупность терминов составляет терминологию определенной области права.

Из опыта использования настольных игр в обучении иностранным языкам в Санкт-Петербургском университете МВД России.

В процессе обучения мы применяли не так уж много настольных игр, но этого оказалось достаточно, чтобы понять, насколько велик их учебный потенциал, ведь при проведении этих игр оказываются задействованными все модальности – кинестетическая, аудиальная и визуальная. Конечно, хотелось бы, чтобы занятия были оснащены профессионально разработанными, красочными настольными англоязычными играми, но такой возможности на данный момент нет, поэтому мы используем при проведении большинства настольных игр материалы, подготовленные на основе шаблонов, размещенных в Интернете и, за редким исключением, распечатываем их в формате А4, поэтому и обучение

посредством настольных игр проводится чаще всего в парах или группах из 3–4 человек. Опыт показывает, что применение подобных игр наиболее эффективно в микрогруппах из трех-четырех учащихся. Обычно первые 4–5 ходов даются сложно; даже хорошо подготовленные студенты совершают досадные ошибки, но постепенно игра набирает темп, а при проведении игр подобного рода в подготовленных к такой работе группах объяснение правил игры и процесс игровой адаптации занимают минимальное количество времени.

Игра «30 Seconds Talk» «Тридцатисекундная болтовня» оказывается очень полезной в рамках изучения английского языка в вузе, когда порой обучающиеся устают от профессиональной тематики и им хочется поговорить на обыденные темы. Суть игры «30 Seconds Talk» заключается в том, что водящий, бросив фишку наугад, определяет тему, на которую он должен тут же начать говорить не менее и не более тридцати секунд (примеры тем: «Какие книги ты предпочитаешь»; «Что тебе больше по душе: Facebook или Twitter»); затем фишку бросает сосед и т. п. Существует множество вариантов данной игры, но мы на занятиях придерживаемся классического, так как основная задача данной игры – включить курсантов в процесс говорения на английском языке.

Целью игры «Tag Question Game» является отработка разделительных вопросов или так называемых «вопросов с хвостиком». Правила игры просты и могут варьироваться в зависимости от уровня подготовленности и наполняемости учебной группы: игра начинается с ячейки, обозначенной словом «start» и заканчивается в ячейке, обозначенной словом «finish»; участники игры в порядке очереди бросают кубик, определяют число ячеек на игровом поле, через которое нужно «перешагнуть», устанавливают фишку в нужном месте и делают из вопроса к подлежащему разделительный вопрос. Время на обдумывание ответа ограничивается в зависимости от уровня подготовленности группы и этапа изучения материала десятью или тридцатью секундами. Если разделительный вопрос задан неправильно,

обучающийся пропускает ход и возвращается на предыдущую позицию на игровом поле. Также на игровом поле есть ячейки, вне зависимости от ответа обучающегося возвращающие его на занимаемую ранее позицию. Выигрывает студент, который первым достигает клеточки с надписью «finish» [1].

Суть игры «Words for Taboo» («Запрещенные слова») заключается в том, чтобы дать определение ключевому слову, не используя слова, которые чаще всего первыми приходят на ум (синонимы, антонимы).

Очень простой, почти не требующей времени на подготовку, является игра «Modal Noughts And Crosses» («Модальные глаголы: Крестики и нолики»). Учащиеся, разделенные на две команды, должны выбрать квадрат, поставить в нем крестик или нолик и составить предложение, используя модальный глагол и смысловый глагол из квадратика.

Одной из самых любимых настольных игр, применяемых нами в обучении иностранным языкам, является игра «Snakes and Ladders» («Змеи и лестницы») в различных ее вариантах. Готовые шаблоны для подготовки игры «Snakes and Ladders» и примеры разработанных игр можно без труда найти в интернете на сайтах профессиональных сообществ преподавателей иностранного языка, однако даже готовые игры, как правило, необходимо подвергать тщательной обработке. Ниже опишем несколько вариантов игры «Snakes and Ladders» по различным темам. Правила игры «Snakes and Ladders», Present Continuous («Настоящее продолженное время») таковы: водящий бросает фишку и, в соответствии с выпавшим числом, делает ход; смотрит на изображение действия и составляет предложение в настоящем продолженном времени. Упрощенный вариант игры содержит слова-подсказки, на основе которых водящий составляет предложение; в усложненном варианте игры в уголке игрового квадрата размещены значки «+», «-», «?», означающие, что нужно составить утвердительное, отрицательное или вопросительное предложение[2].

Небезынтересной разновидностью игры «Snakes and Ladders»

является игра «Frequency Adverbs» («Как часто ты...»), где задача играющих состоит в том, чтобы дополнить предложения наречиями частоты (often, rarely, sometimes); настольную игру «Situations» («Ситуации»), целью которой, помимо активизации языковой догадки, является формирование быстрой реакции, хорошо применять в качестве фонетической зарядки или в качестве релаксирующего упражнения. Игра «Situations» содержит не сложные, но требующие быстрого ответа вопросы, например: «вспомни пять глаголов, начинающихся на букву „с“», «назови синоним (антоним) слова ...» и т. П

Методы игрового обучения широко используются на всех ступенях образования, принимают различные формы, включаются как в процесс самого обучения, так и выносятся в дополнительное временное пространство. Разнообразие видов и форм, применяемых в процессе обучения свидетельствует о том, что игра давно зарекомендовала себя как способ влияния на проявление познавательной активности учащихся.

2.2 Разработка дидактической игры для студентов специальности «Дизайн» среднего профессионального образования

Идея создания игры для студентов родилась не случайно, в процессе обучения нам было несколько раз предложено занятие в игровой форме, что оставило неизгладимые впечатления, как от формы проведения, так и от полученных результатов. Полученный опыт привлек внимание к такому методу обучения. Роль игрового обучения в образовательном процессе трудно переоценить, поскольку игра явление многофункциональное:

1. игра — сильнейшее средство социализации человека, воздействия на становление личности, усвоение знаний, духовных ценностей и норм, присущих обществу или группе сверстников (социализация);
2. игры дают возможность моделировать разные ситуации жизни, искать выход из конфликтов, не прибегая к агрессивности, учат разнообразию эмоций в восприятии всего существующего в жизни (коммуникация);

3. игра важна как сфера реализации человека как личности, процесс игры — это пространство самореализации (самореализация);
4. игра может и должна быть использована для преодоления различных трудностей, возникающих у человека в поведении, в общении с окружающими, в учении (игротерапия).

После рассмотрения многообразия видов игр и критериев их воздействия на учебную деятельность было решено разработать практическое приложение к занятию – дидактическую игру. Такие игры по своей сути бывают нескольких форм: словесно-пространственные; настольно-печатные; предметные. Рассмотрев виды дидактических игр для разработки была выбрана настольно-печатная форма игры, так как имеет свои преимущества перед другими. Необходимо отметить, что игровая деятельность такого вида строится по определенным направлениям:

1. дидактическая цель ставится перед учащимися в форме игровой задачи;
2. учебная деятельность подчиняется правилам игры;
3. учебный материал используется в качестве ее средства;
4. в учебную деятельность вводится элемент соревнования, который переводит дидактическую задачу в игровую;
5. успешное выполнение дидактического задания связывается с игровым результатом.

Таким образом, включение педагогической игры в процесс обучения, как составляющую педагогической технологии позволяет выстраивать образовательное пространство согласно требованиям, предъявляемым к организации процесса обучения Федеральным Государственным Образовательным Стандартом.

Для выбора дидактической игры необходимо знать уровень подготовленности учащихся, так как в играх они должны оперировать уже имеющимися знаниями и представлениями.

Определяя дидактическую задачу, надо, прежде всего, иметь в виду, какие

знания, представления и навыки должны усваиваться, закрепляться участниками, какие умственные операции в связи с этим должны развиваться, какие качества личности в связи с этим можно формировать средствами данной игры. В каждой дидактической игре своя обучающая задача, что отличает одну игру от другой.

Особенно тщательно нужно относиться к разработке правил игры, которые должны организовать действия участников. Правила могут запрещать, разрешать, предписывать что-либо, делая процесс игры занимательным и напряженным. Используя дидактическую игру в воспитательно-образовательном процессе, через ее правила и действия у участников формируется корректность, организованность, выдержка, целеустремленность и другие качества личности.

Изучив все аспекты и факторы, влияющие на игровой процесс, был определен тип настольно-печатной игры – лото, знакомая с раннего игровая форма, с известным принципом действия. Рассмотрим основные принципы настольных игр:

1. Настольные игры максимально локализованы в пространстве, то есть всегда проводятся на столе или иной локально ориентированной поверхности.
2. Настольные игры всегда предполагают наличие игровой атрибутики, к которой, в первую очередь, относятся игровое поле, фишки, карточки, правила игры, которые могут выполнять функции раздаточного материала, наглядных пособий и иных учебных средств.
3. Алгоритм и правила настольных игр заранее predeterminedены – внести в них изменения на любой стадии игры в большинстве случаев невозможно.
4. Настольные игры в подавляющем большинстве случаев требуют участия как минимум двух игроков и/или команд, то есть они всегда «живые», так как исключается применение в процессе их

разыгрывания компьютерного и программного обеспечения.

5. Настольные игры отличаются большей степенью условности, в силу чего не предполагают активного межличностного взаимодействия обучающихся и могут быть рекомендованы к применению в коллективах с низким уровнем психологической устойчивости, склонных к конфликтам.
6. Настольные игры в большинстве случаев не связаны с распределением ролей, в играх, где предполагается распределение ролей, их дальнейшее разыгрывание осуществляется не самими участниками, а подчинено сюжету самой настольной игры.

Классическая форма лото, представляет собой набор карточек и бочат (рис 9.). Ведущий в хаотичном порядке достает номерованные бочата, а участники заполняют поля с соответствующими цифрами. Такая примитивная форма способна развить внимательность и концентрацию, работу в группе, но нет процесса усвоения и закрепления знаний. Игра в лото со временем стала приобретать разные формы, оставляя принцип деятельности, например, стали выпускать разновидности с изображениями для дошкольного возраста.

Для разработки своего проекта была определена аудитория студентов среднего профессионального образования, обучающихся по направлению «Дизайн», возрастом от 16 до 22 лет. Но аудитория может расширяться, распространяться на дополнительное и высшее образование по художественным направлениям подготовки.

Проект, включает в себя разработку готового приложения для проведения занятия в игровой форме, построен на вопросно-ответном принципе взаимодействия. В качестве вопросов служат карточки, основанные на терминологии, изучаемой в рамках дисциплин учебного плана. Ответы – сгруппированные в карточки изображения, отображающие сущность терминов. Вопросы в карточках сочетают в себе терминологию разных дисциплин. Для выполнения данного проекта были использованы несколько категорий вопросов: история искусств; графический дизайн; основы композиции; основы

проектирования; цветоведение. Каждая карточка включает вопросы из нескольких категорий.

В процессе разработки дизайна самой игры были рассмотрены несколько вариантов размеров и ориентации игрового поля с ответами, размеров карточек содержащих вопрос, способом наложения карточек соответствующих по номеру. Выбрано оптимальное цветовое решение лицевой стороны карточек с ответами, таким образом что бы изображения не сливались, фон не перенимал внимание на себя. Номер ответа обозначен в левом верхнем углу, выделен в рамку для удобства прочтения на фоне любого изображения. Карточки вопросы накладываются на соответствующий ответ, полностью перекрывая изображение. Это сделано для того, что бы в процессе дальнейшей игры, внимание концентрировалось только на оставшихся не отгаданными ответах. Размер игрового поля выбран исходя из нескольких критериев. Первый, комфортное восприятие визуальной информации, изображение не должно быть слишком маленьким или слишком большим. Второй, игра должна быть удобна в применении, хранении и перемещении, что, безусловно, ограничивает ее размер. Количество карточек выбрано исходя из среднего числа учащихся в группах. Количество вопросов и, соответственно, количество ответов на одном игровом поле составлено исходя из примерного расчета времени требующего для проведения игры во время учебного занятия, включая время на подготовку, объяснение правил, ход игры и подведения итогов.

Очень важным в процессе подбора ответов в виде изображения, стал принцип общедоступности, так как мышление и восприятие информации у каждого человека разное, а игра ориентирована не на одну группу людей. Было нужно грамотно отобрать изображения, используя только те, которые являются однозначным ответом на вопрос, не могут подходить под другое описание и иметь пограничные значения.

Формулировка вопросов – отдельный пласт в создании игры. Сложность заключается в том, что вопрос должен быть сформулирован кратко, предельно четко, иметь только один вариант ответа и ориентироваться на доступность

аудиального восприятия всеми участниками.

Описание игры:

Карточки ответов – игровое поле размером 20x13,5, с шестью пронумерованными изображениями, отражающих суть какого либо термина. Вся игра содержит 16 карточек с ответами.

Карточки вопросов – карточка размером 6x6, имеющая номер и содержащая текстовый блок, передающий смысловую нагрузку терминов. Терминология включает вопросы по пяти категориям.

Подготовка к игре. Ведущий – преподаватель, раздает игровые поля – карточки с ответам всем ученикам, в зависимости от количества участников зависит количество карточек в одних руках, если учащихся в группе более 16, то есть превышает количество карточек, возможно объединение в группы. Карточки с вопросами остаются у ведущего.

Ход игры. Карточки с вопросами перемешиваются, ведущий вытягивает по одной и зачитывает на аудиторию вопрос-определение, участники, предварительно рассмотрев свои карточки, проанализировав изображения и продумав варианты ответа, выслушивают определение и делают предположения есть ли у них нужный элемент, называют номер изображения, который должен совпасть с карточкой вопроса. Ведущий слушает варианты ответов и отдает участнику, назвавшему правильный номер, если участники не дают правильный ответ, подразумевая что у них нет верного, ведущий откладывает его в сторону. Карточки, которые не были отгаданы, разыгрываются на второй круг после прочтения всех остальных. Задача участников закрыть карточку не пропустив свои вопросы.

Цели игры, реализуемые в процессе.

³⁵/₁₇ Образовательная – закрепление знаний по разделам: история искусств; графический дизайн; основы композиции; основы проектирования; цветоведение.

³⁵/₁₇ Развивающая – активизировать функции мышления и концентрации внимания, развить умение актуализировать знания.

³⁵₁₇ Воспитательная – развить умение работать в группе, уважение друг к другу, сотрудничество.

Игровая деятельность такого плана может являться как формой контроля знаний, так и формой получения знаний. Преподаватель, анализируя результаты, видит общую картину усвоения материала учебной группой, вовлеченность каждого участника, стимулирует познавательную активность, решает поставленные дидактические задачи. Учащиеся расценивают игру как соревновательный процесс, что, конечно, является фактором проявления самых разных качеств личности. Целеустремленность, активность, собранность, критичность, сосредоточенность и даже азарт, вот не полный список проявляемых во время игры качеств. В результате, учащиеся не только односложно анализируют исход игры, выиграл или проиграл, но и рефлексируют все аспекты этого процесса, как себя проявил, как проявили себя другие, что я знал, что забыл, как проходила игра, как вели себя все участники – эти и многое другие вопросы возникают в процессе анализа сложившейся ситуации. Все эти размышления и рассуждения наталкивают на самоанализ, ведущий к самопознанию, развитию и повышению мотивации познавательной деятельности.

Все вопросы карточек составлены по терминологическим словарям, распределены по категориям и сгруппированы в хаотичном порядке. Отбор терминов происходил из принципа доступности восприятия и распространенности использования, не были взяты во внимание глубоко профессиональные термины, которые используются в узком кругу.

Огромным плюсом применения такого вида игровой деятельности в процессе обучения служат удобство применения, возможность использования не один раз с одной учебной группой, простая схема воспроизведения, отсутствие необходимости долгой подготовки к учебному занятию, результативность в реализации педагогических целей.

Игровая деятельность в контексте современного образования, находит свое место в структуре любого учебного плана, является неотъемлемой частью

образовательного процесса на всех его ступенях, способствует активизации познавательной мотивации личности. Приложения к занятию в виде настольной игры находка для преподавателей, которая не только разнообразит учебную деятельность, но и решит множество педагогических задач. Разработанная игра является примером возможности использования дидактических видов игр в образовательном процессе среднего профессионального образования, не теряя при этом своей обучающей способности, достигая поставленных целей.

Заключение

Игра, как форма обучения, занимает свое место в структуре современного образования. Эта форма занятий широко используется педагогами для достижения ряда задач, поставленных в рамках образовательного процесса.

Изучив аспекты развития познавательной мотивации учащихся, было выявлено множество факторов воздействующих на ее уровень, как со стороны самой личности, так и внешних факторов влияющих на человека. Все аспекты побуждают к деятельности учащегося активным или пассивным способом, способствуют формированию мотивов, целей, устойчивого интереса, системы взглядов личности, в своей совокупности отражая уровень мотивации.

При рассмотрении особенностей формирования восприятия человеком любого вида информации средствами органов чувств, в разных возрастных категориях, выявлены критерии оценки активного стремления познания. Сгруппированы факторы познания по способу их получения и усвоения. Определены принципы воздействия на анализаторы в процессе обучения, влияющие на становление и развитие личности.

В процессе исследования многообразия форм игры и определения основных принципов, сделан акцент на влияние игровой деятельности в познавательных и мотивирующих аспектах. Выявлены положительные и отрицательные моменты всех форм познавательной игровой деятельности, сформулированы представления о мотивирующей функции игры.

В работе предложен анализ опыта применения игровых форм обучения, на основе которых можно судить о распространенности применения метода в современной системе образования. Систематизированы результаты, полученные опытным путем действующими педагогами профессионального образования.

Итогом работы является разработанное приложение к занятию в игровой форме для студентов художественных направлений подготовки. При создании игры были учтены особенности восприятия учащихся, приемлемость применения в образовательном процессе, основы метода преподавания и другие аспекты, влияющие на результативность деятельности. В качестве приложения составлена настольная игра на основе терминологии в вопросно-ответной форме, имеющая вид лото. Игра – это уникальный механизм аккумуляции и передачи социального опыта, как практического – по овладению средствами решения задач, так и этического, связанного с определенными правилами и нормами поведения в различных ситуациях. Применение игрового метода связано с востребованностью повышения эффективности обучения за счет более активного включения слушателей в процесс не только получения, но и непосредственного использования знаний здесь и сейчас.

В результате всей работы была достигнута цель, поставленная на начальной стадии. Изготовлена игра, готовая к практической апробации на

предполагаемой аудитории и дальнейшему внедрению в образовательный процесс.

Список источников

1. Lanternfish ESL [Электронный ресурс] – <http://bogglesworldesl.com/guesswhat.htm>. – статья в интернете.
2. BusyTeacher [Электронный ресурс] – <http://www.eslgamesplus.com/board-games-cards-games>. – статья в интернете.
3. Иванов И. С. Научно-методический электронный журнал [Электронный ресурс] – <http://e-koncept.ru/2017/870008.htm>. – статья в интернете.
4. Страница ролевого направления сайта детской организации «Остров Сокровищ» Гимназии 45 [Электронный ресурс] – <http://old.vostrove.ru/fauler>. – статья в интернете.
5. Частная школа «Перспектива». [Электронный ресурс] – <http://www.systema.ru> – статья в интернете.

Список используемой литературы

6. Андриянова А. Словарь дизайнера. [Электронный ресурс] – <https://linstyle.ru/dictionary/slovar-b.html> – статья в интернете.
7. Агаджанова М. А. Современные настольные игры как инновационная психолого-педагогическая технология профилактики синдрома эмоционального выгорания педагогов / М. А. Агаджанова. // Воспитание и обучение детей младшего возраста: сборник материалов ежегодной международной научно-

- практической конференции. – М.: МГУ им. М. В. Ломоносова, 2016. – № 5.
8. Божович Л.И. Личность и ее формирование в детском возрасте. : учебное пособие для студентов вузов / Л.В.Аников: - М.: Просвещение, 2012.
 9. Божович Л.И. Проблема развития мотивационной сферы ребенка // Изучение мотивации поведения детей и подростков. - М., 2002.
 10. Большой энциклопедический словарь / Гл. ред. А.М. Прохоров. - М.: Сов. энциклопедия, 2004.
 11. Букатов В.М. Педагогические таинства дидактических игр -М., 1997; 2 изд., испр. и доп. 2003
 12. Вербицкий А.А., Н.А. Бакмаева. Проблема трансформации мотивов и контекстном обучении // Вопросы психологии, 2001. - № 4.
 13. Выготский Л.С. Умственное развитие детей в процессе обучения. М.; Л.: Гос. учеб.-педагогич. 1935.
 14. Выготский Л.С. Педагогическая психология / Л.С.Выготский; Под ред. В.В.Давыдова. - М.: Педагогика, 1991.
 15. Даль, В.Е. «Толковый словарь живого великорусского языка»/ В.Е. Даль. - М.: Дрофа, 2011.
 16. Джидарьян И.А. О месте потребностей, эмоций и чувств в мотивации личности // Теоретические проблемы психологии личности - М.: Наука, 2004.
 17. Иванов И. С., Иванова Ж. Б., Кусков А. С. Настольные игры как нестандартный интерактивный метод обучения бакалавров юриспруденции // Научно-методический электронный журнал «Концепт». – 2017.
 18. Ильин Е.П. Мотивация и мотивы. — СПб.: Питер, 2002
 19. Илюшина М. И. Инновационные игровые технологии в работе с замещающими семьями / М. И. Илюшина, О. В. Артемова. – Калуга: РПА «Креатив», 2013.
 20. Караяни А.Г. Слухи как средство информационно-психологического противодействия. Психологический журнал том 24 – М. Наука. 2003.
 21. Ковалев В. И. Мотивы поведения и деятельности / Отв. ред. А. А.

- Бодалев; АН СССР, Инст. психологии. - М.: Наука, 2003
22. Кон И.С. Психология ранней юности. – М., 1980
 23. Левитес Д.Г. Педагогические технологии. – М. : Инфра 2013.
 24. Леонтьев А.Н. Деятельность. Сознание. Личность. - М.: Прогресс, 2003.
 25. Леонтьев А.Н. Проблемы развития психики. - М.: Наука, 2003.
 26. Личко А.Е. Подростковая психиатрия. – М., 1985
 27. Мандель, Б. Р. Сравнительная педагогика: история, теория, проблематика : учебное пособие / Б. Р. Мандель. - М. : Директ-Медиа, 2016.
 28. Мандель Б.Р., Психология развития. Полный курс : иллюстрированное учебное пособие / Б. Р. Мандель. - М. : Директ-Медиа, 2015
 29. Маркова А.К. Психология обучения подростка. М., 1995.
 30. Маркова С.Н. Изучение учебной мотивации, М.: Наука, 2004.
 31. Пидкасистый П.И. Технология игры в обучении – М. Просвещение, 1992г.
 32. Платов В. Я. Деловые игры. Разработка, организация, проведение. – М. Профиздат. 1991.
 33. Платонова Н.И. Энциклопедический словарь юного художника. – М. Педагогика 1983
 34. Реан А. А. Психология личности. — СПб.: Питер, 2013
 35. Строкова И. В. Бизнес-тренинг в виде деловой настольной игры «Рычаги вашей свободы» как необходимое звено в подготовке экономистов и бухгалтеров / И. В. Строкова. // Сибирский торгово-экономический журнал, 2011. – № 14
 36. Словарь дизайнерских и арт терминов. [Электронный ресурс] – <http://romashin-design.com/dict>– статья в интернете.
 37. Трофимова Е. Д. Обобщение педагогического опыта. Новые подходы к формированию понятийного аппарата учащихся на уроках истории и обществознания // Педагогическое мастерство: материалы V Междунар. науч. конф. (г. Москва, ноябрь 2014 г.). М.: Буки-Веди, 2014.
 38. Черчес Т.Е. Особенности восприятия аудиовизуальной информации в

научно-познавательных фильмах // Коммуникация в современной парадигме социального и гуманитарного знания. М.: Изд-во МГУ и Российской коммуникативной ассоциации, 2008.

39. Щукина Г.И. Активизация познавательной деятельности учащихся в учебном процессе. М., Просвещение. 1979.

Приложение

Абстракция — отказ от изображения реальной действительности, предметов, человека. Абстрактное искусство отрицает художественный образ и композицию. Абстракция в графическом дизайне — это рисунок, составленный с помощью отвлеченных элементов художественной формы, беспорядочное нагромождение цветовых пятен, линий и др.форм. Проще говоря, абстракция — это то, что не имеет материального представления в реальном мире.

Акварель — водорастворимая краска и техника живописи с использованием эффекта прозрачности красочного слоя.

Акцент(лат. — ударение) — в изобразительном искусстве прием подчеркивания цветом, светом, линией или расположением в пространстве какой-нибудь фигуры, лица, предмета, детали изображения, на которую нужно обратить особое внимание зрителя.

Ампир — стиль позднего классицизма (1-я треть XIX в.). Характерны массивные лапидарные, подчеркнута монументальные, формы; богатый (часто экзотический) декор; опора на художественное наследие императорского Рима, использование военно-имперской символики. Стиль сложился в период правления Наполеона I Бонапарта.

Амфора — древнегреческая ваза с узким горлом.

Аппликация — прием декоративно-прикладного искусства, создающий орнамент или любое изображение путем наложения на основной фон кусочков из иного материала.

Арабеска — сложный восточный (арабский) орнамент, состоящий из геометрических и растительных элементов. Может содержать арабский шрифт.

Арка — тип архитектурной конструкции, дугообразное перекрытие проема - пространства между двумя опорами - колоннами, пилонами.

Атлант — несущая колонна в виде мощной мужской фигуры на мебельных изделиях или зданиях.

Автопортрет (греч. — сам) — портрет, в котором художник изображает самого себя. В этом случае создатель произведения и модель совмещаются в одном лице.

Афиша (от греч. *afficher* — объявлять) — вид печатной рекламы на бумаге или картоне. В отличие от ПЛАКАТА является средством оповещения широкой аудитории о каком-либо предстоящем событии.

Багет – резная или окрашенная планка для рам и карнизов.

Барельеф – контурное изображение на плоскости.

Барокко – название стиля конца XVI - середины XVIII вв., происходящее от характерного мотива раковины, развившего практику художественной интерпретации Ренессансом античных образов в градостроительстве и объемной архитектуре. Барокко характеризуется высокой динамичностью и напряженностью форм, синтезом искусств. раскрытостью перетекающих пространств, тяготению к созданию визуальных иллюзий.

Батик – техника росписи ткани, а также украшенная ею многоцветная ткань.

Блик (нем. — взгляд) — элемент светотени (см.). Наиболее светлое место на освещенной, главным образом, глянцевитой или блестящей поверхности. Обычно это пятно по своей яркости чрезвычайно резко отличается от общего тона предмета.

Визитка — небольшого размера карточка, на которой размещаются информационные и контактные данные о ее владельце, чаще всего художественно, оригинально оформленная.

Стандартный размер визитки — 55 x 90 мм.

Викторианский стиль – стиль названный в честь королевы Виктории (был популярен в период 1840-1900). Викторианскую мебель отличают тяжеловесность и причудливость. Декор данного стиля массивный и замысловатый. Цвет дерева обычно темный. Вдумчивое смешивание Викторианских вещей с более современными может подчеркнуть в интерьере красоту и тех и других.

Витраж – вставленная в оконный или дверной проем, либо в самостоятельную раму декоративная композиция, или орнамент из цветного стекла или другого материала, пропускающего свет. В современной архитектуре – обширное остекление фасада крупноразмерными стеклами, закрепленными в металлических рамах. Цветные витражи в окнах создают игру окрашенного света в интерьере. Иногда витражом называют широкие остекленные световые проемы.

Волюта – архитектурный мотив в форме спиралевидного завитка с кружком («глазком») в центре, часть ионической капители, входит также в состав коринфской и композитной капителей. Форму волюты иногда имеют архитектурные детали, служащие для связи частей здания, а также консоли карнизов, обрамления порталов, дверей, окон.

Буквица — заглавная буква укрупненного размера, помещаемая в начале текста. Буквица

может включать в себя различные декоративные элементы, орнамент или иллюстрацию. Чаще всего буквицу заверстывают целиком в текст или только нижней частью в первую строку.

Гамма – ряд гармонически взаимосвязанных оттенков цвета, используемых при создании художественных произведений.

Гобелен - декоративные ткани высокой художественной ценности.

Горельеф – высокий выступающий более чем на половину объема рельеф.

Готика – стиль середины XII - начала XVI вв., преимущественно культового религиозного направления. Готике свойственна каркасная система стрельчатой арки, нервюры, аркбутана, контрфорса, позволившая освободиться от балластного веса стен с заменой их широкими цветными витражами.

Гравюра (фр. — вырезать). Один из видов графики (см.), позволяющий получать печатные оттиски художественных произведений, выполненных на твердом материале (дереве, металле, линолеуме и т. д.). Существует много разновидностей гравюры. Эстамп — гравюра, в которой весь процесс ее изготовления производится художником от начала до конца собственноручно. Наряду с этим существуют гравюры, в которых рисунок и его оттиски делают разные мастера. Различают гравюру станковую и книжную. Два основных вида гравюры — выпуклая и углубленная. В выпуклой гравюре поверхность гравировальной доски вокруг рисунка, покрываемого краской, срезается. Вырезаются места, которые в оттиске остаются незакрашенными. В углубленной гравюре краской заполняются углубления в доске, сделанные различными способами (процарапыванием, вырезанием, травлением). В технике гравирования применяются специальные резцы.

Графика - вид изобразительного искусства (от греч. *grapho* — пишу, черчу, рисую), включающий рисунок и печатные художественные формы. В отличие от живописи, основным изобразительным средством графики является однотонный рисунок. Выразительность графических произведений создается на основе линий, штрихов, пятен разных по окраске (в основном черно-белых). Рисунки, сделанные карандашом, тушью или углем — все это графика.

Гризайль – декоративная живопись одного тона. Прием живописной имитации рельефных изображений в интерьерах: фризов, плафонов, панно.

Гротеск – орнамент, включающий в причудливых, фантастических сочетаниях изобразительные и декоративные мотивы.

Гуашь – водорастворимая корпусная краска, светлеющая при высыхании красочного слоя.

Доминанта – основной элемент композиции, организующий ее части в единое целое.

Живопись — один из главных видов изобразительного искусства. Произведения Ж.

выполняются на плоскости холста, картона, па бумаге и т. д. различными красочными материалами. Решающую роль в Ж. как художественное средство играет цвет, позволяющий дать наиболее полно, по сравнению с другими видами изобразительного искусства, образное отражение предметного мира.

Золотое сечение (золотая пропорция, деление в крайнем и среднем отношении, гармоническое деление), деление отрезка AC на две части таким образом, что большая его часть AB относится к меньшей BC так, как весь отрезок AC относится к AB (т. е. $AB : BC = AC : AB$). Приблизительно это отношение равно $5/3$, точнее $8/5$, $13/8$ и т. д. Принципы золотого сечения используются в архитектуре и в изобразительных искусствах. Термин «золотое сечение» ввел Леонардо да Винчи.

Изразцы - декоративные плитки из обожженной глины, покрытые цветной глазурью. Сформованные изразцы высушивают, а затем обжигают при температуре до $1150\text{ }^{\circ}\text{C}$. С. Могут быть гладкими или рельефными, покрытыми глазурью (майоликовые), или неглазурованными (терракотовые).

Иллюстрация — визуализация текста в книге, журнале, газете. Иллюстрация используется для: передачи эмоциональной атмосферы художественного произведения, визуализации образов героев повествования, демонстрации описываемых объектов, а также отображения пошаговых инструкций в технической документации.

Инкрустация – украшение изделий и зданий узорами и изображениями из кусочков дерева, мрамора, керамики, металла, перламутра, кости и т. п., которые врезаны в поверхность и отличаются от неё по цвету или материалу (см. также интарсия).

Интерьер – внутреннее пространство помещения. Функциональное назначение интерьера определяет его архитектурное решение (размер, пропорции и т.д.) и характер убранства, которые в свою очередь служат художественной выразительности интерьера.

Ионический ордер – один из трех главных греческих архитектурных ордера. Имеет стройную колонну с базой и фустом, прорезанным вертикальными желобками-каннелюрами; капитель состоит из двух крупных завитков - волют. Антаблемент иногда без фриза, архитрав состоит из трех горизонтальных полос; фриз часто сплошь покрывался рельефом. Ионический ордер отличается от дорического ордера большей легкостью пропорций и более богатым декором всех частей. Ионический ордер сложился в каменном зодчестве в ионических областях Древней Греции между 560 и 500 гг. до н.э. Распространение ионический ордер получил в Греции в эпоху эллинизма.

Канефора – органично вписанное в архитектуру здания скульптурное изображение женской фигуры, играющее конструктивную роль - выполняет функции колонны.

Каннелюры – вертикальные (на стволе колонны или пилястры) и горизонтальные (на базе

колонны ионического ордера) желобки различной формы. Делаются либо вплотную одна к другой (дорический ордер), либо с небольшими промежутками (ионический ордер).

Капитель – пластически выделенная венчающая часть вертикальной опоры (столба или колонны), передающая ей нагрузку от архитрава и других расположенных выше частей здания (или образно выражающая эту функцию, например, в пилястре). Известны в зодчестве Древнего Востока. В античную эпоху сложились три основных классических типа капителей: дорическая, ионическая, коринфская (см. подробнее: Ордера архитектурные). Своеобразные типы капителей были созданы в Китае, Японии, Мексике, в византийской, романской, готической, древнерусской архитектуре, архитектуре Армении, Грузии, Средней Азии. С эпохи Возрождения широко варьировались типы античных капителей.

Кариатида – скульптурное изображение стоящей женской фигуры, которое служит опорой балки в здании. Кариатиды были широко распространены в античной архитектуре и европейском зодчестве XVII-XIX в.

Кирикатура (итал. — преувеличивать) — преднамеренно преувеличенное или искаженное изображение каких-либо характерных черт человека, предмета или события. К. служит для осмеяния и разоблачения отрицательных явлений действительности. Являясь мощным оружием критики, она имеет большое общественно-политическое значение.

Керамика – материалы и изделия из минерального сырья (глины), полученные путем обжига при высоких температурах.

Классицизм – стилистическое направление в европейском искусстве и архитектуре XVII-XIX вв., отразившее эстетические идеалы в рамках развитого феодализма. Классицизму свойственна приверженность античным формам, симметричному построению ансамблей и объемов, лаконичность фасадов и сдержанность окраски, сочетавшей белые и пастельные тона. В классицизме предпочитались тосканский и ионические ордера.

Коллекция (от лат. Collectio — собрание). Систематическое собрание каких-либо однородных предметов, представляющих научный, исторический или художественный интерес. Слово «коллекция» впервые употреблено Цицероном (1 век до н.э.) в речи «О назначении Гнея Помпея полководцем» в значении: собрание разрозненных частей в одно целое.

Колонна — (франц. colonne, от лат. columna столб), архитектурно обработанная, круглая в поперечном сечении вертикальная опора, стержневой элемент здания, несущей конструкции здания и ордеров архитектурных.

Контраст – противопоставление свойств объектов по форме, размерам, цвету. Контраст используется как одно из средств усиления эмоциональной выразительности произведения.

Коринфский ордер – один из трех основных архитектурных ордеров. Имеет высокую

колонну с базой, стволом, прорезанным каннелюрами, и пышной капителью, состоящей из нарядного резного узора листьев аканта, обрамленного небольшими волютами. Сложился во второй половине V в. до н.э. и получил широкое распространение в архитектуре эпохи эллинизма и Древнего Рима.

Кубизм (франц. cubisme, от cube — куб), авангардистское течение в изобразительном искусстве 1-й четв. 20 в. Развивалось во Франции (П. Пикассо, Ж. Брак, Х. Грис), в других странах. Кубизм выдвинул на первый план формальные эксперименты — конструирование объемной формы на плоскости, выявление простых устойчивых геометрических форм (куб, конус, цилиндр), разложение сложных форм на простые.

Купол – вид перекрытия (свода), близкий по форме к полусфере. Формы купола образуются различными кривыми, выпуклыми наружу.

Лепнина – рельефные украшения (фигурные и орнаментальные) на фасадах и в интерьерах зданий, как правило, отлитые или отпрессованные из гипса, штукатурки, бетона или других материалов.

Логотип – оригинальное начертание полного или сокращённого наименования организации или товара. Логотип является словесной частью товарного знака.

Майолика – крупнопористые керамические изделия с росписью по сырой непрозрачной оловянной глазури, соединяющейся при обжиге с красками. К ним относят испанскую и итальянскую керамику XV–XVI веков.

Медальон – изобразительная или орнаментальная композиция (лепной или резной рельеф, роспись, мозаика) в овальном или круглом обрамлении.

Минимализм – стиль характеризуется наличием упорядоченных участков пустого пространства, где все скоординировано. «Законченность» ключевое слово для этого стиля. Внешние атрибуты повседневной жизни спрятаны, палитра обычно нейтральная и монохромная.

Модерн – архитектурный стиль конца XIX – начала XX в., появившийся благодаря применению новых технико-конструктивных средств. Характерен свободной планировкой, что создает подчеркнуто индивидуальный облик зданий.

Мозаика - изображение или узор, выполненные из цветных камней, смальты (разноцветных кусочков стеклянных сплавов), цветной керамической плитки и т.п. Используется в основном для украшения зданий.

Неоклассицизм:

1. Дизайн 1760-1830 г., характеризуемый элегантностью и простотой, с мотивами занятыми у античной Греции и Рима. К неоклассицизму относятся несколько стилей от ампира до позднего бидермейера.

2. Ретроспективный стиль, появившийся в начале XX века как антитеза декоративной переизбыточности модерна. Опора на классику, ордерную систему, соблюдение классических пропорций. Стремление к уюту, гармонии. Характерные украшения: листья, раковины, архитектурные фронтоны, античные фигуры. Мебель легкая и изящная, прямые линии.

Обелиск – памятник, сооружение в виде суживающегося кверху граненого столба с пирамидально заостренной верхушкой.

Орнамент – декоративный элемент в строительном, изобразительном и прикладном искусстве, состоящий из повторяющихся стилизованных природных или архитектурных форм. Основное предназначение: заполнение поверхностей, обрамление, разделение частей, украшение внутренних стен, потолков и фасадов зданий.

Панно – заполненная художественным изображением часть стены, выделенная обрамлением (лепной рамой, рамой орнамента и т.д.) и заполненная живописным или скульптурным изображением или орнаментом.

Периптер – основной тип древнегреческого храма периодов архаики и классики. Периптер - прямоугольное в плане здание, с четырех сторон окруженное колоннадой.

План – выполненное в определенном масштабе графическое изображение горизонтальной проекции здания (либо одного из его помещений) или комплекса зданий, населенного пункта или отдельных его частей. На плане могут быть указаны конструкции стен, опор и перекрытий, расстановка мебели в интерьерах, расположение оборудования и схема технологического процесса в производственных помещениях, озеленение территории и др.

Площадь – архитектурно организованная, незастроенная часть территории населенного пункта, органично включенная в уличную сеть.

Портрет (фр.) — жанр изобразительного искусства, а также произведение, посвященное изображению определенного человека или нескольких людей (парный, групповой П. и т. д.).

Профиль:

1. Вид лица или предмета сбоку.
2. В архитектуре - подчеркнутая линия границы архитектурной детали (например, обрамление окна).
3. Контур здания или части здания, особенно карниза.
4. Скульптурная деталь украшения с различными гладкими или изогнутыми плоскостями и кантами.

Раппорт – повторяющееся изображение основного элемента рисунка, например, на обоях или ковре.

Рельеф:

1. Скульптурное изображение на плоскости. Может быть углубленным (койланогриф) и выступающим (барельеф, горельеф).

2. Конфигурация поверхности земельного участка (рельеф местности).

Ритм – повторяемость, чередование архитектурных элементов здания. Задается расположением колонн, аркад, проемов, скульптур и т.п.

Роза – круглое окно в романских и готических постройках XII-XV в. с каменным переплетом в виде радиальных лучей, исходящих из центрального кружка. Розой называют также аналогичный декоративный мотив, венчающий стрельчатые окна готических зданий.

Рококо – стилевое направление 1-ой половины XVIII в., завершающее стиль барокко. Характерен уход от жизни в мир театрализованной игры, мифических и пасторальных сюжетов с оттенком эротизма. В Рококо господствует грациозный, прихотливый, орнаментальный ритм. Изделия изящны, но неглубоки. В интерьере воплощается дух интимности и комфорта.

Романский стиль – средневековый стиль X-XII в. Для Романской архитектуры были характерны массивность и лаконичность форм, цилиндрический силуэт сводов и завершений оконных проемов, преобладание фортификационной образности даже в культовых сооружениях. Интерьеры украшались росписями на библейские сюжеты и скульптурой аскетичных форм.

Силуэт (фр.) — общие очертания фигуры или предмета в натуре. В произведениях искусства: такой вид фигур или предметов, при котором их форма воспринимается без деталей и резко выраженной объемности или даже выглядит совсем плоской (сплошным пятном на темном или светлом фоне). Так, силуэтность приобретает фигура, поставленная против света. С. называются также все профильные темные изображения в графике.

Симметрия (греч. — соразмерность) — такое строение предмета или композиции произведения, при котором однородные части (или предметы) располагаются параллельно друг другу, на одинаковом расстоянии от центральной оси любого объекта, занимающего центральное положение по отношению к ним.

Смальта – цветное непрозрачное стекло в виде кубиков или пластинок, применяемое для изготовления мозаики.

Статуя — (фр. statue, от лат. stare стоять). 1) Изваяние, изображение целой фигуры человеческой или животного из какого либо твердого материала: мрамора, дерева, бронзы и т. п.

Сюрреализм (франц. surrealisme, букв. — сверхреализм), направление в искусстве 20 в., провозгласившее источником искусства сферу подсознания (инстинкты, сновидения, галлюцинации), а его методом — разрыв логических связей, замененных свободными

ассоциациями. Сюрреализм сложился в 1920-х гг.

Текстура – преимущественная ориентация элементов, составляющих материал. Текстуру можно наблюдать, например, у обычной доски: множество волокон образуют характерный рисунок.

Фен-шуй – наука и искусство, помогающее направлять, уравнивать и гармонизировать на благо человека силы, известные под названием «ци». Фен-шуй учит, как правильно расставить вещи в квартире, чтобы привлечь в наш дом богатство, любовь и удачу. Согласно Фен-шуй каждый цвет является выражением определенного вида энергии. Цвет не только действует на наше настроение, но и оказывает влияние на наше здоровье. В дизайне эту прикладную науку можно рассматривать как совокупность эргономики и психологии.

Филигрань – техника ювелирного изготовления изделий, напоминающих по виду плетеное кружево.

Фирменный стиль — это набор визуальных, вербальных и иных элементов, совокупность которых создает уникальный образ бренда в коммуникациях. Разработка фирменного стиля включает в себя два этапа: первый — создание констант фирменного стиля, второй — адаптацию концептуального дизайна на разные группы носителей. Перечень позиций фирменного стиля определяется с учетом ключевых точек контакта бренда с потребителем.

Флористика — искусство составления букетов, украшение цветами и растениями своей жизни человеком, одно из древнейших искусств. В каждой стране есть своя история, свои традиции, свои вкусы и опыт жизни, наконец свои растения, поэтому искусство аранжировки, составления композиций из цветов и растений может сильно отличаться, но везде оно является прекрасным средством для создания более красивой и приятной жизни.

Фреска (итал. — свежий). Один из основных видов монументальной живописи (см.). Связующим веществом в красках здесь служит водный раствор извести или вода. В соединении с веществом штукатурки на стене (потолке) они образуют прочный красочный слой. Техника фрески очень сложна, т. к. не допускает исправлений в процессе работы. Лишь впоследствии они вносятся темперой. При работе над фреской художник должен учитывать и некоторое высветление красок при высыхании. Фреска пишется по частям, каждая из которых выполняется за один сеанс. Отдельные ее части исполняются по картонам (картон — в данном случае подсобный материал, предназначенный для копирования), в которых рисунок, композиция и размер полностью соответствуют будущему произведению. Хай-тек – высокая технология. Нарочитая демонстрация безукоризненно выполненных несущих конструкций, часто в сочетании с электронной техникой и стеклом, выполняющим роль вертикального и горизонтального ограждения. Полное отсутствие украшений компенсируется акцентом на отделочные материалы: игрой света на стекле, блеском

хромированных и металлических поверхностей, политурой древесины и т.д.

Чеканка – техника обработки изделий из металла. Технологический процесс изготовления рисунка, надписи, изображения, заключающийся в выбивании на пластине определённого рельефа. Один из видов декоративно-прикладного искусства, вариант художественнойковки.

Чернь - техника украшения изделий из металла, в особенности в изделиях из серебра.

Представляет собой черную массу из расплава серебра, олова, меди, бора и серы.

Экстерьер - художественный или архитектурный внешний вид, оформление здания.

Эмаль – прочное стеклообразное покрытие, наносимое на предмет, закрепляемое обжигом.

Художественная эмаль (финифть) применяется для украшения предметов, исполнения миниатюрных портретов и т.д. Различаются эмаль выемчатая (заполняющая промежутки между металлическими ленточками, напаянными ребром на поверхность металла), прозрачная эмаль и расписная (живопись цветной эмалью, а также огнеупорными красками по эмалевой поверхности).

Эмблема – условное изображение какого-либо понятия или идеи.

Эскиз (фр.) — подготовительный набросок к произведению, отражающий поиски наилучшего воплощения творческого замысла. Э. может быть выполнен в различной технике.

В процессе работы над картиной, скульптурой и т. д. художник обычно создает несколько Э. Наиболее удачные, с его точки зрения, он использует в дальнейшем, развивая и дополняя ранее найденное решение. В Э. изображение может быть значительно разработано (см. — детализация).

Этюд (фр. — изучение) — работа, выполненная с натуры. Нередко Э. имеет самостоятельное значение. Иногда он является упражнением, в котором художник совершенствует свои профессиональные навыки и овладевает более глубоким и правдивым изображением натуры. Э. Также служат вспомогательным и подготовительным материалом при создании произведений. С помощью Э. художник конкретизирует замысел произведения, первоначально более обобщенно переданный, прорабатывает детали и т. д.

(рис 1.) Карточки игры.

(рис 2.) Карточки игры.

(рис 3.) Карточки игры.

(рис 4.) Карточки игры.

(рис 5.) Карточки игры.

(рис 6.) Карточки игры.

(рис 7.) Карточки игры.

(рис 8.) Карточки игры.

(рис 9.) Пример классической игры «лото».

(рис 10.) Пример детского «лото» на принципе сопоставления.

Выпускная квалификационная работа выполнена мной совершенно самостоятельно. Все использованные в работе материалы и концепции из опубликованной научной литературы и других источников имеют ссылки на них.

« ___ » _____ г.

(подпись)

(Ф.И.О.)