

## Дизайн-проектирование обучающей настольной игры по литературе

*Коженкова Елизавета Анатольевна*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема*

*Студент*

### Аннотация

В статье рассматривается разработка дизайн-проекта обучающей настольной игры по литературе. Подробно рассмотрены все этапы проектирования. Разработана дизайн-концепция и определены учебно-методические цели игры. Проведен сбор учебно-методического материала и выполнено его структурирование. Найдены визуальные образы для игры и композиционное решение. Описан процесс разработки данной игры в графическом редакторе CorelDraw. Показан готовый графический дизайн обучающей настольной игры и выполнен расчет стоимости проекта. Практическим результатом исследования является обучающая настольная игра по литературе.

**Ключевые слова:** дизайн, дизайн-проект, настольная игра, обучающая игра, разработка дизайна, учебно-методические пособия, дидактические игры, литература, этапы проектирования.

## Project design development of the educational board game in Literature

*Kozhenkova Elizaveta Anatolyevna*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University*

*Student*

### Abstract

The article discusses the project of developing a design project of the educational board game in Literature. Considered in detail all the stages of designing an educational board game. Details considered all the stages of designing a board game. The design concept is developed and the educational and methodical goals of the game are determined. The methodological training material was collected and structured. Visual images and compositional decision were found for the game. The development process of this game is described in the graphical editor CorelDraw. The finished graphic design of the educational board game is shown and the calculation of the project cost is made. The practical result of the study is an educational board game in the literature.

**Keywords:** design, design project, board game, learning game, design concept, teaching tools, educational games, literature, stages of design.

В настоящий момент, в России в сфере школьного образования существует огромное количество систем обучения [1] и эта тенденция, к появлению новых образовательных систем растёт. Каждая образовательная

система предлагает свой взгляд и свои концепции развития и обучения учащихся. В каждой из них используется порой похожие, а порой совершенно инновационные средства, которые являются очень эффективными инструментами обучения и формирования подрастающего поколения. Одним из таких инструментов являются обучающие настольные игры [2]. Однако обучающие настольные игры по предметам основной школы используются на уроках учителями крайне редко. Образовательный, контролирующий, воспитательный потенциал обучающих настольных игр реализуются недостаточно [3]. Особенно мало таких игр ориентировано на средний и старший школьный возраст, несмотря на то, что именно в средней и старшей школе преобладает обилие теоретического материала, в усвоении которого могла бы помочь игровая деятельность [4].

В наше время, область обучающих настольных игр занимает в сфере дизайна очень большой сегмент. Целью дизайнеров и разработчиков для этой области, должно быть повышение их эффективности за счет:

- современных методов проектирования;
- более интуитивного, понятного дизайна;
- более глубокой работы с материалом, его более понятное структурирование;
- грамотно подобранных визуальных рядов, с точки зрения возрастной психологии и педагогики.
- создания удобного способа проверки правильности ответов, который позволит сразу в процессе игры определять правильно ли учащийся ответил на вопросы и справился с заданием.

Поиск педагогических подходов к визуализации учебного материала предусматривает рассмотрение педагогических концепций обучения на основе трудов И.Г Песталоцци [5], М. Монтессори [6], К.Д. Ушинского [7] и др.

### **Поэтапная разработка учебно-методической настольной игры по литературе**

Обучающая настольная игра по литературе включает в себя набор из двухсторонних карточек с вопросами и ответами, составленными с особенностями школьной программы.

При создании учебно-методической настольной игры по литературе были пройдены следующие этапы проектирования:

1. Разработка дизайн-концепции и определение учебно-методических целей игры;
2. Развитие концепции оформления;
3. Допечатная подготовка, печать и послепечатная обработка;
4. Расчёт стоимости проекта.

#### **1. Разработка дизайн-концепции и определение учебно-методических целей**

Первым и самым важным этапом дизайн-проектирования является поиск дизайн-концепции [8].

Разработка дизайн-концепции предполагает поиск принципиальных решений, касающихся:

- сбора учебно-методического материала и его структурирования;
- формата игровых карт и формы упаковки;
- образного, визуального ряда, гармоничного цветового сочетания и композиционного решения.

Результатом данного этапа является выбор наиболее перспективного варианта концепции для его последующей доработки и финализации.

### **Сбор учебно-методического материала и его структурирование**

Поиск материала для заполнения игровых карточек шёл в различных источниках: интернет ресурсы, учебники, произведения классической литературы и другие. Игра построена на учебном материале по литературе для 5-9 классов. Исходя из этого, стояли задачи подобрать необходимые темы в соответствии с основной школьной программой. После того, как темы были выбраны, следующим этапом нужно было определить количество игровых карточек и составить вопросы и ответы по данному учебному предмету. Вопросы в карточках предусматривают повторение пройденного материала, контроля и самопроверки. Было решено, что игра по литературе будет состоять из 100 карточек.

### **Поиск формата игровых карт и формы упаковки**

Прежде всего, при разработке дизайн-концепции возникли вопросы компактности упаковочной коробки и удобства эксплуатации учебно-методической настольной игры: её перенос, хранение и использование. В процессе дизайн-проектирования игры, учитывая эргономику, был выбран следующий размер игровых карточек: 140x100мм. Формат игровых карточек предусмотрен для удобства печати на международном формате бумаги – А4. Размер упаковочной коробки напрямую зависит от количества и размера игровых карточек. В связи с этим, габариты упаковочной коробки следующие: 145×105×70 мм.

### **Поиск образного, визуального ряда для игры, гармоничного цветового сочетания и композиционного решения**

В разработке дизайна игры, основой лицевой и обратной сторон игровых карточек является бесшовный паттерн (рис. 1). Для создания паттерна и поиска образов учебно-методической настольной игры применялся метод ассоциаций [9]. В процессе работы были выявлены следующие ассоциации для слова «Литература»: книга, роман, рукопись, Пушкин, перо, проза, писатель, классика и т.д. В итоге для паттерна лицевой стороны игровых карточек был выбран образ книги, в последующем отрисованной в разных ракурсах в графическом редакторе CorelDRAW, с помощью инструмента «Перо».

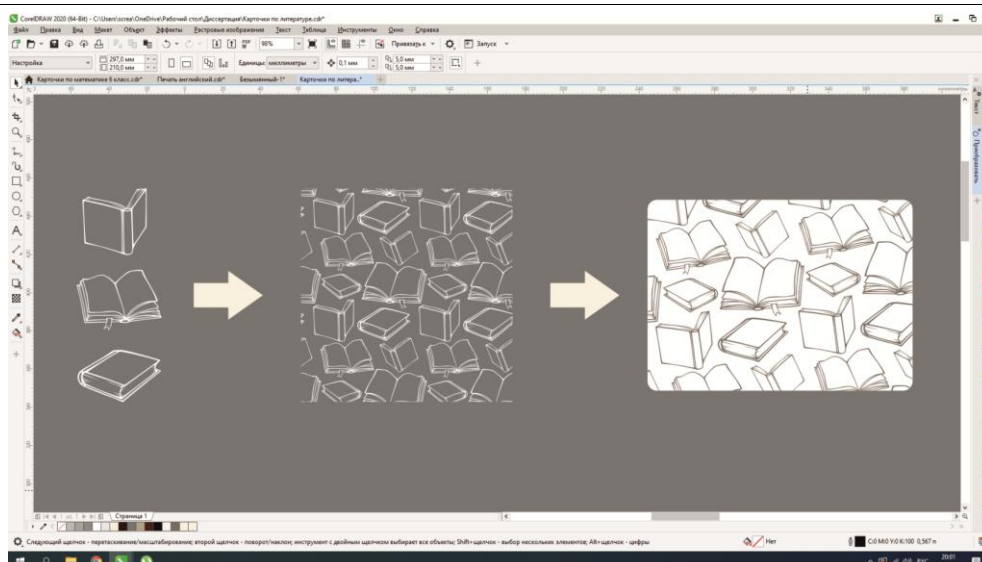


Рисунок 1 – Создание бесшовного паттерна для фона лицевой стороны игровой карты

Для обратной стороны карточки, в качестве фона был использован отрывок рукописного текста из тридцать второй главы романа М.А. Булгакова «Мастер и Маргарита» (рис. 2). Для текста был использован рукописный шрифт «Callygraph».

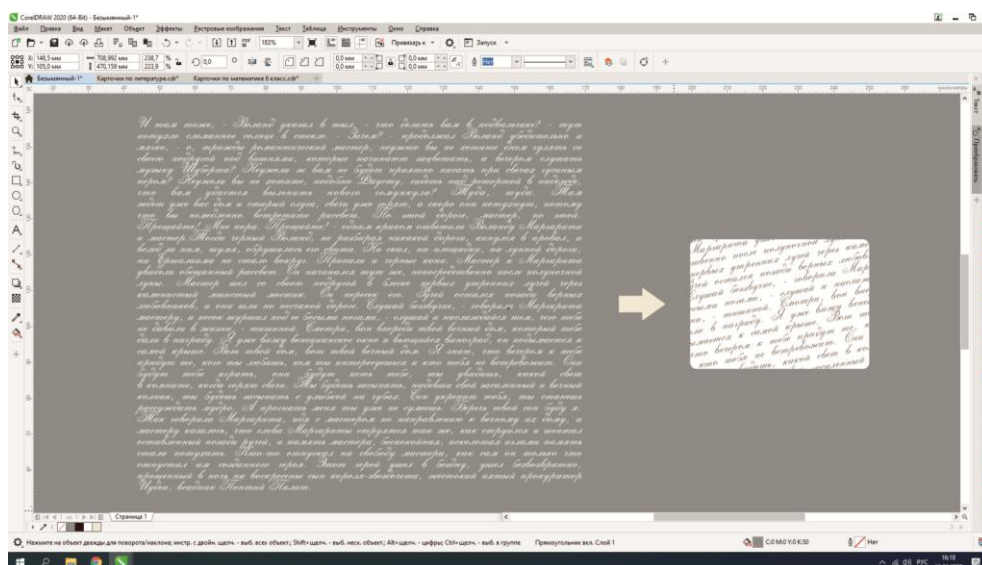


Рисунок 2 – Создание фона для обратной стороны игровой карты

Следующим этапом было найдено композиционное и цветовое решение: с каждой стороны игровых карточек на белом фоне применён разный паттерн для более быстрого определения лицевой и обратной стороны. Чтобы текст на карточке хорошо читался, с помощью инструмента «Прямоугольник» была создана «подложка» бежевого цвета палитры CMYK (C:1; M:7; Y:16; K:0) с прозрачностью 13%. Для лицевой стороны игровых карточек у «подложки» был задан радиус всех углов – 5 мм., а также создан узор, который украсил текст и завершил композицию (рис. 3).

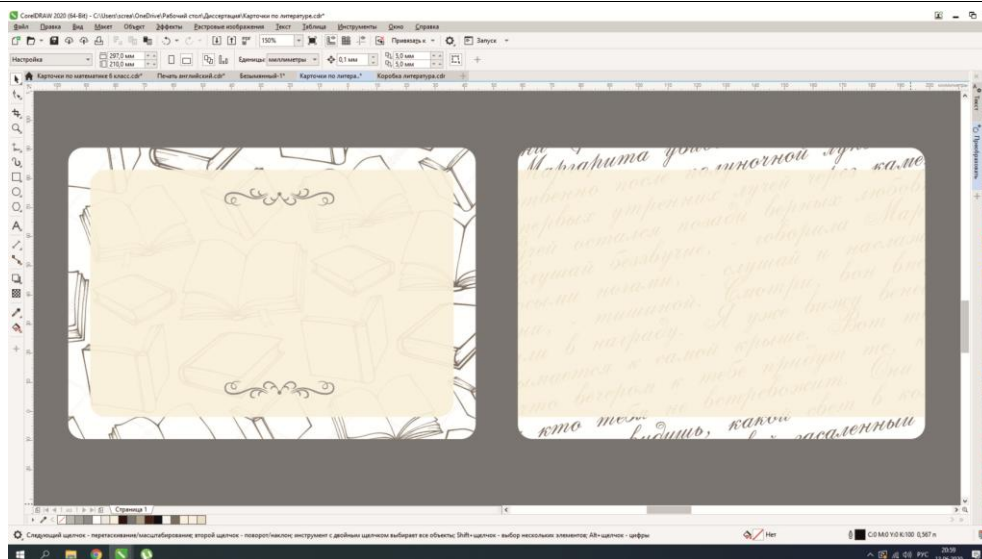


Рисунок 3 – Композиционное и цветовое решение игральных карт

Далее была создана развертка коробки, используя всё те же элементы дизайна (рис. 4).

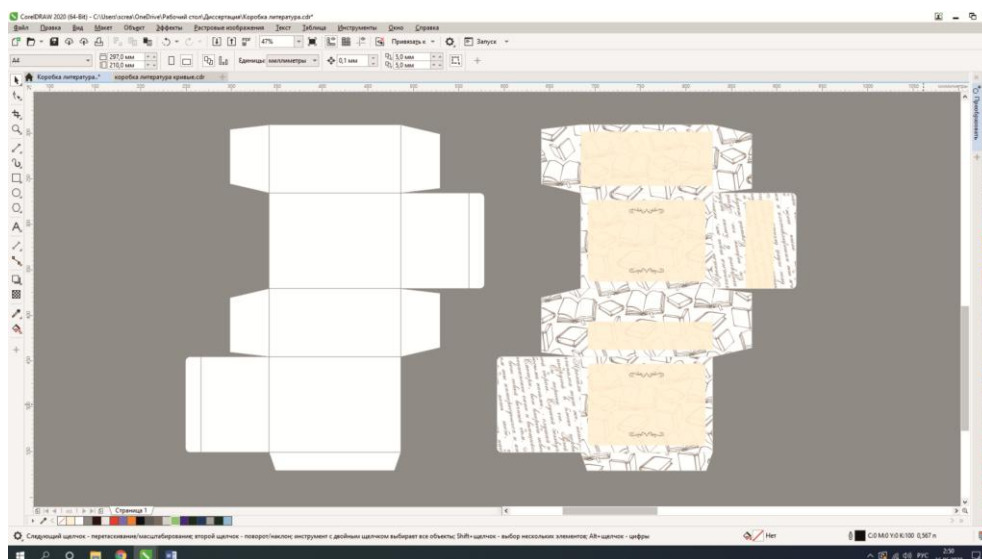


Рисунок 4 – Процесс создания развертки упаковочной коробки

Т.к. упаковка играет и рекламную роль, оформление её должно быть соответствующим: позитивное, привлекающее взгляд и, главное, раскрывающее тему и атмосферу самой игры.

Все составляющие игры сделаны в одном стиле. Большим плюсом графической стороны являются выбранные цвета, гармонично сочетающиеся между собой и приятно воспринимаемые глазом.

## 2. Развитие концепции оформления

Развитие концепции оформления учебно-методической настольной игры по литературе включает в себя: доработку имеющихся недостатков,

поиск шрифтов, выбор полиграфии и материалов для изготовления печатной продукции.

В процессе дизайн-проектирования игры было принято решение остановиться на следующих шрифтах (рис. 5):

1. Основной шрифт – «Monotype Corsiva»;
2. Дополнительный – «Jikharev».

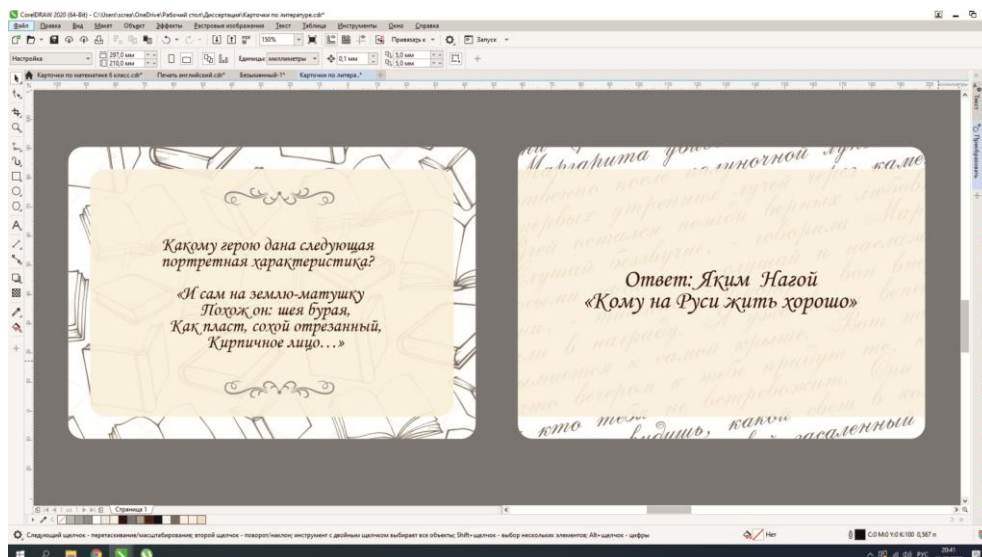


Рисунок 5 – Готовый дизайн игровых карт по литературе

На упаковочной коробке игры темным контрастным пятном выделяется главная надпись – «Литература». Верхний и нижний короб содержат название игры, чтобы её можно было идентифицировать с каждой из этих сторон (рис. 6).

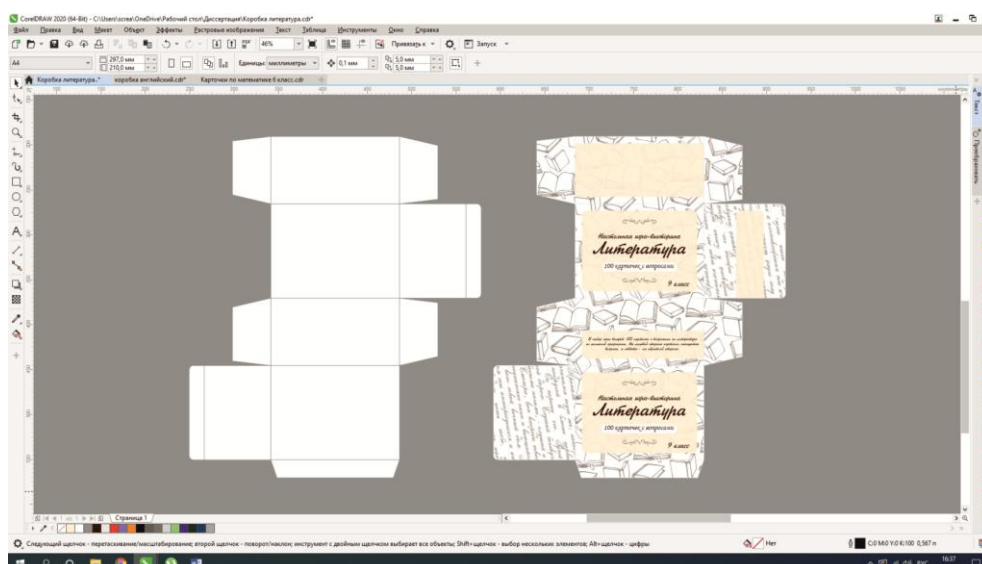


Рисунок 6 – Готовый дизайн развертки коробки по литературе

Для изготовления печатной продукции была выбрана полиграфическая компания «Office» в городе Биробиджане. Для печати игровых карточек было решено использовать матовую бумагу, плотностью 300 гр./кв.м. Для

упаковочной коробки была выбрана глянцевая бумага, плотностью 300 гр./кв.м.

### 3. Допечатная подготовка, печать и послепечатная обработка

Весь проект делался в графическом редакторе CorelDRAW и использовался цветовой профиль SMYK. Данный профиль позволяет производить печать на очень широком диапазоне полиграфической техники. Допечатная подготовка состояла в размещении игровых карточек на формате А4 (рис. 7) и раскладки упаковочной коробки на формате А4, нанесении отметки для резки с сохранением в формате PDF для последующей печати, а также пробной печати для получения достоверного образца готовой продукции.

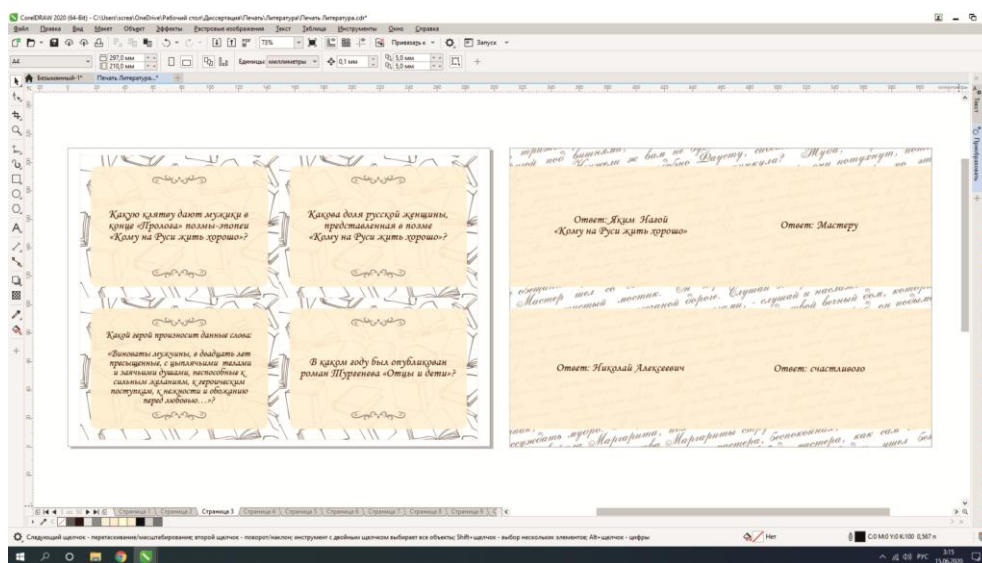


Рисунок 7 – Подготовка карточек по литературе к печати

Следующим этапом после печати была послепечатная обработка. Она включала в себя резку игровых карточек, их ламинацию, скругление углов, биговку и сборку упаковочной коробки (рис. 8).

В процессе эксплуатации углы игровых карточек загибаются и мнутся, ламинация и скругление углов позволят карточкам дольше сохранять внешний вид и презентабельность. Также скругление углов облегчает восприятие графики и обработку информации мозгом. Биговка необходима для создания линии сгиба для последующего складывания коробки без заломов.

### 4. Расчёт стоимости проекта

Выбранная типография предлагает цену за одну карточку размером 140мм x 100мм – 16 рублей. В стоимость карточек входит: двухсторонняя печать А4 – 30 рублей, матовая ламинация А4 – 20 рублей, резка А4 – 10 рублей и скругление углов – 1 рубль за одну карточку.

В стоимость упаковочной коробки входит: односторонняя печать А4 – 20 рублей, резка – 10 рублей, биговка – 2 рубля (табл. 1).

Таблица 1 – Расчет стоимости игры

Наименование	Цена(руб.)	Количество	Сумма (руб.)
Карточка, мм (140x100)	16	100	1600
Упаковочная коробка			
Односторонняя печать А4	20	2	40
Биговка	2	10	20
Резка	10	2	20
<b>Итого</b>			<b>1680</b>

Итого затрат на одну учебно-методическую настольную игру по литературе – 1680 рублей.



Рисунок 8 – Готовый дизайн игры по литературе

Таким образом, при дизайн-проектировании учебно-методической игры нужно, прежде всего, понимать, что сама игра является частью учебно-методического комплекса и целью своей ставит изучение и закрепление знаний, и выработку умений и навыков. При проектировании нужно определить какую информацию, какие знания и умения игра должна закрепить, от этого идет поиск путей достижения этих целей. Содержание и концепция игры для школьников имеет главенствующее значение. Но ролью дизайна не нужно пренебрегать. Он должен выполнять свою функцию – радовать глаз, приносить удовольствие, порождать желание взаимодействовать с игрой, должен быть интуитивно понятен.



**Библиографический список**

1. Загвязинский В.И. Теория обучения: Современная интерпретация: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М.: Академия, 2004. 192 с.
2. Занков Л.В. Наглядность и активизация учащихся в обучении. – М.: ГУПИ МП РСФСР, 1960. – 312 с.
3. Анисимов В.В., Грохольская О.Г., Никандоров Н.Д. Общие основы педагогики: учеб. для вузов. М.: Просвещение, 2006. 574 с.
4. Зильберштейн А.И. О роли средств наглядного обучения в активизации познавательной деятельности школьников. М.: Сов. Педагогика, 1963.
5. Иоганн Генрих Песталоцци. Избранные педагогические произведения в 3 томах. М.: Издательство Академии педагогических наук РСФСР, Просвещение, 1983. 299 с.
6. Сорокова М.Г. Система М. Монтессори: Теория и практика: Учеб. Пособие для студ. высш. учеб. Заведений. М.: Академия, 2005. 384 с.
7. Ушинский, К. Д. Избранные труды. Книга 1. Проблемы педагогики. М.: Дрофа, 2005. 640 с.
8. Елисеенков Г.С., Мхитарян Г.Ю. Дизайн-проектирование. Учебное пособие. Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016. 151 с.
9. Мартин Б., Ханнингтон Б. Универсальные методы дизайна. СПб.: Питер, 2014. 208 с.