

КНИЖКА-ІГРАШКА ЯК ІНТЕГРАЦІЙНА МОДЕЛЬ

У статті досліджується книжка-іграшка як багатofункціональний інструмент активізації процесів сприйняття дитини; аналізуються елементи книжки-іграшки як інтеграційної моделі; розглядається вплив складових різних видів ігрової дитячої книжки на канали сприйняття дитини.

Ключові слова: книжка-іграшка, інтеграційна модель, ігрова книжкова форма, продукт інтеграції.

Проблеми естетичного виховання в сучасному педагогічному дискурсі привертають увагу багатьох учених. Зокрема, психологія сприйняття дитиною мистецтва розглядається у працях О. Гаїдамаки, О. Калініченко, Г. Костюк, Н. Лейтес, В. Мухіної, С. Пальчевського; проблеми естетичного та інтелектуального розвитку дитини молодшого віку – у працях Е. Белкіної, С. Клепко, О. Куревіної, Л. Масол, Ю. Самаріна, М. Холодної, А. Хуторського, В. Юсова та ін. Дослідники підкреслюють, що мистецтво збагачує свідомість дитини прикладами високого гуманізму, формує стійку систему цінностей, породжує прагнення до творчої самореалізації.

Побіжні згадування про книжку-іграшку зустрічаються у присвячених дитячим виданням та проблемам читання роботах таких вітчизняних науковців, як Н. Загоруйко, О. Литвиненко, Н. Марченко, Е. Огар, О. Петренко. Дослідження типології сучасної дитячої книги, в тому числі аналіз різновидів книжок-іграшок проводили С. Антонова, С. Болховітінова, С. Водчиц, С. Карайченцева, А. Мільчин, Е. Огар, П. Таланчук, С. Ярема.

У останні роки в Україні активізувалися дослідження дитинства як соціокультурного феномену і пов'язаних із ним інформаційно-комунікативних технологій. Водночас, поза фокусом мистецтвознавчого пошуку поки перебуває дитяча книга, зокрема книжка-іграшка як витвір мистецтва, що є частиною предметного оточення дитини з перших днів її життя.

Мета статті – дослідити книжку-іграшку як інтеграційну модель, що міститься на перетині мистецтва і соціальної практики, та її вплив на формування світосприйняття дитини.

Інтеграція в ігровому дитячому книговидаванні є результатом втілення фахівцями книги єдності об'єктивно існуючих зв'язків між: складовими книжки-іграшки, її матеріально-конструктивною основою, структурою мови та інформаційно-ігровою спрямованістю. Взаємозв'язок і взаємовплив окремих незалежних елементів книги та їх функцій, спроможність переходу їх у нову якість з новими завданнями і цілями утворюють інтеграційну модель книжки-іграшки.

Книжка-іграшка є матеріалізованим продуктом інтеграції мистецьких (література, дизайн, графіка) та виробничих (поліграфія, іграшкове виробництво, електроніка) процесів. У книжці-іграшці візуальна і вербальна інформація подана в ігровій, конструктивній формі у поєднанні з найпростішим апаратом. "Поєднання в єдине конкретних функцій тексту та утилітарних функцій книжкових конструкцій приводить до різних характеристик видимої (візуальної) форми книги" [4, 134].

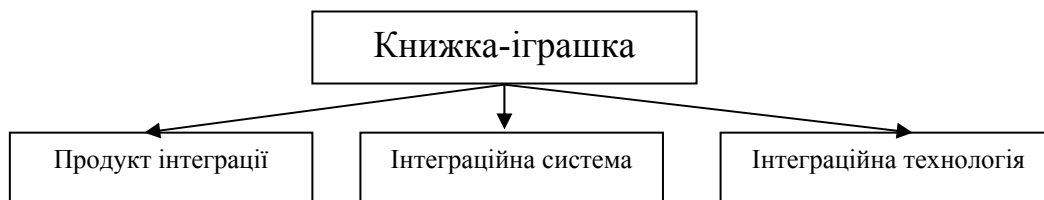


Рис. 1/ Інтеграційна модель книжки-іграшки

Отже, виконана з урахуванням матеріальних, конструктивних, технічних, художньо-композиційних та семантичних засобів, художньо-технічна форма книжки-іграшки є основою візуалізації логіко-структурних та образних особливостей літературного твору.

Як продукт інтеграції, книжка-іграшка є універсальною цілісністю з різноманітними зв'язками і залежностями між складовими матеріальної конструкції книги, які разом утворюють упо-

рядковану систему стрижневих для ігрової книги компонентів, таких як: інформативність, семантичність, інтерактивність, естетичність. Вітчизняний класик мистецтва книги Б. Валуєнко ще в 70-х роках ХХ століття в роботі "Архітектура книги" особливу увагу приділяв книжкам для малюків, підкреслюючи, що сучасні форми, додаткові елементи і незвичні конструкції дитячих книжок надають їм "додаткової інформативності та естетичності" [1, 162].

Використання сучасних технічних засобів при виробництві книжки-іграшки розширює коло її семантичних функцій (освітніх, виховних, розважальних, пізнавальних, дидактичних, естетичних, практичних тощо), що перетворює книжку в освітню систему. 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.

А. Хуторської у роботі, присвяченій евристичному навчанню, пише про систему взаємопов'язаних категорій, понять, символів, явищ, проблем, що забезпечують кожного з учнів особистим результатом його пізнання [10]. Зрозуміло, що набування базової компетентності дитиною відбувається протягом усіх етапів навчання, "але в початковій ланці мистецької освіти закладаються основи всіх груп компетентностей – особистісні, загальнонавчальні, предметні та соціальні" [5, 45]. Тому книжку-іграшку можна вважати одним з необхідних елементів початкової мистецької освіти, який сприяє формуванню евристичного потенціалу дитини.

Жанрова тематика вітчизняних ігрових книжок розмаїта: це і художня, і розважально-пізнавальна, і навіть навчальна книга. Це відобразилось у назвах серій: "Світ казки" (Ранок), "Пиши-стирай" (Перо, Аргумент Принт), "Вчись, граючись!" (Манго), "Величезний світ" (Перо) та ін. Тематика книжок-іграшок охоплює найрізноманітніші відомості про оточуючий світ (людина, тварини, рослини, геометричні форми, кольори, техніка тощо), світ казкових героїв, а також вірші, загадки, приказки та прислів'я. Поєднання літературного матеріалу з оригінальною конструкцією книжки, художньо-графічним оформленням та дидактично-практичними завданнями й утворює цілісне інформаційно-ігрове видання як інтеграційну систему.

Серед розмаїття дитячих книжок, книжка-іграшка є яскравим прикладом інтеграції мистецтв: просторових (візуальні види), часових (література, музика) і синтетичних (акторська гра, комп'ютерна анімація, віртуальна реальність). Існуючи на перетині мистецьких і технічних засобів, класичні і новоутворені ігрові книгоформи запроваджують інтерактивну художню діяльність дитини в різноманітних формах (читання, декламування, слухання, театралізація, художня творчість, музиціювання).

У процесі вивчення ігрової книги відбувається: а) сприйняття дитиною мистецтва книги; б) отримання знань, закладених в інформаційно-знаковій структурі мови та матеріальній конструкції книги; в) реалізація отриманих знань (особиста творчість). Виховний потенціал книги реалізується лише у взаємодії цих процесів.

Важливу роль в ефективному засвоєнні і реалізації знань відіграють такі канали сприйняття, як: візуальний, аудіальний, чуттєвий і вербальний. Чуттєвий канал разом із візуальним у дітей до 6 років є чи не найважливішим. Той же чуттєвий канал разом з аудіальним є основним для дітей з вадами зору. Книжки-іграшки (звукові, музичні, тактильні, із запахами тощо) мають дуже широкі можливості для використання даних інформаційних каналів.

Оскільки цільова аудиторія книжок-іграшок – це діти від народження до 6 років, можна стверджувати, що дане книжкове видання є своєрідною матеріалізацією принципів пропедевтики (др.-грец. *προπαιδεία* – попередньо навчаю), яке в елементарній формі надає систематичний виклад наукових знань [8, 413]. Яскравою ілюстрацією цього принципу є книжки-картинки (найпростіший вид ігрових книжок) для малюків. Автор першого в історії ілюстрованого підручника "Світ чуттєвих речей в картинках" (1658) Ян Амос Коменський зазначав, що малюнки є найбільш доступною формою навчання [2]. Юний реципієнт прекрасно "читає" візуальне зображення – картинку, яка є ключем до розуміння тексту.

Варіаціями сучасних паперових, комбінованих та непаперових книжок-іграшок є книжки-розмальовки, книжки з порцеляновими ляльками, книжки-поробки, книжки з колесами, книжки-ширмочки, книжки-театри та ін. Деякі з них можуть утворювати об'ємні просторові матеріальні конструкції, серед них: книжка-панорама із спливаючими формами, книжка з пальчиковими ляльками, книжка-театр, книжка-шапіто, арт-книжка, книжка з колесами та віртуальні форми книжок в електронному форматі. Сучасні технічні книжкові новації (рухомі предметно-іграшкові додатки, озвучення, музика, підсвітлення) вдосконалюють процес ігрової інтерпретації книжкової форми. Така конструктивна універсальність книжки-іграшки "звільняє дитину від консервативної прихильності до функціонального призначення предмета" [6, 126] і розвиває свободу дії, дозволяючи юним реципієнтам утворювати "книжкові вистави" як своєрідні дитячі перфоманси.

Процес читання подібних ігрових книжок вже з дво-трирічного віку стає свого роду творчим процесом, в якому книга виконує функцію арт-об'єкту. Кольорові зображення, предметно-іграшкові додатки стають діючими особами, а сама конструкція книжки – це простір для організації дії, театралізації. В той же час книга може виступати і як об'єкт активної творчо-практичної дії (фарбування, моделювання, рахування тощо). Як влучно зазначає Л. Рудницька: "художні твори, з одного боку, здатні моделювати людські стосунки, з іншого – мистецтво у своїй сутності само по собі є самоспілкуванням, діалогічним за своєю природою" [7, 56].

Семантичні функції книжок-іграшок для різних вікових груп дітей мають певні відмінності, але майже всі вони наповнені дидактичними завданнями з розвиваючими елементами: навчання основам рахування, знайомство з тваринами і рослинами, геометричними фігурами, назвами кольорів, предметів та транспортних засобів. Семантично-дидактичні завдання книжок-іграшок спрямовані на вдосконалення психофізіологічних рис дитини (концентрація уваги; розвиток пам'яті, кмітливості і спостережливості; терпіння і усидливість); практично-освітніх рис (розвиток логічних, просторових та асоціативних форм мислення, фантазії, уявлення, музичного слуху, художнього смаку); формування мовної культури та прищеплення елементарних трудових навичок і акуратності. Наприклад, книжки для малюків (0–3 роки) – книжка-гуркотілка, книжка-гойдалка, книжка-килимок, м'яка книжка тощо – формують тактильну пам'ять, розвивають дрібну моторику рук, сприяють навичкам концентрації уваги, стимулюють розвиток мови.

Практичним пізнавально-розважальним посібником для дітей віком від 3 до 5 років є інтерактивна м'яка книжка-іграшка. Так, текстильні книжки серії "Для тих, хто не вміє читати!" – "День Ясі", "Іде поїзд" (Кашалот, 2010) в ігровій формі знайомлять малюків з літерами і цифрами, навчають рахувати, вдосконалюють практичні навички з самостійного одягання, шнурування черевичків, застібання гудзиків тощо.

Оригінальні книжки-вирубки з рухомими елементами серії "Малюки та мами", "Розумний малюк", серія "Пиши-стирай" з канцелярським додатком – маркером (Перо, 2010), книжки з пазлами серії "Прочитай казку. Збери пазл" (Аргумент Принт, 2012) спрямовують дітей на вирішення логічних завдань в цікавій розважально-ігровій формі.

В серію "Пиши-стирай" видавництва "Аргумент Принт" увійшли книжки: "Вчимося малювати", "Вчимося писати", "Пишемо букви", "Пишемо цифри". Вони містять веселі та кольорові малюнки-підказки, тренувальні прописи, вправи для розвитку дрібної моторики та спеціальний маркер, за допомогою якого можна вправлятися просто на сторінках книги. Вправи тренують увагу, розвивають кмітливість, спостережливість і допомагають розпочати підготовку дитини до школи.

Одним з варіантів книжки-іграшки є магнітна книжка. Її елементи – картки на магнітах із зображенням цифр, букв тощо – можуть використовуватись одночасно як ігровий і навчальний матеріал. Магнітні книжки виходять у різних серіях, зокрема, до серії "Книга-магніт" видавництва "Аргумент-Принт" увійшли такі назви: "Абетка на магнітах", "Розпорядок дня на магнітах", "Лічба на магнітах".

Особливістю серії "Розумні казки" (Махаон-Україна) є направленість на інтегроване навчання. Вміщені на кожній сторінці розвивальні ігрові завдання формують цілісне уявлення про світ. Вони зосереджують увагу дітей на таких поняттях, як розмір, лічба, якість, емоції і, відповідно, розвивають спостережливість, пам'ять та вміння аналізувати.

Не менш цікавою є серія з наклейками "Розумні книжки" цього ж видавництва. Їх автор, кандидат педагогічних наук О. М. Земцова відмічає, що "вчитися, граючись, завжди цікавіше! Книжки з наклейками дають можливість дитині розкритися, проявити ініціативу, творчі здібності. Під час гри малюк почувається вільнішим, стає контактнішим, покращується його настрій. Наклейки допомагають активізувати зорове, слухове і тактильне сприйняття, а отже, підвищується результативність занять. Дитина вчиться зосереджуватися, розвиваються її мислення і пам'ять" [11].

Ще одним різновидом книжок-іграшок є музично-звукові, устатковані музичними модулями, кнопками, іноді іграшковими музичними інструментами (міні-піаніно, ксилофон, мікрофон). Українські та зарубіжні видавництва випускають їх у таких серіях, як: "Мої улюблені тваринки", "Послухай наші голоси", "Сторінки, що розмовляють", "Музична казка", "Натисни на значок і почуй мелодію" та ін. Органічно поєднуючи літературний, художньо-графічний і музично-звуковий матеріал, такі видання розвивають не тільки творчу сторону дитини, а й розумову, навчаючи читанню, усній мові, рахуванню, розвиваючи увагу та пам'ять.

Книжка-іграшка використовується також як інструментарій при навчанні техніці читання. Так, російський педагог С. Бодрова використовує на заняттях книжки-іграшки з різними інтерактивними елементами (вкладними аркушами, обертовими дисками, розрізними сторінками, відкидними клапанами на сторінках, фігурною вирубкою по контуру). Це дозволяє проводити уроки в цікавій ігровій формі [9].

Будь-які різновиди інтеграційних моделей книжок-іграшок активізують емоційно-естетичне сприйняття й особистісне пізнання дітьми оточуючого світу, мистецтва, адже саме завдяки співставленню і порівнянню, виділенню спільних і відмінних рис у мистецьких елементах книги стимулюється розвиток художньо-творчих здібностей дитини. Результати взаємозв'язків і взаємовпливів сприймаючих каналів дитини та складових ігрової дитячої книжки як факторів впливу представлені у Таблиці 1.

Таблиця 1

Взаємозв'язки і взаємовпливи сприймаючих каналів дитини та складових ігрової дитячої книжки

Канал сприйняття	Фактор впливу	Результат
візуальний	зовнішня форма; конструкція; колір; графічні зображення; шрифт; предметно-іграшкові додатки	розвиток естетичних уявлень; формування мотиваційної сфери (цікавість); стимулювання творчої, розумової та практичної діяльності дитини у формі гри; розвиток уваги, спостережливості, просторового мислення, фантазії, художнього смаку тощо
аудіальний	слухання тексту (батьки-дітям); музично-звукові відтворення технічними засобами (музика, спів, голоси тварин та звуки неживих предметів)	розвиток естетичних уявлень; формування мотиваційної сфери (цікавість); розвиток музичного слуху, грамоти, уваги, пам'яті; навчання рахуванню та практичній діяльності у формі гри, розваги
чуттєвий	фактура і фізичні властивості матеріалів предметно-іграшкових додатків та книги; кольорові поєднання (емоційний вплив); конструктивні особливості книги	розвиток естетичних уявлень; формування мотиваційної сфери (цікавість); розвиток сенсорних уявлень, дотикових, емоційних вражень, асоціативного мислення, уваги, пам'яті, мови; формування компенсаторних можливостей (незрячі діти) тощо
вербальний	читання тексту; озвучення героїв; декламування;	розвиток естетичних уявлень; формування мотиваційної сфери (цікавість); оволодіння технікою читання; формування мовної культури, розширення словникового запасу та ін.

Підсумовуючи, зазначимо, що:

– як продукт інтеграції, книжка-іграшка є результатом мистецьких і технічно-виробничих процесів з утворення цілісної, багатофункціональної книжково-ігрової системи;

– як інтеграційна система, вона є поліцентричним художнім її видом з домінуючими змістовними лініями, синтезом різних предметів, але насамперед гуманітарного циклу; призначена для наймолодшої дитячої читацької аудиторії та оптимально відповідає фізіологічним, розумовим, естетичним потребам маленького читача;

– як інтеграційна технологія, ігрова дитяча книжка є інструментарієм удосконалення педагогічного процесу з впровадження певних знань і практичних завдань у процес розваги, навчання, розвитку, соціалізації маленьких громадян суспільства шляхом активізації всіх сприймаючих інформаційних каналів дитини евристичними засобами (функціонально-комунікативні характеристики конструкції ігрової книги, специфічність інформаційно-знакової структури мови, інтерактивність процесів сприйняття інформації).

Таким чином, книжка-іграшка як модель інтеграції є цілісним багатофункціональним інформаційно-ігровим освітнім комплексом з вищою формою взаємодії всіх її евристичних складових (інформаційних, конструктивних, естетичних, семантичних), який сприяє подоланню фрагментарності і мозаїчності знань дитини, оволодінню комплексом життєвих цінностей, формуванню системно-цілісного погляду на світ.

Використані джерела:

1. Валуєнко Б. В. Архітектура книги / Б. В. Валуєнко – К. : Мистецтво, 1976 – 212 с.
2. Коменский Я. А. Учитель учителей : избранное / Я. А. Коменский. – М. : Карапуз, 2008. – 288 с.

4. Ляхов В. Н. Искусство книги / В. Н. Ляхов. – М. : Советский художник, 1978. – 248 с.
5. Методика навчання мистецтва у початковій школі : посібник для вчителів / [Л. М. Масол, О. В. Гайдамака, Е. В. Белкіна та ін.]. – Х. : Ранок, 2006 – 256 с.
6. Мухина В. С. Игрушка как средство психологического развития ребенка / В. С. Мухина // Вопросы психологии. – 1988. – № 2. – С. 123–128.
7. Рудницька Л. Педагогіка: загальна та мистецька : навч. посібник для студ. вищих навч. закладів / О. П. Рудницька ; Академія педагогічних наук України, Інститут педагогіки і психології професійної освіти АПН України. – К. : [б. в.], 2002. – 270 с.
8. Словарь иностранных слов / ред. А. Г. Спиркин. – М. : Русский язык, 1979. – 622 с.
9. Бодрова С. Ю. Методические возможности книжки-игрушки в системе формирования младшего школьника-читателя [Электронный ресурс] / С. Ю. Бодрова. – Режим доступа : <http://festival.1september.ru/articles/581186/>
10. Хуторской А. Эвристическое обучение: теория, методология, практика : научное изд. / А. Хуторской. – М. : Международная педагогическая академия, 1988. – 266 с.
11. Які книжки вибрати для занять з дитиною? [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.machaon.kiev.ua/catalog/c64>

Касьяненко Каролина Михайловна, соискатель

Книжка-игрушка как интеграционная модель

В статье исследуется книжка-игрушка как многофункциональный инструмент активизации процессов восприятия ребенка; анализируются элементы книжки-игрушки как интеграционной модели; рассматривается влияние составляющих различных видов игровой детской книжки на каналы восприятия ребенка.

Ключевые слова: книжка-игрушка, интеграционная модель, игровая книжная форма, продукт интеграции.

Karolina Kasianenko, Applicant for a degree

Toy-book as an Integration Model

Combining the book art with other contemporary forms of culture has led to the emergence of a synthetic version thereof – toy-books. A children's play edition, lying at the intersection of art and social practices aimed at the youngest readers, remains so far out of view of most scientists.

In the article there has been studied the potential of a toy-book as a multifunctional and universal tool of perception processes activation, which encourages reflection and development of a child. Also the processes of formation of the integration of the game book form and means of communication of the recipient with the book object has been explored. The heuristic of the toy-book functional features has been analyzed. The connection of a child's perceiving channels with the components of a book have been considered as impact factors.

It is emphasized that the occurrence of integration within the playing children's book publishing is the unity realization of objectively existing connections between the components of toy-books, its material and structural basis, the structure of language and information-oriented game by the book incarnation experts. The relationship and interaction of the individual independent elements of the book and their functions, the ability to move them to a new quality with new goals and objectives contribute to the formation of the integration model of toy-books.

Analysis of the integration of toy-book categories (integration product, integrational system, and integrational technology) from the perspective of heuristics revealed a universal component of the book form. It is proved that only in the presence of these categories a toy-book forms an integration model.

Book-toy is a materialized product of the integration of different technologies, whose manufacturing process combines the various branches of production from the development of author's ideas to the finished sample. As the product and result of the production integration, book-toy is a universal integrity with a variety of connections and dependencies between the components of the material structure of the book, which together form an ordered system of core components for the gaming books, such as information content, semanticity, interactivity, and aesthetics, giving the book informative, high-quality, functional and communicative performance. On the examples of a variety of structural forms of toy-books, it was shown that at every stage of its material existence, this publication and its components contain heuristic potential.

As an integration system, the book compiles various knowledge areas, in particular, humanitarian, forming a polycentric artistic type of integration with a few dominant lines (literature, visual arts), which are organically enriched with elements of other substantial lines (education, music, arts and crafts, design). Designed for the youngest recipient, the system best meets the physiological, mental and aesthetic needs of young readers, affecting the formation of their cultural, aesthetic and intellectual potential and contributing to the formation of the heuristic structure of personality.

Toy-book is noted to be a prime example of the integration of different art kinds, such as: spatial (visual forms), time (literature, music) and synthetic (acting, computer animation, virtual reality). This type of integration in the form of a game book introduces the interactive art activity of a child in various forms (reading, listening, staging, artistic creativity, playing music, etc.).

As integration technology toy-book is a means of implementation and effective learning of the game information which is implicit in the material structure of the book edition aimed at the young recipient. Play book integration technology is also a tool to improve the educational process for the introduction of specific knowledge and practical problems in the process of training, development, entertainment and socialization of young citizens of the society by strengthening all the sensing information channels of children by means of heuristic tools: functional and communicative characteristics of game book

design, specificity of the information-sign language structure and interactivity of the inherent processes of perception. On examples of some children's gaming publications, which are introduced in the construction of interactive features and add-ons with different functions and physical properties, there was shown the relationship of semantic teaching assignments books with the formation of psycho-physical, educational and practical features of children of different age groups.

It is proved that toy-book as a model of integration is a holistic multifunctional informational and game educational complex with the highest form of interaction between all of its heuristic constituents (informational, structural, aesthetic, and semantic). This model of communication promotes overcoming the fragmentation and patchiness of knowledge of a child, helps mastering a complex of life values and contributes to formation of a system-holistic view of the world.

Key words: toy-book, game, game book form.