

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ
«ХОРТИЦЬКА НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ
Факультет мистецтва та дизайну
Кафедра дизайну

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ
Протокол засідання кафедри дизайну
від «___» _____ 2020 року № ___
Завідувач кафедри к.п.н., доцент

_____ Н.В. Дерев'янку

Пояснювальна записка

до бакалаврської роботи

**Книжка-іграшка з використанням паперової пластики
«Пригоди Капи»**

Виконала: студентка 4 курсу,
спеціальності 022 Дизайн
спеціалізації «Графічний дизайн»
Ромалійська Ольга Сергіївна

Наук. керівник:
кан. мист, Залевська О.Ю.

Запоріжжя
2020

КОМУНАЛЬНИЙ ЗАКЛАД ВИЩОЇ ОСВІТИ «ХОРТИЦЬКА
НАЦІОНАЛЬНА НАВЧАЛЬНО-РЕАБІЛІТАЦІЙНА АКАДЕМІЯ»
ЗАПОРІЗЬКОЇ ОБЛАСНОЇ РАДИ

Факультет мистецтва та дизайну
Кафедра дизайну
Освітньо-професійна програма Графічний дизайн
Спеціальність 022 Дизайн

ЗАТВЕРДЖУЮ:
Зав. кафедри дизайну
Дерев'яно Н. В. _____
« ___ » _____ 20__ року

ЗАВДАННЯ НА БАКАЛАВРСЬКУ РОБОТУ

Ромалійської Ольги Сергіївни

1. Тема бакалаврської роботи: Книжка-іграшка з використанням паперової пластики «Пригоди Капи». Затверджена наказом по академії від 18.10.2019 № 206.

2. Термін здачі студентом бакалаврської роботи 14 червня 2020 року.

3. Вихідні дані бакалаврської роботи:

- проєкт бакалаврської роботи;
- робота в матеріалі (або оригінал-макет);
- пояснювальна записка;
- презентація до публічного захисту;
- цифровий варіант бакалаврської роботи (проєкт, макет, записка, презентація).

4. Зміст пояснювальної записки: Завдання на проєкт. Реферат. Зміст. Вступ. Розділ 1. Історичні аспекти формування книжки-іграшки: етапи розвитку книжки-іграшки, класифікації та функції стилю книжки-іграшки, аналіз аналогів книжки-іграшки.

Розділ 2. Комплексне художньо-проєктне рішення (проєктна пропозиція) книжка-іграшка з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»: зміст

та аргументація концепції книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»; проектування та практичне виконання книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»; економічна частина виконання книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»; заходи з безпеки життєдіяльності та протипожежної техніки в процесі проектування. Висновки. Список використаних джерел. Додатки.

5. Перелік електронного матеріалу: презентація (презентація_Ромалійська.pptx), цифровий варіант записки до бакалаврської роботи (бакалавр_записка_Ромалійська.docx).

6. Консультанти по бакалаврській роботі із зазначенням розділів роботи, що стосується їх:

Розділ	Консультант	Підпис, дата	
		Завдання видав	Завдання прийняв
Розділ 2	Клімова Л. М.		

6. Дата видачі завдання 15 квітня 2020 року.

Студентка _____ О.С.Ромалійська

Керівник _____ канд. мист. О.Ю. Залевська

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ П/п	Назва етапів бакалаврської роботи (проєкту)	Термін виконання етапів роботи	Примітка
1	Визначення теми, об'єкту дослідження, мети завдання, концепції вирішення. Збір аналогів, аналіз недоліків і позитивних рішень книжки-іграшки. Пошук концепції, перегляд та затвердження напряму художньо-графічного рішення	15.04.2020	

	майбутньої книжки- іграшки «Пригоди Капи».		
2	Графічні пошуки варіантів ілюстративного ряду, стилістики та кольорової гами книжки-іграшки Концептуальні ескізи. Робота над 1-им розділом Пояснювальної записки. Затвердження концепції.	10.05.2020	
3	Робота над ілюстративним рядом, виконання початкових ескізів в техніці акварелі, остаточний варіант в графіці у програмі Adobe Illustrator та Photoshop. Верстка книжки-іграшки «Пригоди Капи».	31.05.2020	
4	Виконання оригінал-макету книжки-іграшки, оформлення проекту бакалаврської роботи та доопрацювання пояснювальної записки. Виконання презентації доповіді.	07.06.2020	
5	Попередній захист бакалаврської роботи. Допуск до захисту.	14.06.2020	

Розглянуто і схвалено кафедрою дизайну

Протокол № ___ від «___» _____ 20___ р.

Завідувач кафедри дизайну _____ канд. мист. О.Ю. Залевська

Студент _____ О.С.Ромалійська

Керівник бакалаврської роботи _____ канд. мист. О.Ю. Залевська

РЕФЕРАТ

Пояснювальна записка: 71 с., 3 табл., 54 рис., 35 джерел, 5 додатків.

Об'єкт дослідження: книжка-іграшка з використанням паперової пластики «Пригоди Капи».

Мета роботи: створити художній образ книги-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи», засобом поєднання зрозумілого дитині естетично-виразного графічного елемента для легкого засвоєння і запам'ятовування кругообігу води в природі.

Методи дослідження: методологічною основою при написанні роботи є загальнонаукові методи: теоретичний і порівняльний аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури; теоретичні методи: реконструкція проектних концепцій дитячої книжки-іграшки; теоретичне моделювання; метод дизайн-проектування.

На основі сучасних вимог було сформовано дизайн концепцію книжки іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи». Книжка-іграшка з використанням паперової пластики «Пригоди Капи» допоможе дитині в ігровій формі засвоїти та поглибили свої знання з теми: «Кругообіг води в природі». Виконано пошукові та робочі ескізи.

У ході виконання дипломної роботи було досліджено літературні і цифрові джерела за темою, історію розвитку книжки-іграшки, розглянуто три базові принципи формоутворення книжки-іграшки, кожен з яких можна охарактеризувати сукупністю інтерактивних методів, розвиваючих якостей і методів трансформації книжкової дизайн форми, організованої відповідно до функції, матеріалу і способу виготовлення.

КЛЮЧОВІ СЛОВА: ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН, ГРА, ЗНАННЯ, КНИЖКА-ІГРАШКА, КРУГООБІГ ВОДИ В ПРИРОДІ, ПАПЕРОВА ПЛАСТИКА, ТАКТИЛЬНЕ СПРИЙНЯТТЯ, МОТОРИКА, ПРИГОДА, РОЗВИТОК.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ КНИЖКИ-ІГРАШКИ.....	6
1.1. Етапи розвитку книжки-іграшки	6
1.2. Класифікації та функції стилю книжки-іграшки.....	11
1.3. Аналіз аналогів книжки-іграшки.....	15
РОЗДІЛ 2. КОМПЛЕКСНЕ ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНЕ РІШЕННЯ (ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ) КНИЖКА-ІГРАШКА З ВИКОРИСТАННЯМ ПАПЕРОВОЇ ПЛАСТИКИ «ПРИГОДИ КАПИ».....	22
2.1. Зміст та аргументація концепції книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»	22
2.2. Проектування та практичне виконання книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»	32
2.3. Економічна частина виконання книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи».....	34
2.4. Заходи з безпеки життєдіяльності та протипожежної техніки в процесі проектування.....	35
ВИСНОВКИ	40
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	42
ДОДАТКИ	46

ВСТУП

Актуальність теми. Книга відіграє важливу роль у розвитку та вихованні дітей. Досвідченими педагогами давно помічено, що ті діти, які привчені з дитинства читати, навчаються набагато краще, легше засвоюють матеріал, спроможні його аналізувати, вибирати найважливіше.

Універсально скомпонованим цілісною системою концепцій світогляду, які формують загальне бачення навколишнього в дитині та зміцнюється нею соціальною позицією являється дитяча книга. Вона є важливим фактором інформаційної культури, яка виконує важливу роль в навчанні та вихованні. Нажаль, книжка, здебільшого відносно художньо-естетичного феномену не досліджувалася науковцями [9].

Ступінь вивченості теми. Відомими українськими педагогами та дослідниками Н. Дорошенко [13], С. Грипич [11], О. Гаврилюк [7], І.Слободянюк [27], О. Тараненко [29] розглядалися питання дитячої літератури як засобу виховання дитини. Педагогами науковцями Я. Коменським [17], В. Сухомлинським [28], К. Ушинським [30] підкреслювалася велика роль дитячої книги у формуванні й вихованні особистості дитини. Вони акцентують увагу на змістовності та доступності дитячої літератури [14]. Психологами дослідниками Н. Рубакиною [26], Е. Пилюгіною [23] розглядалися психологічні питання естетичного сприйняття дитиною книги. На думку Н. Рубакиної [26], - книга обов'язково повинна бути зрозумілою і доступною для сприйняття. Для учнів молодшого шкільного та дітей дошкільного віку основною діяльністю з точки зору психології є гра. Що підтверджуються працями відомих психологів Л. Виготського [6], Ф. Фребеля [31], О. Куревіної [18], Б. Нікітіної [20], А. Невлера [21], А. Леонтьєвої[19], А. Запорожця [16].

Відомий науковець, Л. Виготський [6] вважав, що розвиваюча гра сприяє творчому мисленню, винахідливості, а дослідник Ф. Фребель [31] — «вищим щаблем дитячого розвитку».

З точки зору архітектоніки, сучасна книжкова дитяча продукція, повинна мати функціональні особливості та оформлення, що зумовлює необхідність здійснення класифікації дитячої книги. Науковцями С. Водчіц [4], Б. Валуєнко [3], Е. Огар [22], С. Антоновою [1], С. Карайченцевою, К. Волощук [5] пропонуються класифікувати дитячу книгу-іграшку за конструкцією книжкової форми, технологією та матеріалом. Хочеться наголосити, що саме дитячій книзі - іграшці присвячена дисертація Д. Попової, яка називається «Дитяча книжка-іграшка як розвиваюча дизайн-форма» [25].

Не дивлячись на те, що існують окремі праці наукових діячів найважливіші погляди з даної проблеми на сучасному етапі не набули комплексного вивчення.

Бачити свою дитину успішною — мрія усіх батьків. Вони докладають до процесу виховання своїх нащадків значних зусиль, щоб вона була розумною та розвиненою. Відомо, що ігри для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку мають велике значення в процесі розвитку. Під час ігор формуються навички комунікації, удосконалюються образне й логічне мислення. Гра виховує дитину як особистість, стимулює до такої роботи, яка покращує такі психічні процеси, як пам'ять, увага та дрібний праксис. Завдяки іграм у дитини з'являються навички та вміння, які знадобляться в майбутньому, чому буде сприяти книга-іграшка «Пригоди Капи».

Ідея дипломної роботи на тему: «Книжка-іграшка з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»» полягає в тому, щоб гравці в ігровій формі засвоїли та поглибили свої знання з теми: «Кругообіг води в природі». Книга-іграшка з використанням паперової пластики «Пригоди Капи» унікальна тим, що вона допоможе дитині уточнити і поглибити знання про роль води у життєдіяльності людини та живих об'єктів природи. Формуватиме

бережливе ставлення до природних запасів води та її ощадливе використання. Буде вчити раціонально використовувати природні ресурси. Читаючи книгу — розвиватиметься зв'язне мовлення, мислення, пам'ять, увага, дрібна моторика, тактильне сприйняття. Граючись, книга-іграшка виховуватиме у дітей пізнавальний інтерес до довкілля та свідоме ставлення до своїх потреб і потреб навколишнього світу. І звичайно, сприятиме емоційному піднесенню.

Книга-іграшка розрахована на дітей дошкільного віку, дітей молодшого шкільного віку та дітей з особливими освітніми потребами і є універсальною.

Новизною книги є її художнє оформлення, авторська стилізація і ілюстрації до теми «кругообіг води в природі».

Мета – створення художнього образу книги-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи», засобом поєднання зрозумілого дитині естетично-виразного графічного елемента для легкого засвоєння і запам'ятовування кругообігу води в природі.

Мета обумовлює розв'язання наступних задач:

1. Вивчити етапи розвитку книжки-іграшки;
2. Виявити класифікації і функції книжки-іграшки;
3. Розглянути методичні вимоги до проектування книжки-іграшки;
4. Розробити дизайн концепцію книжки-іграшки з використанням

паперової пластики «Пригоди Капи».

Методи дослідження: методологічною основою при написанні роботи є загальнонаукові методи: теоретичний і порівняльний аналіз психолого-педагогічної та методичної літератури; теоретичні методи: реконструкція проектних концепцій дитячої книжки-іграшки; теоретичне моделювання; методи емпіричного дослідження (спостереження, анкетування); метод дизайн-проекування.

Структура і обсяг випускної кваліфікаційної роботи: робота складається зі вступу, двох розділів і висновку, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1. ІСТОРИЧНІ АСПЕКТИ ФОРМУВАННЯ

КНИЖКИ-ІГРАШКИ

1.1. Етапи розвитку книжки-іграшки

Дитяча книга як основа виховання, інтелектуального та духовного розвитку молодого покоління поступово розвивалась упродовж багатьох століть, змінюючи та вдосконалюючи форму представлення тексту та ілюстрацій.

В першу чергу дитячу книгу сприймають, як матеріальний об'єкт, який можна пощупати, покрутити і погортати. Книга змінювалася залежно від технічних можливостей кожної епохи: від глиняних табличок і свитка до звичної нам форми книги-кодексу. Дитяча книга пропонує не тільки читання, а й розглядання ілюстрацій, навчання, всілякі ігри, розфарбовування.

Історично можна простежити передумови виникнення дитячої книги в самостійну друкарську галузь. Відправною точкою служить народний фольклор, казки і приказки, які незабаром знайшли своє відображення в лубочних ілюстрацій (Додаток А, Рис. 1.1).

Дитячий фольклор входить в світ дитини з раннього віку, з колиски. З розвитком і здешевленням поліграфії в Україні поряд з народними картинками набувають поширення і лубочні видання казок. Це невеликі, тоненькі книжечки з картинками, надруковані на звичайному папері. Цей етап є базовим для розвитку дитячої літератури. З виникненням друкарства складається і сучасне розуміння книги, що представляє собою самостійну галузь мистецтва, пов'язану з процесом створення книги як художньої форми і одночасно поліграфічного тиражування видання.

Розвиток книжки-іграшки можна представити у вигляді трьох етапів розвитку книжкової дизайн-форми: умовно-площинної морфології; об'ємно-

просторової моноконструкції і інтерактивно-поліфонічної просторово-часової структури.

Перший еволюційний етап формоутворення дитячої книжки-іграшки характеризується трансформом умовно-площинною морфологією (глиняні книги, книги-кодекси, книжка з вирізками, вирубні).

Основний принцип проектування на даному етапі – це застосування рукотворних художньо-графічних засобів роботи з матеріально інтерактивною площиною, здатною багаторазово трансформуватися геометрично, пластично, візуально-графічно (графічні прийоми).

Глиняні книги є прообразом книжкової форми (Додаток А, Рис. 1.2).

З глини ліпили таблички, на яких писали паличками. Глиняні таблички використовувалися для навчання дітей алфавіту, зображенню знаків і фігур, а також читання. Готові таблички однакового змісту вкладалися в певному порядку в ящик, і таким чином виходила глиняна клинописна книга. Пластичний матеріал книги сам по собі укладає принцип інтерактивності – можливість трансформації поверхневого рельєфу книги в процесі виконання завдань. Це дозволило глиняній книжці зберегтися і не втратити своєї актуальності до теперішнього часу [1]. Книга-кодекс – це книга з традиційною багатосторінковою прямокутною книжковою формою. Це зовсім інший принцип формоутворення. Ігрові та розвиваючі завдання виражаються через графіку на плоскому аркуші. Така книга поступається в інтерактивності глиняній книзі, так як сторінка не трансформується, але з'являється можливість розвитку уяви і пам'яті на іншому рівні. Книга-кодекс пропонує нову методику заучування на пам'ять.

Увраж – книжкова прямокутна форма з окремими листами, що дозволяє включати ігрові елементи критичного типу. Прикладом такої книги в XVIII столітті служить пізнавальна книга-таблиця німецького просвітителя Фрідріха Юстина Бертух «Ілюстрована книга для дітей», яка зображала тварин і рослини (Додаток А, Рис. 1.3).

Ілюстрації в книзі були розфарбовані від руки, зберігався принцип барвистості і наочності. Дана книжкова дизайн-форма надала здатність варіативного і вільного вивчення інформації, зникла жорстка послідовність книжкової організації. Процес читання перетворився на ігровий характер.

У книжці з вирізками прямокутна книжкова форма збагачена вкладками з контурними силуетами фігур для вирізання. Завдяки такій книжковій конструкції дитина могла працювати з ножицями. В даний час цей принцип формоутворення можна побачити в книгах з паперової лялькою, де на щільному папері нанесені зображення самої ляльки і предметів гардероба та аксесуарів, які вирізають по контуру. Активізація технічних навичок вирізання і складання з елементів в загальну композицію дозволила включити в книжкову конструкцію ігрові елементи, тим самим розширивши розвиваючі завдання книги. З'явилася можливість трансформувати елементи книжкової конструкції.

Вирубна форма книги обумовлена змістом і має відповідний силует будь-якого предмета або живої істоти (Додаток А, Рис. 1.4).

Можна привести в приклад книжку 1916 року «Соня в селі», обкладинка якої була вирізана по контуру елегантно одягненої дівчинки. Книга яскрава, великого формату і в твердій обкладинці. В середині цієї книги малюнки, розповіді, вірші і завдання для дітей. Силуетне і графічне рішення персонажів книги стали формувати контур дизайн-форми книжок. Проектування перейшло до нового етапу: від традиційної прямокутної книжкової форми до образу іграшки. Образотворчий підхід домінував в формоутворенні дитячої книжки-іграшки, дизайн-форма зводилася до силуетне вирішення і декорування.

Другий період еволюції формоутворення – обумовлений появою дизайн-форми книжок-іграшок об'ємно-просторової моноконструкції. Відбувається перехід дизайн-форми в об'ємну конструкцію через трансформацію площині листа за допомогою складання і т.п.

Різномодульна форма і розмір кожного аркуша індивідуальні і пов'язані з текстом (Додаток А, Рис.1.5).

Наприклад, Ель Лисицький, перший конструктор подібної книги, збирав книжковий блок, як хитрий механізм з листів різного розміру і форми, в повному обсязі закривають один одного. Дизайнер пропонує ускладнені форми книжкового блоку, експериментує з технікою набору, друку і брошурування. У 1922 році вийшла дитяча книжка Ель Лисицького «Супрематична оповідь про два квадрата».

Книжка-трансформер – книжкова трансформована форма, яка розкриває зміст книги [27] (Додаток А, Рис. 1.6).

В середині ХХ століття був розроблений тип книжки-іграшки, яка здатна трансформуватися в об'ємні конструкції. У 1980-і роки в Україні стали випускатися книжки для малюків, з якими можна було грати-розкладати, будувати автомобілі і будиночки, вчитися рукоділлю за допомогою вкладених всередину ниток, спиць, голок та іншого. Згодом конструкція дитячої книги стала містити додаткові ігрові елементи: окремі іграшки-персонажі твору, звукові модулі, вставки. Книжка-трансформер передбачає інший принцип формоутворення. Дизайнер використовує книжковий простір між сторінкового розвороту книги, що дозволяє розглядати книгу як об'єкт середовища. Принцип багаторазової трансформації дизайн-форми книжки-іграшки дозволяє вирішувати одночасно кілька ігрових і розвиваючих завдань, розвиваючи об'ємно-просторове і конструктивно логічне мислення дитини [8]. Третій період еволюції формоутворення – це поява дизайн форми книжок-іграшок поліфонічної, інтерактивної, просторово-часової структури (книга-середовище, електронна). Даного періоду характерні об'ємно-просторова трансформація дитячого книжкового видання і перехід ігрової дії в простір середовища (реальне і віртуальне).

Книга-середовище являє собою книжкову дизайн-форму, здатну трансформуватися в предметне оточення. Наприклад, книга-подушка, книга-будинок представляють собою синтез конструктивного, комунікативного та

сферу об'єкта проектування. Принцип формоутворення книжки-іграшки полягає у вирішенні відразу декількох завдань: поєднання читання та ігри, включення розвиваючих функцій в книжкову дизайн-форму, використання проектованого об'єкта в організації ігрового простору дитини, залучення дитини методами гри в пізнавальний процес [32]. Електронна дизайн-форма обумовлена технічним носієм, а зміст – програмним забезпеченням [12] (Додаток А, Рис.1.7).

На сучасному етапі книговидання велику поширеність набирають електронні книги для дітей. Дизайн-форма книжки-іграшки зазнає змін з виходом у віртуальне середовище. Сучасні технології дозволяють включати в книгу динамічні і тривимірні ілюстрації, аж до з'єднання з мультиплікацією. Дизайнери шукають нові виразні можливості комбінування матеріалів в поліграфії, експериментуючи використанням нових форм. Цікавий експеримент в книжковій продукції представили співробітники Массачусетського технологічного університету: запропонований інноваційний підхід до видання книг, заснований на використанні напівпровідників. Група вчених на чолі з Лі Бушля продемонструвала книгу майбутнього – безліч датчиків, закріплених на сторінках і обкладинці футуристичного видання. Кожен датчик реагує на дотик і тиск руки. В результаті читання книги стає цікавою ігровою діяльністю [24]. Таким чином, вивчивши історію розвитку книжки-іграшки, було виявлено три базові принципи формоутворення книжки-іграшки, кожен з яких можна охарактеризувати сукупністю інтерактивних методів, розвиваючих якостей і методів трансформації книжкової дизайн форми, організованої відповідно до функції, матеріалу і способу виготовлення. Книга змінювалася залежно від технічних можливостей кожної епохи: від глиняних табличок і свитків до звичної нам форми книги - кодексу.

1.2. Класифікації та функції дитячої книжки-іграшки

Варто відзначити, що точної класифікації всього різноманіття дитячих книжок-іграшок до сих пір не існує. В процесі розвитку книговидання сформувалася система видань різних типів, що визначається цільовим призначенням, читацькою адресою, а також специфікою його оформлення і поліграфічного виконання. Книги систематизуються не тільки за жанрами і напрямками, але і з технічного виконання.

Залежно від конструкції книжкової форми серед книжок-іграшок можна виділити: книжку-гармошку, книжку-ширму, книжку-забаву, книжку саморобку, книжку-панораму, книжку-фігуру, книжку-розмальовку, книжку-гру і інші (Додаток Б, Рис. 1.1–1.11)

Також книжки-іграшки можна класифікувати за здібностями, які вони розвивають:

- сенсорні – формуються в процесі сприйняття дитиною візуальних, тактильних, звукових якостей дизайн-форми, з розвитком сенсорних здібностей відмінно справляються м'які книжки-іграшки, пальчикові книжки-іграшки, книжки-пампушки, звукові книжки-іграшки;
- логічні – спрямовані на вміння планувати послідовність дій, в даному випадку являються книги-головоломки, книжки-загадки, книжки-таблиці, книжки з подібними графічними і конструктивними елементами;
- дидактичний тип дизайн-форми – передає уявлення і знання про навколишній світ і про добро і красу, для розвитку даної здібності підходять книжки-енциклопедії, книжки азбуки, книжки-таблиці, книжки-розмальовки, книжки з графічними завданнями та елементами;
- конструкторські – спрямовані на вміння створювати нові комбінації з наявних елементів дитячої книги, тут варто відзначити книжки-пазли, книжки-аплікації, книжки-саморобки, книжки конструктори;

➤ комунікативний тип – допомагає засвоювати інформацію і конструювати зміст ігрової дії, для розвитку комунікативних здібностей використовують книжки-гармошки, книжки-панорами, книжки вертушки, книжки-затії.

Матеріал, з якого виготовлена книжка-іграшка теж є критерієм для класифікації.

Існують:

➤ м'які книжки – це книжки з тканини, розвивають дрібну моторику, тактильні відчуття (Додаток Б, Рис.1.12);

➤ книжки-пампушки – сторінки цих книжок при закритті щільно прилягають один до одного і нагадують магніт, поєднують м'який і легкий матеріал з щільним картоном (Додаток Б, Рис.1.13);

➤ непромокальні книжки – це книжки для ванної, роблять їх із м'яких матеріалів (поліетилену), сприяють розвитку координації рухів у воді, привчають дитину до купання (Додаток Б, Рис.1.14);

➤ книжки подушки зшиті з м'якої тканини різної фактури з додатковими елементами (гудзики, липучки, шнурування), вчать найпростішим навичкам, уважності і дозволяють ознайомитися з різними фактурами на дотик (Додаток Б, Рис.1.15);

➤ книжки-картонки зі шнурівкою орієнтовані, перш за все, на розвиток дрібної моторики рук (Додаток Б, Рис.1.16);

➤ книжки зі звуковими модулями і книжки зі стерео ілюстраціями (музичні книжки) знайомлять з різними звуками і мелодіями, використовуються як навчальний посібник, а книги з стерео ілюстраціями стимулюють увагу дитини і координацію очей (Додаток Б, Рис.1.17);

➤ пальчикові книжки-іграшки – це книжки з тканини і пластика спрямовані на розвиток театралізованих ігрових сюжетів, а також передбачають формування тактильних відчуттів (Додаток Б, Рис.1.18);

➤ книжка з паперовою лялькою – гра з паперової лялькою, виготовленої з різних видів паперу або картону, виробляє акуратність (Додаток Б, Рис.1.19).

Також існують книжки – іграшки суміжних видів, в яких можуть з'єднуватися різні ігрові елементи. Наприклад, таку книжку можна віднести відразу до декількох видів: книжка-вертушка, книжка-фігура і, наприклад, книжка-затія. Таке поєднання дозволяє ще більше привернути увагу дитини, залучити її в навчальний процес [10].

Дані якості дитячої книжки-іграшки дозволяють виділити і узагальнити функції дитячої книжки-іграшки як компонента предметно просторового середовища, що забезпечують розвитку дитини (ціннісно-дидактичного, сенсорного, логічного, конструкторського і комунікативного). Передача знань про устрій світу і суспільства, а також формування уявлень про красу, добро і користь для людини і суспільства сприяють розвитку повноцінної особистості дитини. Удосконалення сенсорики і дрібної моторики – зір, слух, смак, нюх, дотик і здатність маніпулювати дрібними предметами, що вимагає скоординованої роботи очей і рук, активізуються за рахунок використання різноманітних форм, розмірів, матеріалів. Стимулювання пізнавальних і логічних прогресів дозволяє проектувати книжкову продукцію, яка впливає на активізацію пізнавальних процесів сприйняття, мислення, уява, пам'ять – за допомогою зв'язку змісту тексту з ілюстративним матеріалом. Розвиток конструкторських здібностей і технічних навичок допомагає розвивати вміння зібрати об'єкт з готових частин, розчленовувати, виділяти складові частини завдяки наявності конструктивних елементів і додаткових творчих завдань. Розширення досвіду спілкування реалізується можливістю вербального і невербального спілкування. Дитяча книжка-іграшка сприяє розвитку навичок дитини до застібання і розстібання, зав'язування і розв'язування, збиранню і розібрання, малювання і ліплення. Все це впливає на вміння дитини порівнювати, аналізувати, зіставляти і т.п. При взаємодії з дитячою книжкою-іграшкою у дитини починає формуватися його особистісне ставлення до

навколишнього предметно-просторового середовища, естетичне ставлення до світу [32].

Таким чином, книжки-іграшки класифікуються за багатьма ознаками. Система класифікації визначається цільовим призначенням, читацькою адресою, а також специфікою його оформлення і поліграфічного виконання. Так само книги можна систематизувати не тільки за жанрами і напрямками, але і з технічного виконання. Наприклад, книжки-іграшки класифікують в залежності від конструкції книжкової форми (книжку-гармошку, книжку-ширму, книжку-забаву, книжку поробку, книжку-панораму, книжку-фігуру, книжку-розмальовку, книжку-гру і інші), за здібностями, які вони розвивають (сенсорні, логічні, дидактичні, конструкторські, комунікативні), так само існує класифікація за матеріалом з якого зроблена книжка-іграшка (книжки з тканини, миючі, з картону, з пластика). У книжки іграшки часто додають різні додаткові елементи, приклад гудзики, липучки, шнурування, що програють музику і різні звукові елементи, а іноді навіть невеликі фігурки з головними персонажами. Все це допомагає книжці-іграшці розвивати пізнавальні та логічні здібності, дрібну моторику і сенсорику, формувати уявлення про красу, добро і користь. При взаємодії з такою книжкою у дитини починає формуватися його особистісне ставлення до навколишнього предметно просторового середовища, естетичне ставлення до світу, а також образне мислення.

1.3. Аналіз аналогів дитячих книг-іграшок

Сучасні видавництва пропонують юним читачам величезну кількість різноманітної дитячої літератури.

Українським видавництвом «Ранок», яке засноване в 1997 році, спеціалізується на навчальній, методичній та дитячій літературі. Навчальні посібники, методичну та художню літературу відповідно до потреб читачів видають українською, російською, румунською, англійською, німецькою, українською та іншими мовами, а також взаємодіє з провідними видавництвами США, Німеччини, Франції, Італії та іншими. Випустило у продаж Лепбук «Пригоди краплі» для дітей старшого дошкільного та молодшого шкільного віку (Додаток В, Рис1.1).

Лепбуки – це підсумковий результат спільної роботи з дітьми по тій чи іншій темі. Містить на картках, в кишеньках та конвертах необхідну інформацію для практичних занять протягом тематичного тижня: дидактичні ігри, інтелектуальні завдання, приказки та прислів'я, а також методичні рекомендації.

Країною виробник ЛЕПБУКУ «Пригоди краплі» є Україна. Форматом 47,5x38,5x1 см та розміром складеного лепбука 47,5*38,5*1 см, а у розгорнутому вигляді – 97 см (Додаток В, Рис.1.2).

В ній розкривається тематика довкілля, природи, математики та мови. Дозволяє виконувати та розгортати наступні теми занять:

- Ведемо календар погоди;
- Проводимо екскурсію «Водойми України»;
- Дізнаємося про властивості води;
- З'ясовуємо, де живе вода;
- Відгадуємо загадки;
- Пояснюємо прислів'я та приказки;
- Учимося берегти воду;

- Проводимо цікаві досліди з водою;
- Вивчаємо правила поведінки на воді;
- Розрізняємо стани води;
- Виконуємо цікаві завдання;
- Додаткова тема (на звороті) – «Кругообіг води в природі» та «Три стани води в природі»;

- Гра – завдання від пані Капельки. Математичний дощик;
- Корисний додаток – правила безпеки на воді;
- Розкладний буклет «Бережіть воду»;
- Розкладний буклет «Де живе вода»;
- Розкладна квіточка, де на кожному пелюстку розписані властивості та якості води;

- «Правила безпеки на воді». Пам'ятка «Знай і виконуй!».

Розгортається до розміру 25,2*21 см (Додаток В, Рис.1.3).

Кишеньки:

- Водойми України. 4 двосторонні картки формату А5 з ілюстраціями та інформацією про водойми нашої Батьківщини.
- Вода у явищах природи. 11 двосторонніх карток розміром 11,5*10,5 см з явищами природи.
- Цікаві досліди з водою. 7 двосторонніх карток розміром 11,5*10,5 см з дослідами та посиланнями до них на звороті.
- Загадки. 14 двосторонніх карток (6*8 см) із загадками про воду та її стан.
- Прислів'я та приказки. 14 двосторонніх карток (6*8 см) із прислів'ям та приказками про воду та її стан.
- Завдання від пані Крапельки. Гра «Математичний дощик». 2 двосторонні картки 30,8*21,5 см та 2 картки для вирізання.

Надрукована українською мовою. Обкладинка та тип паперу, який використовується – картон, глянцева поверхня паперу, кольорові ілюстрації на блакитному фоні. Єдність композицій досягнута за допомогою вдалого поєднання яскравих кольорів. Сюжетна композиція передає основний

здум, на кожній геометричній фігурі показана ідея, що хоче донести автор до дитини. Композиція поліцентрична, багато центрів які «сперечаються між собою», око скаче від одного центру до іншого. Композиція знаходиться в спокійному стані, геометричні фігури розташовані статично, майже рівномірно. На головній сторінці динаміка присутня завдяки малюнку в якому рухаються каплі та головна героїня. На геометричних блоках розташовані заголовки тексту та вирівняні по-середині. Назва заголовків добре читається, шрифт простий без засічок, на кожному блоці різнокольорова назва, яка за допомогою контуру дає невеликий об'єм. Автор обрав прості геометричні фігури, бо це не просто фігури, а конверт в яких знаходяться завдання. Замкнутість фігури підкреслює лінія, яка обводить фігуру. В деяких фігурах йде суперечка, що головне: різнокольорова назва, чи масивний контур фігури. На головній сторінці та на картках шрифт один і той ж, що на заголовках, тільки в розмірі у 2 рази менше, і вирівняний по правому краю. Завдяки асиметрії композиція досягнута зорової рівноваги, вона дає можливість неповторного поєднання елементів і тому індивідуальна. Цільність композиції додає рамка у вигляді лінії по краю аркуша. Плями у вигляді геометричних фігур добре читаються, на головній сторінці добре прослідковується головне (назва книги), та другорядне (з чим познайомляться дітлахи). Матеріал чудовий, але самостійно дитина оволодіти лепбуком не зможе, тільки за допомогою дорослого та дещо не зрозуміло: як використовувати картки «Кругообіг у природі» (великий і малий) та «Кому потрібна вода».

Дитячим видавництвом Clever / Клевер медіа груп, яке створили цілеспрямовані і захоплені ідеєю люди, що відкривають нові шляхи у виробництві і реалізації дитячої розвиваючої та науково-пізнавальної літератури. Розробило системний підхід до дитячої розвиваючої літератури, беручи за основу фізіологічні та психологічні особливості кожного віку. Видавництво співпрацює з кращими світовими видавничими будинками (такими як Harper Collins, Penguin, Nathan, Bayard, Meadowside, Auzou і

багатьма іншими), а також залучає кращих західних і російських авторів та ілюстраторів для розширення асортименту в кожному сегменті.

Однією з таких книг є «Велика книжка ходилок, бродилок і лабіринтів» автором цієї книги є Робсон Кірстін, художниками Уотмор Кендіс, Рассел Рут, Еверолл Найер. Переклала цю книгу на російську мову Поکیدлева Тетяна, а редактором стала Ізмайлова Олена.

Книга «Велика книжка ходилок, бродилок і лабіринтів» (Додаток В, Рис. 1.4) із серії: малюємо і граємо. Як кажуть фахівці, лабіринти – одне з кращих завдань для підготовки дитини до навчання. Спочатку, років в 5 дитина буде водити по лабіринту пальчиком, допомагаючи собі, а до 7 років вже повинен навчитися стежити за доріжками очима. У будь-якому віці ця книжка буде відмінним заняттям, тому що картинки тут милі, завдання оригінальні, а герої смішні. І у кожного завдання є своя дивовижна передісторія (Додаток В, Рис. 1.5). У цій барвистій книжці можна знайти 60 запаморочливих ігор з лабіринтами. Подорожувати в космосі, брати участь в сафарі і автогонках, шукати подарунки, досліджувати піраміди, вирушати на острів скарбів, вирішувати шахові задачі – і одночасно розвивати увагу, кмітливість і логічне мислення. Лабіринти ускладнюються від початку до кінця. Це може бути простий лабіринт на геометрію або лабіринти з логічним завданням (Додаток В, Рис.1.6).

Наприкінці книги можна знайти ключі для всіх лабіринтів. Книга захопить дитину всюди: вдома, в гостях, в будь-якій подорожі: в літаку, поїзді і на пляжі. Родзинкою цієї книги є те, що вона розрахована на дітей 5-9 років, в ній 60 ігор з лабіринтами на 64 сторінках та є відповіді для всіх завдань в кінці книги (Додаток В, Рис.1.7).

Ця книга випромінює добро, викликають посмішку у читачів. Аналіз книжки-іграшки має сюжетну лінію, композиція сторінок є поліцентричною та динамічною. Таке рішення побудови композиції приваблює увагу дітей. У композиції присутні як контрастні поєднання кольорів, так і нюанси поєднання. Цілісність, гармонійність і символічність конструктивно-

художньої форми книжки, її інформаційно-знакових структур утворюють таку художню модель, яка формує естетичні уявлення дитини, художнє мислення, смак до творчості і самореалізації. На кожній сторінці у лівому верхньому кутку розташований шрифтовий блок із завданням. Шрифт добре читається, без засічок, приємний на око, блоки розчленовані за допомогою великого кегля і жирного шрифту, та вирівняні по лівому краю, у шрифтовому блоці добре прослідковується назва (головне), текст (другорядне). У блока є простір, текст не прилипає до ілюстрації. На всіх розворотах присутня точка лінія та пляма. Кольорове рішення гармонійно пригортає увагу, усе яскраве, як люблять діти, цікаве. Композиція на кожній сторінці сюжетна складається з індивідуальної послідовності обраних автором епізодів. Ці епізоди складають ланцюг подій з життя персонажів, предметів, живої і неживої природи, подій, що відбуваються в певному часі і розташованих в певному просторі (Додаток В, Рис.1.8).

Видання виконано якісно. Книга в м'якій обкладинці, формату 220 x 280, вагою 270 грам. Відмінна якість поліграфії, яскраві ілюстрації, щільні сторінки, великий формат. Єдиний мінус в тому, що коли дитина перевертає сторінку сама, залом виходить такий, що частина картинки втрачається. Оптимально було б зробити палітурку спіраллю, щоб сторінки переверталися вільно.

Російським видавництвом «Корона Вік», яка пропонує комп'ютерну, технічну, медичну, дитячу і розвиваючу літературу, а також навчальні посібники для тих, хто вивчає іноземні мови, підручники з гуманітарних і природничих наук, допомоги по фотографії і фотозйомці. Видано в 2007 році російською мовою книгу «Пальчикові кроки» (Додаток В, Рис.1.9) О. Тимофєєвої, О. Чернова, художником О. Гофманом для дітей дошкільного віку.

«Пальчикові кроки» – це захоплюючі завдання, які не тільки готують руку дитини до письма, але також розвивають його пам'ять, увагу, зорово-просторове сприйняття, уяву, спостережливість, що, в свою чергу, сприяє

розвитку мови. Ці вправи, пропонуються дітям в ігровій формі, важливі ще й тому, що в процесі роботи малюк має можливість емоційного спілкування з дорослим. Посібник може бути використано для розвиваючої роботи з дітьми в сім'ї, в дошкільних освітніх установах, закладах додаткової освіти.

Книга в м'якій обкладинці, формату 60x88/16, в якій 32 сторінки.

Ця книжка зроблена як робочий зошит для занять із дітьми (Додаток В, Рис. 1.10). На кожній сторінці невеличкий віршик чорно-білий малюнок та завдання. Спочатку діти слухають вірш, визначають ритм, відстукують його пальчиком, потім «крокують» пальчиками, виконуючи завдання. Поступово вводяться додаткові пальчики, використовуються різні варіанти поєднання пальчиків. Наприклад, вказівний і середній пальчики; вказівний і безіменний пальчики; вказівний палець і мізинець; великий палець і мізинець; великий і вказівний пальчики; великий і середній пальчики; великий і безіменний пальчики; середній і безіменний пальчики; середній палець і мізинець; безіменний і мізинець. Композиція статично-динамічна, малюнки завдяки пальчиковим крокам, доріжці динамічні. На сторінці присутні два шрифтових блока. Перший розташований зверху вирівняний по правому краю, шрифт Times New Roman – гарнітура на основі засечкового шрифту. Назва і головний текст одним розміром, текст від назви виділяється невеликою прогалиною, таким чином виділяється назва. Знизу у лівому кутку розташований другий шрифтовий блок в якому надруковано завдання для дитини, зверху окреслює лінія, яка дає цілісність шрифтовому блоку. Шрифт надрукований курсивом, без засічок. На другому листі змінюється напрям шрифтових блоків, та малюнку. Зверху шрифтовий блок прикутий до лівого краю, знизу тексту більше ніж на першому листі, і лінію автор вирішив не додавати, щоб композиція на розвороті була врівноваженою. Малюнки на розвороті за напрямом розташовані діагонально у вигляді англійської букви V. На сторінці прослідковуються три блоки на що падає око:

1. Основний композиційний центр – малюнок;
2. Невеликий вірш, який розташований зверху;

3. Завдання, текст, яке розташовано знизу.

Додатково, як книжка – розмальовка, в якій діти можуть розфарбовувати малюнки (Додаток В, Рис. 1.11). Недоліком цієї книги є те, що папір тонкий, просвічується, не стійка до механічних пошкоджень. Отже, познайомившись з аналогами дитячих книг, отримавши візуальний досвід і певне уявлення про побудову, композицію, та структуру, були зроблені перші начерки сторінок книги-іграшки «Подорож Капи». За для виявлення недоліків і пошуку методу їх усунення, було проведено більш прискіпливий аналіз зразків оформлення літературно-художніх видань.

РОЗДІЛ 2. КОМПЛЕКСНЕ ХУДОЖНЬО-ПРОЄКТНЕ РІШЕННЯ (ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ) КНИЖКА-ІГРАШКА З ВИКОРИСТАННЯМ ПАПЕРОВОЇ ПЛАСТИКИ «ПРИГОДИ КАПИ»

2.1. Зміст та аргументація концепції книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»

Кожні батьки мріють, щоб їхня дитина була успішною. Кожні батьки докладають великих зусиль до виховання дітей, щоб вона була розумною та розвиненою. Відомо, що ігри для діток дошкільного та молодшого шкільного віку є великим значенням у розвиваючому процесі. Діти таким чином формуються навички комунікації, підвищують логіку та образне міркування, дитина стає індивідуальною особою, зацікавленою до роботи, яка удосконалює дитячу уяву, покращує пам'ять та підвищує чуткість за допомогою дрібної моторики рук. Ігри дають дитині вміння та навички, які в майбутньому згодяться. І тому я вирішила створити таку книжку-іграшку з використанням паперової пластики «Пригоди Капи». Це універсальна книга, яку можна використовувати щодня, в будь яку пору року. Вона розрахована на дітей старшого дошкільного віку та дітей молодшого шкільного віку. Книга-іграшка «Пригоди Капи» упакована у картонний футляр розміром 210x210мм, вагою 350 грам.

Моя книжка-іграшка «Пригоди Капи» в цікавій формі дасть уявлення про елементи екології, освіти для сталого розвитку, географії, про деяких фізичних і хімічних процесах, пов'язаних з кругообігом води в природі. Вона надасть комплексне міждисциплінарне уявлення про взаємозв'язок живої і неживої природи, про динаміку процесів, пов'язаних з циркуляції води на планеті. Адже, по перше, вода – являється головним багатством на Землі. Вона є основним елементом у кожному живому організмі. Якщо помнемо будь-яку рослину в руках, то виявляється волога на кінчиках пальців. Більше половини маси у тілі людини та тварин — складається з води. Наше тіло майже на 2/3

становить вода. Всі живі організми постійно витрачають воду і потребують її поповнення. Без води не можуть жити усі живі організми.

Уявити важко, яка б була наша планета якби не було прісної води. І така загроза цьому існує, бо від забрудненої води страждає все живе. Тому вода — наше головне багатство, треба її берегти! По друге, в книжці-іграшка «Пригоди Капи» велику увагу приділяється розвитку дрібної моторики дітей. Адже, не даремно відомий педагог В. Сухомлинський сказав: «Джерела здібностей і обдарування дітей — на кінчиках їхніх пальців. Від пальців, образно кажучи, йдуть найтонші струмочки, які живлять джерело творчої думки» [28]. «Рука — це інструмент всіх інструментів», укладав ще Аристотель. «Рука — це свого роду зовнішній мозок», — писав Кант [33]. Великий стимулюючий вплив функції руки відзначають всі фахівці, які вивчають діяльність мозку, психіку дітей. Інакше кажучи, чим краще розвинені пальчики дитини, тим простіше йому буде освоювати мову. Розвиток дрібної моторики — не один фактор, що підвищує розвитку мовлення. Якщо з дитиною не будуть розмовляти, але буде створена чудова моторика, то мова малюка буде мало розвинена. Розвивати мову дитини необхідно в комплексі: активно і немало спілкуватися з дітьми в побуті, викликаючи дитину на розмову, заохочувати проханнями, питаннями. Дитині потрібно читати, розповідати про все, що оточує навкруги, показувати малюнки, які зазвичай із задоволенням розглядають діти. Додатково, розвивати дрібну моторику рук.

Суть розвитку дрібної моторики:

- Підвищує напругу кори головного мозку.
- Розвиває мовні процеси кори головного мозку.
- Заохочує стимулювати розвиток мовлення дитини.
- Поєднує роботу рухового і понятійного центрів мови.
- Допомагає покращенню артикуляційної моторики.
- Розвиває почуття ритму і координацію рухів.
- Готує руку до письма.

- Піднімає настрій дитини.

По третє, книжка-гра «Пригоди Капи» дуже корисна ще тим, що розвиває найрізноманітніші вміння і навички:

- соціальні навички. У даній книжці-іграшці можуть брати участь як мінімум два гравці, тому для дитини — це неоціненний досвід взаємодії. Причому навіть самий крихітний гравець виявляється в рівних умовах зі старшим партнером. Адже йому, точно так же, як і мамі, татові або приятелеві може посміхнутися удача, а може і відвернутися. І зовсім не потрібно бути старшим або більш досвідченим, щоб прийти до фінішу першим. Дитинка вчиться дотримуватися правил: чекати своєї черги, робити потрібну кількість ходів, виконувати умови гри. І, що особливо важливо, ця книга вчить гідно приймати програш. Адже багатьом з нас цього вміння так не вистачає у дорослому, реальному житті. Не менш тонке мистецтво — правильно поставитися до виграшу: чи не зазнатися, не почати хвалитися, ласкавим словом підтримати того, хто програв.

- відмінно розвиває дрібну моторику і координацію рухів. Адже це тільки нам, дорослим, здається, що кинути кубик, акуратно пересунути фішку на потрібну кількість клітинок — справа зовсім нехитра. Але у дітей пальчики ще такі незручні, а руху — неточні. І для нього це — серйозна, відповідальна задача. Але чого не зробиш на шляху до заповітної мети!

- розвиток концентрації і уваги. Навіть найпростіша гра вимагає концентрації протягом досить тривалого для маленької дитини часу: ну хоча б десять-п'ятнадцять хвилин. Уміння поставити задачу (в даному випадку - дійти до фінішу) і виконати її — дуже важливий навик. А моя книжка-іграшка «Пригоди Капи» прищепить його м'яко і ненав'язливо. Під час такої гри необхідно пам'ятати, на скільки клітинок потрібно пересунути фішку, утримувати в пам'яті досить багато іншої інформації: загальний сюжет гри, правила, ходи інших гравців — все це допомагає розвитку складних розумових навичок, так званої довільної уваги.

- кидаючи кубик і відраховуючи ходи, дитина знайомиться з поняттям кількості, освоює навички порядкового і кількісного рахунку, вчиться співвідносити кількість (в даному випадку, точок на кубику) зі знаком (цифрами).

- книжка-іграшка заснована на сюжеті добре знайомих дитині, а це хороший спосіб активізації читацького інтересу: малюк з пасивного споживача інформації перетворюється в її активного користувача. Все це будить дитячу фантазію, сприяє інтенсивному розвитку мовлення.

Книжка-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи» складається із трьох сторінок у якій йдеться мова про подорож краплинки Капи і великого розвороту- гри «Кругообіг води в природі», яка закріплюється обкладинкою.

На обкладинці зображено природу, в центрі розташована форма у вигляді рамки на якій зображений надпис «Пригоди Капи», та головний герой – Капа-мандрівниця. (Додаток Д, Рис.2.1)

На першій сторінці книги розташовано озеро з якої починає подорож наша мандрівниця. Вона буде подорожувати по озеру, а потім сонечко запросить її в гості. І подорожуватиме за допомогою гри-пальчикові кроки. На доріжці розташована гладка поверхня з паперу для тактильного сприйняття. (Додаток Д, Рис.2.7)Також, щоб дитина розуміла, що потрібно зробити, знизу у лівому кутку розташовані правила гри. На початку гри дитина може ознайомитись з доріжкою, провести пальчиками по доріжках. Коли буде готова дитина до гри, потрібно одягти крапельку на вказівний та середній палець і «крокувати» по доріжці. Ускладнення завдання кроків: вказівний і середній пальчики; вказівний і безіменний пальчики; вказівний палець і мізинець; великий палець і мізинець; великий і вказівний пальчики; великий і середній пальчики; великий і безіменний пальчики; середній і безіменний пальчики; середній палець і мізинець; безіменний і мізинець. (Додаток Д, Рис.2.2)

Друга сторінка книжки-іграшки «Пригоди Капи» розповідає про мандрівку Капи до хмаринки. І подорожуватиме знов за допомогою гри – пальчикові кроки. Доріжка для тактильного сприйняття – шорстка. Правила гри ті ж самі, що і на першому розвороті. (Додаток Д, Рис.2.3)

Третя сторінка книжки-іграшки «Пригоди Капи» розповість як з хмаринки вона знов потрапила на землю. Гра – пальчикові кроки. Правила ті ж, що і на першому та другому розвороті. Доріжка для тактильного сприйняття – оксамитовий папір. (Додаток Д, Рис.2.4)

Так як книга з цільного паперу, яка складається в одне ціле – книгу, сторінки між собою скріплені шнурівкою.

На останній заключній сторінці – обкладинка, на якій звертання до дітей:
Юний друже!

Зараз ти розпочнеш грати в нову гру, в якій напевно знайдеш для себе багато нового та цікавого. Бо часом самі звичні й знайомі речі містять в собі безліч таємниць і загадок.

Здавалося б, що може бути звичніше простої води з-під крана, якою ти кожен день користуєшся. Але поміркуй, чи зможеш ти існувати, якщо раптово вичерпається на Землі прозора, чиста вода або стане вона непридатною для людини?

Вода — багатство Землі. Вона необхідна для життя всіх живих організмів. Ми не уявляємо свого життя без води, адже вода дуже сильно увійшла в наше життя. Воду праведно називати колиска життя. Бо вона має велике значення для всіх живих на землі: людей, тварин, рослин. Жоден живий організм не може існувати без неї. Без води не замісити для хліба тісто, не замішати для будівництва бетон, ані папір ані тканину для одягу неможливо зробити, ні метал, ні гуму, ні цукерки, ні пластик, ні ліків – усе пов'язано з водою, без води нічого не зробити!

Над водою нависла загроза – забруднення: стічними водами підприємств, побутовим сміттям, мулом. Все це зменшує запаси прісної води, якої на Землі й так мало. Сьогодні хвилювання людей небезпідставні, бо Земля

захворіла з нашої вини. І святий обов'язок кожного із нас — подбати про захист води !

Ти також зможеш зробити свій вклад в бережне використання «блакитного» багатства: закрити кран, поки чистиш зуби; користуватися душем, так витрачається в 3 рази менше води та мити руки і посуд під слабким струменем води.

Бережи кожен дорогоцінну краплю води – цього дивовижного дива природи, що дарує життя всьому живому! (Додаток Д, Рис.2.5)

Розгорнувши книгу ми переходимо до гри Кругообіг води в природі. На фоні природи розташовані кружечки з цифрами, що в цілому формує гру. Правила гри розташовані у верхньому лівому кутку. У яких йдеться мова: перед початком гри наріжте картки з питаннями, акуратно виріжте і склейте фішки і кубик. (Додаток Д, Рис.2.6)

Картки з питаннями потрібно ретельно перетасувати і скласти поруч з ігровим полем. Після цього гравці вибирають собі фішки та визначають за допомогою жеребкування, хто починає гру. Черговість ходу буде визначатися за годинниковою стрілкою від гравця, який почав гру.

Гру починаємо з кружечка під номером «1». Гравці по черзі кидають кубик і переставляють фішку на ту кількість кружечків, яке випало на кубику.

Якщо ваша фішка попадає на:

- жовтий кружечок – все добре, ви можете спокійно чекати наступного ходу;
- синій кружечок зі стрілкою – все відмінно: ви кидаєте кубик ще раз і переставляєте фішку вперед на ту кількість кружечків, яке випало на кубику;
- подушка – не журися: ви пропускаєте наступний хід, але зате зможете виспатися;

➤ червоний кружечок зі стрілкою – все погано, ви кидаєте кубик ще раз і переставляють фішку назад на ту кількість кружечків, яке випало на кубику;

➤ чорний кружечок – все зовсім погано: ви повертаєтесь на кружечок під номером «1»;

➤ жовта хмаринка з питанням – вам потрібно взяти карточку з питанням, яка знаходиться зверху, вголос прочитати питання та чотири підказки. Після цього вам потрібно вибрати одну із можливих відповідей і перевірити його з тим, що надруковано на зворотному боці картки:

- якщо відповідь вірна, ви кидаєте кубик ще раз і переставляють фішку вперед на ту кількість кружечків, яке випало на кубику;

- якщо відповідь невірна, ви кидаєте кубик ще раз і переставляють фішку назад на ту кількість кружечків, яке випало на кубику.

Використана картка з питанням виходить з гри, так що наступного разу вам або кому-небудь іншому прийдеться відповідати на інше питання.

Гра закінчується тоді, коли фішки усіх гравців дістануться кружечку під номером «50». Той, хто зробив це першим – займає перше місце, а інші – наступні. Але найважливіше те, що тепер ви всі пройшли шлях маленької краплинки, поглибили свої знання про воду та познайомилися з кругообігом води в природі.

Додатково до книжки-іграшки «Пригоди Капи» додається картки з картону на яких дається питання та чотири підказки відповідей, які перевірити можна на зворотному боці картки. (Додаток Д, Рис.2.8)

Таблиця 2.1

У якому океані міститься найбільше води?	Чому воду називають вічною мандрівницею?	Яку частину земної поверхні займає Світовий океан?	Яку частину від загальної кількості води на суші складає солоня вода морів та океанів?
- Тихий океан	- Мандрує різними країнами;	- 30%	-30%
- Індійський океан	- постійно переміщується;	- 90%	-75%
- Атлантичний океан		- 50%	-97%
		- 70%	

- Північний Льодовитий океан	- переходить з одного стану в інший; - належить до живої природи.		-50%
Тихий океан Тихий океан - найбільший з океанів на Землі, об'єм води 710 мільйонів км ³	Переходить з одного стану в інший. Вода у природі постійно рухається, сонячні промені нагрівають воду озера, або річки. Вода перетворюється на пару. Нагріта пара піднімається високо вгору, там - охолоджується і знову перетворюється на краплинки води, а взимку – на сніг. Потім краплинки падають униз, у вигляді дощу або снігу. Вода просочується крізь ґрунт і знов потрапляє до озера або річки.	70% Світовий океан – безперервна водна оболонка земної кори (океаносфера), що оточує материки. Він становить 70,8 % (361 мли км ²) земної поверхні, у ньому зосереджено 96,5 % (1370 млн.км ³) усіх вод планети.	97% 97% від загальної кількості води на суші складає солоня вода морів та океанів.
Яку частину від світових запасів поверхневих вод складає прісна вода? -3% -10% -50% -70%	Який об'єм людського тіла складає вода? -10% -50% -70% -90%	Що легше: вода чи лід? -вода -лід - всі відповіді вірні - однакові	Яка речовина при замерзанні збільшується в об'ємі? -шкіра - вода -метал -пластмаса
3% 3% від світових запасів поверхневих вод складає прісна вода, із них 2% - це сніг та полярний лід і 1% - це ріки, озера та водосховища.	70% Людина на 70% складається з води: 99% її у склоподібному тілі ока, 83 — у крові, 75 — у мозку та м'язах, 22 — у скелеті, 0,2% — в зубній емалі	Лід На відміну від більшості речовин, щільність води в рідкому стані, більше ніж в твердому . Тому лід легший від води і не тоне у ній.	Вода Вода- єдина речовина, яка при замерзанні збільшується в об'ємі, тоді як всі інші речовини при охолодженні стискаються.

<p>Як ви вважаєте, чи корисні для води організми, які живуть в ній. Чи вони лише забруднюють воду?</p> <ul style="list-style-type: none"> -корисні -немає різниці - усі відповіді вірні - шкідливі 	<p>Хто вміє бігати по воді?</p> <ul style="list-style-type: none"> - мурашки -моряки - павуки-каракурти - жуки - водомірки - озерні комарі 	<p>Що спільного між верблюдом та тушканчиком?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Довгий ніс - Гарний голос - Великі вуха - Вміння накопичувати жир 	<p>Що поповнює воду в річках?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Дощ та сніг - Всі відповіді вірні - Підземні води - струмки і джерела
<p>Корисні</p> <p>Мікроорганізми, які живуть у воді, сприяють їх очищенню, без них природна вода перетворилася б в каламутну мляву рідину</p>	<p>Жуки - водомірки</p> <p>Водомірки такі легкі, що здатні сковзати по поверхні ставку. На кінчиках ніжок у них знаходяться волосяні китички, які їм допомагають їм не потонути.</p>	<p>Вміння накопичувати жир</p> <p>У хвості тушканчика, як і в горбі верблюда, в результаті розпаду жирів, утворюється вода, яка використовується організмом в період нестачі води: 1 грам жиру утворює 1грамм води</p>	<p>Всі відповіді вірні</p>
<p>На берегах річок і водосховищ ліс потрібен для ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - грибів - краси - прогулянок - захисту водоймища 	<p>Скільки літрів води використовує один українець за добу?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 90 - 225 - 120 -450 	<p>Скільки агрегатних станів має вода?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Один - Два - Три - Чотири 	<p>Чи може природна вода самоочищатися?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Може - Не може - Всі відповіді вірні - І так і ні
<p>Захисту водоймища</p> <p>Ліс укріплює береги від розмиву. Ліс захищає водоймища від вітру та замулення і забруднення, не дає воді занадто швидко випаровуватися. Ліс затримує сніг, щоб потім віддати вологу річці.</p>	<p>90</p> <p>За даними Державної служби статистики, в Україні щорічно використовується населенням на побутові -питні потреби 1,5-2 млрд метрів кубічних води на рік. У розрахунку на 1 особу споживання водних ресурсів становить 90 літрів на добу</p>	<p>Три</p> <p>Вода буває в трьох станах:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ рідка форма; ➤ пароподібний стан (у вигляді пари при 100°C); ➤ тверда агрегатна форма – лід (при 0°C). 	<p>Може</p> <p>Природні водойми можуть самоочищатися! Цьому допомагають вітер і сонце. Із повітря в воду потрапляє кисень, який приносить користь і мешканцям водоймища- бактеріям, планктонів, молюскам.</p>
<p>Штучні водосховища влаштовують для того, щоб...</p>	<p>Скільки людей на Землі не мають можливості пити чисту питну воду?</p>	<p>Чому дорівнює ємність одного відра?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 7,5 літрів - 5 літрів 	<p>Що таке артезіанська вода?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Болотна - Річкова

<ul style="list-style-type: none"> - кататись на човну - плавати - ловити рибу - запаси води 	<ul style="list-style-type: none"> - Третина - Половина - Ніхто - Всі мають 	<ul style="list-style-type: none"> - 12,3 літри - 25 літрів 	<ul style="list-style-type: none"> - Підземна - Дощова
<p>Запаси води</p> <p>Водосховище - це «склад» води, яка потрібна місту для пиття. У водосховищах можна накопичувати воду під час повені та віддавати місту більше води під час засухи.</p>	<p>Третина Населення Землі складає близько 6 мільярдів чоловік. Із них більше 2 мільярдів не мають можливості пити чисту питну воду.</p>	<p>12,3 літри</p> <p>Ємність одного відра складає 12,3 літри. Мірою об'єму рідини часів Київської Русі було відро.</p> <p>1 бочка = 40 відер = 492 літра</p>	<p>Підземна</p> <p>Артезіанські води - напірні підземні води, укладені в водоносних пластах гірських порід між водотривкими шарами на глибині 100-1000 метрів. Щоб добути таку воду, потрібно пробурити глибоку свердловину.</p>

Таким чином, вимоги до проектування книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи» досить прості і цілком обґрунтовані характерними особливостями дітей дошкільного, молодшого шкільного віку, та дітей з особливими освітніми потребами пов'язане зі станом сучасного мистецтва і з досягненнями живопису і дизайну. Ілюстрування книги розкриває зміст тексту, допомагаючи дитині зрозуміти про що ця книга. Ілюстрації книги активно впливають на естетичний смак, на уяву і фантазію дитини.

Книжка-іграшка з використанням паперової пластики «Пригоди Капи» допоможе дитині уточнити і поглибити знання про роль води у життєдіяльності людини та живих об'єктів природи; формуватиме бережливе ставлення до природних запасів води, навички ощадливого використання; вчитиме раціонально використовувати природні ресурси; розвиватиме зв'язне мовлення, мислення, пам'ять, увагу, дрібну моторику, тактильне сприйняття, виховуватиме пізнавальний інтерес до довкілля, свідоме ставлення до своїх

потреб і потреб навколишнього світу а також сприятиме емоційному піднесенню.

2.2. Проектування та практичне виконання книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»

У першому розділі було відзначено, що призначення дитячої книжки-іграшки – формування образного мислення дітей і знань про кругообіг води в природі, а також формування уявлень про красу, добро і користь для людини і суспільства, що сприяють розвитку повноцінної особистості дитини.

Після отримання теоретичних знань, відображених в попередніх параграфах, подальша робота носила практичний характер, були розглянуті аналоги для додаткового собору інформації. Для початку був розроблений задум створення книжки-іграшки: визначення теми, назви книги, відбір моделей ігрових елементів, збір текстового, ілюстративного, ігрового матеріалу, загальний дизайн та збирання книги.

План створення макета:

1. Збір матеріалу – вибір теми.
2. Розробка візуального оформлення матеріалу.
3. Розробка композиційних рішень ілюстрацій.
4. Узгодження і внесення корекцій в макет.
5. Чистова отрисовка ілюстрацій.

Темою книжки-іграшки було вирішено вибрати кругообіг води в природі, така тема актуальна для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, адже ігри на таку тему мають велике значення для

розвитку дітей. Також ця книга-гра в ігровій формі ознайоме дитину з процесом кругообігу води, розповідь про бережливе ставлення до води, бо з кожним роком води стає все менше і менше, а в деяких країнах, взагалі немає. Книга називається «Пригоди Капи», це назва обумовлена темою книги і головним персонажем.

Наступним етапом роботи був підбір ігрових елементів книги, були розглянуті різні варіанти, але вибір припав до вікторин по темі вода. Далі замальовки головного персонажа (Додаток Г, Рис.2.1). Пошук композиційного розміщення кожної ілюстрації, важливо уточнити ряд деталей майбутніх ілюстрацій – фон, характер героїв, стиль та інше. Тому на цьому етапі важливо зібрати максимально повну інформацію (Додаток Г, Рис.2.2). Далі важливо визначити і підтвердити формат книги. Я порахувала оптимальним розмір для гри, у розгорнутому вигляді форматом 594x841, в складеному 297x297. Така книжка-гра буде зручна для дитини, їй буде зручно пізнавати цікавий шлях краплі та грати. Також буде зручно брати з собою на прогулянку, до друзів, у потяг, бо книга-гра захищена у картонний футляр (Додаток Г, Рис.2.9).

Для малюнків підбиралось колірне рішення, найбільш сприятливе для сприйняття дитиною. Композиція проста і впливає з сюжету книги. Пошук стилю ілюстрацій спочатку були намальовані від руки, і мені здавалося, що ця книга буде більш живою акварельною фарбою та олівцями (Додаток Г, Рис. 2.3). Зрозумівши, що комп'ютерна графіка буде більш доцільною та цікавою для дитини, було розроблено остаточний варіант в графіці. Також був розроблений авторський шрифт (Додаток Г, Рис.2.4 – 2.10).

Таким чином, в ході практичної роботи був вивчений теоретичний матеріал (історичні етапи розвитку, класифікації і то, як книжка –іграшка розвиває образне мислення), а потім створена книжка-іграшка «Пригоди

капи». Перед початком роботи над книжкою були вивчені вимоги до проектування книжки-іграшки, розроблений задум створення книжки-іграшки: визначення теми, назви книги, відбір моделей ігрових елементів, збір текстового, ілюстративного, ігрового матеріалу, загальний дизайн та збирання книги. Для книги було намальовано 4 розворота з ілюстраціями про краплинку яка мандрує, на цих розворотах дається корисна гра для розвитку моторики (гра-ходилка) та тактильного сприйняття (доріжка для гри різнофактурна). Один головний розворот гри, до нього додаються фішки, кубик, та вікторина яку спочатку треба бути дитині розрізати, зберігаються фішки в кишені на цьому ж розвороті. Всі ілюстрації зроблені в векторі в програмі Adobe Photoshop та Adobe Illustrator. Розвороти були підготовлені до друку і надалі зібрані в макет.

2.3. Економічна частина виконання книжки-іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи»

В ході дипломного проекту – книжка-іграшка з використанням паперової пластики «Пригоди Капи», було поставлено задачу створити цікаву та зрозумілу дитині книгу, яка заохочує до навчання.

Розрахунок виготовлення оригінал-макету.

Розглянемо собівартість виробу, який приведений в таблиці 1.

Таблиця 2.2

Калькуляція одиниці оригінал-макету книжки -іграшки

№ з/п	Матеріали	Вартість однієї одиниці (грн.)	Кількість одиниць	Загальна сума (грн.)
1	Друк на А2 (матовий папір, щільністю 250 г/м2)	143,5	2	287

2	Обрізка	5	1	4
3	Друк для додаткового матеріалу для гри (картки – двосторонній друк, фішки, куб), формат А4 (матовий папір, щільністю 250 г/м2)	5,50	6	33
4	Друк для упаковки (картонний футляр), формат А2, (матовий папір, щільністю 250 г/м2)	18	1	18
			Всього	365

Калькуляція роботи дизайнера

Таблиця 2.3

Послуги	Вартість однієї одиниці (грн.)	Кількість одиниць	Загальна сума (грн.)
Розробка графічних ілюстрацій	50	4	200
Верстка макета книги-іграшки	25	4	100
		Всього:	300

Перший екземпляр книги- іграшки складатиме 665 грн. (в цю суму входить робота дизайнера та вартість одиниці оригінал-макету книжки-іграшки), собівартість наступних екземплярів складатиме 250 грн. (Тираж 100 шт. з цього один екземпляр 250грн.). Книжка-іграшка «Пригоди Капи» коштуватиме 300 грн. Виходячи з цього, мені потрібно продати мінімум 4 (3,05) екземплярів, щоб окупити витрати.

2.4. Заходи з безпеки життєдіяльності та протипожежної техніки

Заходами усунення небезпеки ураженням електричного струму зводиться до правильного розміщення електричних кабелів та їх устаткуванням. Інші заходи щодо забезпечення електробезпеки, збігаються з загальними заходами пожежо та електробезпеки.

Для профілактики заходів з пожежної безпеки використовують скриту електромережу, надійні розетки з пожежобезпечних матеріалів, силові мережі живлення устаткування виконують кабелями, розрахованими на підключення в 3-5 разів більшого навантаження, живлення включати й виключати за допомогою штатних вимикачів. Потрібно регулярно робити очистку внутрішніх частин комп'ютерів, іншого устаткування від пилу. Для запобігання іскріння необхідно рідше встромляти і виймати штепсельні вилки з розеток.

Відомо, що комп'ютер випромінює електромагнітні поля (ЕМП) в дуже широкому діапазоні. В середині 60-х років з'явилася перша в світі публікація Т. Асановой та А.Ракова [34]. про негативний вплив ЕОМ на здоров'я людини. З цього часу в ряді країн почалися серйозні дослідження в цьому напрямку, з'явилися переконливі докази, що електричні і магнітні поля надають на організм досить несприятливий вплив.

Через особливості роботи ЕОМ перед екраном монітора створюється надлишок позитивних іонів. Це гнітюча дія на нервову систему, що збільшує втому і підвищує ймовірність стресів. Крім того, потік позитивних іонів сприяє «збору пилу» перед обличчям.

Основною причиною підвищеного навантаження на зір є необхідність уважного розглядання дрібних об'єктів на близькій відстані від ока. Класична теорія акомодатії вважає, що фокусування на різновіддалені від очей предмети досягається тільки за рахунок зміни форми кришталика, однак дослідження останніх десятиліть показують, що при цьому відбувається ще й подовження очного яблука. Причому залежність подовження від відстані до об'єкта спостереження – різко нелінійна. Тривалі підвищені деформації за межами нормальної пружності очного яблука призводять до накопичення залишкових деформацій і, внаслідок цього, виникнення і розвитку короткозорості.

Робота за комп'ютером має велике навантаження на очі. По-перше, доводиться мати справу не з переглядом текстів у відбитому світлі, а дивитися безпосередньо на джерело світла – дисплей. До того ж, доводиться постійно

перебудовуватися з одного способу читання на інший. По-друге, відбувається «мерехтіння» точок зображення з певною частотою. Хоча за рахунок інерційності зору це виявляється практично непомітним, проте, навантаження на орган зору виявляється тим вищою, чим нижче частота оновлення зображення.

Будь-яка поза при тривалій фіксації шкідлива для опорно-рухового апарату, крім того, веде до застою крові у внутрішніх органах і капілярах.

Як показують дослідження, тривала і інтенсивна робота з такими пристроями як клавіатура і миша може стати джерелом важких професійних захворювань. Захворювання, обумовлені травмою повторюваних навантажень (ТПН), розвиваються поступово. Легка біль в руці, якщо її вчасно не вилікувати, може в кінцевому підсумку призвести до інвалідності.

Фахівці вважають, що природним положенням кистей рук є вертикальне, а не долонею вниз, як при роботі з комп'ютером. Причому при роботі з клавіатурою (мишею) одноманітні рухи повторюються постійно протягом тривалого часу. Захворювання, обумовлені ТПН, включають хвороби нервів, м'язів і сухожилць рук. Найбільш часто страждають кисть зап'ястя і плече, хоча можуть бути порушена і шийна область. У людей, що працюють з обчислювальною технікою (ОТ), захворювання зазвичай настає в результаті безперервної роботи на незручно або неправильно розташованій клавіатурі, наприклад, при надмірно високому розташуванні поверхні столу або погано підігнаному кріслі.

Працюючи за робочим комп'ютером, працівник повинен дотримуватись санітарно-гігієнічних вимог. Приміщення повинно бути освітлено рівномірно, причому не повинно бути різкої різниці яскравості екрану монітора і навколишнього простору. Люстри і вікна повинні бути обладнані розсіювачами світла. Додатковим засобом захисту від відблисків є анти відблисківий фільтр або покриття анти відблиску екрану монітора. Стіл повинен бути по можливості великим. Це головна умова, тому що коли місця ледве вистачає для розміщення всієї периферії, то про ергономіку можна

просто забути. Висота його повинна бути десь на рівні середини живота при прямій посадці, коли п'ята і носок стоять на підлозі, а стегно паралельно підлозі і спина пряма. Глибина – так щоб відстань до екрану монітора було достатнім (обговоримо пізніше), але не менше 70 см. Ширина залежить від кількості периферійних пристроїв і іншого, що повинно на ньому перебувати. Ну і, звичайно ж, чим масивніше - тим краще, стійкість ворог вібрації, а вібрація - ворог техніки.

Оптимально сидіти обличчям до дверей (в офісі), щоб за спиною було закрите жалюзі вікно. Другий варіант - вікно зліва, системний блок прикриває монітор від відблисків. Якщо від столу залежить зручність розташування компонентів і своїх рук, то від того, на чому і як ми сидимо, залежить стан і зручність ніг, а, головне, хребта. Нехтувати хребтом не можна – він дуже швидко і помітно на це реагує. Рекомендовано – частіше міняти положення. Тобто посидівши якийсь час, нахилившись до клавіатури, треба відкинутися на спинку і т.д.

Нога повинна стояти велику частину часу на підлозі повною ступнею. Для неї це найбільш здорове положення. Рука завжди повинна і ліктем, і зап'ястям і всім, що між ними лежати на чому-небудь. У тому випадку, якщо сидите за двома столами, складеними кутом, положення рук при друку на клавіатурі найбільш хороше. Коли працюєте мишею, рука завжди повинна лежати на столі і ліктем, і зап'ястям, і передпліччям. Це положення, коли м'язи плечового поясу найменш навантажені, це профілактика шийного остеохондрозу. Напружені м'язи плечей весь час трохи перекошують шийний відділ хребта, що дуже швидко дає про себе знати.

Якщо не якісне офісне крісло, то дуже бажано підкладати під попереk подушечку – це профілактика остеохондрозу поперекового.

Взагалі, коли стіл на рівні середини живота, то і монітор встане правильно. А саме: на 15-20 сантиметрів верхній край активної області нижче рівня очей. А тепер треба повернути його у вертикальній площині так, щоб від верхнього і нижнього краю до очей було приблизно однакова відстань. Коли

за спиною вікно – джерело відблисків – іноді монітор опускають «обличчям донизу», щоб від них позбутися. Це шкідливо: очам постійно доводиться наводити різкість і вони швидше втомлюються. Дане твердження досить спірно, тому що хтось звик до того, що верхній край монітора знаходиться на рівні очей, або навіть вище. Єдине правило – від очей до будь-якої точки монітора має бути приблизно однакова відстань. Відстань до монітора повинна бути достатньо великою. Треба пам'ятати, що навіть зелений-пре-зелений монітор шкідливий для здоров'я в будь-якому випадку, і ця шкода збільшується, коли знаходися на короткій відстані.

Отже, щоб цьому запобігти потрібна висока комп'ютерно-інформаційна грамотність, і перед усім спеціалістів у будь-якій сфері діяльності – промисловій, науковій, навчальній.

ВИСНОВКИ

1. Вивчивши історію розвитку книжки-іграшки, було розглянуто три базові принципи формоутворення книжки-іграшки, кожен з яких можна охарактеризувати сукупністю інтерактивних методів, розвиваючих якостей і методів трансформації книжкової дизайн форми, організованої відповідно до функції, матеріалу і способу виготовлення. Книга змінювалася залежно від технічних можливостей кожної епохи: від глиняних табличок і свитків до звичної нам форми книги - кодексу.

2. Виявлено, що книжки-іграшки класифікуються за багатьма ознаками. Система класифікації визначається цільовим призначенням, читацькою адресою, а також специфікою його оформлення і поліграфічного виконання. Так само книги можна систематизувати не тільки за жанрами і напрямками, але і з технічного виконання. Наприклад, книжки-іграшки класифікують в залежності від конструкції книжкової форми (книжку-гармошку, книжку-ширму, книжку-забаву, книжку поробку, книжку-панораму, книжку-фігуру, книжку-розмальовку, книжку-гру і інші), за здібностями, які вони розвивають (сенсорні, логічні, дидактичні, конструкторські, комунікативні), так само існує класифікація за матеріалом з якого зроблена книжка-іграшка (книжки з тканини, миються, картону, пластика). У книжки іграшки часто додають різні додаткові елементи, приклад гудзики, липучки, шнурування, що програють музику і різні звукові елементи, а іноді навіть невеликі фігурки з головними персонажами. Все це допомагає книжці-іграшці розвивати пізнавальні та логічні здібності, дрібну моторику і сенсорику, формувати уявлень про красу, добро і користь. При взаємодії з такою книжкою у дитини починає формуватися його особистісне ставлення до навколишнього предметно просторового середовища, естетичне ставлення до світу, а також образне мислення.

3. Познайомившись з аналогами дитячих книг, отримавши візуальний досвід і певне уявлення про побудову, композицію, та структуру, були зроблені перші начерки сторінок книги-іграшки «Подорож Капи». За для виявлення недоліків і пошуку методу їх усунення, було проведено більш прискіпливий аналіз зразків оформлення літературно-художніх видань.

4. Розроблено дизайн концепцію книжки -іграшки з використанням паперової пластики «Пригоди Капи». Вимоги досить прості і цілком обґрунтовані характерними особливостями дітей дошкільного та молодшого шкільного віку та пов'язане зі станом сучасного мистецтва і з досягненнями живопису і дизайну. Ілюстрування книги розкриває зміст тексту, допомагаючи дитині зрозуміти про що ця книга. Ілюстрації книги активно впливають на естетичний смак, на уяву і фантазію дитини. Книжка -іграшка з використанням паперової пластики «Пригоди Капи» допоможе дитині уточнити і поглибити знання про роль води у життєдіяльності людини та живих об'єктів природи; формуватиме бережливе ставлення до природних запасів води, навички ощадливого використання; вчитиме раціонально використовувати природні ресурси; розвиватиме зв'язне мовлення, мислення, пам'ять, увагу, дрібну моторику, тактильне сприйняття, виховуватиме пізнавальний інтерес до довкілля, свідоме ставлення до своїх потреб і потреб навколишнього світу а також сприятиме емоційному піднесенню.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Антонова С. Издание для детей / С. Антонова. – М. : Логос, 2004. – 495 с.
2. Антонова, С. Г. Принципи формування ілюстративного ряду видання Текст. / С. Г. Антонова // Книга: Дослідження та матеріали. Зб. 79. М .: Терра, 2001
3. Валуєнко Б. Архітектура книги / Б. Валуєнко. – К.: Мистецтво, 1976. – 90 с.
4. Водчіц С.С. Естетика пропорцій в дизайні. Система книжкових пропорцій: навчальний посібник для вузів. - М .: Техносфера, 2005.]. (Книжка-трансформер Роберта Садуда «Зимові казки»)
5. Волощук К.І. Матеріальна конструкція сучасної дитячої книжкиіграшки // Вісник Запорізького національного університету. – 2010. – №1. – С.152
6. Выготский Л. Педагогическая психология / Л. Выготский. – М.: Педагогика, 1991. – 124 с
7. Гаврилюк О. Художня література як засіб формування загальнолюдських цінностей / О. Гаврилюк // Українська мова і література в школі. – 2003. – №5. – С.36–38
8. Гажаман, Наталія Олександрівна. Художник і дитяча книжка: (про українських художників-ілюстраторів): [із збірки "Книга творить людину"] / Н. О. Гажаман, Н. Загайна; Національна бібліотека України для дітей / Шкільна бібліотека. - 2012. - № 7-8. - С. 27-31
9. Гальнов В. Цвет в искусстве книги / Гальнов Володимир – 2003. – № 1. – С. 13-15

10. Герчук, Ю. Я. Історія графіки і мистецтва книги: Навчальний посібник для студентів вищих навчальних закладів / Ю. Я. Герчук. М.: Аспект Пресс, 2000. - 320 с.
11. Грипич С.Н. Роль дитячої художньої літератури у формуванні особистості та мовного розвитку дитини // Збірник наукових праць. Наукові записки Рівненського державного гуманітарного університету. – 2012. – № 5. – С 15–18
12. Грузинська І.М. «Психологічні умови розвитку творчої уяви дітей старшого дошкільного віку». – На правах рукопису. Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата психологічних наук за спеціальністю 19.00.07 – педагогічна та вікова психологія. – Національний педагогічний університет імені М.П. Драгоманова, Київ, 2019
13. Дорошенко Н. Самоосвітник і книжка / Н. Дорошенко // Життя і знання. – 1980. – Ч.12. – С.343–344.
14. Єфімова М. П. УДК 7.012: 087.5 (477) (043.3) Дисертація на здобуття наукового ступеня кандидата мистецтвознавства дизайн дитячої книги України: проектно-художні принципи і засоби. Харків – 2015
15. Єфімова М. Дизайн дитячої книги України: проектно-художні принципи і засоби: автореф. дис. канд. мист.: 17.00.07 / М. Єфімова. – Харків, 2015. – 20 с
16. Запорожец А.В. Психологическое изучение развития моторики ребенка-дошкольника / А.Н. Леонтьева, А.В. Запорожца. – М., Просвещение, 1995. – 328 с.].
17. Коменський Я. Вибрані педагогічні твори / Я. Коменський. – К.: Радянська школа, 1960. – Т.1. – 248 с.]
18. Куревина О. Синтез искусства в эстетическом воспитании детей дошкольного и школьного возраста / О. Куревина – М.: ЛИНКАПРЕСС, 2003. – 176 с

19. Леонтьев А. Развитие памяти / А. Леонтьев. – М.: Учпедгиз, 1983. – 326 с.
20. Нікітін Б. Сходинки творчості або розвиваючі ігри / Б. Нікітін. –К.: Радянська школа, 1991. – 144 с
21. Невлер И. Дети смотрят картинки. Иллюстрации к детским книгам в восприятии детей 5-8 лет //Детская литература. – 1980. – № 3. – С.112– 228.
22. Огар Є.І. Типологічний аналіз сучасної книги для дітей // Львівська наук. б-ка ім.. В. Стефаника. – 1999. – № 6. – С. 371–384
23. Пилюгина Э. Сенсорные способности малыша. Развитие восприятия цвета, формы и величины у детей от рождения до 3-х / Э. Пилюгина. – М. : СФЕРА, 2003. – 120 с
24. Подобедова О.І. Про природу книжкової ілюстрації / О.І. Подобедова. -М .: Видавництво-во «Знання», 1967.
25. Попова Д.М. Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма: дис. канд. искусств.: 17.00.06 / Попова Динара Мансуровна. – М., 2013. – 192 с.
26. Рубакин Н. Психология читателя и книги. Краткое введение в библиологическую психологию / Н. Рубакин. – М.: Книга, 1977. – 264 с.
27. Слободянюк І. Книжка у вихованні духовних цінностей молодших читачів // Світ дитячих бібліотек. – 2008. – № 3. – С. 23–25
28. Сухомлинський В. Проблеми виховання всебічно розвиненої особистості. Вибрані твори в 5-ти т. – Т.1. / В. Сухомлинський. – К.: Рад школа, 1990. – 940 с
29. Тараненко О. Сприйняття казки дитиною: становлення художньої рецепції // Вісник Донецького університету. Серія Б. – 1999. – № 1. – С. 147–150

30. Ушинский К.Д. Педагогические сочинения: В 6-ти т. – Т. 3. – М.: Педагогика, 1990. – 1020 с.
31. Фребель Ф. Будем жить для своих детей / Сост. и пред. Л.М. Волобуева. – М.: Карапуз, 2001. – 288 с
32. Ігрові моделі виховання і навчання: Предметно-ігрово-розвиваюче середовище в дошкільному навчальному закладі Текст. : Посібник для вихователів та педагогів / під ред. І.В. Житков; сост. А. Н. Бризгалова і ін. М.: Шкільна Преса, 2005. - 32 с, Колейчук В.Ф. «Експериментальне моделювання. Напрямки і проблеми », « Експеримент в дизайні », ВНДІТЕ, М., 1987
33. Интернет посилання <http://orensad99.ru/files/roditelyam/k5.pdf>
34. Интернет посилання <https://www.dissercat.com/content/razrabotka-metodov-i-sredstv-snizhayushchikh-vozdеistvie-elektricheskikh-polei-promyshlennoi>
35. Интернет посилання <http://www.fb2mir.ru/semeynoe-vozpitanie-i-obrazovanie/palchikovye-shagi/>

ДОДАТКИ

Додаток А

Розвиток книжки-іграшки

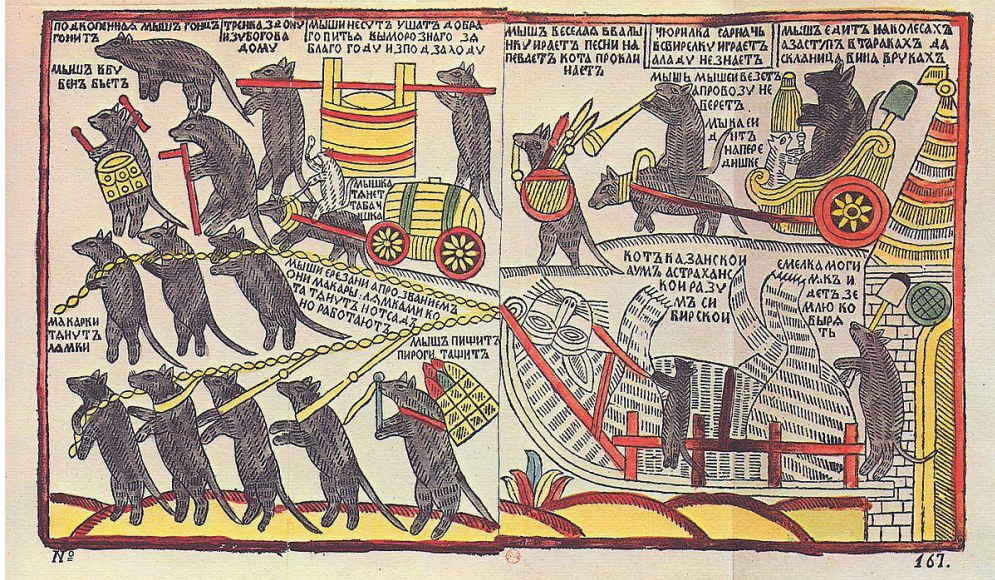


Рис. 1.1 Лубочна ілюстрація



Рис. 1.2 Глиняні таблички

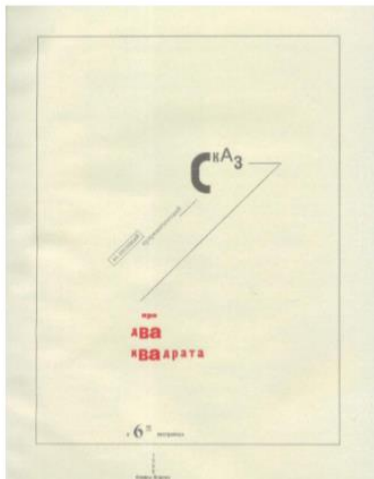


Рис. 1.3 Увразж Ф. Бертуха «Книжка-картинка для дітей», 1792 р.
(Німеччина): 1, 2 – ілюстрації до книги



Рис. 1.4 Книжка-вирубка «Соня в селі» 1916 рік

Обкладинка



Розворот



Рис. 1.5 Різномодульна форма Ель Лисицький «Супрематична оповідь про два квадрата» 1922р.



Рис. 1.6 Книжка-трансформер



Рис. 1.7 Дитяча електронна книга з сенсорною панеллю «Великі знання маленьких хлопців», S + S TOYS

Додаток Б

Класифікації дитячої книжки-іграшки



Рис. 1.1 Книжка-вертушка (А. Барто. Іграшки)



Рис. 1.2 Книжка-гармошка. Дельфін Доллі



Рис. 1.3 Книжка-фігура. маленька мавпа



Рис. 1.4 Книга-конструктор. Мужик і ведмідь



Рис. 1.5 Книга-тренажер. Одягаюся сам (а)



Рис. 1.6 Книжка-ширма

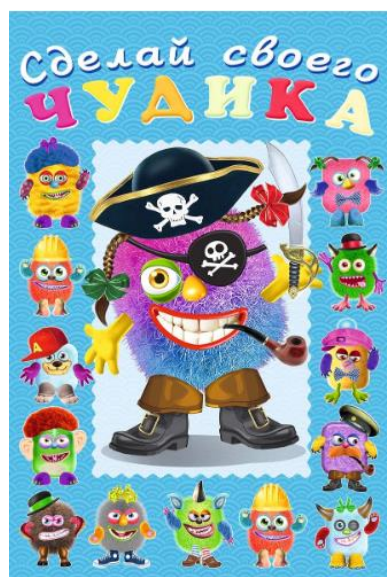


Рис. 1.7 Книжка-забава (Зроби свого дивака. Жорж Кукін. Книга-забава з наклейками)



Рис. 1.8 Друкований формат видання. Книга-саморобка: «Добрий пес Мартін», 2013 р.; 2 – «Морські жителі» (Гіпсові фігурки на магнітах), 2012 р.

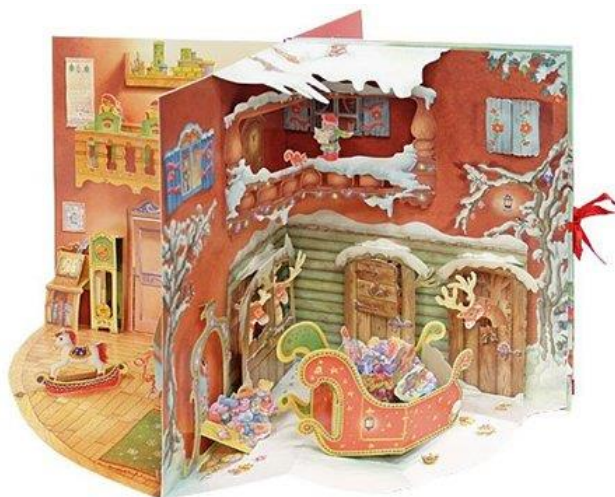


Рис. 1.9 Книжка – панорама

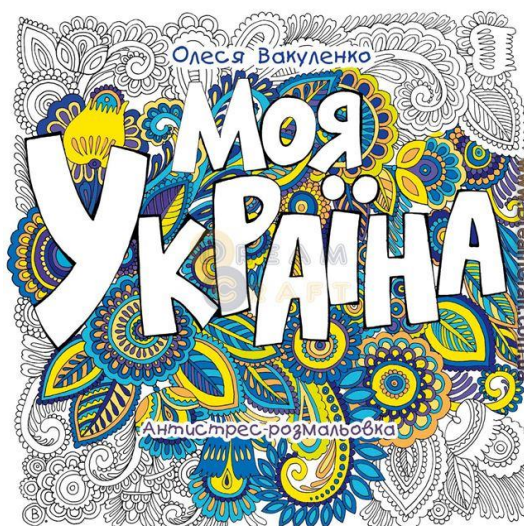


Рис. 1.10 Книжка розмальовка



Рис. 1.11 Книжка-гра



Рис. 1.12 М'які книжки



Рис. 1.13 Книжка-пампушка



Рис. 1.14 Непромокальна книга



Рис. 1.15 Книжка-подушка



Рис. 1.16 Книжка-картонка



Рис. 1.17 Книжка зі звуковими модулями і стерео ілюстраціями



Рис. 1.18 Пальчиковая книга-гра



Рис. 1.19 Книжка з паперовою лялькою

Додаток В

Аналог дитячого Лепбуку «Пригоди краплі»



Рис.1.1 Лепбук «Пригоди краплі», головна сторінка в складеному вигляді



Рис.1.2 Лепбук «Пригоди краплі» у розгорнутому вигляді



Рис.1.3 Лепбук «Пригоди краплі» загальний вигляд

Аналіз дитячої книги

«Велика книжка ходилок, бродилок і лабіринтів»



Рис.1.4 Обкладинка і розворот книги



Рис.1.5 Розгортка книги, цікаві шляхи по лабіринту



Рис.1.6 Логічне мишлення як дістатися до острова скарбів



Рис.1.7 Відповіді на завдання у кінці кники



Рис. 1.8 Ланцюг подій з персонажів

Аналог навчального посібника «Пальчикові кроки»



Рис.1. 9 Обкладинка посібника «Пальчикові кроки»

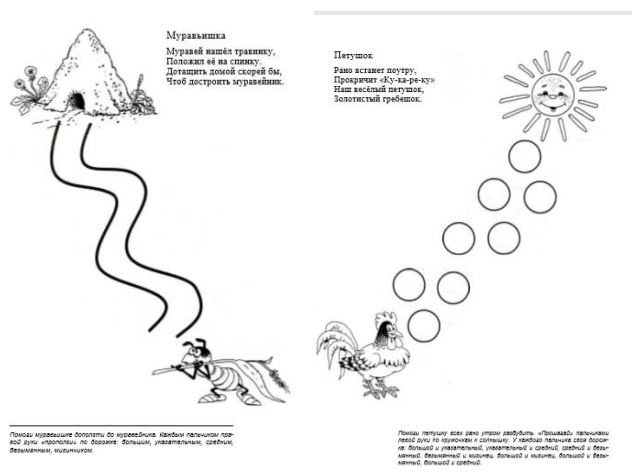


Рис. 1.10 посібник як робочий зошит та розмальовка

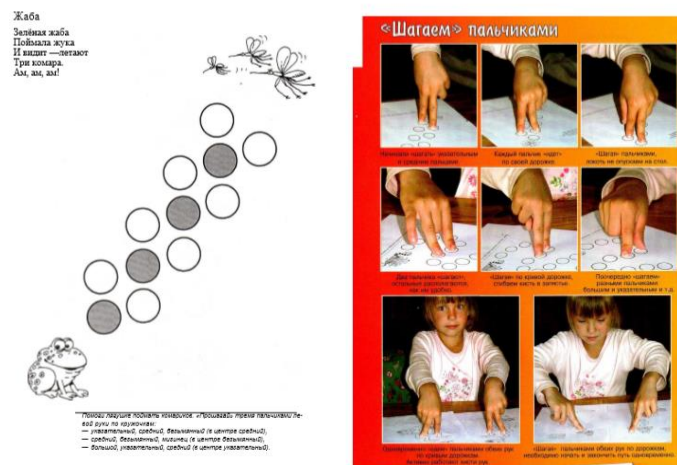


Рис 1.11 «Пальчикові кроки», показано як потрібно використовувати посібник в наукових цілях

Додаток Г
Замальвки

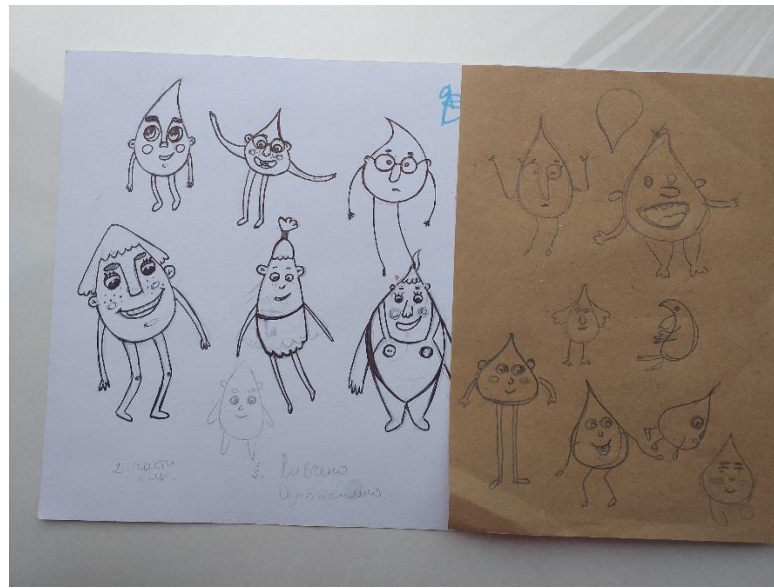


Рис.2.1 Пошук головного героя

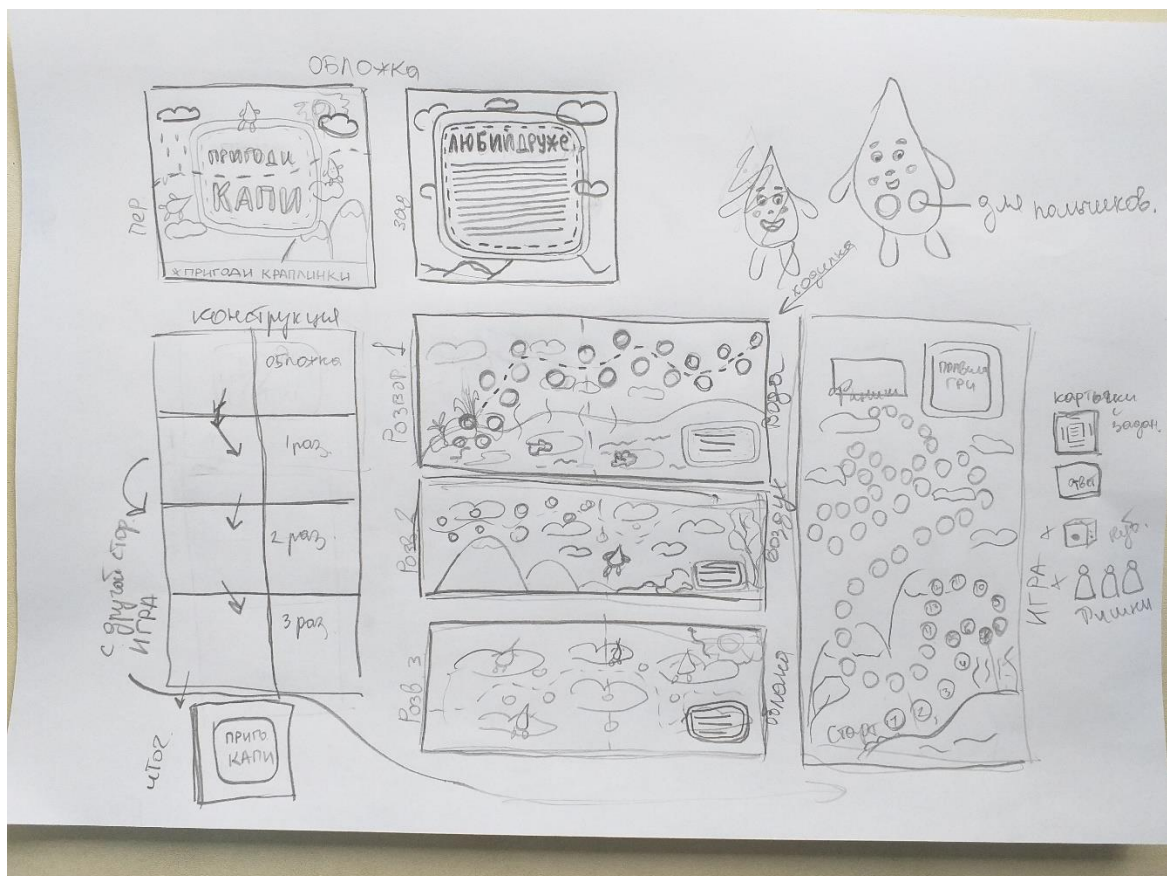


Рис.2.2 Пошук композиційного рішення

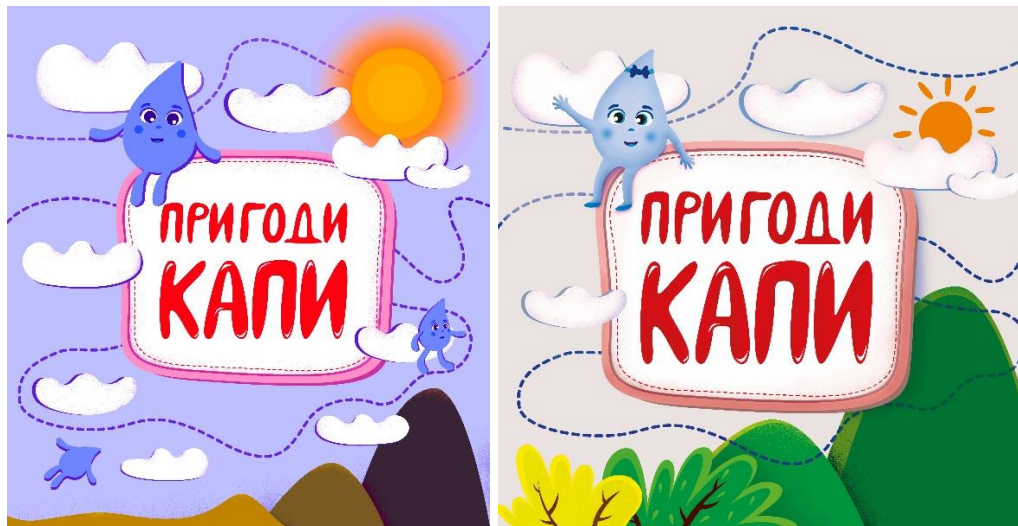


Рис. 2.3 Пошук стилю



Рис. 2.4 Робота вручну з матеріалами

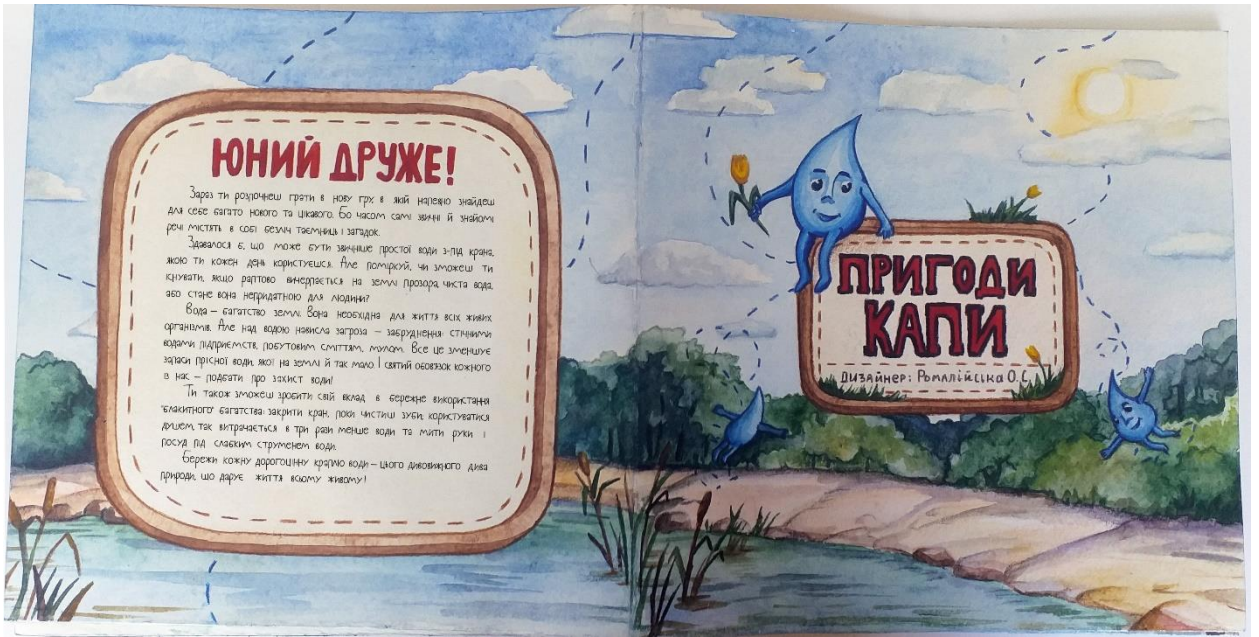


Рис.2.5 Обкрадинка

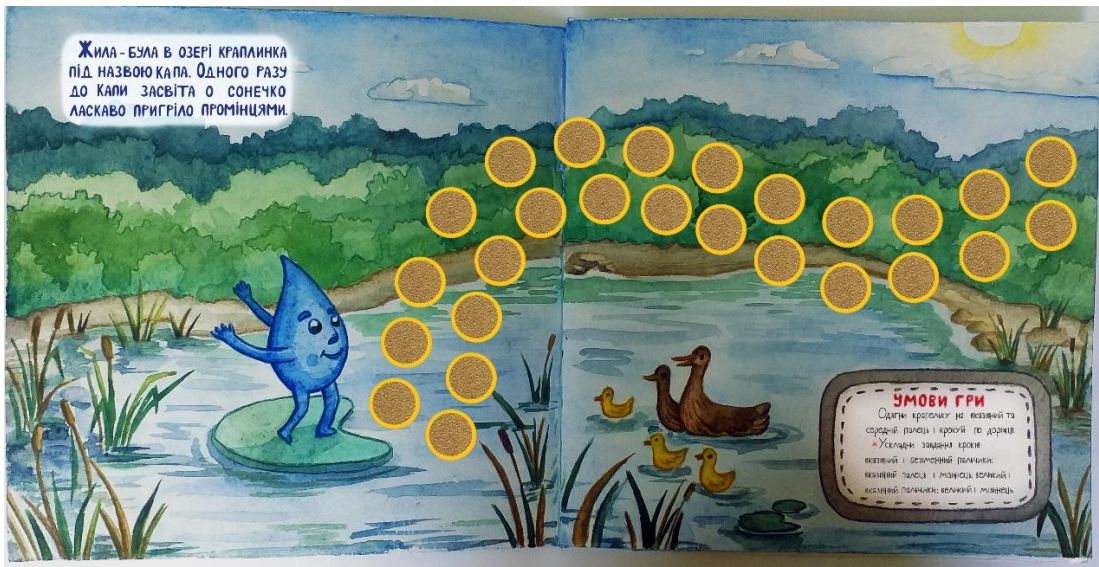


Рис.2.6 Перший розворот (вода)

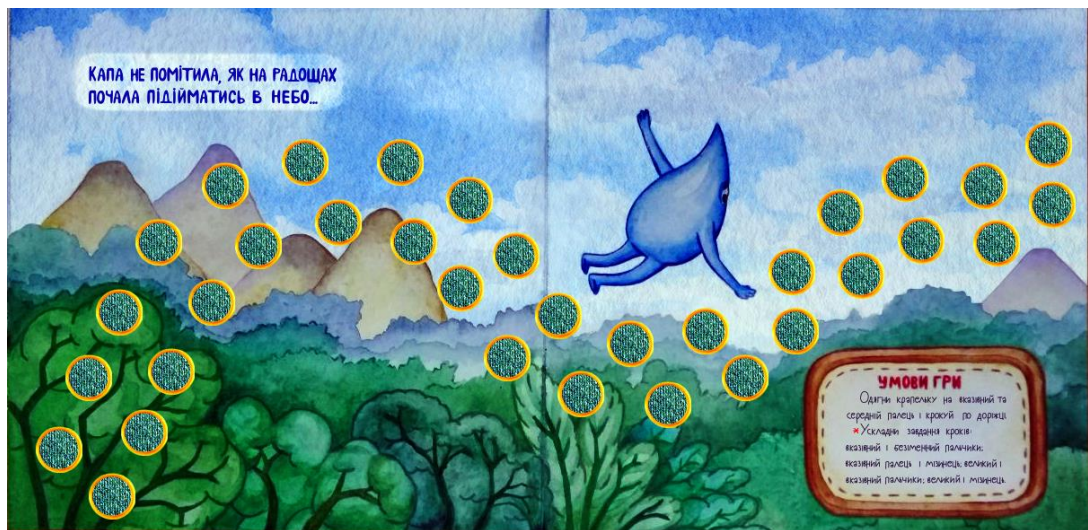


Рис.2.7 Другий розворот (воздух)

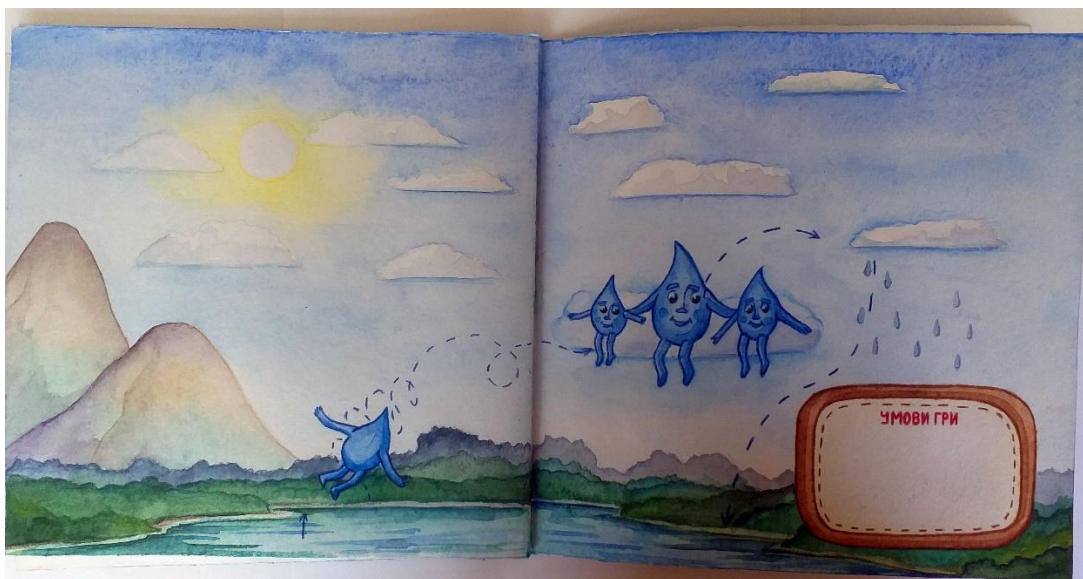


Рис.2.8 Третій розворот (небо)

Додаток Д
Остаточний віріант

ОБКЛАДИНКА



Рис.2.1



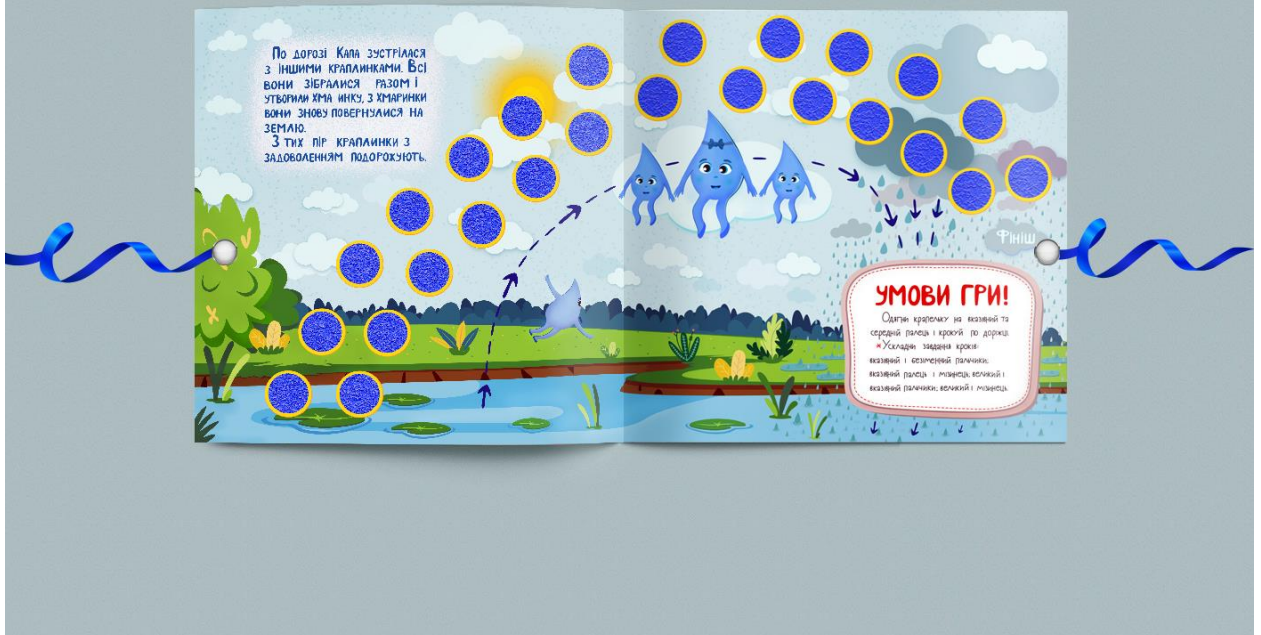
Рис.2.2

2-Й РОЗВОРОТ



Ри.2.3

3-Й РОЗВОРОТ



Ри.2.4



Ри.2.5 Гра

ДОДАТКОВИЙ МАТЕРІАЛ ДЛЯ ГРИ

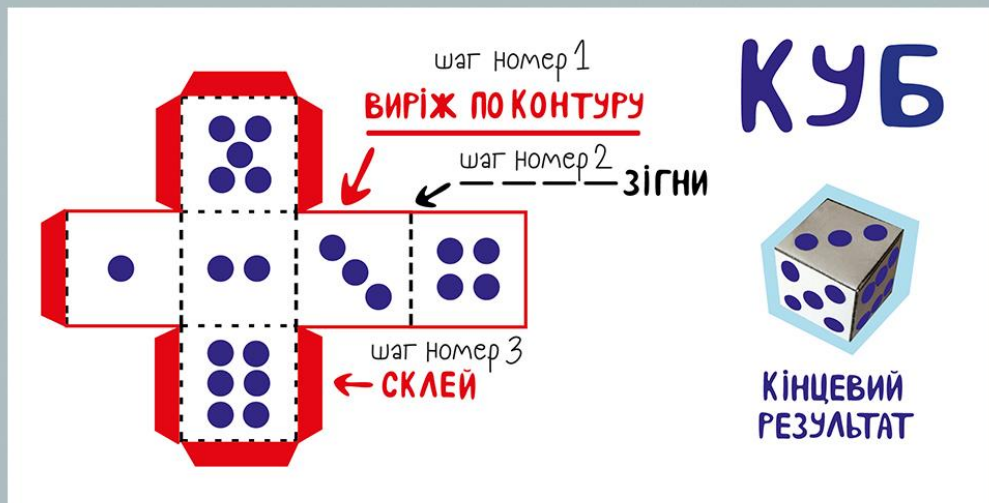
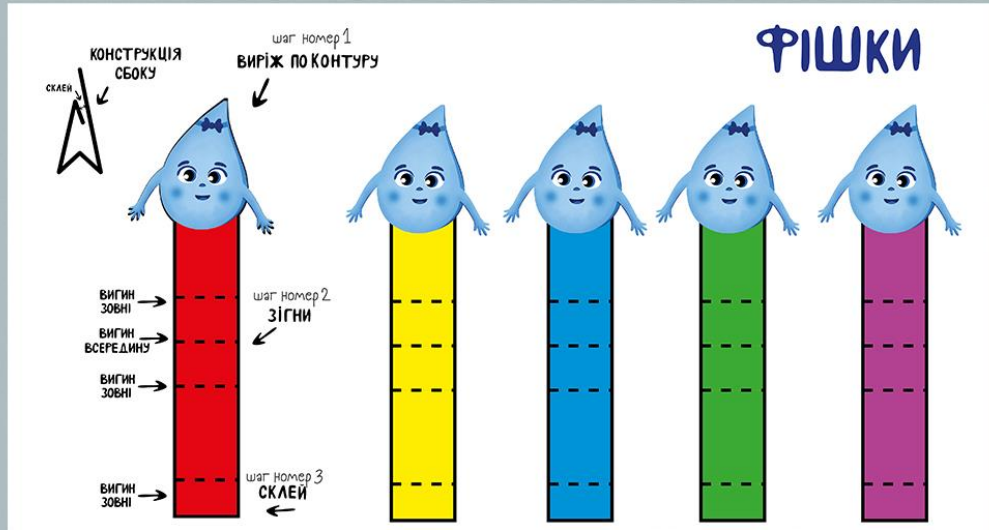


Рис.2.6



Рис.2.7

КАРТКИ ДЛЯ ГРИ

шаг Номер 1	ВИРІЖ ПО КОНТУРУ	шаг Номер 2	ЗІГНИ	шаг Номер 3	СКЛАДИ
шаг Номер 1	ВИРІЖ ПО КОНТУРУ	шаг Номер 2	ЗІГНИ	шаг Номер 3	СКЛАДИ
ВІДПОВІДЬ: 8сі вІповіді вІрні	ВІДПОВІДЬ: ЗаквІсту водоґмірна	ВІДПОВІДЬ: 90	ВІДПОВІДЬ: Три	ВІДПОВІДЬ: Може	
ВІДПОВІДЬ: Запаси води	ВІДПОВІДЬ: Третина	ВІДПОВІДЬ: 12,3 літри	ВІДПОВІДЬ: Підземна	ВІДПОВІДЬ: 70%	

шаг Номер 1	ВИРІЖ ПО КОНТУРУ	шаг Номер 2	ЗІГНИ	шаг Номер 3	СКЛАДИ
шаг Номер 1	ВИРІЖ ПО КОНТУРУ	шаг Номер 2	ЗІГНИ	шаг Номер 3	СКЛАДИ
ВІДПОВІДЬ: Тяжкі океан	ВІДПОВІДЬ: Перевізде з оґвето студіє в Івґні	ВІДПОВІДЬ: 70%	ВІДПОВІДЬ: 97%	ВІДПОВІДЬ: 3%	
ВІДПОВІДЬ: Лід	ВІДПОВІДЬ: Вода	ВІДПОВІДЬ: Корисні	ВІДПОВІДЬ: Жуків- водоґмірґн	ВІДПОВІДЬ: Вґнґня наґдґрґвґвґтн вґр	

Рис.2.8 (Фішки)

КАРТОННИЙ ФУТЛЯР



Рис.2.9 Коробка



Рис.2.10 Проект