

ПРИВАТНИЙ ВИЩИЙ НАВЧАЛЬНИЙ ЗАКЛАД
УКРАЇНСЬКИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ІНСТИТУТ

Кафедра графічного дизайну

Курсова робота

на тему:

**«Дизайн-проектування дитячої настільної дидактичної гри
«Знайди правильну тінь»**

Виконала:

студентка групи ЗДЗ-22

Інна ГЕНДИС

Перевірив:

Старший викладач кафедри
дизайну

Валерій БУЛАТОВ

Оцінка:

Національна шкала:

Кількість балів:

ЄКТС:

Буча – 2024

Зміст

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ СТВОРЕННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ	5
1.1 Гра з педагогічної точки зору	5
1.2 Настільні дидактичні ігри як специфічний вид друкованої продукції.....	8
1.3 Аналіз подібних видань.....	10
Висновок до розділу.....	12
РОЗДІЛ 2. СТВОРЕННЯ МАКЕТУ НАСТІЛЬНОЇ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ «ЗНАЙДИ ПРАВИЛЬНУ ТІНЬ».....	13
2.1. Вибір та аналіз програмного забезпечення.	13
2.2. Розробка концепцій та дизайну макетів дидактичних ігор.....	15
2.3. Програмна реалізація дидактичних ігрових макетів.....	17
Висновок до розділу.....	19
ВИСНОВКИ.....	20
Список використаної літератури	22
ДОДАТКИ	24

ВСТУП

З плином часу з'являється все більше нової інформації, що спричиняє зміни в житті людей, зокрема й у сфері освіти, яка є невід'ємною частиною життя кожної людини. Обсяг інформації, яку необхідно знати студентам університетів, зростає з кожним роком.

З часом традиційні підходи до вивчення та засвоєння інформації стають все менш ефективними. З кожним роком з'являється все більше різноманітних навчальних видань та багато нових методів засвоєння інформації, які підвищують ефективність навчального процесу.

Одним з таких інструментів є настільна дидактична гра - спеціальне навчальне видання. Настільні дидактичні ігри значно полегшують процес навчання і запам'ятовування, роблять цей процес більш цікавим і захоплюючим.

Настільні ігри, в залежності від їх типу, можна використовувати для вивчення будь-якого матеріалу, незалежно від віку. Такі видання дуже різноманітні і можуть бути використані як частина засобу вивчення певної дисципліни або для самостійного вивчення. Залежно від способу використання та типу матеріалу, вони є потужним навчальним інструментом, який може допомогти дітям краще та швидше засвоювати інформацію.

Настільні ігри також можна використовувати для закріплення практичних навичок та перевірки набутих знань у веселому ігровому форматі.

Аналізуючи цю інформацію, можна зробити висновок, що існує нагальна потреба у створенні ефективних та незвичних нових навчальних матеріалів (наприклад, настільних дидактичних ігор) для кращого засвоєння матеріалу.

Важливою є також тематика настільних ігор. Це пов'язано з тим, що значна кількість матеріалу доступна у вигляді актуального та інформативного контенту, а також з потенціалом використання ігор у навчальному процесі.

Для вивчення дисципліни "Дизайн проектування", було обрано тему "Знайди правильну тінь".

Предмет вивчення: навчальні видання.

Об'єкт дослідження: макет настільної дидактичної гри "Знайди правильну тінь".

Мета: визначити специфічні та сучасні підходи до створення настільних дидактичних ігор та програмної реалізації настільної дидактичної гри "Знайди правильну тінь".

Завдання.

1. визначити основні терміни та поняття цього дослідження та дізнатися більше про друковані настільні дидактичні ігри.

2. проаналізувати подібні друковані матеріали.

3. визначити програмне забезпечення, яке використовується для створення макету.

4. розробити концепцію настільних дидактичних ігор та реалізувати макет на практиці.

Методи дослідження: теоретичні та практичні (аналіз нормативних документів, порівняльний аналіз друкованих видань, узагальнення, розробка концепцій, програмна реалізація макета).

Апаратне та програмне забезпечення: Adobe Illustrator.

РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ СТВОРЕННЯ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ.

1.1 Гра з педагогічної точки зору.

Ігри використовуються з давніх часів. Одна з найдавніших настільних ігор знайдена в Китаї і датується 3000 роком до нашої ери. На думку фольклористів, причиною створення багатьох ігор була освіта. Їх завданням було відтворити природні умови життя людей, передати знання наступним поколінням і підготувати їх до нормального функціонування в суспільстві. Хорошим прикладом цього є шахи, які використовувалися як типова симуляційна гра для підготовки солдатів до бою ще 2000 років тому.

Багато авторів стверджують, що всі ігри є розвагою, але не всі розваги є грою. Важливим аспектом дидактичних ігор є досягнення чітко визначеного результату [1].

Основна відмінність ігор від традиційного навчання полягає в тому, що участь у них не є обов'язковою і, на відміну від навчання, немає жодних стимулів для участі в іграх. Участь часто мотивується позитивними емоціями, задоволенням від процесу та результатів одразу після або під час гри. Важливо також, що через ігри тренуються і розвиваються деякі аспекти, необхідні для роботи і навчання [2].

У педагогіці поняття настільної дидактичної гри не є новим і вивчається вже давно. Ідея використання ігор в освітніх цілях розвивалася протягом багатьох років і досягла різних втілень у сучасному суспільстві. Водночас, ігри як педагогічний метод є дуже потужним, проте недостатньо розкритим і недостатньо використовуваним методом навчання [5].

Настільні дидактичні ігри можна розуміти як методи навчання, які містять компоненти гри, базуються на дотриманні встановлених правил і допомагають набуту знань та навичок, що дають змогу навчитися приймати перемогу чи поразку. Найважливішими характеристиками таких ігор є наступні:

— Свідомо організовані дидактичні ситуації для досягнення поставлених цілей;

— Встановлення правил, в основному, що стосуються поведінки та часових рамок гри;

— Введення конкуренції.

Найпоширеніші компетенції, що розвиваються в процесі використання настільних дидактичних ігор:

— Робота в команді, лідерство в команді;

— Комунікація та співпраця, увага, аргументація, постановка питань, висловлення та прийняття критики, навички ведення переговорів та вирішення конфліктів;

— Управління часом, визначення пріоритетів, планування роботи, вміння працювати в умовах часових обмежень;

— Різні інші аналітичні навички, такі як цілепокладання та критичне мислення.

Дидактичні ігри, що використовуються в навчальному процесі, все більше завойовують інтерес і визнання в освітніх установах. В останні роки спостерігається своєрідний ренесанс симбіозу розваги та навчання. Навчання за допомогою таких ігор має незаперечні дидактичні переваги перед традиційними методами викладання.

Ігри можуть допомогти змінити сприйняття самого процесу навчання шляхом налагодження взаємодії між учнями, між учнями та вчителями, а також шляхом встановлення постійного зв'язку між навчанням та розвагами. За допомогою ігор можна легко створити ситуації, в яких діти зможуть застосувати вже отриману та засвоєну інформацію на практиці та прагнути дізнатися більше про тему. Ігри є цікавим та інтерактивним видом діяльності для всіх, незалежно від віку чи соціального статусу [5].

Освітні цілі ігор визначаються освітніми цілями, які досягаються за допомогою використання ігор в освіті. Використання ігор як методу навчання

має сенс тільки в тому випадку, якщо поставлені освітні цілі можуть бути досягнуті.

Ігрова процедура сама по собі є дидактичною грою, або з учнями та вчителями, або через самостійну діяльність. Діяльність повинна бути цікавою і мотивувати гравців до активної поведінки. Вона повинна відповідати навичкам, інтересам, віку та потребам гравців. Водночас вона має бути спрямована на досягнення освітніх цілей.

Правила гри гарантують, що гра веде до досягнення навчальних цілей. Правила визначають характер діяльності гравців і вводять певні обмеження та умови. Від правил гри також залежить наявність або відсутність змагального елемента.

Кінцевий результат свідчить про рівень наближення до дидактичної мети та мотивує до подальшої діяльності, кращого засвоєння теми, відкриття додаткового матеріалу тощо [3].

Польська асоціація ігрових студій була заснована у 2004 році. Її основними цілями є вивчення та освіта громадськості щодо різних аспектів широко розповсюджених ігор, а також поширення та розвиток знань про ігри як з теоретичної, так і з практичної точки зору, наприклад, про їх виробництво та розповсюдження.

Настільні дидактичні ігри можна використовувати у найрізноманітніший спосіб. Їх можна використовувати з будь-якою метою, залежно від фантазії дітей: закріпити знання, перевірити вивчене, пояснити певну інформацію більш зрозуміло та активніше її засвоїти і т.д. Гра має бути збалансованою. Це обов'язково. Кількість активності та інтерактивності в грі має бути адаптована до дитячої аудиторії та добре збалансована з дидактичними елементами. Адже надлишок того чи іншого елемента може призвести до негативних наслідків, а не до досягнення поставлених цілей. Наприклад, якщо гра занадто активна та розважальна, вона навряд чи сприятиме засвоєнню матеріалу; і навпаки, якщо дидактичний елемент значно домінує, цей метод навчання може втратити значну частину своїх переваг [4].

1.2 Настільні дидактичні ігри як специфічний вид друкованої продукції.

Видання дуже різноманітні за характером інформації, способами виготовлення, матеріальною структурою, періодичністю та характером інформації. Згідно з українським національним стандартом ДСТУ 3017-95 "Видання", видання дуже різноманітні за характером інформації, способами виготовлення, матеріальною структурою, періодичністю та характером інформації.

Згідно з "Основними видами", видання визначаються як "документ, який пройшов редакційно-видавниче опрацювання, виготовлений друкуванням, тисненням або іншим способом, містить інформацію, призначену для розповсюдження, і відповідає вимогам державних стандартів та інших нормативних документів щодо його видавничого оформлення та поліграфічного виконання" [5].

Існує так багато варіацій класифікації настільних ігор за різними критеріями, що неможливо виділити якийсь один і назвати його основним. Тому нижче ми перерахуємо найпоширеніші види ігор, які використовуються на заняттях у приміщенні, та виділимо їхні характеристики.

Рухливі ігри: це переважно фізичні ігри. Вони також можуть бути різними залежно від того, хто грає в гру, наприклад, командні або індивідуальні, зі змаганням або без нього.

Ігри на вгадування/вирішення. Засновані на тому, що один учасник має інформацію, а інший повинен її відгадати і зрозуміти, про що йде мова (прикладом можуть слугувати такі ігри, як "Крокодил", "Еліас" та "Хто я?"). Існує багато варіацій цього типу ігор, залежно від умов, правил і цілей.

Ігри на групування: Ігри на групування засновані на принципі пошуку пар (наприклад, пошук однакових картинок, створення пар за певними зв'язками (наприклад, око і зір), поєднання певних термінів та їхніх визначень тощо). Їх

також можна використовувати для тренування пам'яті та уваги, для повторення вивченого та для інших дидактичних цілей.

Дидактичні ігри на основі карток - ще один популярний тип. Вони можуть бути надруковані видавництвами, створені самостійно або відтворені у вигляді електронних видань чи мобільних додатків (відомий приклад - вивчення англійської лексики за допомогою флеш-карток з англійськими словами та їх перекладами).

У настільні ігри також можна грати в класі або вдома, поодиноці або в команді, з елементом змагання або без нього. Такі ігри також можуть бути представлені різноманітними матеріалами (наприклад, пазли, Монополія, Еліас, Скрабл тощо).

Комп'ютерні ігри. Одні з найпопулярніших. У них можна грати у спеціально відведених місцях у школі або вдома на комп'ютері. Залежно від потреби та кінцевої мети, завжди можна знайти щось цікаве серед дидактичних ігор цієї категорії. Зміст і призначення ігор дуже різноманітні.

І навіть, здавалося б, безглуздох комп'ютерних іграх можна знайти певні дидактичні елементи. Як мінімум, це вправи на увагу і терпіння.

Як видно з вищесказаного, існує багато видів дидактичних ігор, які можна використовувати в навчальному процесі. Більшість з них призначені для дітей, але є також чимало таких, які можуть бути використані людьми старшого віку [5].

При використанні або створенні дидактичних ігор слід враховувати вік, рівень знань з відповідної теми та інтереси цільової аудиторії. Після встановлення цих деталей слід також враховувати специфічні вимоги до таких ігор:

— ігри не повинні бути занадто довгими, інакше аудиторія може втратити інтерес;

— пояснення повинні бути стислими; правила не повинні бути занадто складними [5].

Дидактичні ігри є буквально чарівним інструментом для сучасного освітнього процесу, оскільки вони роблять навчання більш цікавим та незвичним, заохочують до активної участі та не сприймаються як примусова чи обов'язкова діяльність. Окремі дидактичні ігри мають свої цілі, правила, умови та очікувані результати. Такі ігри мотивують і стимулюють дітей до пізнання нового для досягнення кращих результатів у грі. А набуття таких знань відбувається набагато ефективніше, легше і простіше, ніж традиційними методами.

1.3 Аналіз подібних видань.

Перш ніж створювати макет настільної дидактичної гри на тему «Знайди правильну тінь», бажано проаналізувати вже існуючі подібні видання на цю ж тему, щоб виявити їхні особливості, сильні та слабкі сторони.

Настільна гра "Динозаври", Dodo [Додаток А, рис.1.1]

Гра розвиває швидкість реакції та концентрацію уваги, а також є веселим і надихаючим досвідом для всіх друзів та родини.

Правила гри досить прості: перед грою необхідно розкласти всі фішки догори малюнком так, щоб всі могли гарненько їх роздивитись [Додаток А, рис.1.2]. Гравці по черзі кидають кубики, на яких випадає два кольори, мета всіх гравців - якомога швидше знайти зображення, на якому будуть присутні ці два кольори. Якщо на кубиках випали кольори зображення, яких уже немає у грі, то гравці повинні схопити спеціальні фішки-джокери [6].

Гра вчить швидкості реакції, уважності, а загалом принесе веселі емоції колу друзів чи всій родині. Гра на кмітливість та швидкість реакції.

Творці гри Динозаври демонструють типографічну термінологію за допомогою красивої графіки. Гра Динозаври має дуже прості правила, і допомагає розвивати увагу, спостережливість. Вона підходить для будь-якого віку. Кожна гра Динозаври має 27 фішок, 2 кубики-кістки та інструкцію.

Всі картки, із яких складається гра, круглої форми. Ілюстрації на цих картках, дуже яскраві та незвичні, тому вони відразу привертають до себе увагу.

Настільна гра «Хто що їсть?» [Додаток А, рис.1.3].

Весела та яскрава настільна гра «Хто що їсть?» (Who Eats What?), представлена в покращеній колекції українського бренду "Енергія Плюс", стане чудовим вибором для дітей, яким важко зосередитися та довести розпочату справу до кінця. Настільні ігри ідеально підходять для дітей, яким важко зосередитися та довести розпочату справу до завершення. Додавання інтелектуальних ігор у дозвілля дитини допоможе їй отримати нові знання, збагатити словниковий запас і розширити кругозір. Такі забави не лише розвивають аналітичне та логічне мислення, а й покращують пам'ять та концентрацію уваги. В асортименті бренду представлено кілька варіантів гри з різноманітними завданнями для найвибагливіших дітей. У процесі виконання завдань ваша дитина буде навчатися в ігровій формі та отримає масу позитивних емоцій. Завдяки цьому набору ваш непосида дізнається, чим харчуються різні тварини та познайомиться з новими видами [7].

Гра «Хто що Їсть?» має 24 яскравих карток, які будуть тільки заохочувати дітей до гри. Також, що не мало важливо, ці карти у вигляді пазлів, що буде зручно для дітей, так вони зможуть не просто поставити відповідні картки один до одного, а скріпити їх.

Правила гри є в трьох варіантах, вони прості і зрозумілі для діток, і описані відразу на упаковці, що також зручно буде для дорослих [Додаток А, рис.1.4].

Настільна гра «Zoo компанія» від 4FUN Game Club [Додаток А,рис.1.5].

Весела сімейна настільна гра «Zoo компанія» від 4FUN Games Club може бути цікавою та корисною для дітей і батьків. Мета гри: зібрати всі кришечки із зображеннями тварин у правильному колірному порядку відповідно до завдання, написаного на картках.

Правила гри: Всі учасники отримують по молотку і кладуть на нього 12 кришечок різного кольору із зображенням тварин. Кришечки із зірочками розміщуються в центрі ігрового поля, а картки кладуться поруч. Гравці повинні відкрити одну карту і за допомогою молотка зібрати різнокольорові кришечки на карті в правильному порядку якомога швидше. Потім гравець повинен вдарити

по кришечках із зірочками. Гравець, який збирає елементи в правильному порядку, автоматично стає переможцем цього раунду; гравець, який збирає кольори з п'яти карток у правильному порядку, стає переможцем.

Дослідивши настільні ігри для дітей, стає зрозумілим, що існує маса різних ігор, які мають різну тематику. Але більшість з них карткові, це тому що для дітей, особливо дошкільного віку, більш зрозуміліше і цікавіше грати в такі ігри, вони розвивають в них не тільки увагу і моторику, але і бережливе ставлення до ігор в цілому.

Висновок до розділу.

У цьому розділі настільні дидактичні ігри були розглянуті та вивчені з педагогічної точки зору та як нестандартний вид друкованого матеріалу.

Важливою частиною освітньої системи є використання різних дидактичних методів і дидактичних засобів у процесі навчання. Вони можуть бути представлені в будь-якій формі та мати дуже різні функції та цілі.

Дидактичні ігри - це навчальні посібники, які призначені для того, щоб допомогти учням здобути певні знання і навички в ігровій формі. Вони мають конкретні, заздалегідь заплановані дидактичні цілі. Це можуть бути друковані матеріали або веб-ресурси, орієнтовані на певну вікову групу. Вони також можуть бути виражені суто словесно [1].

Особливістю настільних дидактичних ігор є наявність заздалегідь запланованих результатів. З урахуванням очікуваних результатів створюються правила, умови та основні завдання запланованої ігрової діяльності.

Також було проаналізовано кілька різних настільних дидактичних ігор на теми, пов'язані з виділенням їх особливостей, функцій та можливих кінцевих результатів участі в цих іграх. Аналіз показав, що настільних дидактичних ігор дуже багато, і що всі вони мають дуже різні цілі та очікувані результати. Усі проаналізовані ігри були розроблені як в зарубіжних країнах так і в Україні. І на мою думку ті, що були розроблені в Україні більш цікаві і зрозумілі для дітей різного віку.

РОЗДІЛ 2. СТВОРЕННЯ МАКЕТУ НАСТІЛЬНОЇ ДИДАКТИЧНОЇ ГРИ «ЗНАЙДИ ПРАВИЛЬНУ ТІНЬ».

2.1. Вибір та аналіз програмного забезпечення.

Для створення макету настільної дидактичної гри "Знайди правильну тінь" потрібна програма. В якості такої програми я обрала Adobe Illustrator.

Використовуючи векторний графічний редактор Adobe Illustrator для створення зображень, які наочно ілюструють різні типографічні компоненти та концепції. Саме в цьому редакторі перевагою використання векторної графіки є розмір створюваних файлів і можливість масштабувати зображення відповідно до ваших потреб, не погіршуючи якість зображення і не викликаючи сильної пікселізації. Adobe випустила першу версію Illustrator у 1987 році і Adobe Illustrator - популярна програма для створення векторної графіки, яка пройшла безліч інтерацій і стала одним з основних інструментів графічного дизайну.

Illustrator (Додаток А. рис.2.1) надає складні цифрові інструменти для створення векторних ілюстрацій, піктограм, типографіки, логотипів та інших творів мистецтва. Adobe Illustrator - це програма, що входить до складу Adobe Creative Cloud одна з програм [2].

Illustrator широко використовується графічними дизайнерами, веб-дизайнерами, художниками та професійними ілюстраторами по всьому світу для створення високоякісних ілюстрацій. Illustrator має низку вдосконалених інструментів для малювання, які скорочують час, необхідний для створення ілюстрацій. Adobe Illustrator можна використовувати для створення широкого спектру цифрових і друкованих зображень, включаючи карикатури, діаграми, графіки, логотипи та ілюстрації.

Illustrator також є корисним інструментом для створення візуальних проектів, які використовують текст і зображення разом, наприклад, флаєрів і плакатів, оскільки він може маніпулювати текстом різними способами.

Illustrator також корисний для створення макетів, які показують, як виглядатиме веб-сайт після завершення роботи, а також для створення піктограм для використання в додатках і на веб-сайтах. Однією з найважливіших особливостей Adobe Illustrator є те, що зображення можна збільшувати або зменшувати без втрати якості. Це особливість векторної графіки, яка використовує математичні співвідношення для представлення частин ілюстрації, таких як прямі лінії та дуги. Для порівняння, фотографії, відредаговані за допомогою таких інструментів, як Adobe Photoshop, залежать від роздільної здатності, і їхня якість погіршується при збільшенні. Векторна графіка - це набір багатокутників, з яких складається зображення, а ці багатокутники складаються з векторів. Кожен вектор проходить через місце, відоме як вузол або контрольна точка з певним положенням на осях x і y на площині. Цей вузол визначає шлях вектора з різними атрибутами, такими як колір, кривизна, заливка, форма і товщина. Позичії векторів можуть бути пов'язані одна з одною математичною формулою, яка точно перераховує позицію при зміні розміру зображення. Оскільки графіка базується на формулах, а не на збережених пікселях, лінії завжди чіткі, ясні та придатні для друку.

Здатність Illustrator створювати та змінювати векторні зображення означає, що він також повинен зберігати файли у форматах векторної графіки. Деякі з цих форматів включають Scalable Vector Graphics (SVG), Portable Document Format (PDF), Encapsulated PostScript (EPS), Windows Metafile (WMF) та Vector Markup Language (VML) [8].

2.2. Розробка концепцій та дизайну макетів дидактичних ігор.

Згідно з джерелом [9], поняття має таке значення: "Концепція видання - це модель або план підготовки видання до друку, що визначає структуру, зміст і оформлення книги або брошури. Вона являє собою сукупність ознак майбутнього видання і розробляється в процесі редакційного аналізу вихідної інформації, вимог до майбутнього видання та обґрунтування його особливостей.

Розробка концепції видання необхідна для того, щоб видання знайшло читачів, задовольнило ринковий попит і адекватно відповідало поставленому завданню".

Концепція видання має включати аналіз майбутніх публікацій за такими пунктами [9]:

- Загальні ідеї, відображені в назві майбутнього видання;
- анотація видання з орієнтацією на цільову аудиторію [10];
- відмінності від аналогічної друкованої продукції; оригінальність або відсутність оригінальності;
- стильові та жанрові особливості видання [10];
- Структура видання
- Відомості про обсяг видання
- Відомості про автора (авторів)
- Актуальність видання.
- Прогнозовані витрати.

У загальному вигляді поняття публікації визначено [9]:

- Призначенням видання;
- Функціональне призначення;
- Читацька аудиторія;
- Характер інформації;
- Економічні фактори;
- Організаційно-технічні фактори.

Функціональна мета - подати інформацію на тему "Знайди правильну тінь" у зрозумілій формі, представивши типографічну термінологію у вигляді мінімальної кількості ілюстрацій та коротких підписів, виділивши головні моменти усунувши все зайве.

Цільова аудиторія: діти від 2 років, які вже відвідують дитячі садочки.

Інформаційне наповнення - навчальне, дизайн зображень.

Видання містить набір карток, надрукованих із зображеннями тваринок в яскравій колірній гаммі. Окрім макету карток та гри, виготовлено також макет упаковки.

Для шрифтового дизайну було обрано типовий шрифт Myriad Pro. А саме Regular (Додаток А. рис. 2.2). Простота літер (знайомі форми, які одразу впізнаються людським оком) ідеально підходить для будь-якого тексту.

Обраний шрифт (Додаток А. рис. 2.2) використовується в текстовому оформленні всієї публікації з різними накресленнями, гарнітурами та кольорами. Шрифт виконано в мінімалістичному, лаконічному стилі, який є дуже розбірливим і легко впізнаваним у будь-якому графічному відображенні. Важливими перевагами цього шрифту є підтримка як латиниці, так і кирилиці, а також наявність великої кількості різних типів накреслень.

Основні кольори які були використані в макеті: блакитний, помаранчевий, рожевий та молочно білий.

Значення таких кольорів для дитини, що обирає для малювання чи для гри: Помаранчевий. Дуже часто помаранчевий колір стає улюбленим для дітей, схильних до гіперактивності, але змушених з певних причин стримувати себе. Тоді, коли діти не мають можливості виплеснути енергію, вони часто обирають помаранчевий колір [11].

Блакитний. Відтінки блакитного для своїх малюнків вибирають спокійні та врівноважені діти. Вони віддають свою перевагу блакитному кольору часто тоді, коли відпочивають та не мають якихось серйозних зобов'язань [10].

Рожевий. Романтичність, доброта. Викликає почуття комфорту, позбавляє від нав'язливих думок. Але рожевому властива надмірна чутливість. Ті, хто

віддає перевагу рожевому, хочуть жити повним життям, бажають нових вражень, вони працелюбні і не люблять відпочивати, хоча й можуть розхвилюватися через будь-яку дрібницю. Прагматичних людей цей колір, як правило, дратує [11].

Білий - нейтральний колір, що поєднує в собі всі кольори спектру і є найяскравішим з усіх кольорів. Він вражає гармонією, відкритістю, прозорістю, щирістю і чистотою, сприяє позитивним емоціям, енергії та життєвій силі. Асоціюється з початком чогось нового, добрими подіями, безліччю можливостей і відсутністю перешкод. Чудово гармонує з будь-яким іншим кольором [11].

Використання таких кольорових пар (помаранчевий–рожевий, блакитний-білий) компенсує їхню власну надмірну або негативну дію та справляє збалансований вплив на користувача (Додаток А. рис.2.3).

Використання різних комбінацій кольорових та ахроматичних кольорів у тлі та тексті публікації забезпечує достатній контраст, щоб інформація легко сприймалася (Додаток А. рис. 2.4)

Кожна картка повинна містити лише одне конкретне визначення та відповідну ілюстрацію.

На основі власних експериментальних досліджень та з урахуванням майбутніх тиражів видання, оптимальним форматом для настільних дидактичних ігор було обрано 89x54 мм (один зі стандартних розмірів візитки). Такий формат легко вміщує всю необхідну інформацію та є зручним для використання під час гри та транспортування [3].

Відповідно до специфікацій створюваної карткової гри, а також для друку в подальшому, краще використовувати двосторонній друк.

2.3. Програмна реалізація дидактичних ігрових макетів.

Для створення всіх ілюстрацій, які будуть розміщені на лицьовій стороні гри, було використано векторний графічний редактор Adobe Illustrator. Спочатку було створено новий документ і встановлено такі параметри: формат А3, щоб

відповідати формату навчальної гри; поля – 2 мм; колірний режим СМҮК (Додаток А. рис.2.5).

Для створення карток з тваринками та хатинкою, було використано різний набір інструментів в редакторі Illustrator. А саме для створення мультяшного ведмедика (Додаток А. рис.2.6), я використала такі інструменти: «еліпс+Shift» - коло, для форми голови, а за допомогою «вільної трансформації», зробила потрібну нам форму. Також за допомогою цього інструмента я побудувала майбутні вушка, носик та очі ведмедика, і так само надавала потрібну нам форму, інструментом «вільна трансформація». Потім за допомогою інструментів «дуга» та «відрізок лінії», я побудувала інші елементи майбутньої картки з ведмедиком (Додаток А. рис.2.7).

Ці ж самі інструменти, я використала і для інших тваринок на картках (Додаток А. рис.2.9). А ось для хатинки, я використала, замість інструмента «еліпс», інструмент «прямокутник», і так само лініями та дугою сформувала всі потрібні нам елементи (Додаток А. рис.2.8).

Коли всі фігури були спроектовані, я використала колірну палітру, для заливки, всі кольори підбиралися відповідно задумці (Додаток А. рис.2.4).

Згідно моєї задумки, для того щоб дітям було цікаво грати, планшетку з тіннями, я спроектувала у вигляді ракети (Додаток А. рис. 2.11), за допомогою інструментів на панелі Adobe Illustrator (рис.2.7). Всі фігури відповідають задумці, та мають цікаві, як для дітей, так і для дорослих, форми (Додаток А. рис.2.10). Після закінчення проектування, залишилось тільки все зібрати та покрити кольором (Додаток А. рис.2.12). Кольори підбиралися таким чином, щоб планшетка гармонійно поєднувалася з картками (Додаток А. рис.2.13) В кінці, за допомогою меню Adobe Illustrator «ефекти» - «3D і матеріали» - «витягування» (Додаток А. рис.2.14), я надала форму настільній грі (Додаток А. рис.2.15).

Макет упаковки я створювала також в програмі Adobe Illustrator. Для фону я використала зображення, яке знайшла в мережі інтернет, підбрала потрібний мені розмір, додала назву та макет самої гри (Додаток А. рис.2.16 (а)). На новій

сторінці додала правила гри (Додаток А. рис.2.16 (б)). В кінці за допомогою 3D візуалізації додала об'єму (Додаток А. рис.2.17).

Висновок до розділу.

У цьому розділі розкрито поняття настільної дидактичної гри "Знайди правильну тінь". Розглянуто її призначення, функціональні завдання, цільову аудиторію, характер інформації, структуру публікації, кольори та шрифти, що використовуються, психологічний вплив на користувача, а також оптимальний формат та розмір публікації.

Крім того, описано процес виготовлення карток для гри "Знайди правильну тінь" та наведено скріншоти, створено картки та упаковка у векторному редакторі Adobe Illustrator.

ВИСНОВКИ

У ході виконання кваліфікаційної роботи було виконано такі завдання

1. визначити основні терміни та поняття дослідження та з'ясувати, виходячи зі ставлення до різних видів видань ДСТУ 3017-95 та ДСТУ 3017-2015, що під дидактичними іграми як виданнями розуміють: "також видання систематизованих відомостей наукового або прикладного характеру, викладених у формі, зручній для навчання систематизовану інформацію наукового чи прикладного характеру. Визначено реквізити, особливості, функції, характеристики та складові настільних дидактичних ігор. Визначено основні переваги навчання за допомогою дидактичних ігор як для дітей, так і для викладачів. Також представлено основні категорії ігор, показано та описано найпоширеніші типи, наведено кілька прикладів для кожного з них.

2. було розглянуто та проаналізовано такі настільні дидактичні ігри на предмет їхніх особливостей, функцій, правил та структури: "Динозаври", "Хто що їсть?", настільна гра " Зоо компанія". Вони мають схожу тематику, але суттєво відрізняються за дизайном, впливом на дітей, дидактичними цілями та змістом.

3. Було обрано та проаналізовано програмне забезпечення для різних етапів створення макету гри. Описати основні переваги, особливості застосування, призначення та основні принципи векторного графічного редактора Adobe Illustrator

4. розробити концепцію дидактичної гри "Знайди правильну тінь". Проаналізувавши матеріал за темою дослідження, охарактеризовано мету, завдання, функціональне призначення, цільову аудиторію, характер інформації та майбутній дизайн створюваної настільної дидактичної гри. Обрано та описано кольорові гами, їх призначення, функції, психологічний вплив цих кольорів, основні шрифти. Після невеликого особистого опитування було обрано оптимальний формат і розмір видання.

Описані макети ігор, макети упаковки були створені відповідно до концепції та дизайну, векторного графічного редактора Adobe Illustrator. Кожен етап роботи наочно проілюстрований скріншотами, зробленими під час розробки макету.

В ході роботи було створено макет для настільної дидактичної гри "Знайди правильну тінь", коробку для зберігання, захисту та транспортування. Результати роботи рекомендовано використовувати для гри дітям від 2 років.

Список використаної літератури

1-3 автор (з редактором)

1. Візер М. О. Сучасні друковані та електронні дидактичні ігри. Науково-практична конференція «Мультимедійні технології в освіті та інших сферах діяльності» : Тези доп., м. Київ, 2 листоп. 2021 р. – Київ, 2021.
2. Денисенко С. М. Додрукарське опрацювання інформації: конспект лекцій / С.М. Денисенко. – К: НАУ, 2021. 34 с.
3. Візер М. О. Екологічний графічний дизайн // Політ. Сучасні проблеми науки: матеріали Міжнар. науково-практ. конф. здобувачів вищ. освіти і молодих уч., м. Київ, 5-7 квіт. 2022 р. – Київ, 2022.

Електронний ресурс (з редактором)

1. Games as teaching method [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <https://cometaresearch.org/educationvet/didactic-games-as-teaching-method/> (дата звернення: 25.04.2024).
2. Didactic Games in Mathematics [Електронний ресурс]. – Режим доступу: https://www.researchgate.net/publication/267763440_Didactic_Games_in_Mathematics (дата звернення: 25.04.2024).
3. The Importance of Didactic Games in Teaching English to Young Learners [Електронний ресурс]. https://www.researchgate.net/publication/264073518_The_Importance_of_Didactic_Games_in_Teaching_English_to_Young_Learners (дата звернення 10.05.2024).
4. Games as teaching method [Електронний ресурс]. <https://cometaresearch.org/educationvet/didactic-games-as-teaching-method/> (дата звернення 26.04.2024)
5. Dodo toys [Електронний ресурс]. <https://dodotoys.com.ua/gra-dodo-dinozavri.html> (дата звернення 11.05.2024)
6. Гра «Хто що їсть?» [Електронний ресурс]. <https://goodtoys.com.ua/product/igra-kto-chto-est-v-kor-86072-/> (дата звернення 11.05.2024)

7. What is Adobe Illustrator and What is it Used for? [Електронний ресурс] <https://blog.udemy.com/what-is-adobe-illustrator-used-for/> (дата звернення 26.04.2024)
8. What is Adobe Illustrator [Електронний ресурс]. <https://www.agitraining.com/adobe/illustrator/classes/what-is-adobe-illustrator> (дата звернення 26.04.2024)
9. Види друку [Електронний ресурс]. <http://drukarstvo.com/vydy-druku/> (дата звернення 26.04.2024)
10. [Електронний ресурс] <https://www.4mamas-club.com/porady/10-osnovnix-koloriv-shho-dayut-zmogu-krashhe-zrozumiti-nastrij-ditini-koli-vona-%D1%97x-obiraye/> (дата звернення 10.05.2024)
11. Таємнича мова кольору [Електронний ресурс]. <https://nataliyatsenko.wixsite.com/kerivnukgurtka/kopiya-moya-ditina-talant-1> (дата звернення 10.05.2024)

ДОДАТКИ

Додаток А



Рис.А.1.1. Настільна гра «Динозаври».



Рис.А.1.2. Настільна гра «Динозаври» (Огляд карток).



Рис.А.1.3. Настільна гра «Хто що їсть?».

ХТО ЩО ЇСТЬ?

Розвиваюча гра для малюків дошкільного віку допоможе вивчити деяких тварин та дізнатися, чим вони харчуються. Гра розвине логічне мислення, пам'ять, увагу, мовлення, словниковий запас та дрібну моторику рук. Розширить кругозір та виховає гуманне ставлення до тварин.

Діти можуть грати як індивідуально, так і в більш широкому колі. Добре, якщо в грі бере участь дорослий, який підкаже різні варіанти гри та допомагає у складних ситуаціях.

ПРАВИЛА ГРИ

Варіант 1. Дітям роздають по одній (декілька) карток з тваринами. Пропонують дітям розглянути тварин та назвати їх (собака, кіт, корова тощо). Запитайте, які частини тіла має тварина, де вона мешкає, які видає звуки та чим харчується. Окремо лежать картки з їжею. Пропонують дітям підібрати відповідну їжу для тварини та назвати її.

Варіант 2. Дітям роздають по одній (декілька) карток з їжею. Наприклад, моркву та пропонують відповісти на питання: «Хто любить їсти моркву? Кого ми почастуємо?». Окремо лежать картки з тваринами. Запропонуйте дітям підібрати відповідну тварину, назвати її. Якщо дитині важко з відповіддю, скажіть, що морквину дуже любить їсти зайка. Нехай дитина самостійно «пригостить» зайчика.

Варіант 3. Діти самостійно шукають їжу для тварин (або навпаки). Змагаються, хто швидше почастує звірят, при цьому промовляючи назву тварин і назву їжі.

Запропонуйте дітям скласти казку (один починає, інший продовжує) на тему: «Як тварини разом готували обід та що з цього вийшло».

БАЖАЄМО ПРИЄМНОЇ ГРИ!

Комплектність: 24 картки



Виробник: ТОВ «КФІ-Енергія плюс». Адреса виробника та виробничих потужностей: 03146, Україна, м. Київ, вул. Сім'ї Сосніних, 3. Тел.: (+38 093) 945-03-05. www.energyplus.com.ua. Не містить шкідливих для здоров'я речовин.
Дата виготовлення: травень 2023. Строк придатності нескладований. Матеріал: картон.
Папір № Log 01-23. Умови зберігання: температура від +10° до +30° С і відк. вологості повітря не більше 60%. Відповідає Технічному регламенту безпеки іграшок ДСТУ 2169-93. ДСТУ EN 71, част. 1, 3, 5. Діан Пін 5.5.6.012-96. Попередження: Беріть від вогню! Попередження: Не призначено для дітей віком до 3-х років через наявність дрібних деталей!



ІНШІ ІГРИ
«КИЇВСЬКОЇ
ФАБРИКИ
ІГРАШОК»
ДИВИСЬ



© Всі права на публікацію належать ТОВ «КФІ-Енергія плюс»

Рис.А.1.4. Правила гри «Хто що їсть?».



Рис.А.1.5. Настільна гра «Zoo компанія».

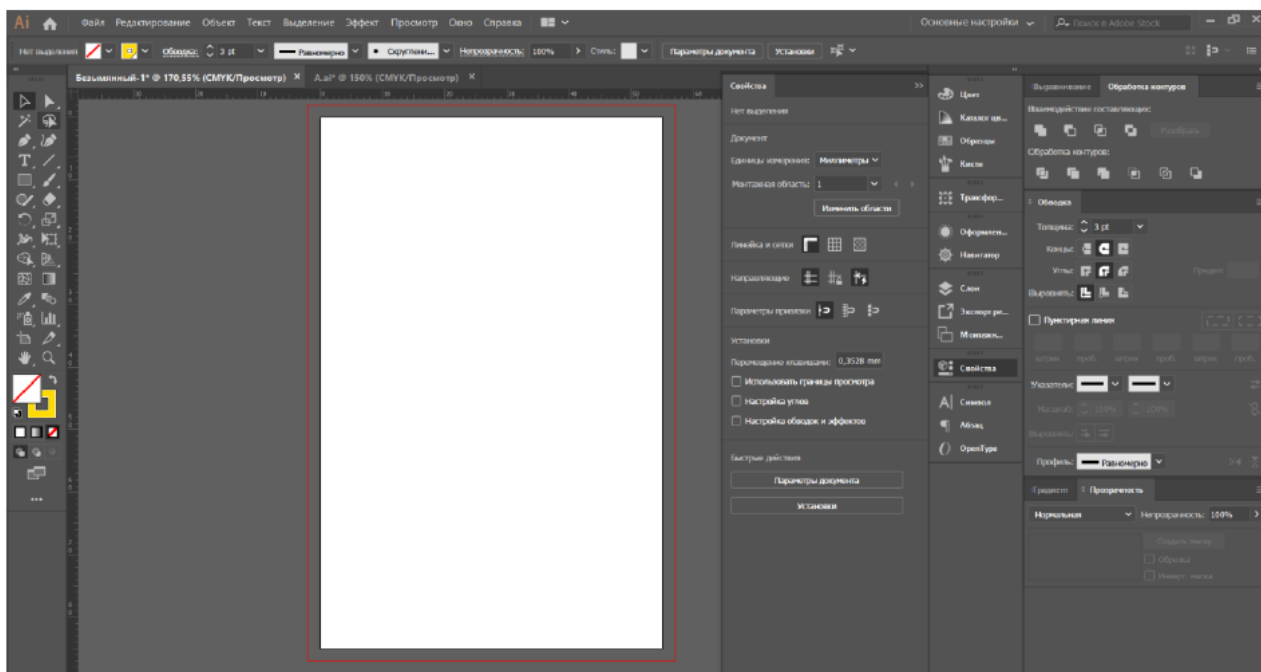


Рис.А.2.1. Интерфейс Adobe Illustrator.

Myriad Pro

The quick brown fox jumps over the lazy dog

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm

Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz

1234567890 (.,!/?#\$%&*^@:;)

Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

Рис.А.2.2. Зразок обраного шрифту Myriad Pro.

Основні кольори

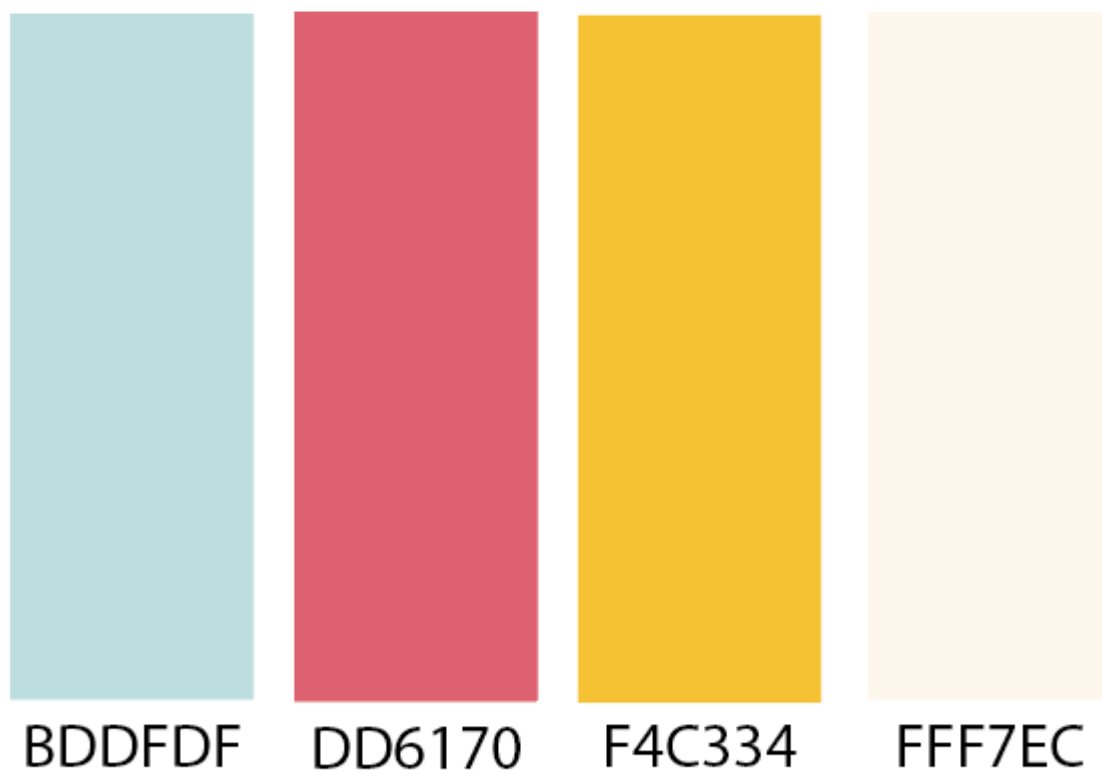


Рис.А.2.3. Основні кольори.

Кольори які були використані при проектуванні

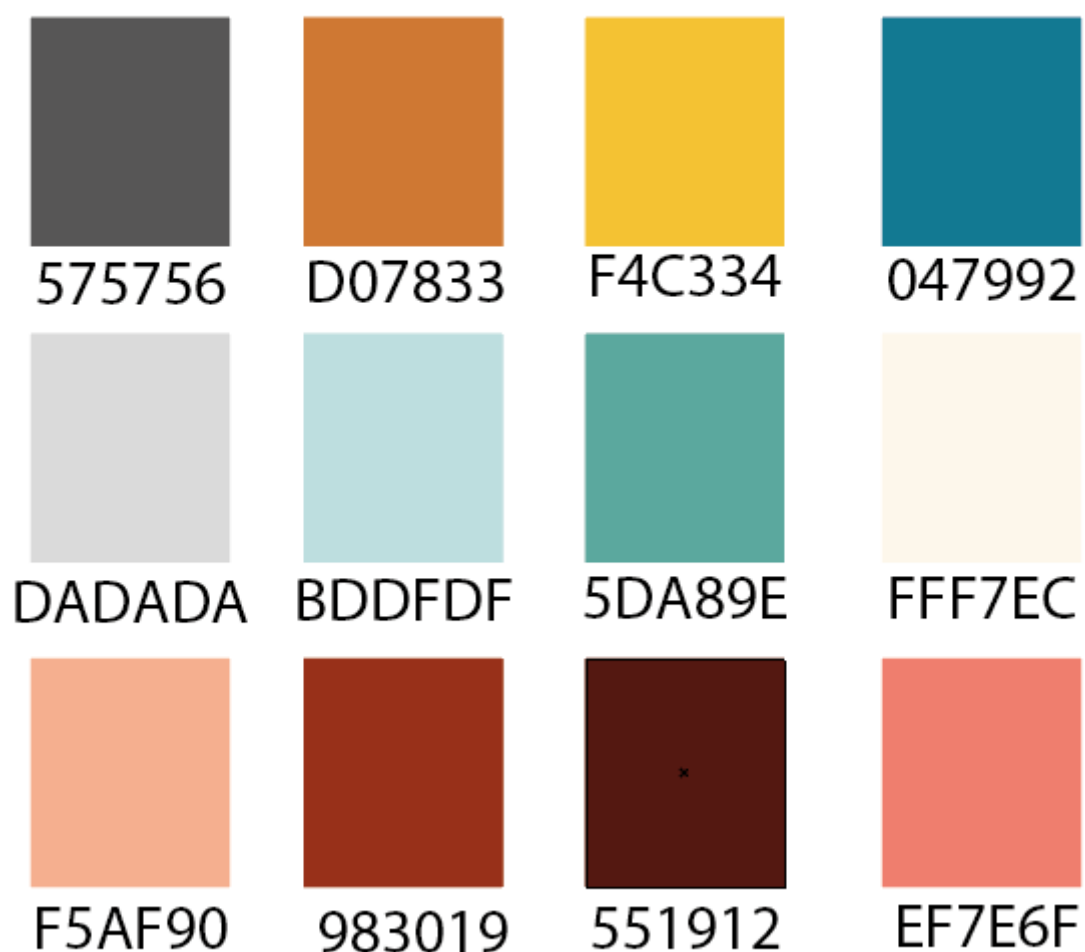


Рис.А.2.4. Додаткові кольори.

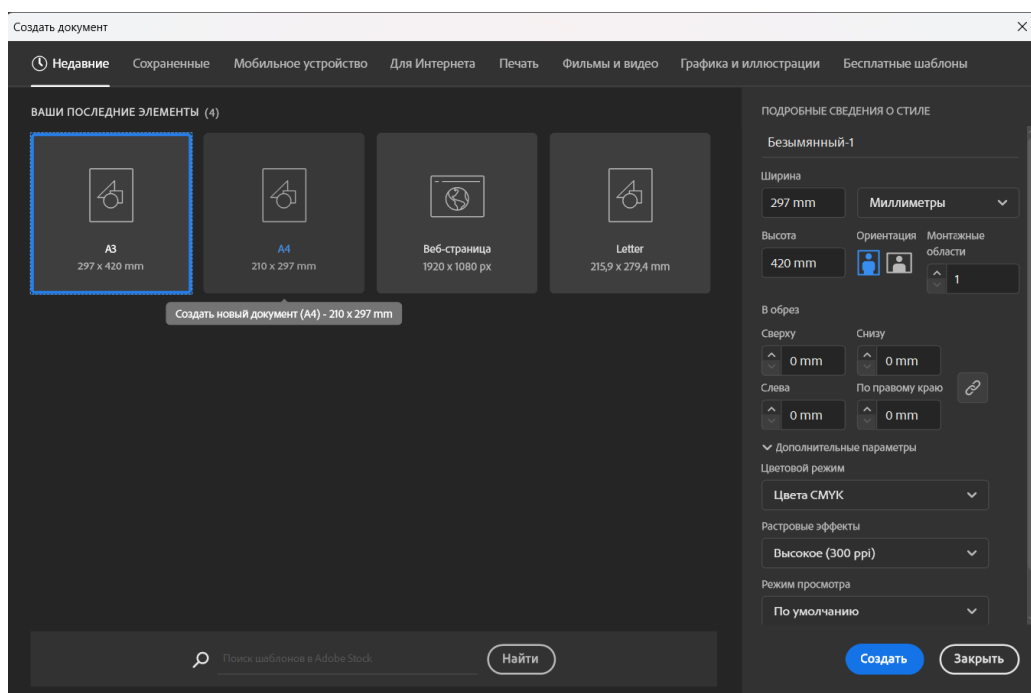


Рис.А.2.5. Створення нового документа в Adobe Illustrator.

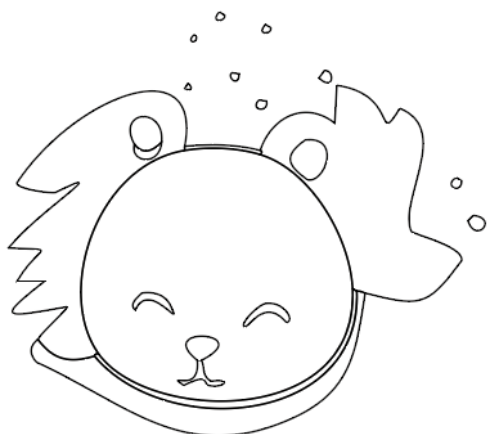


Рис.А.2.6. Мультяшний ведмедик.

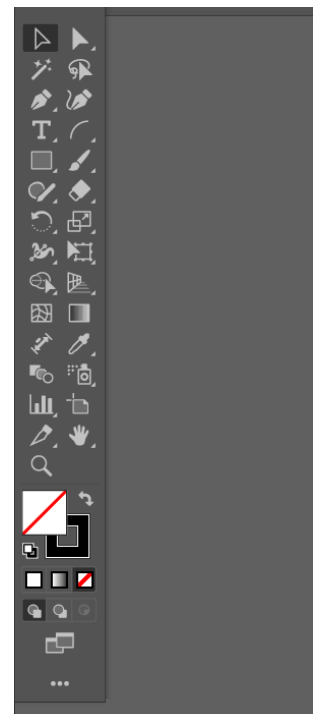


Рис.А.2.7. Панель інструментів в Adobe Illustrator.



Рис.А.2.8. Розробка хатинки.



Рис.А.2.9. Розробка всіх фігур для карток.

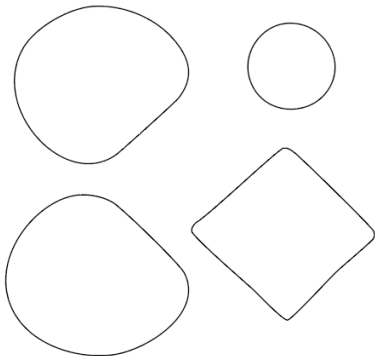


Рис.А.2.10. Розробка фігур.

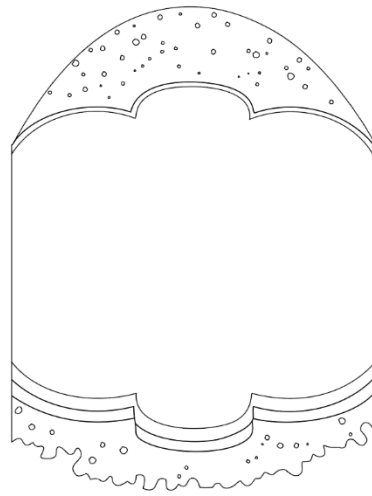
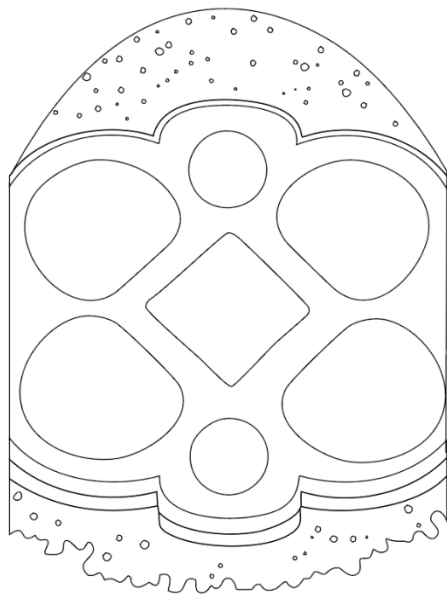


Рис.А.2.11. Розробка планшетки у вигляді ракети.



а)



б)

Рис.А.2.12. а) З'єднання всіх фігур; б) Покриття кольором.



Рис.А.2.13. Планшетка з картками в кольорі.

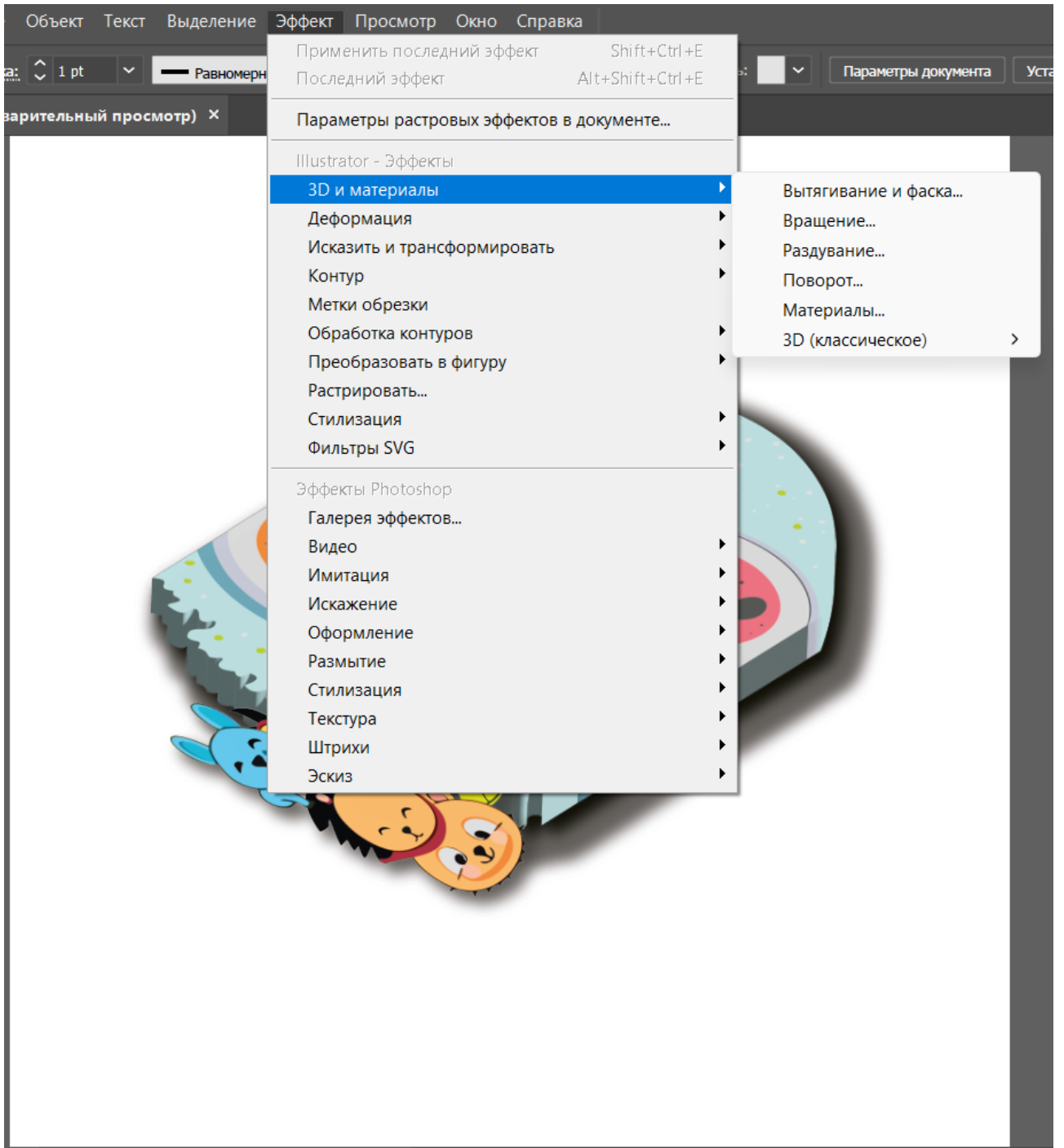


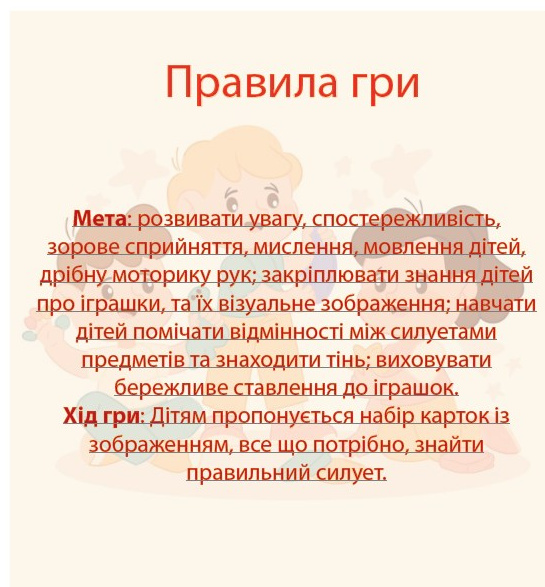
Рис.А.2.14. Меню 3D і матеріали.



Рис. А.2.15. Об'ємна настільна дидактична гра.



а)



б)

Рис. А.2.16. а) Макет упаковки; б) Правила гри.



а)



б)

Рис.А.2.17. а) Об'ємний макет упаковки;

б) Готовий виріб.