

**Чемерис Г.Ю.**

Викладач-стажист

кафедри інформатики і кібернетики

Мелітопольський державний педагогічний університету

ім. Б. Хмельницького;

Методист

Мелітопольського інформаційного центру

Інституту Реклами

## **ПРОБЛЕМА РОЗРОБКИ ІНТЕРАКТИВНОЇ ДИТЯЧОЇ КНИЖКИ-ІГРАШКИ ДЛЯ ФОРМУВАННЯ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ТА КОМУНІКАТИВНОЇ АКТИВНОСТІ ДИТИНИ**

Книги завжди посідали в житті дошкільника особливе місце, оскільки саме книга залишається найбільш доступним засобом духовного, етичного та естетичного розвитку особистості малюка. Залучення дитини до читання є одним з основних завдань художньо-естетичного виховання дошкільника.

Добре відомо, що розвиток творчого мислення забезпечується не відтворенням дитиною відомих зразків дій, а формуванням у неї здатності комбінувати, перегруповувати, розглядати щось із різних точок зору, вдаватися до асоціацій. Чим багатші асоціації, тим вільніше відчувається малюк, виконуючи практичні завдання, і тим вища його пізнавальна активність. Безумовно, використання готових зразків (правил, принципів, алгоритмів) полегшує дорослому керівництву процесом засвоєння дитиною знань, створює сприятливі умови для контролю, корекції та оцінки її діяльності [8, 53].

Як показав Д.Б. Ельконін, гра – це історична освіта, і вона виникає тоді, коли дитина не може взяти участь у системі суспільної праці, оскільки для цього він ще малий. Але йому хочеться увійти в доросле життя, тому він це робить через гру, трохи стикаючись з цим життям [6, 69-70]. Під пізнавальною активністю розуміють самостійну, ініціативну діяльність дитини, спрямовану на пізнання навколишньої дійсності (як прояв допитливості) й зумовлену необхідністю розв'язати завдання, що постають перед нею у конкретних життєвих ситуаціях [13, 10].

Книга допомагає малюкові швидко й зацікавлено пізнавати навколишній світ, вбирати і переживати величезну кількість вражень, а іграшка, у свою чергу, учить переймати норми поведінки оточуючих людей, наслідувати їх, у тому числі й створювати ситуативні ігри з героями книги. Зважаючи на те, що останнім часом зацікавленість дітей відносно читання книжок є однією з найбільш проблемних моментів сучасності – все частіше за мету ставлять прищеплення любові до книжки ще змалечку. Саме підкріпленню виховного впливу літератури може сприяти залучення ігрових дій, що тісно пов'язані з літературним твором. В. О. Сухомлинський писав: «В грі розкривається перед дітьми світ, розкриваються творчі можливості особистості. Без гри немає і не може бути повноцінного розумового розвитку. Гра – величезне світле вікно, через яке в духовний світ дитини вливається життєдайний потік уявлень, понять про навколишній світ. Гра – це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань» [12, 95].

Так, проаналізувавши основні функції гри, можна зробити висновок, що вплив гри на поведінку та світосприймання дитини доволі подібен до впливу літературного твору. Книга для дошкільняти виступає як ефективний засіб пізнавально-мовленнєвого розвитку. Гра та іграшка, на думку вчених, – найважливіші складові будь-якої культури. Яка культура, такі й іграшки. Іграшка – культурне знаряддя, за допомогою якого в особливій “згорнутій формі” передається стан сучасної культури [1, 9]. Недарма й видатний російський педагог К. Д. Ушинський відводив провідне місце грі у житті дитини: «Для дитя гра – дійсність, і дійсність, набагато цікавіша, ніж та, яка його оточує. Цікавіше вона для дитини саме по тому, що зрозуміліше; а зрозуміліше вона тому, що частково є її власне створення. У грі дитя живе, і сліди цього життя глибше залишаються в ньому, ніж сліди дійсного життя, в якій він не міг ще увійти по складності її явищ і інтересів. У дійсного життя дитя не більше як дитя, істота, що не має ще ніякої самостійності, сліпо і безтурботно захоплюється плином життя, в грі ж дитя, вже зріє людина, самостійно розпоряджається своїми ж створіннями» [11, 121].

Питанню розгляду ролі паперопластики і її зв'язку з питаннями макетування в дизайні приділяється увага в працях вітчизняних авторів Б. Н. Рахманінова, В. Ф. Колейчука, А. І. Волкова, В. Н. Гамаюнова та інших, в цьому плані становлять інтерес. Серед зарубіжних публікацій можна відзначити роботи Ф. Цаера, що є наступником пропедевтичних традицій «Баухауза», книги М. Чайтанья, К. Наказои, розвиваючи традиції японської паперопластики, і т.д. Роботи цих та багатьох інших авторів представляють паперопластику як багатогранне явище. В одних випадках детально вивчаються особливості паперу як конструктивного матеріалу для упаковки, в інших як область осягнення формальних законів композиції, методики моделювання, в третіх як інструмент розвитку творчих здібностей [2].

Сучасна техніка паперопластики надає великий інструментарій для роботи з папером під час реалізації ігрових елементів у книжці-трансформері. Папір споконвіку був не просто матеріалом для письма, а й відігравав роль символу і безпосередньо носія культури народу, збереження ними історичної пам'яті, надбання духовності. Не секрет, що значна частина сучасних матеріалів, з якими має справу дизайнер, – це плоскі матеріали [3, 3]. А пластичність паперу надає змогу працювати з ним не лише як з двомірним матеріалом, а й використовувати паперові конструкції як альтернати-

ву скульптурі, що надає можливість поєднання книги та іграшки у єдиному об'єкті. Папір, як один з найдоступніших на сьогоднішній день матеріалів, є камертоном незалежних творчих пошуків та експериментів. Доступність, простота використання паперу служать запорукою кристалізації об'ємно-просторових ідей, так як цей матеріал дає широкі можливості для експериментальних пошуків. Властивості матеріалу, його структурні, формотворчі, конструктивні можливості задають напрямки та умови проходження подібної експериментальної діяльності. Формоутворення з паперу припускає розвинений рівень абстрактного мислення, який необхідний у художній творчості і який розвивається дисципліною паперопластика [3, 13].

Попре те, що багато книжок є елементом гри, книжок – трансформерів, які з книги обертаються на самостійний елемент для гри дитини, доволі мала кількість. Треба зазначити, що перші абстрактні об'ємно-просторові побудови з паперової площини виникли в середовищі російських конструктивістів [3, 14]. Протягом ХХ століття теоретики і практики дизайну неодноразово зверталися до теми об'ємного моделювання і формоутворення з паперу, паперопластика (паперової пластики). Вітчизняний дизайнер О. Родченко використовує у своїх абстрактних об'ємно-просторових побудовах папір. Його паперопластика є тривимірним прочитанням образотворчого простору [3, 14]

Величезний вклад у саме у розвиток створення, якість та складність виконання елементів та конструкцій книжок – трансформерів був внесений Робертом Сабудою. The Wall Street Journal назвала його королем рор-уп книг, ілюстрації яких стають об'ємними, коли їх відкривають. В одному з інтерв'ю, на питання «Чи користуються попитом рор-уп книги в нашій країні сьогодні?» Р. Сабуда відповів, що, судячи з відгуків на сторінках книжкових інтернет – магазинів, користуються, і найчастіше їх купують для своїх дітей молоді. «Чи роблять такі книги вітчизняні майстри?» – роблять, але фахівців у нас одиниці. Вітчизняним видавництвам простіше купувати готові книги, іноземним виробництво вигідно, так як вони працюють на весь світ [10].

Про популярність книжок подібної спрямованості свідчить також й український досвід – у 2003 році у місті Києві на конкурсі молодих дизайнерів у Київському національному університеті культури і мистецтв призове місце посіла книжка – трансформер «Мандруємо світом – Париж», автором якої є О. А. Брянцев.

Зважаючи на усе вищезазначене мою увагу привернула саме розробка подібного проекту – дитячої книжки – трансформеру, яка перетворювалась би при розгортанні на 360° на двоповерховий ляльковий будиночок.

Етапом що передував етапу розробки книжки-іграшки є аналіз наявних типів книг-іграшок. Мною були виявлені наступні різновиди книжок – іграшок:

- книжка – вертушка – складається з декількох круглих листів, які можна повертати і розглядати з'являються в вирізах картинки
- книжка – гармошка – складена на зразок хутра гармоні, через що читати і розглядати її потрібно, розкладаючи і складаючи сторінки
- книжка – забава – з вклеєними деталями, які видають звук при дотику
- книжка – панорама – з фігурами, що піднімаються на сторінці при її розкритті (завдяки наявним розрізам на папері)
- книжка – саморобка – з заготовками для аплікацій, паперових іграшок, вирізок одягу для ляльок та ін.

- книжка – розмальовка – з контурами фігур, призначеними для зафарбовування
- книжка – фігура – має форму певної фігури (будиночка, пtiці тощо)
- книжка – книжка – ширма – з листами з щільного картону, який можуть бути поставлені на зразок ширми і використовуватися в грі як декорація
- книжка з ігровим задумом.

Крім книжок – панорам, вирізи зустрічаються в книгах з рухомими частинами (англ. movable book), на яких картинки можуть висуватися або ж бути «захованими» під відгинаємо елементом.

Особливим типом «тривимірної» книги, почасти близьким до книжки – панорами (англ. pop – up book), є книги – тунелі (англ. tunnel book), в середині яких є виріз, крізь який видно зображення на інших сторінках, – як правило, це кілька планів пейзажів або портретів. Аналогічним чином виготовляються тривимірні листівки.

Виріз всередині книги зустрічається і в книгах з пальчиковими ляльками (зображують, наприклад, тварина, якій присвячена книга), що вставляються в виріз; як правило, такі книги надруковані на товстому картоні.

До книг, призначених для гри, відносяться популярні в західній культурі серії книжок з малюнками, на яких читачеві пропонується знайти певний предмет або людини. Найбільш відомі з таких серій – книги про Воллі Мартіна Хендфорда, книги про сімейство Пряткин («Пряткин розважаються» тощо) Беатриса Вейона, книги серії «I SPY». Елементи подібного пошуку включені в деякі книги Річарда Скаррі («Книжка про машинки» тощо).

Особливий тип розвиваючих книжок – іграшок для найменших – м'які книжки з тканини (англ. texturized books), що представляють собою вже не друковане видання, а іграшку у формі книги. Як і в книжках – забавах, в м'яких книжках нерідко бувають вшиті елементи, що видають звуки. Існують непромокальні різновиди таких книжок («книжки для ванної»).

До них примикають тактильні книги, звичайно призначені для незрячих дітей та передають інформацію через дотик рельєфного зображення. Вони можуть включати різні матеріали (тканина, дерево, картон, пластик, поролон, метал), приклеєні до сторінок поряд з підписами на шрифті Брайля, і бувають як навчальними, так і ігровими та сюжетними [9].

Варто зазначити, що найчастіше в одному виданні поєднуються декілька ігрових елементів, які складають матеріальну конструкцію сучасної дитячої книжки-іграшки.

Таким чином, виражальні властивості книг для найменших читачів та образність їх архітектури, які складають матеріальну конструкцію книжок, можна забезпечити за рахунок незвичайної форми книги, введенням нових матеріалів та окремих ігрових модулів.

Кожен різновид книжки-іграшки покликаний виконувати свою індивідуальну функцію, яка пов'язана з розвитком окремих навичок у дитини. До того ж, зв'язок книги з іграшкою допомагає дитині швидше звикнути до процесу читання. Сучасний досвід видання книжок-іграшок в Україні з цікавою матеріальною конструкцією підтверджує цю думку, хоча і потребує свого детальнішого вивчення і дослідження. Ве-

лику роль у тривалості життя книжок для малят грає матеріал, з якого вони виконані. Активний механічний вплив дитини на книгу викликало необхідність зміцнення її сторінок. З'явилися конструкції книжок, виконаних із щільного картону, обклеєного папером. Сторінки таких книжок часто з'єднують за допомогою смужок тканини, що значно підвищує їхню міцність. З'єднання можливо як у корінцевій частині, так й у вигляді «ширмочки». У практичній роботі з випуску видань подібного типу широко існують також терміни «книжка-гармошка» й «книжка-розкладачка». І той й інший терміни можна використати, але необхідно чітко визначити, що мається на увазі під кожним з них. При цьому варто звернути увагу на значення слів.

У нашому розумінні термін «книжка-розкладачка» асоціюється із чимсь, що можна скласти й розкласти. Всі книжки-ширмочки влаштовані так, що їхня конструкція не дозволяє перегортати сторінки як у звичайній книзі, а вимагає саме розкласти й скласти стрічку-сторінку. Якщо у звичайній книзі кожна сторінка з'єднана в корінцевій частині блоку однією стороною, то в книжках-розкладачках частини сторінок мають з'єднання з іншими частинами у двох і більше місцях.

Першим етапом розробки книжки-іграшки «Будиночок принцеси» став вибір художнього оформлення ілюстративного матеріалу. Для створення макету мною була обрана техніка акварельного живопису з доопрацюванням контурних деталей чорнилом. Акварель було обрано, як найбільш відповідну техніку для передачі повітряного кольорового вирішення, що мов світиться. Пурпурові чорнила мали на меті окреслити та акцентувати увагу на окремих деталях ілюстрації. Під час наступного етапу були досліджені основні принципи побудови паперових конструкцій для створення рухомих складних елементів книжки іграшки, дослідження механіки їх рухів, особливості формування конструкцій та їх реалізація під час макетування книжки.

Працюючи над створенням конструкції і художнім оздобленням книжки-іграшки, мною було застосовано ряд засобів і прийомів, що підвищують художньо-образну виразність проектного видання. Під час проектування книжки-іграшки мною була використана інформація щодо існуючих прийомів: [4; 5; 7].

Перш ніж розпочати роботу над створенням книжки-іграшки «Будиночок принцеси» було проаналізовано аналоги тривимірних книг-іграшок різних авторів. Загалом опрацьовано більше 20 аналогів. 6 із них представлені у додатках. Більшість із них існують лише англійською мовою.

Під час дослідження існуючих аналогів та прототипів велику увагу привернули праці генія створення тривимірних книжок-іграшок Роберта Сабуди. Цікавою виявилась серія книжок-іграшок "A Three-Dimensional Victorian Doll House", "Medieval Castle: A Three-Dimensional", та "Anne of Green Gables: Pop-Up Dolls House".

Проаналізувавши аналоги було вирішено створити власну книжку-іграшку. Що при розгортанні створювала б двоповерхову будівлю. Для цього було опрацьовано існуючі конструкції у паперопластиці, задля досягнення найкращого та найбільш наближеного до реального вигляду меблів будинку. Перш за все під час проектування було намальовано вміст книги акварельними фарбами та чорнилом. На наступному етапі розгортки книжки було опрацьовано у графічному редакторі у векторній графіці Adobe Illustrator CS4 та з допомогою графічного планшету Kanvus 14", роздруковано на типографічному картоні та зібрано у оригінал-макет книжки-іграшки



**Рисунок 1** – Книжка-іграшка «Будиночок принцеси»

Застосуванням послідовності етапів було створено книжку-іграшку «Будиночок принцеси» (рис.1), яку було апробовано у молодшій віковій групі учнів навчального закладу токмацької художньої школи.

#### Література:

1. Абраменкова В. В. Осторожно: антиіграшка! Родителям об играх и игрушках // Дошкольное воспитание. — 2005. — №4. — С. 98-108.
2. Баева Н. Художественное конструирование из бумаги как составляющий элемент дизайна [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <http://www.rae.ru/forum2012/pdf/2506.pdf> (Дата обращения: 27.07.2016).
3. Васерчук Ю. А. Бумагопластика в проектной культуре дизайна (материал, технология, принципы моделирования) : автореф. дис на соискание уч. степени канд. искусствоведения: спец. 17.00.06 «Техническая эстетика и дизайн». — М., 2007. — 29с.
4. Выготский. Л. С. Воображение и творчество в детском творчестве. / Л.С. Выготский. (Психол. очерк: Кн. для учителя.,3-е изд.). – М.: Просвещение, 1991. – 93 с.

5. Ганкина Э. Детская книга вчера и сегодня (по материалам зарубежной печати). — М.: Сов. художник, 1988. — 198 с.
6. Добрынин Н.Ф. О селективности и динамике внимания // Вопр. Психологии. 1975 г. № 2. — С. 68-80
7. Зелінська Н. Теоретичні засади роботи редактора над літературною формою твору (літературне опрацювання тексту). . — К.: УМК ВО, 1989. — 76 с.
8. Землянухина Т. Познавательная и коммуникативная активность ребенка // Начальная школа. — 2002. — №6. — С. 50-53
9. Книжка-игрушка : [Электронный ресурс] // Википедия. — Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/%СA%ED%E8%E6%EA%E0-%E8%E3%F0%F3%F8%EA%E0> (Дата обращения: 27.07.2016).
10. Лицом к детям – Роберт Сабуда: “Волшебство поп-ап книг универсально”: [Электронный ресурс] // “Летидор” интервью с Робертом Сабудой. — Режим доступа: <http://family-rambler.livejournal.com/168831.html> (Дата обращения: 27.07.2016).
11. Общая психология / Под ред. А.В. Петровского.-М.1986. 6
12. Сухомлинський В. О. Серце віддаю дітям Вибрані твори: в 5-ти т. – Т.3. – К.: Рад. школа, 1977. – С. 9–98
13. Ткачук Т. Радість пізнання //Дошкільне виховання. – 2002. – №9. – С. 10-11