

**ПОВИШАВАНЕ МОТИВАЦИЯТА НА СТУДЕНТИТЕ
ЗА ИЗПЪЛНЕНИЕ НА ТВОРЧЕСКИ ЗАДАЧИ ЧРЕЗ
ПРИЛОЖЕНИЕ НА СЪВРЕМЕННИ ОБУЧИТЕЛНИ
МЕТОДИ**

Атанаска Ангелова Янева

**INCREASING STUDENT'S MOTIVATION FOR
PERFORMING CREATIVE TASKS THROUGH THE
APPLICATION USAGE OF MODERN TEACHING METHODS**

Atanaska Angelova Yaneva

Abstract: In the Bachelor's degree curriculum of the new specialty Pedagogy of Fine Arts and Graphic Design, the main place is occupied by creative tasks. In order to increase the desire and creative charge, a non-standard method with a game character was applied in the process of teaching the new content and its reflection in practical activity was also observed.

The purpose of this publication is to reveal whether such game methods are effective in working with students of creative disciplines. Does a non-standard approach in presenting new learning content will increase the students' motivation for learning and creative thinking? What is the place of visual intelligence as a key factor in the competencies required in the acquisition of knowledge in the field of Graphic Design.

The method of Attributive Analysis was chosen as a way of self-evaluation of the conducted activity. This activity analysis is an interesting, significant method, due to its applicability in various spheres of human activity, including pedagogical.

Through the scheme created by Vladimir Belich of Attributive Analysis, which begins with Motivation and ends with the Result, an answer is given to the question: "Is the need for self-improvement, learning, training, creativity, realization, etc. has satisfied or not."

The pedagogical activity conducted and analyzed through this method is an experiment that represents the use of a competitive game-book in the process of passing new knowledge on the students of the topic of Pictogram. The aim of the game is to provide the students with a puzzle of pictographic images. It must be assembled and guessed by decoding the content that the individual images represent. The use of this type of analysis visually traces and makes sense – Is the didactic path to a task with increased difficulty correct.

Keywords: motivation, experiment, game-book, pictogram, Attributive Analysis, visual intelligence

Въведение

Графичният дизайн е нова, съвременна специалност, която няма трасиран път в методиката на преподаването. Бидейки част от изкуството и част от практическата дейност, свързана с технологиите, тя се развива с огромна бързина. Това прави преподаването на тази дисциплина изпълнено с възможности за интересни експерименти.

В учебната програма в степен „бакалавър“ на новата специалност **„Педагогика на обучението по изобразително изкуство и графичен дизайн“**, основно място заемат творческите задачи. Те изискват фокусиране в усвояването на теорията и практиката, но и голяма доза мотивация за да се постигнат интересни удовлетворяващи резултати.

За да се повишат желанието и творческият заряд, бе приложен нестандартен метод с игрови характер в процеса на преподаване на новото съдържание, също така бе наблюдаван резултатът от неговото влияние върху практическата дейност.

Цел, задачи и метод

Целта на тази публикация е да разкрие ефективни ли са подобни игрови методи в работата със студентите в творческите дисциплини.

Като начин на оценка на извършената дейност бе избран *Методът на атрибутивния анализ*.

Атрибутивният анализ на дейността е интересен, значим метод, защото е приложим в различни сфери на човешката дейност, включително педагогическата. Той е създаден от Владимир Белич (Belich, 1989) и разгръща една подробна схема, основаваща се на пирамидата на потребностите на Е. Маслоу (Maslow's Hierarchy of Needs). Чрез нея той проследява отделни атрибути на дейността, осигуряващи удовлетворяване на потребността от самоусъвършенстване, която се намира на върха на пирамидата.

Тази схема е особено подходяща за анализ на планирана или осъществена дейност в процеса на преподаване и усвояване на знания, която служи за удовлетворяване на потребността от самоусъвършенстване.

В настоящия материал е изложен анализ на **дейност-експеримент**, проведен по време на лекция по дисциплината „Графичен дизайн“. Той цели да усъвършенства преподаването на учебно съдържание и да го направи по-достъпно и интересно като

таргетира мотивацията на студентите от втори курс, специалност ПОИИГД. Опитът със тези студенти разкрива проблема за наличие на индеферентно отношение на някои студенти към учебните задачи. Вместо задълбочено вникване, се среща формално изпълнение и работа за оценка. Това особено се чувства при усложняване на задачите.

Изложение

Една нелесна задача е създаването на пиктограми, която се изучава по програма във втората част на дисциплината „Графичен дизайн“. Още в първи курс студентите се запознават с основните етапи и закономерности в изграждането на **стилизиран графичен образ**. Пред тях стои задачата да приложат тези знания и умения, формиращи специфичния **визуален език на графичния дизайн**. В процеса на обучение това е една от най-важните цели на преподавателя – да разширява с всяка следваща стъпка способността на студентите да мислят визуално. Това е начинът по който те постепенно навлизат в граматиката на визуалната комуникация, прилагайки изразните средства на графичния дизайн.

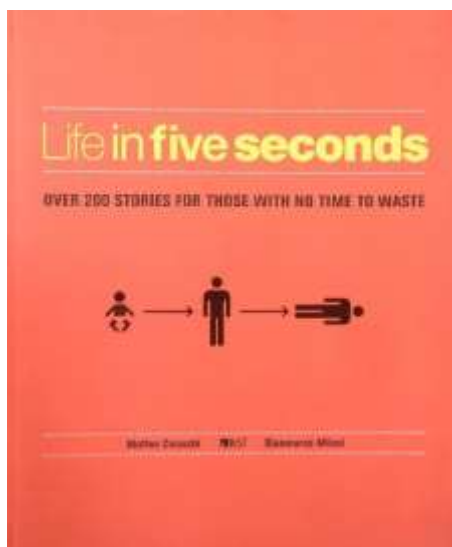
„Информацията се визуализира – в диалога, графемата измества фонемата. Новите информационно-комуникационни понятия: визуален образ, визуална среда, визуален стил са неотменима част от нашето ежадневие“ – така проф. Кирил Гогов (Gogov, 2017) започва раздела за визуалната комуникация в своята книга „АБВ Графичен дизайн“.

Прескачайки граници, графичната комуникация има силата да обединява култури, да свързва две точки по света посредством образи, които концентрират форма, смисъл и съдържание на обекти, процеси, личности, събития, явления. Професионалната сфера, в която се създават тези образи и изображения, е графичният дизайн, а най-широко разпространената област, която има силно обществено значение, е пиктограмата.

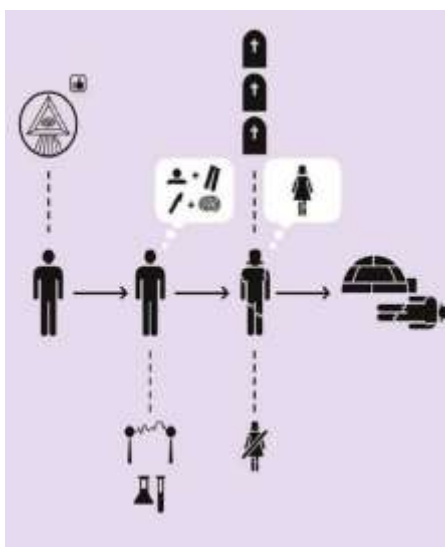
При навлизане в тази позната, но и сложна материя, стои въпросът как темата *пиктограма* да стане по-интересна и даже вълнуваща.

За да се преодолее индеферентността и да се повиши мотивацията, бе избран неприлаган досега начин, използване на книга-игра „Животът в 5 секунди“ от Матео Кивачи и Джанмарко Милеси (Civaschi, Milesi, H57, 2012). Това издание (фиг. 1) спечелва награда за дизайн в Кан през 2013 година – Бронзовия лъв. Книгата

се състои изцяло от пиктограми. Всяка страница е отделна единица и представя чрез композиция от пиктограми различни аспекти на живота като: исторически събития, личности и факти, литературни и филмови герои, хора от политиката и шоубизнеса, географски места. Цялата информация за **неизвестното** е представена само чрез **визуално съобщение – съвкупност от знаци, символи и идеограми**, което играчът или отборът трябва да декодират. Само в ъгъла с много ситен шрифт е отговорът – дума или име (фиг.2). В началото на книгата е написана препоръка тя да се използва като игра с приятели. В този експеримент не се нарушават запазените права, тъй като не се прилага репродуциране и разпространение под никаква форма, а се употребява точно с нейното предназначение като игра. Тя се провежда чрез разделяне на два отбора, като всеки отбор трябва да отгатне изображение от пиктограми (от книгата) със закрит отговор за две минути.



Фигура 1. Корица на книгата „Life in five seconds“



Фигура 2. Страница от книгата „Life in five seconds“



**Фигура 3. Пиктограми от Олимпийските игри
в Мюнхен 1972 г. (автор Otl Aicher)**

Пиктограмата е стилизиран образ, принадлежащ към система от образи (пример на фиг. 3). Този жанр от графичния дизайн има исторически корени дълбоко в миналото, в пиктограмното египетско писмо, създадено в зората на човечеството с цел да осигури писмена комуникация, да предаде сведения за исторически събития и личности. Средствата на тази писменост са картинни изображения. Ако върнем историята още по-назад, ще разберем как според проф. Васил Йончев се е зародила нуждата от общуване: *„Тogaва първобитния човек се е досетил да използва рисуването, като му възложи пратеническата мисия на съобщение. Това хрумване е най-значителното достижение в развитието на първобитния човек, то открило пътя на културата“* (Yonchev, 1974). Така било създадено пиктографическото писмо. Терминът произхожда от латинската дума *pictus* ‘рисунок’ и гръцката дума *grafos* ‘пиша’. Едно от най-точните определения на понятието ‘пиктограма’ откриваме отново в книгата на проф. Йончев *„Шрифътът през вековете“*, което гласи: *„Пиктограмата е картинен знак, който съответства на съществително, с нагледно значение на дума от едно просто изречение. Тя е отделна рисунка на предмет, която не фиксира реч,*

а носи своето смислово значение без да е свързана с езика на този, който я рисува. Тук е важно не значението, а смисълът. Зрителният знак носи своето съдържание“ (Yonchev, 1974). Професорът уточнява, че липсата на такава връзка е най-важният белег на пиктографското писмо, използвано векове наред за предаване на съобщения.

Според М. Мерло-Понти „сетивният свят е по-стар от вселената на мисленето, тъкмо поради вътрешноприсъщите му смисъл и структура“ (Merlo-Ponti, 2000).

По-късно, с развитие на езиковата реч, се появява факторът договореност, чрез който знакът получил постоянно значение, превърнал се в идеограма. Идеограмата е картинен знак, съдържанието на който не съвпада с неговия рисуван образ, тя е знак, който предава едно понятие. Пиктограмата в много случаи граничи със символа, който представлява синтез от натрупания от човечеството исторически опит, изразяващ не само обикновен вербален еквивалент, а също и обществено затвърдена форма с абстрактно и преносно значение.

В схемата на Владимир Белич затворената крива, която съставлява атрибутите на анализа започва с **Мотивацията** за дадена дейност и завършва с **Резултата** от нея. Кръговото представяне преминава през етапите: **Мотив, Цел и Подход**, които са субективният континуум на всяка стартираща дейност. Те се подчиняват на съответните въпроси: заради какво; какво ще получа; как ще го получа? Тези въпроси определят причината и следствието, които завъртат колелото на действието. Осъществяването на дадена дейност преминава през следващите атрибути на процеса, които не зависят само от волята на субекта. Тук обективно се намесват: **Предметът** на дадена дейност, **Средствата**, с които тя борави, възможните **Методи** за постигането на целта, самият реален процес, който може обективно да се различава от планираното и отразява как протича и с какво взаимодействие. Накрая в редицата компоненти на атрибутивния анализ е **Резултатът**, който дава отговор на въпроса: *удовлетворена ли е или не потребността от самоусъвършенстване, учене, обучение, творчество, реализация и др.?*

Прилагането на този тип анализ нагледно проследява и осмисля дидактически път към една задача с повишена трудност. В

тази статия се преминава накратко през съответните компоненти на този тип анализ, първият от които е:

1. Мотивация

За да бъдат по-мотивирани, студентите се нуждаят от нетрадиционен начин за поднасяне на теоретичното и практическото съдържание при изпълнението на една по-трудна задача: „Създаване на система от пиктограми”. Според Маслоу (Maslow's Hierarchy of Needs) мотивацията дава първоначален тласък на творческия процес, тя предполага целенасоченост в поведението и постоянна връзка между действията на обучаемия и резултата от тях.

В конкретния случай, в обучителния процес, действията и резултатите са отправени в творческа посока. В своя дисертационен труд Камен Теофилов изследва креативността и връзката ѝ с мотивацията: *„Целенасоченото търсене на оригинални творчески решения е необходимо стъпало, което учениците трябва да „преминат“, за да се отзоват в полето на творческата креативност“*. Независимо на коя степен от своето развитие се намират, обучаемите имат нуждата да бъдат съзнателно подтиквани чрез методи, тригериращи тяхната мотивацията, която на свой ред ги отвежда в *„полето на творческата креативност“* (Теофилов, 2018, р. 88). За изпълнение на задачата за Пиктограма, е необходим голям заряд от **креативност**, от активиране на **когнитивните процеси**, от задействане на **дивергентното мислене**. Това е единственият начин, чрез събуждане на интереса, чрез по-дълбоко потапяне в същността на задачата, да се противопостави на изкушението да се вземе „назаем“ някое леснодостъпно изображение. Теофилов наблюдава, че при учениците, които са вътрешно мотивирани, се наблюдава заемане с дадена дейност заради самата нея, а резултатът е удовлетворение от справяне с проблематиката на трудната задача. Ако разгледаме този момент в педагогическата ситуация като случване, постигане, успех, то можем да намерим потвърждение от класика на педагогическата теория Г. Пиръов, който пише че: *„най-добре проличава сложната природа на мотивировката при основния стремеж на всеки човек да се реализира като личност, да актуализира своите способности“* (Piryov, 1996). В колективната игра се създава условие личността да изпъкне със своите качества, които по една или друга причина не са намерили изява.

2. Цел

Целта на педагогическия експеримент, който беше проведен, е да преодолее границите на традиционното преподаване, да даде необичайна и интересна гледна точка към новата тема, да се развълнува аудиторията и дори да се разбуди състезателният дух. Най-съществено е да се осъзнае, че това се случва благодарение на **Пиктограмата**. Като обучителна задача, тя се нуждае от преодоляване на трудностите и проблемите, пред които се изправят студентите за нейното изпълнение. Основание да се смята пиктограмата за трудна задача е фактът, че пиктограмният знак трябва да бъде максимално опростен и в същото време да запазва достатъчно количество информация за обекта, който репрезентира (пример на фиг. 4).



Фигура. 4. Пиктограми за меню на ресторант на Анита Илиева, трети курс

3. Подход

Подходът е **компетентностен**, защото развива една от най-важните компетенции в дизайна – способността да се предава визуално съобщение чрез художествени, графични изразни средства, без загуба на необходимата информация, която изображението трябва да репрезентира.

Подходът, в който се затвърждават и други личностни компетентностни качества, има състезателен характер. Развива се желанието да се проверят собствените знания и способности за гъвкаво визуално мислене, визуалната памет. Задачата апробира способността за екипна работа, способността за изслушване,

допълване и колективно мислене. Важен подход е толерантността към противника.

Играта таргетира **визуалната интелигентност** и интелигентността като цяло. Справянето със задачата изисква бързина, вариативност, комбинативност и фантазия. Не на последно място е асоциативното мислене, тъй като отговорът на „уравнението“ е възможен единствено чрез изграждане на бързи връзки между отделните визуални единици. Всички тези качества са насочени към крайната цел – развитие на компетенциите на студентите. Според Е. Б. Плотникова (Plotnikova, 2011), която се позовава на методологията на В. Белич за атрибутивен анализ, именно компетенциите са основният продукт на хуманитарното образование, отговорно за развитието на интелектуалния потенциал и културата на студентите.

„Компетенциите на студентите в хуманитарен университет, като субекти на процеса на развитие на интелектуалната култура, са интелектуални компетенции. Това е съвкупността от знания и интелектуални умения на студентите, която осигурява желаня ефект в познавателна, изследователска, творческа, комуникативна и професионална дейност“.

Какво е мястото на визуалната интелигентност като ключов фактор за компетенциите, необходими при усвояване на знанията от областта на графичния дизайн? Авторите на фундаменталната настолна книга на дизайнера „Графичната комуникация днес“ отделят специално място на едно изследване на Рик Уилямс, световноизвестен фотограф, дизайнер и теоретик, който създава своя собствена теория за визуалната интелигентност. Той пише: *„Ако мислим за 20 век като за визуалния век, точно сега е момента да започнем да разбираме как визуалната интелигентност влияе върху нашите възприятия за света и ръководи поведението ни. Невробиолозите откриват, че визуалната ни интелигентност е първичната ни интуитивна интелигентност. Тя определя кои сме и какво правим. Разсъдъкът е вторична реакция. На базата на широкообхватни изследвания е установено, че визуалните образи се обработват в мозъка по различен начин от съзнателното мислене. Зрението се осъществява първо на подсъзнателно ниво. Мозъкът използва визуална, интуитивна интелигентност, за да се учи и да създава или да се свързва с подсъзнателната памет, която ни помага да вземаме решение и насочва поведението ни,*

преди разсъдъка изобщо да долови, че сме видели нещо“ (Ryan, Copover, 2016).

В контекста на тази теория откриваме доказателство за ролята на визуалното мислене, което участва както във възприемането на продуктите на графичния дизайн, така и в създаването му. От тук можем да направим извод, че една от основните компетенции, която трябва да бъде развивана в периода на обучението в бакалавърска степен, е **визуалната компетентност**. Тя е свързана със способността да се борави с визуалния език, да се владее визуалната граматика, която да доведе обучаемия до добро ниво на **художествена визуална грамотност**. Внедряването на интересни методи не само биха повишили мотивацията, а биха работили в полза на гореспоменатите компетенции, които играят формираща роля в индивидуалното развитие на студентите като дизайнери, свободно боравещи с образи.

4. Предмет

Експериментът използва книга с изображения, книга, която си служи само с пиктограмен език. Тези изображения са едни добри образци за основната задача по дисциплината „Графичен дизайн“ – да се създаде система от пиктограми на дадена тема, визуализиращи дадени признаци и качества, които правят обектите разпознаваеми, отговарящи на изискванията на визуалната комуникация. В случая предметът на експериментаторската педагогическа дейност отговаря на предмета на задачата по графичен дизайн.

5. Метод

Методът е **експеримент**. Той цели да отговори на въпроса ще се повиши ли мотивацията на студентите за вникване и разбиране на съществените страни на пиктограмата, която се отличава с необходимостта от сериозен **анализ на качества** и признаци и после **синтеза** им в един консистентен, ясен разпознаваем образ-знак. Експериментът е **дидактически**, защото цели да установи степента на усвояване на учебното съдържание, провежда се в рамките на процеса на преподаване на ново учебно съдържание. Нетрадиционното в него е това, че прекъсва лекционния курс, създава определена нагласа, която привидно откъсва студентите от лекцията поради своя игрови характер. Въпреки състезателната атмосфера, която създава, служи за онагледяване на преподаденото съдържание, разкрива функционалните особености на основния обект на научно познание – пиктограмата. Експериментът показва как вложеното семантично съдържание, представено от

съответстваща форма в много опростен вид, е разпознато (отгатнато) или не и съответно – каква е причината за едното или другото.

Възникват ситуации, в която неизвестното (явление, личност, географски обект, историческо събитие) не може да бъде разпознато, не поради непознаване на картинното съдържание, а по-скоро поради недостатъчна информация в самата пиктограма, липсващ елемент или прекалено далечна логика или лошо изобразена част от „пъзела“. От тези примери студентите правят извод, че липсващата информация в картинния материал пречи на разпознаването на обекта.

Целта на атрибутивния анализ е да проследи и обобщи резултата от дадена дейност, като проследи, дали този резултат удовлетворява дадена потребност.

Така настоящата статия не се задълбочава в описание на експеримента, а по-скоро в това доколко резултата отговаря на осъзнатата потребност от включване на нещо интересно и провокиращо в преподаването на нови знания.

6. Средства

Необходимото средство е книга-игра, ако участниците са 5–6 души от отбор.

Ако участниците са повече, може да се разделят на 3 отбора.

7. Процес

Процесът на изпълнение на играта се осъществява групово. Необходимо е да се наблюдава и засича време на мислене, да се пише на дъска резултатът. Експериментът не изисква особена техническа подготовка. Необходим е моментът на изненада, защото ако студентите са информирани, могат да видят в интернет отговорите и тогава се обезсмисля състезанието.

В организацията на експеримента студентите бяха предварително запознати с основните характерни особености на пиктограмата и играта бе предхождана от лекция на тази тема.

Необходимо бе да се разположи играта на средата на теоретичния курс и да се предвиди, след отгатване на 0 неизвестни от всеки отбор, лекцията да продължи, обобщавайки новите знания по въпроса и конкретизирайки каква част от процеса (а именно отгатването) се дължи на визуалната и каква част на семантичната страна на пиктограмата. Доколко доминиращо е значението на второто над първото или обратното. Студентите анализираха къде се къса веригата от визуални елементи, които правят комплекта от

семантични еквиваленти на отделните пиктограми непълен. Изтъкната бе ролята на връзката между форма и съдържание и колко тази връзка е решаваща за функционирането на пиктограмата.

Обобщението протече и под формата на беседа, защото студентите имаха пряко наблюдение как работи процесът на визуална комуникация и предаването на информация чрез визуални съобщения.

8. Резултат

След проведената игра се забеляза повишен интерес към новата учебна материя.

Като един извод, свързан с пирамидата на Маслоу, се установи, че повечето студенти изпитаха удовлетворение от собствените знания и възможности. Пред аудиторията и изпъкнаха с качества някои студенти, които до този момент не са могли да покажат тези свои способности: гъвкавост на асоциациите, бързина на обработка на визуалната информация, точни попадения в извеждане на знаковата система. Като пряк резултат, те получиха едно удовлетворение от себе си, виждайки уважението, което предизвикаха техните бързи отговори.

В упражнението за разработка на задачата за пиктограма студентите показаха добри резултати и повишен интерес. Те пожелаха играта да бъде продължена. Следващия път, когато се разгледаха по-сложни пиктограмни загадки, резултатите бяха почти 90 % познати отговори, защото беше налице ясен механизъм за боравене с асоциациите и откриване на отговора. Това доведе до повишаване на настроението, желанието и до по-добри резултати.

Работата върху пиктограма е процес, който има етапи. До крайния резултат има работни фази, първата от които е подготвителна. Начинът, по който студентите започнаха, показва интереса им. Преди това не осъзнаваха ролята и силата на черния цвят и започваха плахо с бледи контури. В първите стъпки се забеляза, че употребата на черния цвят, който изгражда и изтъква силуета, беше по-смело и категорично използван. Забелязва се, че с тази задача става ясна ролята на един от най-важните принципи на Гещалд психологията за фигура и фон. Отчетено бе, че студентите придобиват по-голяма увереност в себе си.

В крайния резултат се отрази положителната нагласа на студентите – само двама не представиха добре изпълнена задача. Останалите имаха много оригинални творчески хрумвания, като

наред с добрите попадения се виждаха и по-неуспешни пиктограми в работата на всеки един от курса. Това е залог за оригиналност, защото показва момента на творческо израстване и факта, че постепенно са усвоили правилния алгоритъм за решаване на сложното уравнение. Обезпокоително би било, ако видим резултат без недостатъци, който е практически невъзможен на този етап от развитието на формотворческите умения. Такъв би ни насочил към предположението, че е копиран от интернет. Само един студент се справи отлично, почти без забележка, но доказателство за оригиналност бяха представените предварителни скици и варианти. Това условие, да се покаже работата преди клавиатурата, преди дигиталното изпълнение, се отнасяше до всички, голяма част от скиците бяха започнати по време на упражнение. Разглеждането на многочислени добри и лоши примери от интернет бе извършено в предварителния, изследователския етап. Набирането на визуален опит от добри източници и намирането на недостатъците на лошите източници, бе първата стъпка, в която студентите трябваше да открият и анализират образци от професионална платформа за дизайн.

Правейки равносметка за пътя, който изминаха студентите, за да създадат система от пиктограми, се установи, че голяма роля изигра предварителната нагласа, която те получиха чрез игровия експеримент. Пред тях се разкри една нова област, с която човек в XXI век се среща ежедневно, но никой не си задава въпроса какво стои зад толкова простите картинки, които с един клик направляват нашия избор, трасират нашия път или ни дават спокойствието да разберем, че сме на точното място. Този глобален картинен език е резултат от усилен формотворчески труд, знания, умения и изследване, които стават скрити за обикновения потребител. В жанра пиктограма се крие зародишът на истинското дизайнерско мислене, защото няма нищо по-сложно от процеса на опростяване. Ако на този етап от развитието си студентите открият и затвърдят убеждението си, че простото е най-сложно, но именно простото функционира в полза на добрия дизайн, то като бъдещи дизайнери и преподаватели по графичен дизайн, те биха направлявали процеса на развитие и достигане до професионализъм в правилната посока.

Студентите представиха повече от необходимия брой пиктограми. При обсъждането всички взеха участие в преценката коя пиктограма отговаря на критериите за разпознаваемост и стилова консистентност. Така с общи усилия бяха редуцирани

неуспешните опити, но повечето студенти имаха достатъчно – 6 броя пиктограми на кулинарна тема, които имат приложение в меню, кулинарна книга, кулинарен сайт или мобилно приложение. Задачата за пиктограми бе логично продължение на предходната – лого на рибен ресторант. При оценката на постигнатото основни критерии са: **разпознаваемост, стилово единство, оригиналност и опростеност** (примери на фиг. 5 и фиг. 6).



Фигура 5. Пиктограми на Евгения Петрова, трети курс



Фигура 6. Пиктограми на Джулиана Гутова, трети курс

Изводи

В последната категория от схемата на Белич бяха заложили предварително гореупенатите критерии. За удовлетворяването им са необходими компетенциите, играещи ключова роля за развитие в професионална посока. Отчитането на този добър резултат от

преподавателската дейност разкрива ясна перспектива, показваща пътя към нестандартния, макар и осеян с неизвестност път на експеримента, който трябва да присъства във всеки етап на обучението и преподаването.

Приложението на този експеримент дава увереността да се продължи да се внедрява иновативни и нетрадиционни методи, които да помогнат на студентите процесът на учене да бъде по-привлекателен. В същото време това не трябва да бъде самоцел, а осъзнат подход в поднасянето на информация. Той е балансиращият коректив на стандартните методи с нестандартни, отговарящи на по-високите цели, както на преподавателя, така и на студентите.

ЛИТЕРАТУРА

- Белич, В.** (1989). *Атрибутивен анализ на педагогическата дейност*. Университетско издателство „Св. Климент Охридски“, София.
- Гогов, К.** (2017). *АБВ Графичен дизайн*. НХГ, София.
- Йончев, В.** (1974). *Шрифътът през вековете*. Български художник, София.
- Мерло-Понти, М.** (2000). *Видимото и невидимото*. ИК КХ, София.
- Пиръов, Г.** (1996). *Научно и художествено творчество*. Университетско издателство „Св. Климент Охридски“, София.
- Плотникова, Е. Б.** (2011). Атрибутивный анализ гуманитарного образования как фактора и источника развития интеллектуальной культуры студентов гуманитарного вуза. *Мир науки, культуры, образования*, № 6 (31), 105-108.
- Райън, У., Коновър, Т.** (2016). *Графичната комуникация днес, част 1*. Дуо Дизайн, София.
- Теофилов, К.** (2018). Дисертационен труд. *Активиране на креативността на учениците от 5 и 6 клас чрез дигитална обработка на изображения в обучението по изобразително изкуство*. Шумен.
- Civaschi, M., Milesi, G., H-57.** (2012). *Life in Five Seconds*. Quercus, London.
- Maslow's Hierarchy of Needs** - <https://bg.wikipedia.org/wiki/>

REFERENCES

- Belich, V.** (1989). *Atributiven analiz na pedagogicheskata deynost*. Universitetsko izdatelstvo „Sv. Kliment Ohridski“, Sofia.
- Civaschi, M., Milesi, G., H-57.** (2012). *Life in Five Seconds*. Quercus, London.
- Gogov, K.** (2017). *ABV Grafichen dizayn*. NHG, Sofia.
- Maslow's Hierarchy of Needs** - https://bg.wikipedia.org/wiki/Maslow's_Hierarchy_of_Needs
- Merlo-Ponti, M.** (2000). *Vidimoto i nevidimoto*. IK KH, Sofia.
- Piryov, G.** (1996). *Nauchno i hudozhestveno tvorchestvo*. Universitetsko izdatelstvo „Sv. Kliment Ohridski“, Sofia.
- Plotnikova E. B.** (2011). Attributive analysis of humanitarian education as a factor and a source of the development the intellectual culture of humaniterian institute students. *The world of science, culture and education, № 6 (31)*, 105-108.
- Ryan, W., Conover, T.** (2016). *Graphic Communications Today, part 1*. DuoDesign, Sofia
- Teofilov, K.** (2018). Disertatsionen trud. *Aktivirane na kreativnostta na uchenitsite ot 5 i 6 klas chrez digitalna obrabotka na izobrazheniya v obuchenieto po izobrazitelno izkustvo*. Shumen.
- Yonchev, V.** (1974). *Shriftat prez vekovete*. Balgarski hudozhnik, Sofia.

Author Info:

Assist. Prof. Atanaska Angelova Yaneva
Faculty of Education
Trakia University – Stara Zagora, Bulgaria
e-mail: atanaska.yaneva@trakia-uni.bg