

Старикова Екатерина Александровна

магистрант

Марченко Марина Николаевна

д-р пед. наук, профессор, заведующая кафедрой

ФГБОУ ВПО «Кубанский государственный университет»

г. Краснодар, Краснодарский край

ВЗАИМОСВЯЗЬ ЭСТЕТИКИ, ПСИХОЛОГИИ И ДИЗАЙНА

В ПРОЦЕССЕ СОЗДАНИЯ

ДЕТСКОЙ РАЗВИВАЮЩЕЙ КНИГИ-ИГРУШКИ

Аннотация: в данной статье проанализированы и изучены эстетические, психологические, технологические аспекты дизайн-проектирования развивающих книжек-игрушек для детей дошкольного возраста. Авторы считают, что спроектированные с учетом данных аспектов игрушки позволяют корректировать, улучшать и развивать в детях необходимые психические свойства, личностные качества, адаптировать их к социальной жизни.

Ключевые слова: дизайн, дизайн-проектирование, развивающая книжка-игрушка, развитие творческих способностей.

Педагоги и психологи мирового уровня доказали, что те дети, с которыми родители регулярно и тщательно занимались ранним развитием и которым было уделено достаточно внимания в этом возрасте, гораздо лучше и быстрее адаптируются к дошкольному и школьному обучению.

Грамотное раннее развитие детей способствует формированию целостной гармоничной личности и позволяет уже в раннем возрасте раскрывать творческие способности и потенциал ребенка.

С помощью развивающих книг-игрушек можно корректировать, улучшать и развивать в детях необходимые психические свойства, личностные качества, творческие способности, а также адаптировать их к социальной жизни и обучению в школе. Также необходимо учесть, что в современном мире у многих детей

затруднен процесс образного мышления, имеются недоразвития тонкой моторики движений и мелкой моторики руки, отмечается недостаточное развитие способности понимания литературного текста. Для дошкольного возраста игра является ведущей психической деятельностью, это установлено и разработано в трудах как российских, так и зарубежных психологов.

Так как игра обладает мощным воспитательным потенциалом, в процессе игр у детей появляется возможность одновременно использовать свои подсознание, разум и фантазию, заставляя их работать синхронно. В ходе игры у ребенка включаются процессы, которые участвуют в осмыслении и отражении мира. Именно поэтому одним из методов раннего детского развития являются занятия посредством детской развивающей книжки-игрушки.

С помощью грамотно спроектированных развивающих книг и игр можно корректировать, улучшать и развивать в детях необходимые психические свойства, личностные качества, а также адаптировать их к социальной жизни.

На сегодняшний день существует недостаточное количество корректно спроектированных книг для раннего развития ребенка. Таким образом, одна из главных проблем в проектировании детских развивающих книжек-игрушек заключается в сочетании и использовании в дизайн-проекте различных методик развития с учетом рекомендаций логопедов, психологов, учителей-дефектологов. Также стимулирование времяпровождения мамы с ребенком путем выполнения заданий и игр, требующих помощи взрослых, несет в себе как психологические, так и развивающие аспекты.

В качестве объектов исследования во время дизайн-проектирования должны рассматриваться иллюстрации, графический язык, используемый в оригинал-макетах книжек-игрушек, предназначенных для детей разного возраста.

В ходе решения задач дизайн-проектирования необходимо:

- проанализировать способы и методы развития ребенка с помощью развивающих книг;
- выявить преимущества и особенности воздействия на ребенка книги с элементами игры;

- проанализировать потребности родителей, занимающихся ранним развитием ребенка;
- проанализировать аналоги наиболее популярных и рекомендуемых детских развивающих книг-игрушек;
- выявить особенности иллюстраций детских изданий;
- выявить концепцию выполняемого дизайн-проекта;
- разработать дизайн-проект развивающей книги-игрушки, разработать набор игровых элементов;
- разработать дополнительную продукцию, входящую в игровой набор;
- выполнить оригинал-макет детской развивающей книжки-игрушки.

Для того чтобы всесторонне изучить цели и задачи, стоящие перед детскими развивающими книгами, необходимо рассмотреть их с разных позиций. Для этого можно использовать следующие методы исследования:

- сравнительный анализ аналогов наиболее популярных и рекомендуемых детских развивающих книг;
- сравнение детских развивающих книг-игрушек по форме и конструкции;
- обобщение обучающих аспектов и творческих способностей, которые помогают развивать различные детские книги-игрушки;
- изучение литературных источников по данной теме;
- анализ результатов консультаций с логопедом, психологом и учителем-дефектологом;
- работа с фокус-группой (анкетирование покупателей детских книг, обработка полученных данных, сведение данных в таблицу);
- наблюдение за эмоциональной реакцией детей во время просмотра различных детских иллюстраций;
- изучение особенностей целевой аудитории.

Также важным фактором, способствующим развитию дизайна книги, является развитие новых технологий печати и применение различных материалов

(ткани, меха, металлизированной бумаги, прорезиненных поверхностей, пластика, полиэтилена и других). В детских книгах приобретает популярность многовариантность их использования: теперь каждый ребенок может не только книгу читать, но и изучать с её помощью окружающий мир. Сам дизайн книжки-игрушки должен подталкивать ребёнка к любознательности, творческой активности и познавательному процессу. Многообразие видов книжной конструкции в детской книжке-игрушке свидетельствует о постоянном творческом поиске дизайнеров и конструкторов. Применение различных дополнительных трансформирующихся книжных блоков, игровых элементов, тактильных вставок обогатило игровыми эффектами детскую книжку-игрушку, следовательно, процесс чтения приобрел игровой характер. Поэтому одной из проектных задач при проектировании дизайна детской книги является использование современных образовательных и развивающих технологий для всеобщего гармоничного развития ребенка.

У детей появилась возможность трансформировать элементы книжной конструкции. Дизайнеры ищут новые выразительные возможности комбинирования материалов в полиграфии, экспериментируя использованием новых форм [2–6].

Детям свойственно действенное воображение, побуждающее не только созерцать читаемое, но и как бы участвовать самому в нем мысленно, поэтому динамичность играет важную роль в проектировании детской книги-игрушки. Это проявляется в использование игровых средств, стимулирующих взаимодействие ребёнка и книги: складывание и раскладывание, вырезание, наклеивание, повороты и наклоны, раскрашивание отдельных элементов, наличие объемных фигурок, переплетение и развязывание, движение бумажных вставок. Принцип многократной трансформации дизайн-формы книжки-игрушки позволяет решать одновременно несколько игровых и развивающих задач.

Так как проект дизайн-формы может быть направлен на развитие различных способностей, проектная типология книжки-игрушки играет важную роль. Можно выделить следующие основные типы дизайн-формы: *дидактический* – передает представления и знания об окружающем мире, о красоте и добре, пользе

для человека и общества (к нему относятся книжки-энциклопедии, книжки-таблицы, книги-азбуки, книжки с различными графическими заданиями и элементами, книги-раскраски); *сенсорный тип дизайн-формы* – характеризуется восприятием ребёнка тактильных, визуальных, звуковых качеств дизайн-формы (например, мягкие книжки-игрушки, звуковые книжки-игрушки, пальчиковые книжки-игрушки, книжки-пышки); *конструкторский тип* – позволяет создавать новые комбинации из уже существующих элементов книжки-игрушки, помогает развивать умение собрать объект из готовых частей, расчленять, выделять составные части (это книги-аппликации, книжки-пазлы, книжка-поделка, книги-конструкторы); *логический тип* – развивает интеллект, умение планировать, предполагает последовательность действий (к этому типу относятся книги с различными игровыми полями-лабиринтами, книжки-головоломки, книжки-загадки, и другие книги с подобными графическими и конструктивными элементами); *коммуникативный тип* – помогает ребенку легче усваивать информацию, а также позволяет конструировать смысл игрового действия (книжка-панорама, книжка-гармошка, книжка-потешка, книжка-затея, книжка-вертушка). Поэтому одной из проектных задач при проектировании дизайна детской книги является установление зависимости дизайн-формы от функционального назначения игровой и развивающей детской книги, а также трансформирование дизайн-формы с целью получения новых развивающих и познавательных функций книги, учитывая масштабность книги и ребенка.

Также существуют книжки-игрушки смежных видов, в которых могут соединяться различные игровые элементы. Например, такую книжку можно отнести сразу к нескольким видам: книжка-вертушка, книжка-фигура и, например, книжка-затея. Такое сочетание позволяет еще больше привлечь внимание ребенка, вовлечь его в обучающий процесс.

Так как решающее значение при покупке книги имеют родители, исходя из своего опыта и предпочтений, часто они выбирают то, что сами читали в детстве. Но все же ребенок тоже может оказывать очень большое влияние на окончатель-

ный выбор, ведь его привлекает, в первую очередь, яркость иллюстраций и знакомые персонажи. Большинство обращает свое внимание на форму книги и ее цветовое оформление, которое и является решающим фактором, и лишь некоторые выбирают книги по их литературному содержанию и известности автора.

Специфика детской литературы в основном заключается в определенных особенностях детского восприятия действительности, которое качественно отличается от восприятия взрослого человека. В детской книге особенно важно единство познавательного, нравственного и эстетического начал. Проявляется сильное воздействие иллюстраций в книге на формирующийся эстетический вкус у ребенка, на его сознание, воображение и фантазию, формирование его эмоций. Так как в природе детского мышления лежит образность, основным художественным методом при иллюстрировании детских книг является образное раскрытие содержания и использование метафорических средств.

Психологи выделяют *конкретность мышления и обобщенность восприятия* у детей дошкольного возраста как характерные признаки. Поэтому изображенные на иллюстрациях явления и вещи не должны терять конкретность и узнаваемость. У ребенка младшего возраста понимание часто достигается путем узнавания того, о чем идет речь в тексте, через иллюстрацию, ее наглядность. Таким образом изображение служит основой рассказа. Все функции детской книги можно условно разделить на два больших блока: утилитарные и развивающие. Утилитарные функции книги включают в себя удобство пользования, учет эргономических особенностей ребенка. Развивающие функции книги должны учитывать возрастные особенности ребенка, гендерные различия и психологические особенности.

Важно учесть, что на сегодняшний день в полиграфической индустрии существуют базовые стандарты, относящиеся к особенностям восприятия книги детей разных возрастов, они касаются читабельности шрифта, эргономических особенностей ребенка, качества используемых материалов, цветового восприятия. Такие стандарты указаны в санитарных правилах и нормах «Гигиенические требования к изданиям книжным и журнальным для детей и подростков». Все

книжные и журнальные издания для детей и подростков допускаются к использованию только при наличии санитарно-эпидемиологического заключения о соответствии их настоящим санитарным правилам.

Для более разностороннего анализа в процессе проектирования детской развивающей книжки-игрушки возможно использование принципа «сценарного моделирования». Можно разыграть различные возможные ситуации взаимодействия детей с книжкой-игрушкой, представить себя на месте ребенка. Такой принцип помогает вообразить возможные пути проектного преобразования, увидеть конкретные решения поставленных задач и найти взаимосвязь внешней формы и книжной конструкции с материалами, из которых изготавливается книга.

Грамотно спроектированная детская развивающая книга-игрушка позволяет родителям заниматься развитием ребенка на интуитивном уровне, без помощи специалистов. Также процесс обучения превращается в игру в веселое занятие для ребенка, постепенно адаптируя его к дальнейшему обучению в школе.

Список литературы

1. Адамов Е.Б. Ритмическая структура книги. – М., 1974.
2. Ажгихин С.Г. Содержание обучения студентов вузов проектированию в графическом дизайне // Педагогика искусства. – 2010. – №2. – С. 91–98.
3. Ажгихин С.Г. Активные методы обучения проектированию в графическом дизайне // Преподаватель XXI век. Т. 1. – 2010. – №4. – С. 96–105.
4. Ажгихин С.Г. Содержание профессиональных компетенций будущих дизайнеров с учетом регионального аспекта // Преподаватель XXI век. Т. 1. – 2011. – №1. – С. 12–18.
5. Мирошников В.В. Построение композиционной структуры как базовый алгоритм процесса творческого поиска в учебном дизайн-проектировании // 21 век: фундаментальная наука и технологии. Материалы V Международной научно-практической конференции. – 2014. – С 13–15.

6. Мирошников В.В. Социокультурные аспекты современного формообразования в дизайне / Мирошников В.В., Мирошникова В.М. // Путь науки – 2014. – №10 (10). – С.113–114.
7. Смирнова Е.О. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек // Вопросы психологии. – 2008. – №1.
8. Туйсина Д.М. Пример формообразования книги // Вестник Оренбургского государственного университета. Материалы конференции молодых ученых и специалистов Оренбургской области. – 2009. – №2.