

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств
имени Святителя Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра изобразительного искусства

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) «Изобразительное искусство»

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

на тему:

Разработка художественной части настольной игры «Приключение лисенка» для детей дошкольного и младшего школьного возраста

Выполнила студентка
4 курса группы ИЗО-401
очной формы обучения
Клюнк Вероника Евгеньевна
(Ф.И.О.)

(подпись)

Научный руководитель
Сорока Анна Владимировна,
доцент, к.п.н.
(Ф.И.О., должность, уч.степень, уч.звание)

(подпись)

Научный консультант
Григорьева Ирина
Николаевна, доцент, к.п.н.
(Ф.И.О., должность, уч.степень, уч.звание)

(подпись)

Допустить к защите:

И.о. заведующего кафедрой
изобразительного искусства

(подпись)

Е. Ю. Кузнецова
(И.О.Ф.)

« ___ » _____ 20 ___ г.

Тольятти
2022

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств
имени Святителя Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра изобразительного искусства

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) «Изобразительное искусство»

УТВЕРЖДАЮ

И.о. заведующего кафедрой
изобразительного искусства

_____ Е.Ю. Кузнецова
(подпись) (И.О.Ф.)

« ____ » _____ 20__ г.

ЗАДАНИЕ

на выполнение бакалаврской работы

Студентка: Ключок Вероника Евгеньевна

1. Тема: Разработка художественной части настольной игры «Приключение лисенка» для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

2. Срок сдачи законченной бакалаврской работы 8.06.2022.

3. Исходные данные: научная, методическая, искусствоведческая литература, альбомы художников по теме бакалаврской работы.

4. Содержание работы:

Введение (цель и задачи исследования, объект, предмет, актуальность, структура работы);

Глава 1. Особенности создания настольных игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста; 1.1. История появления и развития настольных игр для детей; 1.2. Специфика художественного оформления настольных игр; выводы по первой главе.

Глава 2. Работа над художественно-творческой частью выпускной квалификационной работы; выводы по второй главе;

Заключение, выводы по работе, приложения.

5. Ориентировочный перечень графического и иллюстративного материала: настольные игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста, поиски, эскизы по теме ВКР, настольная игра «Приключение лисенка», работы учеников по темам разработанных уроков, планшеты.

6. Дата выдачи задания « ____ » _____ 2022 г.

Научный руководитель _____

(подпись)

А. В. Сорока
(И.О.Ф.)

Задание принял к исполнению _____

В.Е. Ключок

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«Поволжская академия образования и искусств
имени Святителя Алексия, митрополита Московского»**

Кафедра изобразительного искусства

Направление подготовки 44.03.01 Педагогическое образование
Направленность (профиль) «Изобразительное искусство»

УТВЕРЖДАЮ

И.о. заведующего кафедрой
изобразительного искусства

_____ Е.Ю. Кузнецова
(подпись) (И.О.Ф.)

« ____ » _____ 20__ г.

**КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН
выполнения бакалаврской работы**

на тему: Разработка художественной части настольной игры «Приключение лисенка» для детей дошкольного и младшего школьного возраста
студента(ки): Клюнк Вероника Евгеньевна

	Наименование раздела работы	Плановый срок выполнения раздела	Фактический срок выполнения раздела	Отметка о выполнении	Подпись руководителя
1.	Поиск литературы и других источников, их предварительное изучение, подготовка списка источников				
2.	Формирование плана исследования, его содержания и структуры				
3.	Написание разделов ВКР				
	Введение				
	1 глава				
	2 глава				
4.	Выполнение творческой части ВКР				
	Подготовка, выбор и утверждение эскизной части				
	Выполнение утвержденной творческой части				

	Оформление творческой работы				
5.	Формирование выводов и практических рекомендаций. Написание заключения				
6.	Получение справки об оригинальности текста				
7.	Предзащита дипломной работы				
8.	Исправление замечаний				
9.	Получение двух рецензий на ВКР				
10.	Изучение отзыва руководителя. Подготовка ответов на замечания				
11.	Представление бакалаврской работы на кафедру				
12.	Подготовка доклада и иллюстративных материалов для защиты				

Научный руководитель _____

(подпись)

А.В. Сорока

(И.О.Ф.)

Задание принял к исполнению _____

(подпись)

В.Е. Ключк

(И.О.Ф.)

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	5
Глава 1. Особенности создания настольных игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста.....	9
1.1 История появления и развития настольных игр для детей	9
1.2 Специфика художественного оформления настольных игр	19
1.3 Характеристики современных настольных игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста.....	22
Выводы по первой главе.....	26
Глава 2. Работа над художественно-творческой частью выпускной квалификационной работы.....	28
2.1 Обоснование выбора темы ВКР	28
2.2 Последовательность работы над художественной частью игры «Приключение лисенка»	31
2.3 Разработка план-конспектов занятий и заданий по ИЗО для детей дошкольного и младшего школьного возраста.....	36
Выводы по второй главе.....	40
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	42
БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК	44
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	48

ВВЕДЕНИЕ

Детские игры представляют собой вид активной деятельности детей, во время которых они обычно воспроизводят окружающую жизнь. В играх проявляется потребность детей познавать окружающий мир, развиваются интеллектуальные, волевые и физические качества, формирующие личность в целом.

По мнению многих исследователей, игра имеет большое значение в воспитании, обучении и психическом развитии детей. Она дает возможность робким, неуверенным в себе детям преодолеть свои комплексы и нерешительность.

Игрой называется основной вид деятельности детей, в частности, это свободная и самостоятельная деятельность, возникающая по их инициативе. Мотив игры – это сам процесс, а не результат. Ребенок воспринимает игру как средство самореализации и самовыражения.

Настольная игра сегодня у многих ассоциируется с интересным времяпрепровождением в кругу семьи или друзей. Это особые эмоции и впечатления испытываемые во время процесса игры. Настольные игры направлены на развитие необходимых качеств в нашей жизни, таких как: логическое мышление, умение предвидеть ситуацию, находить выход из сложного положения. Настольные игры занимают особое место в формировании определенных качеств у детей. Они развивают у них память, внимательность, учат находить взаимопонимание с другими игроками, решать возникающие конфликты и проблемы, с которыми они встречаются на протяжении игры. В дальнейшем, имея социальный опыт при помощи игры, дети будут обладать необходимыми навыками, которые им пригодятся в жизни.

Каждая игра имеет визуальную составляющую – иллюстрации, находящиеся на элементах настольной игры. Для ребенка иллюстрация

является важным познавательно-информативным элементом, с помощью которого он изучает окружающий мир: природу, животных, людей и род их занятий. Иллюстрация, несомненно, несет в себе воспитательную функцию.

Визуальная коммуникация – является одной из направленных сфер в дизайне, которая обращена на передачу главной идеи при помощи визуализации объектов. Визуальная коммуникация, также, направлена на создание определенных образов, которые вызывают предназначенное эмоциональное воздействие на зрителя.

В.А. Фаворский писал: «Взрослый воспринимает иллюстрацию как данность, ребенок же всегда участвует в сотворчестве с художником. Он не только видит готовый образ, но и сам дорисовывает его в воображении» [36].

Иллюстрации используют для уточнения сложных понятий или предметов, которые трудно описать с помощью текста, что является причиной большого количества иллюстраций в детских книгах, также, иллюстрации могут использоваться в рекламе, поздравительных открытках, плакатах, книгах, графических романах, раскадровках, журналах, газетах.

С помощью иллюстрации можно передать эмоциональную атмосферу в художественном произведении, представить, как выглядят герои повествования, а также появляется возможность доступно рассмотреть, например, явления и объекты природы или природные процессы (ботаническая иллюстрация), или же с помощью изображения действий в пошаговых инструкциях, благодаря которым упрощается процесс сборки деталей и появляется возможность быстрее разобраться в последовательности выполнения работы (техническая иллюстрация).

Если рассматривать аудиторию малышей, которые еще не умеют читать самостоятельно, то, для них, иллюстрация в книге – будет является основным и единственным источником информации. Через иллюстрации в книгах и образы, представленные в них персонажей, дети получают информацию об окружающем мире. Иллюстрация играет сопроводительную или дополняющую роль текста. Следовательно, визуализация и наглядная

демонстрация текста через художественные образы является важным компонентом в формировании детского мировоззрения, что и определяет актуальность данного исследования.

Объект исследования: настольная игра для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Предмет исследования: художественное оформление настольной игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Цель исследования: разработать художественную часть настольной игры и занятия по ИЗО для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Задачи исследования:

1. Собрать теоретический и визуальный материал по теме исследования.

2. Изучить историю появления и развития настольных игр.

3. Выявить особенности художественного оформления настольных игр для детей.

4. Выполнить в материале художественную визуализацию настольной игры «Приключение лисенка» для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

5. Разработать занятия по ИЗО на темы: «Лесные приключения» и «Приключение лисенка» для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Методы исследования:

- теоретический анализ материалов исследования.
- обобщение основных результатов исследования, создание выводов.
- систематизация полученных теоретических знаний.
- эмпирический сбор материала, анализ изобразительных работ.
- эмпирический сбор материала, анализ детских, изобразительных работ.

Теоретическая и практическая значимость работы: результаты исследования могут быть использованы в педагогическом процессе в курсе изобразительного искусства.

Теоретико-методологическая база исследования ВКР включает в себя исследования работ или научных трудов К.Д. Ушинского, Л.И. Акимова, А.Н. Леонтьева, В. Булкина, В.Г. Брюсова и др.

Выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, библиографического списка и приложений.

Во введении обоснован выбор темы и ее актуальность, сформулированы цель и задачи работы, изложена ее структура.

Первая глава содержит теоретический анализ особенностей создания настольных игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста, теоретический анализ специфики художественного оформления настольных игр и изучение характеристик современных настольных игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Во второй главе изложено обоснование выбора темы ВКР, последовательность выполнения художественной части настольной игры «Приключение лисенка», а также план-конспекты занятий по изобразительному искусству по теме «Лесные приключения» и «Приключение лисенка» для детей дошкольного и младшего школьного возраста. В приложениях представлены примеры настольных игр, иллюстраций, план-конспекты уроков и творческие работы детей.

Глава 1. Особенности создания настольных игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста

1.1 История появления и развития настольных игр для детей

Игра – наиболее доступный вид деятельности для детей, своеобразный способ переработки полученных впечатлений. Это феномен не только человеческой жизни, но и феномен жизни в целом, так как играют все, и взрослые, и дети. В дошкольном возрасте он впервые становится таким, что моделью его поведения становится взрослый – носитель общественных функций. Ребенок хочет быть как взрослый, но не может им быть в силу возраста. И тогда «быть взрослым» он может только в игре. В ней воспитанник берет на себя роль взрослого и проигрывает ее в воображаемой ситуации.

А.П. Усова определила, что игра – это особая форма освоения действительности по ориентации в смыслах жизни, форма организации детской жизни, носящая самостоятельный и творческий характер, в ней ребенок делает первые шаги к самостоятельной жизни.

Игра, как ведущий вид деятельности ребенка дошкольного возраста, оказывает воздействие на развитие внимания и память. Потребность в общении со сверстником вынуждает воспитанника точно выполнять правила игры, а это требует специальных усилий и целенаправленности. Для развития мышления и воображения игра имеет определяющее значение, поскольку в игровой деятельности ребенок учится замещать один предмет другим и «примерять» на себя различные роли, образы и действия. Влияние игры на развитие личности заключается в том, что в ней воспитанник осваивает взаимоотношения между людьми по образу и подобию взрослых,

приобретая, таким образом, навыки общения и способы волевой регуляции своего поведения.

В игре же продолжают развиваться продуктивные виды деятельности, появляются элементы учебной трудовой деятельности. Игра – это самостоятельная, творческая, свободная деятельность ребенка.

С.А. Шмаков выделяет в игре четыре главные черты:

– свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата;

– творческий, в значительной мере импровизационный, очень активный характер этой деятельности;

– эмоциональная приподнятость деятельности, соперничество, состязательность, конкуренция и т. п.;

– наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития [45].

В структуру игры как деятельности органично входит целеполагание, планирование, реализация цели, а также анализ результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект. Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревнования, удовлетворения потребности в самоутверждении, самореализации.

Чем же отличается настольная игра от других видов игр? В настольной игре игроки имеют визуальный материал, такой как: карточки, фишки, игровые инструменты, игровое поле, своего собственного персонажа и т.д., в настольных играх обязательно есть напечатанные правила игры, дополнительные описания игры. Настольные игры могут иметь несколько партий, если это обусловлено самой механикой игры, также, они имеют ограниченное количество человек, возрастную категорию и разные пути развития игрового прогресса у игроков.

Настольная игра – это игра, в которую играют двое и более игроков, используя специальную доску, игровое поле или обычный стол. Доска и поле могут иметь маркировки и специально обозначенные места, а в самой игре часто используются разного рода жетоны, фишки, карточки и подобные им элементы, выполняющие во время игры отведённую им конкретную функцию.

Настольные игры появились достаточно давно. Возраст найденных при археологических раскопках вблизи Иордании настольных игр составляет не менее 7000 лет.

Самые старые среди найденных настольных игр напоминают ставшую снова популярной в наши дни игру «Манкала». Древняя игра «Сенет», в которой используются специальные игровые фишки, чем-то напоминает шахматы и шашки. Доски для игры в сенет были найдены в гробницах датируемых 3500 годом до н.э., в которых также были обнаружены многочисленные художественные изображения играющих в сенет египтян (Приложение А, рисунок 1 – 3).

До наших дней дошли достаточно древние игры, либо упоминания о них, в том числе и те, которые существовали на земле 3 тыс. — 4,5 тыс. лет назад.

Но все ли можно назвать игрой? Выделяют следующие признаки:

- игра свободна, её нельзя сделать обязательной для игрока;
- игра ограничена в пространстве и времени точными и заранее установленными пределами;
- игра имеет неопределённый исход, нельзя предопределить её развитие, предугадать её результат; необходимость выдумки оставляет некоторую свободу для инициативы игрока;
- игра не создает благ и богатств, не связана с материальными интересами сторон;

— игра подчинена ряду условий, которые приостанавливают действие обычных законов и учреждают новое законодательство, действительное на время игры;

— игра фиктивна, сопровождается специфическим сознанием какой-то вторичной реальности или просто ирреальности по сравнению с обычной жизнью.

Существует много разновидностей настольных игр. В них любят играть как дети, так и взрослые. Все настольные игры можно поделить на несколько групп и представить их в общей классификации:

1. Классические настольные игры – Данные игры появились многие годы (некоторые – даже тысячелетия) назад. Они, развиваясь и совершенствуясь, стали частью истории и жизни человека. Эту категорию отличает наличие богатой и продолжительной истории. Большинство из них не просто развлекают, но и развивают ум. Часть носит случайный характер. В них большая роль отводится простому везению. В другой части надо подключать все свои интеллектуальные способности, навыки анализа ситуации, просчета предстоящих ходов. Они обладают разными уровнями сложностями. Правила одних понять очень легко, в них можно разобраться за один раз. С другими намного сложнее. На изучение всех подводных камней могут уйти годы.

На основе некоторых классических игр со временем стали появляться их модификации. Примеры: Шахматы, Домино, Шашки, Лото, Го, Бридж (Приложение А, рисунок 3 – 8).

2. Интеллектуальные настольные игры – Такие игры не просто забавные и красивые, они очень полезны. Они увлекают и развивают навыки. Формы проведения существуют самые разнообразные. Можно собирать комбинации из фигур (это больше для детей, но затягивает даже взрослых), складывать и вычитать числа, вспоминать слова на заданную букву, собирать слова в виде кроссворда, выстраивать последовательности, устраивать викторины и многое другое.

К данной группе можно отнести известные классические игры (например, Шахматы и Шашки), но также представлено много вариантов для людей, желающих попробовать что-то новое, не настолько распространенное. Для них понадобится компания от 2-х человек. В этих играх не поможет удача, надо продумывать стратегию и следовать ей. Примеры: Пиратская математика, Цветовой код, Соображарий, Эрудит, Квиз, Мозговойны. (Приложение А, рисунок 9 – 14).

3. Логические настольные игры (головоломки) – решение головоломок – отличное упражнение. Их отличают друг от друга уровни сложности и время, которое дается на составление ответа. На некоторых даже есть возрастные ограничения.

Независимо от сюжета и особенностей забавы, цель одна – участникам (или участнику) необходимо решить логическую задачу. Она может быть сложной, но для нее не требуется наличие специальных знаний из какой-либо области. Достаточно применить сообразительность. В этой категории есть такие развлечения для ума, как загадки, логические парадоксы, графические головоломки, задания на пространственное мышление. Одни обладают строгим дизайном, другие на первый взгляд кажутся яркими и легкомысленными. Примеры: Пятнашки, Кубик Рубика, Бином, Прятки в джунглях, Золотая жила, Данетки (Приложение А, рисунок 15 – 20).

4. Обучающие настольные игры – предназначены для детей. Психологи говорят, что дети развиваются и обучаются именно во время игр. Они помогают осваивать назначение окружающих предметов, знакомят с животным и растительным мирами, готовят к школе. Есть игры, которые подойдут младшим школьникам и даже подросткам. Многие сделаны как дополнение к общеобразовательным предметам.

В эту же категорию входят различные конструкторы, 3D-пазлы. Имеются и классические взрослые игры, адаптированные под интересы и особенности восприятия детей. Их механика продумана и интуитивно

понятна. У них простые правила и незамысловатые логические конструкции. Детям постарше надо прикладывать больше сообразительности.

Такие забавы развивают детскую фантазию, аналитическое, абстрактное и логическое мышление. У детей появляется тяга к знаниям, стимулируются интеллектуальные способности. Некоторые настольные игры развивают речевой аппарат, пополняют словарный запас. В каких-то играх тренируются глазомер и моторика, дети учатся соблюдать правила. Примеры: Словодел, Синий слоник, Активити для Малышей (или для Детей), Экспромт, Халли Галли, Пойми меня (Приложение А, рисунок 21 – 26).

4. Ходилки (бродилки) – для этих игр обычно собирается вся семья. Часто за их основу берутся сюжеты сказок, мультфильмов. ходилок простые и понятные правила. В набор входит несколько фишек, устанавливающих максимальное количество игроков (минимальное – 2). Цель одна – довести свою фишку до конца определенного маршрута. Количество шагов, которое должен сделать участник, определяется при броске кубика. Какая цифра выпадает – на такое расстояние фишка продвигается вперед. Кубик бросается по очереди.

Существуют разные сложности игр. Для малышей на поле короткий путь, понятная тематика. Для старших дошкольников увеличивается количество шагов. Нередко уже надо подключать стратегическое мышление. В ходилки для школьников и взрослых добавляются задания в виде вопросов и действий. Примеры: Путешествие по миру, Сокровища фараона, Акуля охота, Ушастые гонки, В океане, Большая бродилка (Приложение А, рисунок 27 – 32).

Лучше всего дети обучаются во время игрового процесса. Для младшего школьного возраста подходят такие игры, как:

Скрабл Джуниор (от 5 лет) - вариант легендарной игры в слова, разработанный специально для детей. Помогает практиковаться в грамматике, расширяет словарный запас и развивает навыки комбинаторики (Приложение А, рисунок 33);

Хекмек или как заморить червячка (от 8 лет) – научит детей внимательности и разовьет навыки счета: с помощью 8-ми кубиков нужно будет набирать от 21 до 36 очков, постепенно подсчитывая сумму, откладывая кубики с одинаковыми значениями (Приложение А, рисунок 34);

Цыплячьи бега (от 4 лет) – классические «мемори» – игра, состоящая из парных картинок, где основной целью игры является «открытие» как можно большего числа парных карточек, в оригинальном исполнении. Одна карточка всегда лежит вверх картинкой, а её пара – всегда вверх рубашкой. Для того, чтобы успешно передвигаться по полю, детям необходимо запомнить, где же прячется нужная картинка (Приложение А, рисунок 35);

Аллес Томате (от 6 лет) – память, внимательность, быстрая реакция помогут ребенку собрать как можно больше предметов из фермерского хозяйства (Приложение А, рисунок 36);

Скоростной Танграм (от 6 лет) – игра с геометрическими фигурками развивает логику, пространственное мышление и навыки комбинирования. А поскольку состязание происходит на скорость, поиск нужного решения ещё более ускоряет мыслительные процессы (Приложение А, рисунок 37);

Головоломки Thinkfun (от 6-8 лет) – каждая головоломка построена на широко известных играх: пятнашки, sudoku, солитер, танграм и т.д. Однако, необычное оформление делают их совершенно оригинальными, а многовариантность заданий позволяет долгое время наслаждаться поиском решений. Как и любые головоломки, они развивают логическое мышление, пространственное воображение, выдержку и усидчивость (Приложение А, рисунок 38);

Колонизаторы Джуниор (от 6 лет) или Колонизаторы (классическая версия от 10 лет) – видеть дальше соперников на ход вперёд, уметь правильно распоряжаться своими ресурсами, вести грамотную торговлю научится тот, кто хоть однажды побывает на острове Катан (Приложение А, рисунок 39);

Калах (Манкала), Нарды, Го (от 6-8 лет) – классика народов мира. Эти игры не только отлично развивают логику, счет, концентрацию, пространственное воображение и стратегическое мышление, но и приобщают детей к мировой культуре (Приложение А, рисунок 40).

Таким образом, все настольные игры можно разделить на несколько групп. Для каждой группы игры предусматриваются определенные задачи:

- закрепление или отработка полученных знаний;
- развитие процессов мышления, внимания, памяти, воображения и речи;
- тренировка усидчивости;
- воспитание уступчивости, умения сотрудничать.

Также игры отличаются по содержанию:

Абстрактные игры напрямую не связаны с реальной жизнью. Иногда возможно провести какие-то аналогии между игрой и жизненными ситуациями, но прямой моделью реальности игра не является. Те же шахматы исходно были моделью военного сражения, но к настоящему времени аналогия шахматной партии и сражения чисто условна. Карточные игры и домино, как правило, относятся к этой же категории.

Имитационные игры более или менее достоверно моделируют определенный фрагмент реальности, ситуацию, событие. Сюда можно отнести все «экономические» настольные игры («Монополия») и т.д.

По тематике:

Мир или окружение, в котором происходят основные действия отличаются в каждой игре. Хорошим примером является серия игр «Манчкин», каждый выпуск которой относится к тому или иной среде, в которой происходит действие. Виды сеттингов: реализм, т.е. наша реальность; классическое фэнтези; фантастика; вселенная по фильму или иному произведению и т.д.

По количеству игроков:

Для одного игрока, например пазлы. Для фиксированного числа игроков. В ряду логических игр по два участника, один противостоит другому: шахматы, шашки, нарды. Иногда требуется более двух человек, например, во многих карточных играх допустимое количество — четверо.

Для произвольного количества игроков, которое может колебаться от двух до определенного верхнего предела. Обычно для такой игры есть некоторый оптимум: при большем или меньшем числе участников она становится менее интересной.

По форме взаимодействия игроков:

– каждый за себя. Все остальные участники являются соперниками игрока, он выигрывает или проигрывает единолично;

– один против всех. Команда игроков сражается против еще одного игрока, обычно исполняющего роль злодея;

– кооперация. Все взаимодействуют для достижения общего результата, вместе выигрывают или проигрывают. Противник — игра;

– партнерства. Участникам предлагается набор правил для образования противоборствующих альянсов и команд.

– союзы. Создаются временные союзы; в такой игре важно, «против кого дружить». Союзы формируются в свободном порядке или же согласно правилам. Обычная цель их заключения — не дать лидеру победить или же не дать кому-то существенно приблизиться к победе. Для победы требуется дипломатия;

– команда на команду. Игроки изначально сгруппированы в две или более команды. Хотя участвует в игре (т.е. принимает решения и делает ходы) каждый из игроков единолично, соперничающими сторонами являются именно команды. Команда выигрывает или проигрывает целиком. Как правило, победа или поражение фиксируются либо по первому проигравшему (проиграл один из членов команды — вся его команда проиграла), либо по победителю (вышел победителем один из членов команды — его команда победила), либо по какому-то единому

интегральному показателю (побеждает команда, игроки которой набрали в сумме больше всего очков). Большое влияние на результат оказывает умение действовать совместно, при том, что во многих играх правила запрещают членам одной команды общаться и договариваться, так что им требуется умение «читать» состояние дел у своих партнеров по ходу игры;

– коалиция. На старте игры — «каждый за себя», но затем игроки могут объединяться в коалиции и действовать совместно. Коалиция, победившая своих противников, либо объявляется победившей целиком, либо распадается и продолжает игру, в которой участники действуют «каждый за себя» или образуют новые коалиции. Такие настольные игры крайне редки, поскольку сложно добиться сбалансированности игрового механизма, позволяющей избежать предопределенности результата — заведомого проигрыша меньшей коалиции или игрока одиночки.

По типу используемых предметов:

Выделяют игры: карточные, с кубиками («дайсами», «костями»), миниатюр («солдатики», «железная дорога»), с карандашом и бумагой («крестики-нолики»), с игровым полем («Монополия»), основанные на орнаментах и плитках (домино), ролевые («Мафия»), словесные («Крокодил»).

По типу механики:

Существует множество механик (50–70 или даже более, по разным источникам), а игры состоят из всевозможных их комбинаций. Вот несколько самых популярных механик: карточная; на кубиках; социальная, например, где нужно вместе придумывать сказку или угадывать слова; основанная на расположении объектов в пространстве, например, шашки, и др.

1.2 Специфика художественного оформления настольных игр

Художественный образ – любое явление, творчески воссозданное автором в художественном произведении. Он представляет собой результат осмысления художником какого-либо явления, процесса. При этом художественный образ не только отражает, но и обобщает действительность. Литературовед Л.И. Тимофеев так характеризует художественный образ:

«Художественный образ – это конкретная и в то же время обобщенная картина человеческой жизни, созданная при помощи вымысла и имеющая эстетическое значение»

Одна вещь, которая отделяет игры от многих вещей, которые мы считаем искусством, — это то, как мы их испытываем. Красивый фильм, привлекательная картина и даже песня, которая застревает в нашей голове, независимо от того, насколько эти художественные произведения влияют на нас, наше взаимодействие с ними в значительной степени пассивно. Гораздо более ощутимым является вовлеченность в игровой процесс и эмоции от настольной игры.

Иллюстратор, определенно, может применять смешанные техники и стили, и при этом должен понимать, что изображение должно быть стилизовано до определенного уровня, который позволит ребенку воспринимать и узнавать формы и объекты. Форма, для иллюстратора будет являться средством для размещения акцентов: наделение персонажей или объектов определенными чертами, разделение на главные объекты и второстепенные [2].

Рассматривая художественные особенности детской иллюстрации, нельзя не отметить особенности цветового решения [10]. Различием цветовых содержаний детских книг от взрослых являются разные уровни восприятия – дети, в отличие от взрослых, воспринимают форму и цвет как единое целое и восприятие, к примеру, черно-белых иллюстраций будет

являться не только недоступным глазу ребенка, но и будет иметь определенный эмоциональный окрас, который задается изображению при помощи цветовой палитры [20].

Потому, перед художником-иллюстратором стоит непростая задача – заинтересовать ребенка изображением, а так, как для ребенка является одинаково важным как цвет, так и форма объекта, иллюстратору необходимо используя законы композиции, колористики и контраста, выделить главное, расставить акценты, а второстепенные объекты определить на другой план.

При выборе цветовой гаммы очень важно изучить влияние цвета на ребенка. Вопрос колористического решения является не только важным при создании какого-либо изображения, но и сложным, так как несмотря на выявленные закономерности влияния цвета на человека все же взрослые могут иметь разную реакцию и ассоциативный ряд по отношению к одному цвету. С детьми же совсем иначе. Их жизненный путь только начинает сформировываться и для обеспечения здорового эмоционального восприятия необходимо полагаться на выявленные закономерности и рекомендации людей, которые исследуют данную область [14].

Иллюстрация имеет уникальную художественную ценность как самостоятельный вид искусства и во всех смыслах является первым настоящим произведением, которое входит в жизнь ребенка. Это начальный этап для понимания детьми других выразительных видов изобразительного искусства (живопись, скульптура и т. д.).

Период дошкольного детства - один из самых благоприятных этапов в общении детей с изобразительным искусством, в развитии их способности к зрительной активности. При выборе подходящего стиля иллюстраций, художники основываются на таких критериях, как:

1. Учет возраста детей, особенностей их восприятия и интересов.
2. Высокое художественное качество произведений как по содержанию, так и по средствам художественного выражения, их доступность для детей.

3.Соответствие жанра настольной игры и стилю иллюстраций. Все средства графического выражения (рисунок, цвет, композиция каждой страницы и макет книги в целом) должны использоваться художником, чтобы передать жанр и стиль настольной игры.

В ряде работ психологов и педагогов анализируются особенности восприятия детьми разных возрастных групп иллюстраций в детской книге. Так, Е.А. Флерина, В.А. Езикеева подчеркивают, что малышам нравится яркий, красочный образ, им свойственно эффектное, игривое отношение к рисунку. Однако они с трудом выделяют в образе главное, часто перечисляют детали, не могут подчинить воспринимаемое поставленной задаче. Некоторые приемы художественной выразительности вызывают непонимание изображаемого (незавершенность, схематичность, передача объема темным пятном, сложные ракурсы, резкая деформация объекта). Схематические изображения не устраивают ни младшего, ни старшего возраста: дети хотят видеть все существенные черты предмета на картинке. И. Котова установила особенности распознавания детьми изображенного образа.

Для детей 3-4 лет основной отличительной чертой показанного изображения является форма, а цвет имеет второстепенное значение.

Для детей в возрасте от пяти лет цвет начинает играть важную роль в распознавании, а для детей с шести лет цвет является таким же важным признаком идентификации изображения, как и его форма.

Правильно воспринимать изображение дошкольнику проблематично. Действительно, даже очень простое изображение, которое содержит изображение как минимум двух объектов, дает им определенные пространственные отношения. Понимание этих отношений важно для того, чтобы найти связи между компонентами картинки, которая давно используется для определения общего умственного развития детей. Таким образом, А. Бине ввел задачу понимания пространственных отношений в созданную им диагностическую «шкалу разума». При этом он и В. Стерн

установили, что существует три уровня (стадии) восприятия изображения детьми разного возраста.

Первый уровень - предметный (по Штерну) или счетный, этот этап присущ детям от 2 до 5 лет;

Второй уровень - описания (или действия), этот уровень характерен для детей от 6 до 9-10 лет;

Третий уровень - уровень интерпретации (или отношения), характерен для детей после 9-10 лет.

Благодаря этапам, указанным В. Стерном и А. Бине, удалось выявить развитие процесса восприятия маленьким ребенком сложного объекта - образа и увидеть, что дети в процессе интеллектуального развития переходят от распознавать отдельные объекты, не связанные друг с другом, например, фрагментарное восприятие, чтобы сначала определить их связи на основе функций объектов (что делает человек), а затем найти более сильные связи между объектами и явлениями: причины, цели обстоятельств.

1.3 Характеристики современных настольных игр для детей дошкольного и младшего школьного возраста

Современные настольные игры имеют отличия от тех игр, которые были придуманы людьми в древности – на это повлияло множество факторов. Например, таких как – современные технологии печати, которые позволяют напечатать настольную игру на любой поверхности. Появилась возможность выполнять иллюстрации для игры не только традиционными материалами, но и в специализированных программах, появились новые обучающие задачи для детей, формирующие определенные навыки и умения.

Если в настольной игре собирается принять участие компания, нужно учитывать средний возраст игроков. Есть игры, которые не требуют

активности и вряд ли понравятся молодёжи, а подвижные не придутся по душе пожилым людям.

Детям младшего школьного возраста будет трудно понять правила сложной игры. Им могут понравиться игровые материалы, особенно если они яркие или состоят из забавных фигурок, а также настольные игры на логику, где нужно подумать.

Более взрослому ребёнку интереснее решать задачу, которую предлагает игра: добыть сокровища и выйти из лабиринта, создать сложный рецепт и заработать очки, объяснить при помощи ассоциаций, мимики или жестов явление и предмет.

Игры для взрослых отличаются более продуманным сюжетом и сложной механикой. Поэтому современные настольные игры обладают следующими характеристиками:

1. Игра обычно разрабатывается как многопользовательская игра, обычно для 2-8 человек. Время, отведенное на игру, обычно, составляет от получаса до двух часов;

2. Правила игры просты и понятны детям в возрасте 6-12 лет. С другой стороны, игра требует высокой степени стратегии, что делает игру одинаково привлекательной для взрослых;

3. В игровом дизайне используются исторические, экономические, военные, культурные, художественные и архитектурные, а также разнообразные темы и интересные правила для максимального взаимодействия между игроками. Он намного богаче традиционных настольных игр, бросая кости и перемещая шаги;

4. Обычно ни один участник игры не выбывает в середине игры. Игра заканчивается после того, как один или несколько игроков достигнут определенной цели или определенного раунда;

5. Иллюстрации игрового дизайна полны художественного творчества, хорошо сделанный и детализированный. Каждая игра – произведение, с которым игрокам наиболее интересно и приятно играть;

6. Игра открыта и поддерживает игроков для создания или расширения правил.

Характеристики настольных игр для разных возрастных групп детей:

От 1,5 до 3 лет. Правила игры очень просты, а игровое поле – яркое и красочное. Это могут быть игры, которые знакомят малышей с формой и цветом предметов, а также требуют делать отличия и соответствия. В таких играх важно участие взрослых. Лучше всего проговаривать с малышом название предметов на карточке, так как именно этот период крайне важен для развития речи. Например, игра «Домино». Для развития мелкой моторики рук координации движений подойдет игра «Забей в лунки» (Приложение А, рисунок 41).

От 3 до 5 лет. Игра занимает до получаса. Поле для и детали имеют красочный облик. Игры основываются на сюжетах из любимых мультфильмов или сказок («Кот в сапогах», «Золушка»), игры на скорость для развития внимания и ловкости («Рыбалка»), развивающие викторины. В таком возрасте дети быстро поддаются азарту, поэтому придется по нраву игры на скорость реакции, где нужно обыграть соперника за счет быстрой реакции и ловкости (Приложение А, рисунок 42).

От 5 до 7 лет. В таком возрасте начинается подготовка к школе, поэтому будут полезны игры, которые помогают научиться взаимодействовать с другими детьми, научать новым знаниям. Подойдут веселые игры по типу «Тик так бумм». Главная задача игры – быстро придумать слово, с тем или иным набором букв. Также, можно выбрать «Скрэббл» («Эрудит»), которая поможет пополнить словарный запас (Приложение А, рисунок 43, 44).

От 7 до 10 лет. В таком возрасте дети уже могут справляться со сложными стратегическими играми, но, если они не слишком затянуты и скучны, а наоборот – предназначены для большой компании друзей и выглядят очень привлекательно и красочно. Например, «Имаджинариум», разнообразные квесты, «Набор юного мага» (Приложение А, рисунок 45, 46).

Старше 10 лет. При выборе нужно сконцентрироваться на предпочтениях и желаниях ребенка. Для такого возраста хорошо подойдут классическая «Монополия», популярная «Мафия», «Дженга», «Твистер» (Приложение А, рисунок 47 – 50).

При выборе настольной игры для ребенка необходимо учитывать следующие аспекты:

- материалы (должны не токсичными и безопасными, стойкими к истиранию);
- качество издания (игра должна иметь продуманный дизайн, а детали и фишки хорошую прорисовку и качество);
- необходимо учитывать количество участников, возраст ребенка и круг его общения.
- если говорить о трендах в иллюстрировании, художники, зачастую обращаются к традиционным техникам, например акварель – она отличается нежностью, воздушностью и мягкостью в исполнении, что позволяет долго рассматривать и наслаждаться иллюстрацией, не раздражающей глаз. Также, в настоящее время актуальна стилизованная иллюстрация, где образы детям знакомы они привлекают своей яркостью, интересным композиционным решением и понятны. Такие иллюстрации, например, помогают представить ребенку предметы, которые раньше не видел или быстрее сориентироваться в происходящих событиях в литературном произведении [16].

Выводы по первой главе

Еще в древности люди любили играть в настольные игры. Возраст самых старых настольных игр, которых нашли при археологических раскопках в Иордании, составляет не менее 7000 лет. В современном мире существует множество разновидностей настольных игр, предназначенных как для детей, так и для взрослых. Они классифицируются на классические игры – игры, которые появлялись на протяжении всей жизни человечества, интеллектуальные игры – которые направлены на развитие полезных навыков, обучающие игры – которые предназначены для развития детей в процессе игры и т.д.

Игра является одним из самых доступных видов деятельности для детей. Она носит самостоятельный и творческий характер, и благодаря игре дети совершают первые шаги на пути к самостоятельной жизни. В процессе игры ребенок принимает на себя различные роли, образы и действия, осваивает взаимодействие между людьми, опираясь на поведение и поступки взрослых, что способствует развитию личности ребенка.

Игра, как ведущий вид деятельности у детей дошкольного и младшего школьного возраста оказывает воздействие на развитие внимания, памяти, воображения и т.д. Каждая игра имеет свои правила и структуру, в которую входят целеполагание, планирование, достижение цели и анализ последствий, в которых ребенок реализует себя как субъект.

Игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста направлены на формирование личности ребенка и его социальных и нравственных отношений с окружающим миром. Решить данные задачи могут настольные игры.

Настольная игра отличается от других видов игр тем, что имеет визуальный материал – карточки, фишки, игровые компоненты, игровое

поле, своего собственного персонажа и т.д., обязательно присутствуют напечатанные правила игры и дополнительные описания. Она имеет свою возрастную категорию, механику – это то, как участники будут взаимодействовать с игровыми объектами в рамках установленных условий самой игры и ограничение по количеству человек.

Детские настольные игры имеют разные уровни сложности. Для совсем маленьких детей на игровом поле короткий путь и понятная для их возраста тематика. Для детей дошкольного возраста увеличивается количество шагов и ограничение игры по времени. В настольных играх – ходилках для школьников и взрослых добавляются вопросы, задания и действия.

Художники выполняют иллюстрации, которые находятся на компонентах игры, основываясь на возрастных и психофизических особенностях детей разных возрастов, а также учитывая их уровни восприятия форм и цветов. Современные художники-иллюстраторы обращаются к традиционным техникам (акварель, пастель, смешанные техники) и стилизованным изображениям (с добавлением деталей, фактур, упрощения или усложнения форм). Такие иллюстрации привлекают детей и просты для их восприятия.

Иллюстрация, в частности, художественное оформление настольных игр, является одним из первых источников, который входит в жизнь ребенка. Это начальный этап для понимания детьми других видов искусства: живописи, архитектуры и т.д.).

Глава 2. Работа над художественно-творческой частью выпускной квалификационной работы

2.1. Обоснования выбора темы ВКР

Тема ВКР - разработка художественной части настольной игры «Приключение лисенка» была выбрана не случайно.

На 3 курсе института предусмотрена педагогическая практика в школе, в рамках которой студенты проводят уроки ИЗО и внеклассные часы. Было замечено, что дети с удовольствием играют на переменах не только в игры, которые предусмотрены на телефонах, но также в настольные игры, например как: «Уно», «Монополия». Имея опыт работы с детьми в частной студии, наблюдая за их интересами и поведением, захотелось создать что-то увлекательное для них, что могло бы не просто отвлечь их от забот и эмоционально разгрузить, но и через игру получить полезные навыки взаимодействия друг с другом, приобрести опыт с игрой качественного художественного оформления, получить знания об окружающем мире и о способах сохранения природных ресурсов.

В начале учебного года кафедра начального образования выступила с предложением поучаствовать в совместном проекте по созданию настольной игры. Эта идея откликнулась и кафедра ИЗО поддержала инициативу. Куратором от кафедры начального образования выступила доцент, кандидат педагогических наук Григорьева Ирина Николаевна.

Настольные игры являются интерактивным методом проведения занятия, который способствует активации учебной деятельности учащихся, имеет большую популярность в настоящее время.

Сегодня настольные игры активно вытесняются компьютерными играми, но тем не менее, они сохраняют свою популярность у людей разных

возрастных категорий. Отличительной особенностью настольной игры является «живое» общение между участниками игры, происходящее в необычной обстановке – имитируемой действительности, которая создается благодаря правилам игры, игровым элементам, красочным иллюстрациям и, конечно, самими участниками, которые с помощью своего воображения дополняют игровой процесс.

Исторически, настольные игры создавались не только для отдыха и развлечения, но и для того, чтобы обучать и воспитывать людей. В настоящее время настольные игры, сочетая в себе высокую изобразительную часть – красочные иллюстрации, стильное оформление, качественные элементы игры и гибкость сценария – различные исходы событий игры, позволяет создавать разные ситуации, рассказывает о вымышленных и настоящих событиях, затрагивает абсолютно различные проблемы, благодаря чему игроки при помощи своего воображения и взаимодействия друг с другом могут получить новые знания и опыт. Это позволяет сделать вывод о том, что у настольных игр есть большой образовательный потенциал, который необходимо использовать в обучении детей.

Настольные игры могут использоваться практически в любой области научного знания, практической деятельности, при изучения любой учебной дисциплины или темы, как в дошкольном, так и в младшем школьном возрасте.

Обучающая функция настольной игры состоит в том, что при качественном использовании, соответствующей методике, она способна визуализировать любой обучающий и познавательный процесс со значительной экономией ресурсов – времени и материальных средств.

Тема экологии в настольной игре «Приключение лисенка» была выбрана не случайно. Проблема экологии – одна из самых важных проблем на сегодняшний день во всем мире, и начальная школа занимает особое место в системе непрерывного экологического образования детей. В дошкольном и младшем школьном возрасте необходимо целенаправленно

формировать экологическую культуру детей, прививая им бережное отношение к природе. Это является одной из приоритетных задач воспитания.

Для достижения цели ВКР в качестве главного персонажа игры был выбран лисенок, так как и во многих русских народных сказках он является героем, олицетворяющим мудрость, хитрость, находчивость, игривость, шаловливость, и по характеру близок детям. Также, часто в мультфильмах такие персонажи, как лисы, вызывают клишированные ассоциации у зрителя: лисы хитрые, нечестные и чаще всего имеют отрицательные черты. Исходя из этого, появилась идея создать героя, которого чаще изображают совершающего только плохие поступки, – добрым, который творит хорошие дела и может ошибаться. Поэтому создание персонажа – маленького лисенка, в котором юный игрок может увидеть себя, направлено на то, чтобы ребенок понимал – каждый может ошибаться, это не значит, что он плохой, это значит, что следует понять свою ошибку, исправить ее и попробовать заново.

Опираясь на современные тенденции в детской иллюстрации, в качестве художественных материалов для выполнения практической части ВКР была выбрана акварель, акварельные карандаши, гелиевая ручка. Акварель позволяет создать легкую, воздушную и в то же время яркую и красочную картинку, что наилучшим образом подходит для детского восприятия. Акварель в смешанных техниках пользуется популярностью у современных иллюстраторов, как в нашей стране, так и за рубежом. Гелиевая ручка позволяет сделать четкую обводку на объектах, добавить и проработать мелкие детали, а за счет компьютерной графики создается верстка иллюстраций, дорабатываются отдельные объекты на поле – круги для ходов и текст «финиш» и «старт», рамочки карточек, оформление упаковки – коробки и т.д.

Таким образом, необычная идея создания настольной игры для детей дошкольного и младшего школьного возраста стала неким экспериментом, который включал в себя как художественно-эстетические задачи, так и

воспитательные функции, нравственные аспекты, которые необходимо было заложить в основу данной игры.

2.2 Последовательность работы над художественной частью игры «Приключение лисенка»

Игра, в формате игры-ходилки — одна из старейших классов настольных игр. Цель игры — провести свою фишку (несколько фишек) по заготовленному маршруту. Расстояние, на которое игрок может продвинуть свою фишку определяется броском игральной кости. Обычно в игре присутствуют дополнительные правила, дающие выгоды или наказания игрокам, чья фишка попала на определённое поле. Игра посвящена экологической теме – на карте изображена тропинка, которая находится в лесу, карточки располагаются на карте и представляют собой иллюстрации с экологичным или наоборот – не экологичным поведением.

Так, в рамках настольной игры «Приключение лисенка», которая направлена на освоение экологичного поведения в лесу могут быть воссозданы, а, следовательно и изучены правила поведения в лесу, дети могут усвоить и закрепить плохие поступки и хорошие поступки, а также происходит процесс развития в детях чувства любви и бережного отношения к природе посредством игры. Лесное окружение, позволит детям полностью погрузиться в процесс игры, а также раскроет их воображение. Данная настольная игра также направлена на эстетическое воспитание дошкольников и младших школьников.

Перед основным этапом выполнения настольной игры «Приключение лисенка» было просмотрено большое количество референсов и сделано множество эскизов и набросков. Для начала предстояло выбрать главного персонажа игры и были рассмотрены такие варианты героев, как: мышь,

лягушка и лисенок. После поиска выбор остановился на лисенке (Приложение Б, рисунок 1, 2). Далее был проведен поиск пропорций и форм туловища лисенка, подбор одежды и атрибутов. При разработке персонажа для настольной игры было важно учитывать возраст и психофизические особенности детей дошкольного и младшего школьного возраста. При выборе финального эскиза мы ориентировались на возраст детей, чтобы они могли ассоциировать себя с героем настольной игры, и лисенок стал примерно возраста с ними.

Так как в нашей настольной игре предусмотрены карточки с персонажем, который совершает экологичные или неэкологичные поступки, было принято решение сделать три карточки на каждую тему. Выбор обуславливался ограниченным пространством игрового поля и для комфортного расстояния между карточками было решено сделать шесть штук. Началось создание эскизов персонажа в движении, подбор действий, которые должен совершать герой, выбор окружения, ракурс.

Были сделаны эскизы одних и тех же действий лисенка по несколько вариантов, что позволило увидеть и отобрать самый удачный вариант. Все эскизы выполнялись мягким простым карандашом на плотной бумаге для набросков. Мягким карандашом удавалось достаточно быстро заполнять большие пространства, тонировать объекты и создавать четкие контуры для выделения главных деталей.

Сюжеты карточек были отобраны и финальными темами карточек стали:

- лисенок шумит в лесу,
- лисенок поливает цветы,
- лисенок мусорит в лесу,
- лисенок тушит пожар,
- лисенок кормит лесных птиц,
- лисенок рвет цветы.

Окружением на карточках стали фрагменты леса, который также изображен на игровом поле. Формат карточек был подобран соразмерно игровому полю и составил – 11x8 см, данный формат дал возможность изобразить ситуацию более детально, карточки хорошо видны на поле и их удобно держать в руке.

Следующий этап был посвящен работе над эскизами в тоне. Главной задачей было выделить героя – лисенка, чтобы он гармонично смотрелся в окружении, и объекты не спорили друг с другом по тону. Было создано несколько вариантов эскизов в тоне для выбора наиболее удачного варианта (Приложение Б, рисунок 3 – 8). Работа выполнялась мягким простым карандашом, благодаря которому можно было быстро заполнить тоном объекты, оттушевать и придать качественный вид работе, не затрачивая много времени.

После того как эскизы в тоне были отобраны предстояла работа в цвете. Работа выполнялась акварелью «Белые ночи», 24 цвета, использовались кисти для акварели, акварельные карандаши, гелиевая ручка и плотная акварельная бумага. Благодаря тоновым эскизам работа в цвете была завершена быстро и удачно, акварелью выполнялись основные заливки, акварельными карандашами был добавлен объем и фактура, а гелиевая ручка подчеркнула контур фигуры главного персонажа и объектов, которые его окружали, также ею были добавлены детали и фактуры объектов (кора, листья и пр.). Несколько раз работа отправлялась на доработку до итогового варианта карточек (Приложение Б, рисунок 9 – 14).

На следующем этапе карточки были сфотографированы и перенесены в компьютерную программу Adobe Photoshop для доработки деталей, цветокоррекции, добавления рамок.

Параллельно с карточками велась разработка игрового поля для настольной игры «Приключение лисенка». Были представлены эскизы как вертикальных, так и горизонтальных расположений поля для того, чтобы создать интересную композицию расположения объектов: сюжеты с

животными, насекомыми, деревья, цветы, тропинка, по которой игроки должны проводить свои фишки, расположение точек «Старт» и «Финиш». При разработке эскизов были выбраны референсы игровых полей из детских журналов, по их типу создавалось поле нашей игры. В итоге остановились на горизонтальном расположении. Эскизы поля отличались разным местоположением объектов, «Старта» и «Финиша», наполненностью, детализацией и стилем. Был выбран наиболее удачный вариант поля и отправлен на доработку. Эскизы и наброски поля также выполнялись мягким простым карандашом на плотной бумаге, акварелью, дорабатывались гелиевой ручкой (Приложение Б, рисунок 15).

Важным вопросом стал выбор оптимального размера игрового поля для настольной игры. Последний эскиз поля был нарисован на формате А3 и было принято решение расширять игровое пространство до формата А2. Следующий эскиз поля был уже выполнен на формате А2 на плотной белой бумаге без фактур. Материалами для выполнения работы были выбраны акварельные карандаши, так как они очень яркие, красочные, ими можно создать фактуру, объем и они просты для выполнения объемной работы. Так же акварельные карандаши подходят для оформления иллюстраций. Данный эскиз был отправлен на доработку, отпечатан в типографии на плотной бумаге с сохранением формата поля – А2. Эта работа позволила не выполнять эскиз вручную заново, а поверх напечатанной работы уже выполнять доработку с цветом и дополнять её деталями (Приложение Б, рисунок 16).

Для выполнения эскиза в цвете по напечатанной подложке также использовалась акварель «Белые ночи», кисти для акварели и кисти для каллиграфии, которые при разном нажатии позволяют делать от самых тонких линий, до достаточно толстых. Акварельные краски очень легкие и яркие, благодаря их техническим свойствам можно было быстро делать заливки и заполнять большие пространства, создавать объемные объекты. Вариант поля был выполнен и снова отправлен на доработку, так как бумага

с напечатанным эскизом не подходила для акварельных красок – было принято решение «натянуть» акварельную бумагу подходящего размера на планшет и выполнять следующий цветовой вариант поля (Приложение Б, рисунок 17).

Основываясь на возрастных особенностях детей, были подобраны яркие, сочные и чистые цвета, докуплены акварельные колера яркого зеленого и голубого оттенка и была выполнена работа сначала заливкой основного цвета – зеленого, а затем последующих цветов основываясь принципом – от заполнения больших пространств к более маленьким. В последствии объекты и персонажи на игровом поле были дополнены контурами, деталями, фактурой. Данная работа была выполнена гелиевой ручкой. Такое оформление выделило некоторых персонажей, придало объем и законченный вид игровому полю (Приложение Б, рисунок 18).

Следующий этап состоял в цветокоррекции и выполнении итогового варианта игрового поля. В компьютерной программе Adobe Photoshop был создан шаблон, с помощью которого были наглядно представлены цвета игрового поля и его объектов, которые также были разложены по тонам для того, чтобы выделить передний план и приглушить задний план, для наглядности была выделена тропинка, по которой совершают свои ходы игроки.

Далее поле для настольной игры сфотографировали и с помощью приложения Adobe Photoshop «подчистили» и убрали разводы от краски, капли и другие погрешности. Также были подкорректированы цвета игрового поля: насыщенность, яркость и контраст, добавлены фактуры и с помощью инструментов программы была создана тропинка, поставлены номера ходов, обозначения «Старт» и «Финиш».

Для оформления коробки для настольной игры «Приключение лисенка» были отобраны фрагменты игрового поля и на их основе разработан вариант композиции для лицевой стороны коробки. После был выполнен эскиз акварелью на плотной бумаге с использованием гелиевой ручки и эскиз

акварельными карандашами на плотной бумаге. Второй вариант эскиза был одобрен и выполнен в цвете на акварельной бумаге акварельными красками и дополнен гелиевой ручкой в натуральную величину. Рисунок был выполнен, сохраняя стилистику всей настольной игры. Боковые части коробки были залиты основным цветом игрового поля (желто-зеленым) и оформлены сюжетами, взятыми из игрового поля настольной игры. Низ коробки оформился однотонной заливкой и был дополнен иллюстрацией в круге и текстом, цель которого вкратце описать игру. Правила были выполнены на отдельном листе в общей стилистике игры (Приложение Б, рисунок 19 – 26).

На завершающем этапе все детали коробки и элементы игры в типографии были собраны в макет. Для печати был выбран плотный картон, из которого состоит коробка и остальные элементы игры, были сделаны образцы цветопроб для того, чтобы качество и цвет печати всех элементов игры был одинаковый (Приложение Б, рисунок 27, 28).

В результате работы над иллюстрированием настольной игры была достигнута гармония в соотношении общего и частного. Правильно найдено решение, соответствующее цветовой задумке. Цели, которые были поставлены в начале работы были достигнуты.

2.3. Разработка план-конспектов занятий и заданий по ИЗО для детей дошкольного и младшего школьного возраста

В русле методического исследования были разработаны план-конспекты занятий для учащихся дошкольного и младшего школьного образования. Оба конспекта были использованы для проведения занятия в МБУ №18 им. Ф.М. Колыбова, а также в Школе искусств №1.

В программах по изобразительному искусству Б. М. Неменского, В. С. Кузина, Т. Я. Шпикалова предусмотрены такие занятия, как: рисование с

натуры (рисунок, живопись), рисование по памяти или представлению, рисование на темы и иллюстрирование (композиция), декоративная работа, лепка, художественное конструирование и дизайн, беседы об изобразительном искусстве и т. д. Данные уроки направлены: на развитие воспитание эстетических чувств, воспитание нравственности, приобретение опыта в различных видах художественно-творческой деятельности, совершение эстетического вкуса, развитие эмоционально-эстетического восприятия действительности. Следовательно тема ВКР является актуальной и подчеркивает важность воспитание в детях ответственного отношения к природе и воспитание эстетических чувств по средствам качественных и красивых иллюстраций.

Первое занятие представляет собой тематическое рисование под названием «Лесные приключения» (Приложение В). Тема природы и ответственного отношения к ней достаточно актуальна на сегодняшний день. Важнейший аспект в решении вопроса сохранения природы и её ресурсов – экологическое воспитание и образование всего населения. Экология сегодня является основой формирования нового образа жизни. Началом формирования экологической направленности личности можно считать дошкольный возраст, так как в этот период времени закладывается осознанное отношение к окружающему миру, накапливаются яркие впечатления, которые остаются в памяти у человека. Главной задачей экологического воспитания детей дошкольного и младшего школьного возраста является представление экологических знаний, развитие отношения к природе как к ценности и развитие положительных чувств и эмоций по отношению к природе, ответственное отношение и формирование экологических убеждений на основе экологической деятельности.

Апробация первого занятия проходила в МБУ №18 им. Ф.М. Колыбова в детском саду «Алтаир». Была выбрана подготовительная группа детского сада, возраста детей от 6 до 7 лет. На занятии присутствовало 5 человек. В процессе занятия детям были представлены карточки для настольной игры

«Приключения лисенка» и дано задание нарисовать своего лисенка по теме карточек с экологичным поведением. Цель данного занятия заключалась в знакомстве с главным персонажем – лисенком и изучением правил поведения в лесу. С детьми был проведен разговор на тему экологии, были рассмотрены и проанализированы карточки и поведение главного героя на них. Дети самостоятельно рассуждали на тему правил поведения в лесу, активно отвечали на вопросы. Стоит отметить, что при рисовании своих работ некоторые дети выполнили рисунок на собственную тему в рамках предложенной игры. Благодаря подготовленным материалам для проведения занятия, удалось удержать внимание всех детей и заинтересовать их. Активное участие детей, их хорошая подготовка и навыки работы в группе позволили качественно провести занятие. Каждый ребенок справился с заданием, по проведенному опросу выяснилось, что тема занятия для детей была интересна и трудностей в выполнении работы не возникло (Приложение В, рисунок 1 – 7).

Второе занятие проводилось с этой же группой детей и представляло собой интерактивное занятие, где дети играли в настольную игру «Приключение лисенка», разработанную в рамках данной ВКР. Поскольку в воспитательную задачу игры входило проанализировать поступки главного героя, раскрыть его положительные и отрицательные качества, педагог получал возможность влиять должным образом на всех детей вместе и на каждого в отдельности, поясняя принципы экологического поведения в лесу. Главной целью данного занятия было закрепить полученные знания у детей о правилах поведения в лесу.

На данном занятии был проведен опрос детей для сбора остаточных знаний по первому занятию, знакомство с настольной игрой «Приключение лисенка» и правилами игры. Так как на первом занятии удалось увлечь детей главным персонажем игры – лисенком и темой экологичного поведения, такой интерактивный метод, как настольная игра вызвал у детей еще больший интерес и радостные эмоции. Выяснилось, что дети любят играть в

настольные игры и знакомство с правилами игры не вызвало затруднений ни у одного из ребят. Игра проходила активно, каждый ребенок был вовлечен в процесс, также дети рассматривали карточки с иллюстрациями, расположенные на поле. С задачей расположить карточки на необходимые места и отделить хороший поступок от плохого удалось справиться почти сразу, и особых затруднений у детей это не вызвало. По завершении игрового процесса дети остались довольны и хотели сыграть еще. В конце занятия был проведен опрос, по которому можно сделать вывод, что детям игра понравилась, тема экологичного поведения в лесу была усвоена и вопросов или затруднений не возникло (Приложение В, рисунок 8, 9).

Урок тематического рисования под названием «Лесные приключения» также был проведен с детьми младшего школьного возраста в Школе искусств №1. Как показали итоги урока, дети данного возраста уже хорошо знают правила поведения в лесу, умеют самостоятельно рассуждать на тему экологии, понимают проблему современного мира и стараются относиться бережно к природе. Урок был проведен с использованием оборудования, дети познакомились с карточками и нарисовали собственных лисят. Стоит отметить, что большая часть детей предложили собственные темы правил поведения в лесу, в качестве демонстрации своих знаний в теме экологии, выполнили работы, справившись с поставленной задачей (Приложение В, рисунок 10 – 17).

Таким образом, разработанные уроки позволяют использовать в педагогических целях тот потенциал, который заложен в правилах чуткого отношения к природе и воспитании бережного отношения к ней через игру. С ее помощью можно оказывать благотворное влияние на личностное развитие ребенка по многим аспектам, таким как: эстетическое восприятие, умение чувствовать, мыслить, анализировать действительность, защищать природу и чувствовать ответственность за свои поступки и действия.

Материал данной выпускной квалификационной работы может быть использован в качестве наглядного пособия для детей дошкольного и

младшего школьного возраста на уроках ИЗО и занятиях, посвященных проблемам экологии.

Выводы по второй главе

Тема дипломной работы - разработка художественной части настольной игры «Приключение лисенка» для детей дошкольного и младшего школьного возраста направлена на создание игры, способствующей развитию экологического поведения и воспитания ответственного отношения к окружающему миру. Изучив материалы по теме ВКР, было выявлено, что настольные игры, как интерактивный метод проведения занятия, представляет собой метод активации учебной деятельности учащихся и имеет большую популярность в настоящее время.

Проведение интерактивных занятий с детьми младшего возраста с помощью настольных игр необходимо, чтобы, во-первых, заинтересовать детей и удержать их внимание, благодаря которому они будут активно участвовать в игровом, обучающем процессе и в дальнейшем смогут заинтересоваться темой игры «Приключения лисенка» - экология, для самостоятельного изучения.

Во-вторых, благодаря иллюстрациям и компонентам игры, которые были разработаны и оформлены на основе теоретических материалов, опирающихся на возрастные и психофизические особенности детей дошкольного и младшего школьного возраста, а также их восприятия цветов и форм, дети могут получить не только знания об экологии, но и получить развитие эстетических чувств, интереса к изобразительному искусству.

В ходе работы над практической частью ВКР был выбран главный персонаж настольной игры – лисенок, в котором юный игрок сможет увидеть себя. В процессе игры, ассоциируя себя с главным героем, ребенок поймет –

каждый может совершать ошибки, это не значит, что он плохой, это значит, что следует усвоить урок, исправить ошибку и попробовать сделать по-другому.

Помимо работы над художественной частью настольной игры, были разработаны план-конспекты двух занятий по изобразительному искусству для детей дошкольного и младшего школьного возраста. Изображение героев на экологическую тему на занятиях по ИЗО в детских садах и начальных классах общеобразовательной школы представило большой интерес для детей. Данные занятия способствовали развитию фантазии и эмоционально-чувственного мира детей, а также воспитанию ответственного и бережного отношения к природе, как к общей ценности.

Тема ВКР интересна для дальнейшего развития. Созданную игру-бродилку можно активно использовать на занятиях культурно-нравственного, досугового, развивающего и воспитательного содержания, а также на уроках ИЗО.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Игра является одним из самых доступных видов деятельности для детей. В процессе игры ребенок принимает на себя различные роли, образы и действия опираясь на поведение и поступки взрослых.

Каждая игра имеет свои правила и структуру, которые направлены на решение определенных задач и формирование личности ребенка. Настольные игры помогают не только увлечь детей, но и в процессе игры получить полезные навыки и знания. Детские настольные игры имеют разные уровни сложности.

Выполнение иллюстраций к настольной игре для детей разного возраста основывается на возрастной категории, для которой предназначена игра, разных уровнях восприятия цвета и других немаловажных психологических особенностях детей. Дети, в отличие от взрослых воспринимают форму и цвет как единое целое.

В мировых трендах иллюстрации художники чаще выбирают такие материалы, как пастель, гуашь, акварель и т.д. А иллюстрации предпочитают стилизовать – делать изображения забавными, очаровательными за счет искажения пропорций и форм тела. Такие иллюстрации привлекают детей и просты для их восприятия.

В рамках ВКР была разработана художественная часть настольной игры – «Приключение лисенка». Она была выполнена традиционными материалами: акварелью, черной гелиевой ручкой, акварельными карандашами, а также при помощи компьютерных программ, в которых были обработаны и оформлены компоненты настольной игры: игровое поле, карточки с главным героем, правила и сама коробка.

Данная тема является актуальной, поскольку помогает воспитывать ответственное отношение у детей к природным ресурсам Земли, а также

данная игра организует процесс формирования эстетического воспитания у детей дошкольного и младшего школьного возраста.

Занятия по изобразительному искусству, в частности, выполнение работ на экологическую тему, являются важными условиями для понимания и закрепления правил поведения на природе, а также развивают эмоционально-чувственную сферу детей, вырабатывают правильное отношение к красоте, природе, искусству и окружающему миру.

Созданные план-конспекты занятий по теме «Лесные приключения» и «Приключения лисенка» для детей дошкольного и младшего школьного возраста, могут быть использованы воспитателями и педагогами на занятиях и уроках изобразительного искусства в детских садах и начальных классах общеобразовательной школы.

Можно сделать выводы, что цель ВКР достигнута, поставленные задачи выполнены. Практическая часть ВКР может быть использована в качестве дидактического материала на уроках ИЗО в детских садах и начальных классах общеобразовательной школы, внеурочной деятельности, кружках и изостудиях.

БИБЛИОГРАФИЧЕСКИЙ СПИСОК

1. Арнхейм, Р. Искусство и визуальное восприятие. М.: Прогресс, 1974. – 386 с.
2. Блехер, Ф.Н. Дидактические игры. – М.: Просвещение, 1999. – 325 с.
3. Бухаленкова, Д.А. Связь между игровыми предпочтениями в домашних условиях и развитием саморегуляции у детей дошкольного возраста // cyberleninka. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/svyaz-mezhdu-igrovymi-predpochteniyami-v-domashnih-usloviyah-i-razvitiem-samoregulyatsii-u-detey-doshkolnogo-vozrasta> (дата обращения: 11.03.2022). – Текст: электронный.
4. Вергелес, Г.И. Младший школьник: помощи ему учиться: Книга для учителей и родителей. – СПб.: Изд-во Рос. Гос. пед. ун-та, 2000. – 158 с.
5. Волкова, В.В., Газанджиев С. Г., Галкин С. И., Ситникова Е. В., Тарбеев А. В. Дизайн периодических изданий: учебное пособие. М.: Ф–т журналистики МГУ имени М.В. Ломоносова, 2014. – 152 с.
6. Выготский, Л.С. Психология искусства. Ростов-на – Дону.: Феникс, 1998. – 480 с.
7. Выготский, Л.С. Развитие высших психических функций. М.: Эксмо, 2005. – 1136 с.
8. Выготский, Л.С. Педагогическая психология/Лев Выготский под ред. В.В.Давыдова. – М.: АСЕ: Астрель: Люкс, 2005. – 671 с.
9. Ганкина, Э.З. Русские художники детской книги. М.: Советский художник, 1963. – 280 с.
10. Груздева, О.В. Детская практическая психология. – Красноярск: РИО ГОУ КГПУ им. В.П. Астафьева, 2004. – 110с.
11. Детская книга вчера и сегодня / Сост. Э.З. Ганкина. – М., 1988. – 311 с.
12. Долгова, В.И., Ткаченко В.А. Интегративные параметры управления инновационными процессами в образовании по результатам//Научное мнение. 2012. № 8. С. 89 – 103 с.
13. Жегин, Л.Ф. Язык живописного произведения. – М.: Искусство, 1970. – 125 с.

14. Жуковская, РИ. Игра и ее педагогическое значение. – М.: Педагогика, 2006. – 112 с.
15. Зихирева, Н.В. Влияние любимой игры на развитие некоторых аспектов личности школьника / Н. В. Зихирева // Школьные технологии. – 2016. – № 6. – С. 115 – 119 с.
16. Зорина, О.Ю., Поворина Е.В. Геймификация как феномен современного мира // Новое поколение. – 2016. – № 9. – С. 73 – 39 с.
17. Капкаев, Ю.Ш. Геймификация образовательного процесса / Ю. Ш. Капкаев, В.В. Лешинина, Д. С. Бенц // Проблемы современного педагогического образования. – 2019. – № 63-2. – С. 213 – 216 с.
18. Колесова, Л.Н. Детские журналы России. XX век. Петрозаводск: Изд-во ПетрГУ, 2009. – 372 с.
19. Коржев, Т.М. Художник и книга для детей // Детская литература: сб. статей. М., 1974. – 455 с.
20. Короткова, М.В. Методика проведения игр и дискуссий на уроках истории. – М.: Изд-во ВЛАДОС-ПРЕСС, 2001. – 256 с.
21. Костюхина, М.К. Детский оракул. По страницам настольно-печатных игр. – М.: Новое литературное обозрение, 2013. – 656 с.
22. Леонтьев, А.Н. К теории развития психики ребёнка / А. Н. Леонтьев // Проблемы развития психики. М., 1959. – 334 с.
23. Люблинская, А.А. Детская психология. М.: Просвещение, 1971. – 415 с.
24. Ляхов, В.Н. Искусство книги: иллюстрация, книга, графика. М., 1978. – 234 с.
25. Макарова, И.О. Компьютерная графика в книжной иллюстрации // Вестник Адыгейского государственного университета. 2011. – №4. – С. – 5.
26. Миназова, З.М. Использование дидактических игр в образовательном процессе с целью развития у младших школьников познавательного интереса // cyberleninka URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/ispolzovanie-didakticheskikh-igr-v-obrazovatelnom-protsesse-s-tselyu-razvitiya-u-mladshih-shkolnikov-roznavatel'nogo-interesa> (дата обращения: 4.03.2022). – Текст: электронный.

27. Мустафаева, Ю.Ф. Современный дизайн и иллюстрация детской книги // cyberleninka. – URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/sovremennyy-dizayn-i-illyustratsiya-detskoj-knigi> (Дата обращения: 15.04.2022). – Текст: электронный.
28. Невлер, Л. Дети смотрят картинки // Детская литература. М., 1958. – 453 с.
29. Нуриева, А.Р. Игра как средство развития познавательных процессов младших школьников на предмете окружающий мир // cyberleninka URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/igra-kak-sredstvo-razvitiya-poznavatelnyh-protssesov-mladshih-shkolnikov-na-predmete-okruzhayuschiy-mir> (дата обращения: 10.03.2022). – Текст: электронный.
30. Обухова, Л.Ф. Детская психология: теория, факты, проблемы. М., 1995. – 54 с.
31. Парамонова, Л.А. Творческое художественное конструирование / Л.А. Парамонова // Дошкольное воспитание, 2004. № 10. – С. – 215 с.
32. Пахомов, А.Ф. Художник в детской книге // Детская литература. 1939. – № 4. С. – 54 – 58 с.
33. Подобедова, О.И. О природе книжной иллюстрации. М.: Советский художник, 1973. – 335 с.
34. Сухомлинский, В.А. Сердце отдаю детям. М.: Педагогика, 1983. – 318 с.
35. Фаворский, В.А. Литературно-теоретическое наследие. – М., 1988. – 587 с.
36. Фаворский, В.А. Литературно-теоретическое наследие. – М.: Советский художник, 1988. – С. 205 – 206 с.
37. Фаворский, В.А. Лекции по теории композиции // Фаворский В.А. Литературно-теоретическое наследие. – М.: Советский художник, 1988. – С. 71 – 195 с.
38. Фундаментальное ядро содержания общего образования: проект / под ред. В.В. Козлова, А.М. Кондакова. – М.: Просвещение, 2009. – 48 с.
39. Хейзинга, Й. Homo Ludens. Человек играющий. Опыт определения игрового элемента культуры. – СПб.: ИД Ивана Лимбаха, 2017. – 416 с.

- 40.Шалимова, Л. А. Культурно – символическое значение цвета: чувство цвета в культуре. / Л. А. Шалимова // Искусство и образование. 2010. – 56 с.
- 41.Эльконин, Д.Б. Психология игры. – М.: Педагогика, 1993. – 249 с.
- 42.Эстетика / Под ред. А.А. Радугина. М.: Центр, 1998. – 240 с.

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 1 – настольная игра «Манкала»



Рисунок 2 – настольная игра «Сенет»



Рисунок 3 – настольная игра «Шахматы»



Рисунок 4 – настольная игра «Домино»



Рисунок 5 – настольная игра «Шашки»



Рисунок 6 – настольная игра «Лото»

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 7 – настольная игра «Го»

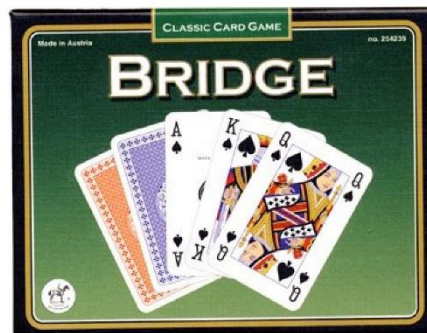


Рисунок 8 – настольная игра «Бридж»



Рисунок 9 – настольная игра «Пиратская математика»



Рисунок 10 – настольная игра «Цветовой код»



Рисунок 11 – настольная игра «Сображарий»



Рисунок 12 – настольная игра «Эрудит»

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 13 – настольная игра «Квиз»



Рисунок 14 – настольная игра «Мозговойны»

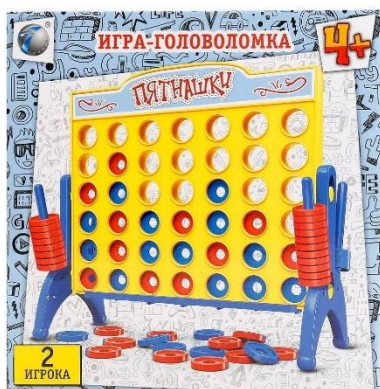


Рисунок 15 – настольная игра «Пятнашки»

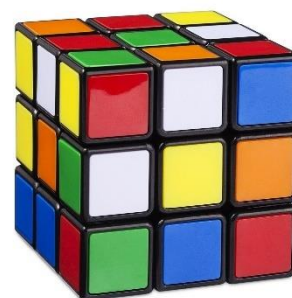


Рисунок 16 – настольная игра «Кубик Рубика»



Рисунок 17 – настольная игра «Бином»



Рисунок 18 – настольная игра «Прятки в джунглях»

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 19 – настольная игра «Золотая жила»

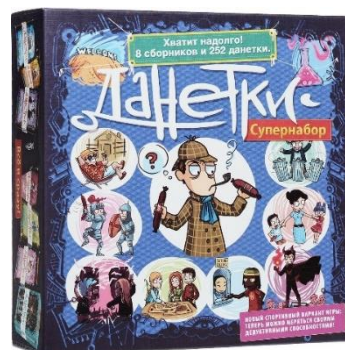


Рисунок 20 – настольная игра «Данетки»



Рисунок 21 – настольная игра «Словодел»



Рисунок 22 – настольная игра «Синий слоник»

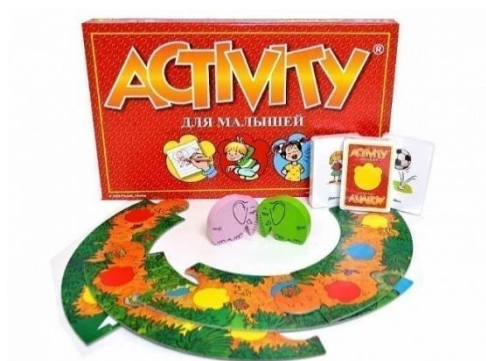


Рисунок 23 – настольная игра «Активити для малышей»



Рисунок 24 – настольная игра «Экспромт»

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 25 – настольная игра «Халли Галли»



Рисунок 26 – настольная игра «Пойми меня»



Рисунок 27 – настольная игра «Путешествие по миру»



Рисунок 28 – настольная игра «Сокровища Фараона»



Рисунок 29 – настольная игра «Акуля охота»



Рисунок 30 – настольная игра «Ушастые гонки»

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 31 – настольная игра «В океане»



Рисунок 32 – настольная игра «Большая бродилка»



Рисунок 33 – настольная игра «Скрабл Джуниор»



Рисунок 34 – настольная игра «Хекмек»



Рисунок 35 – настольная игра «Цыплячье бега»



Рисунок 36 – настольная игра «Аллес Томате!»

ПРИЛОЖЕНИЕ А

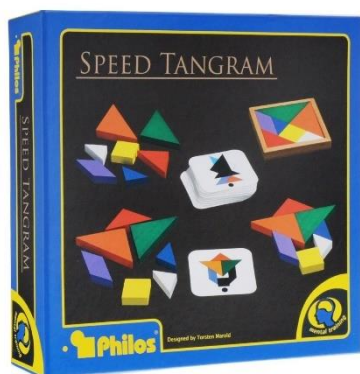


Рисунок 37 – настольная игра «Скоростной Танграм»



Рисунок 38 – настольная игра «Головоломка Thinkfun»

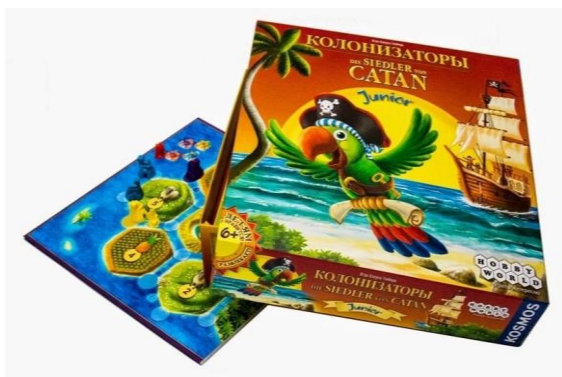


Рисунок 39 – настольная игра «Колонизаторы Джуниор»



Рисунок 40 – настольная игра «Калах»



Рисунок 41 – настольная игра «Забей в лунки»



Рисунок 42 – настольная игра «Рыбалка»

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 43 – настольная игра «Тик так бумм»



Рисунок 44 – настольная игра «Скрэббл»



Рисунок 45 – настольная игра «Имаджинариум»



Рисунок 46 – настольная игра «Набор юного мага»



Рисунок 47 – настольная игра «Монополия»



Рисунок 48 – настольная игра «Мафия»

ПРИЛОЖЕНИЕ А



Рисунок 49 – настольная игра «Дженга»



Рисунок 50 – настольная игра «Твистер»

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 1 – варианты главного персонажа



Рисунок 2 – главный персонаж – лисенок



Рисунок 3 – тоновой эскиз сюжета на неэкологичную тему



Рисунок 4 – тоновой эскиз сюжета на экологичную тему

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 5 – тоновой эскиз сюжета на неэкологичную тему



Рисунок 6 – тоновой эскиз сюжета на экологичную тему



Рисунок 7 – тоновой эскиз сюжета на неэкологичную тему



Рисунок 8 – тоновой эскиз сюжета на экологичную тему

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 9 – итоговый вариант карточки на неэкологичную тему



Рисунок 10 – итоговый вариант карточки на экологичную тему



Рисунок 11 – итоговый вариант карточки на неэкологичную тему



Рисунок 12 – итоговый вариант карточки на экологичную тему

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 13 – итоговый вариант карточки на неэкологичную тему



Рисунок 14 – итоговый вариант карточки на экологичную тему

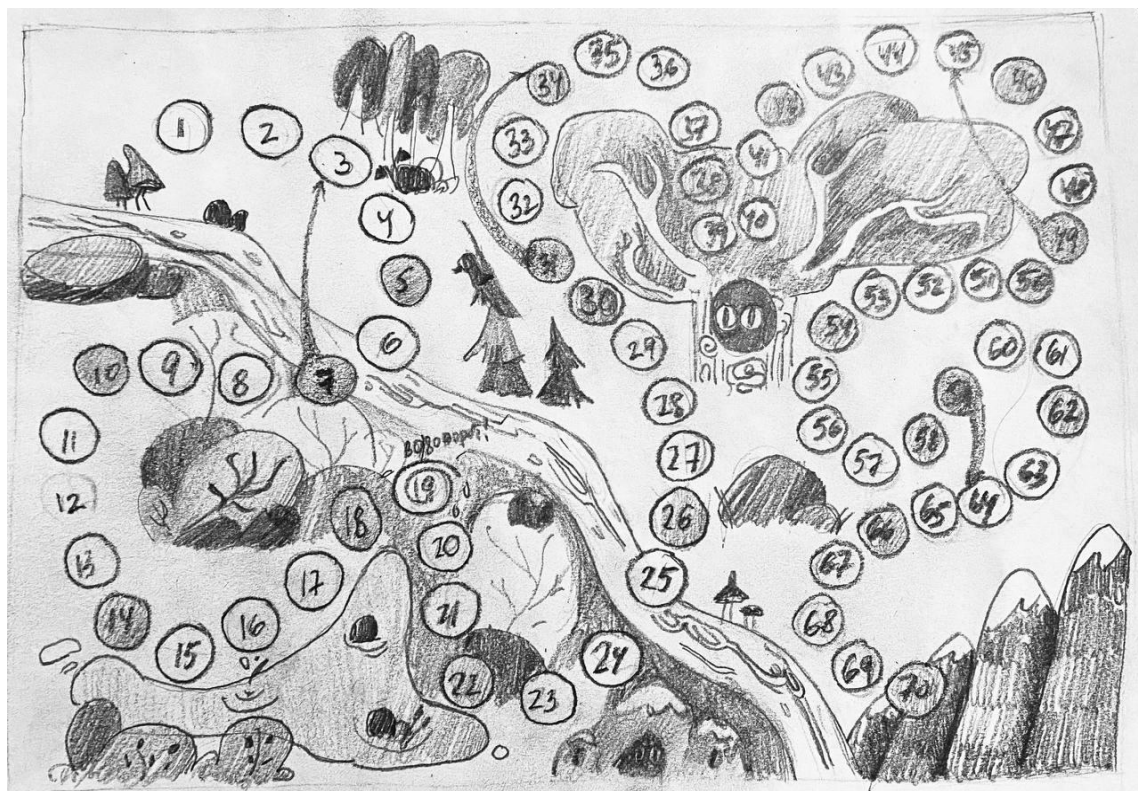


Рисунок 15 – вариант эскиза поля

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 16 – вариант поля акварельными карандашами



Рисунок 17 – вариант поля акварелью

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 18 – итоговый вариант поля акварелью



Рисунок 19 – тоновой эскиз лицевой стороны коробки



Рисунок 20 – эскиз в цвете лицевой стороны коробки

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 21 – эскиз в цвете лицевой стороны коробки



Рисунок 22 – итоговый вариант лицевой стороны коробки



Рисунок 23 – итоговый вариант большой боковой части коробки



Рисунок 24 – итоговый вариант маленькой боковой части коробки

ПРИЛОЖЕНИЕ Б



Рисунок 25 – итоговый вариант низа коробки

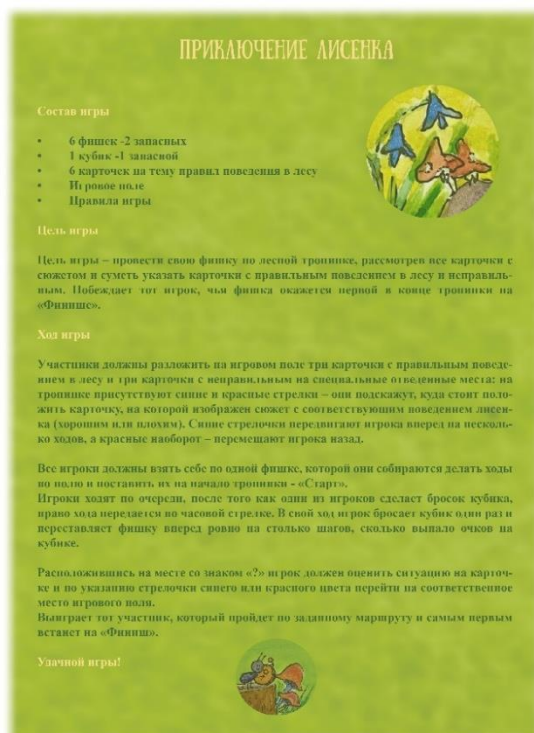


Рисунок 26 – итоговый вариант правил для настольной игры



Рисунок 27 – макет развертки коробки, деталь – крышка коробки



Рисунок 28 – макет развертки коробки, деталь – дно коробки

ПРИЛОЖЕНИЕ В

План-конспект занятия по изобразительному искусству №1

Тема занятия: «Лесные приключения»

Возраст: 6 лет

Тип занятия: комбинированный

Вид занятия: тематическое рисование

Цель: нарисовать карточки с ситуациями по мотивам карточек настольной игры «Приключение лисенка»

Задачи:

- Дать представление о персонаже детской игры «Приключение лисенка» и дополнительных элементах;
- Воспитывать интерес к занятиям изобразительной деятельностью;
- Воспитывать любовь к родной природе и бережное к ней отношение;
- Активизировать творческое воображение, развитие моторно-двигательной координации рук.

Оборудование для учителя: наглядные пособия, игра «Приключение лисенка», ПК, проектор.

Оборудование для учеников: акварельная бумага, простые карандаши (НВ), цветные карандаши, ластик, фломастеры.

План урока:

1. Организационный этап, подготовка к занятию 1 мин.
2. Объяснение темы занятия: 5 мин.
3. Самостоятельная работа: 20 мин.
4. Просмотр и анализ работ: 3 мин.
5. Подведение итогов: 2 мин.
6. Рефлексивный этап: 2 мин.

Ход урока:

1. Организационный этап, подготовка к занятию.

Приветствие. Знакомство с детьми. Подготовка рабочего места.

2. Объяснение темы занятия.

Сколько в мире красок!

Сколько красоты!

Изобразительному искусству

Научишься и ты.

Какое это счастье

Дарить людям прекрасное!

Только проявите старание,

Внимание и прилежание.

- Ребята, какие книги вы больше всего любите читать? Конечно, сказки.

- Назовите сказки, отрывки из которых вы услышите.

1) Внучка за бабу, бабка за дедку, дедка за репку. Тянут - потянут, вытянуть не могут. («Репка»)

2) – Кто, кто в теремочке живёт?

- Кто, кто в невысоком живёт?

- Я, мышка-норушка.

- Я, лягушка-квакушка, а ты кто? («Теремок»)

3) - Не садись на пенёк, не ешь пирожок. Неси бабушке, неси дедушке.

(«Маша и медведь»)

4) Зашёл Иван-царевич в топкое болото. Смотрит – сидит лягушка-квакушка и его стрелу держит. («Царевна-лягушка»)

- Все вы любите рассматривать рисунки в сказках? (дети отвечают).

- Каких животных вы встречали в сказках? (лиса, заяц, медведь и т.д.)

Сегодня мы познакомимся с главным героем – лисенком. В каких сказках присутствуют лисы? Там лис, это добрый герой или злой? Сейчас мы посмотрим карточки с лисенком из настольной игры «приключение лисенка».

Зрительный ряд – игровое поле, карточки с лисенком из настольной игры «Приключение лисенка:

- 1) Карточка, где лисенок поливает цветы;
- 2) Карточка, где лисенок шумит в лесу;
- 3) Карточка, где лисенок рвет полевые цветы;
- 4) Карточка, где лисенок мусорит в лесу;
- 5) Карточка, где лисенок тушит пожар;
- 6) Карточка, где лисенок кормит лесных птиц.

Как вы думаете, чем занимается лисенок на этих картинках? А где находится лисенок, что его окружает? Как вы считаете, этот лисенок добрый или злой? (дети отвечают). А может ли злой лисенок совершать хорошие поступки? Как вы поняли, что он совершает плохой поступок?

Сегодня вы попробуете себя в роли художника и нарисуете собственного лисенка, который будет совершать хорошее дело в лесу, а чтобы вам было удобнее, вы можете выбрать понравившуюся карточку с изображением лисенка и рисовать по теме, которая изображена на карточке с главным героем. Перед тем, как мы начнем с вами работать хочется вам рассказать, почему мы выбрали именно эту тему для наших рисунков. Вы часто бываете на природе, в лесу? А что вас окружает, когда вы находитесь в лесу? (птицы, звери, цветы, деревья и т.д.). Вам же нравятся красивые полевые цветы, высокие могучие деревья, яркая свежая трава? Как вы думаете, плохо, когда цветы срывают люди, срубают деревья, топчут траву? (дети отвечают). Какие

хорошие поступки нужно совершать, чтобы уберечь природу? Поэтому, мы сегодня нарисуем наших лисят, которые будут совершать хорошие поступки и вместе с ними научимся правилам хорошего поведения в лесу.

3. Самостоятельная работа

Учитель: Ребята, мы познакомились с вами с лисенком и с правильным поведением в лесу, теперь вы можете приступать к самостоятельной работе, каждый может взять понравившуюся карточку с изображением лисенка и нарисовать свой рисунок.

Задание – изобразить своего персонажа на тему хорошего поведения в лесу.

Ученики приступают к самостоятельному рисованию собственных иллюстраций на основе карточек с иллюстрациями к настольно игре «Приключение лисенка» и иллюстраций, показанных на проекторе. Ученики начинают рисунок простым карандашом, затем заполняют фломастерами и цветными карандашами.

4. Просмотр и анализ работ

Учитель: мы закончили наши работы, теперь разложите их чтобы мы могли рассмотреть каждую из них.

Осуществляется просмотра работ, учитель подмечает хорошо получившиеся детали и фрагменты каждой работы.

5. Подведение итогов

Сегодня мы с вами познакомились с лисенком и с правилами поведения в лесу, благодаря которым мы сможем уберечь природу: животных, птиц, цветы.

Какие правила поведения в лесу вы можете еще назвать? (ученики отвечают).

Все хорошо справились с задачей нарисовать иллюстрацию со своим персонажем. Каждая работа получилась по-своему уникальной.

6. Рефлексивный этап

Если вам понравилось занятие покажите мне красный флажок, если нет – синий.

План-конспект занятия по изобразительному искусству №2

Тема занятия: настольная игра-бродилка «Приключение лисенка»

Возраст: 6 лет

Тип занятия: комбинированный

Вид занятия: игра в настольную игру

Цель: закрепить знания на тему правильного поведения в лесу через настольную игру-бродилку «Приключение лисенка»

Задачи:

- познакомить учащихся с настольной игрой «Приключение лисенка»;
- закрепить знания детей об элементарных правилах поведения в лесу;
- формировать бережное отношение к родной природе и ко всему живому;
- формировать эстетическое отношение детей к окружающему.

Оборудование для учителя: настольная игра-бродилка «Приключение лисенка» в состав которой входят: карточки с экологичным и не экологичным поведением, правила, фишки, кубик, игровое поле.

План урока:

1. Организационный момент, подготовка к занятию: 1 мин.
2. Объяснение темы урока: 3 мин.

3. Самостоятельная работа: 30 мин.
4. Просмотр и анализ проведенной работы: 2 мин.
5. Подведение итогов: 2 мин.
6. Рефлексивный этап: 1 мин.

Ход урока:

1. Организационный этап, подготовка к занятию.

Приветствие. Подготовка рабочего места.

2. Объяснение темы занятия.

Учитель: чем вы любите заниматься в свободное время? (играть).

-А вы любите играть? Какие ваши любимые игры? (дети отвечают).

Ребята, а как вы думаете, что такое игра? (Ответы обучающихся)

Игра — это деятельность, которой занимаются и взрослые, и дети, так люди отдыхают, или наоборот – с помощью игры можно научиться чему-то новому, игры развивают память, учат работать в команде и позволяют людям развивать другие хорошие качества у людей.

На прошлом занятии мы с вами говорили о хорошем поведении в лесу, скажите мне, какие хорошие поступки вы запомнили? (нельзя разбрасывать мусор, шуметь в лесу, рвать полевые цветы).

Помните нашего героя – лисенка? Сегодня, мы с вами познакомимся и поиграем в настольную игру-бродилку «приключение лисенка». Для начала необходимо познакомиться с правилами игры. Цель игры – провести свою фишку по лесной тропинке, рассмотрев все карточки с сюжетом и суметь указать карточки, где лисенок совершает хороший поступок в лесу и не вредит природе, а где наоборот, совершает плохой поступок и вредит природе и окружающим. Побеждает тот игрок, чья фишка окажется первой в конце тропинки на финише.

Все игроки должны взять себе по одной фишке, которой они собираются делать ходы по полю и поставить их на начало тропинку - «Старт».

Игроки ходят по очереди, после того как один из игроков сделает бросок кубика, право хода передается по часовой стрелке. В свой ход игрок бросает кубик и переставляет фишку вперед ровно на столько шагов, сколько выпало очков на кубике.

Расположившись на месте со знаком «?» игрок должен оценить ситуацию на карточке - хороший или плохой поступок совершает лисенок, и по указанию стрелочки синего или красного цвета перейти на указанное место (на несколько ходов вперед или назад).

Выиграет тот участник, который первый пройдет по заданному маршруту и самым первым встанет на «финиш». Вам понятны правила? (дети отвечают, при необходимости правила объясняются еще раз).

3. Самостоятельная работа

Учитель: Ребята, мы ознакомились с настольной игрой-бродилкой «Приключение лисенка» и правилами игры, теперь вы можете приступить к самостоятельной работе.

Задание – сыграть в настольную игру-бродилку «Приключение лисенка». Ученики приступают к самостоятельной игре.

4. Просмотр и анализ проведенной работы

Учитель: хочется поздравить всех с завершением настольной игры, вы все отлично постарались, участие каждого игрока привело нас к отличному результату.

5. Подведение итогов

Ребята, в какую игру мы сегодня с вами играли? Вам понравилось? Какие трудности вы испытали, когда играли? Каких животных вы видели на

игровом поле? А какие животные вам понравились больше всего? Сыграли бы еще в такую игру?

6 Рефлексивный этап

Если вам понравилось занятие и настольная игра – покажите мне красный флажок, если нет – синий.

ПРИЛОЖЕНИЕ В



Рисунок 1, 2 – просмотр работ и подведение итогов на занятии «Лесные приключения» с детьми детского сада «Алтайр» г. Тольятти

ПРИЛОЖЕНИЕ В



Рисунок 3 – 5 – детские работы с занятия «Лесные приключения» детского сада «Алтайр» г. Тольятти

ПРИЛОЖЕНИЕ В



Рисунок 6, 7 – детские работы с занятия «Лесные приключения» детского сада «Алтаир» г. Тольятти

ПРИЛОЖЕНИЕ В



Рисунок 8, 9 – интерактивное занятие – игра в настольную игру «Приключение лисенка» с детьми детского сада «Алгаир» г. Тольятти

ПРИЛОЖЕНИЕ В



Рисунок 10 – 13 – урок тематического рисования «Лесные приключения» с детьми ДШИ№1 г. Жигулевск

ПРИЛОЖЕНИЕ В



Рисунок 14 – 17 – детские работы с урока тематического рисования «Лесные приключения» детей ДШИ№1 г. Жигулевск