

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІНТЕРАКТИВНОГО КНИЖКОВОГО ВИДАННЯ ДЛЯ ДІТЕЙ МОЛОДШОГО ВІКУ

Катерина МЕЛЬНИК,

*здобувач другого (магістерського) рівня спеціальності В2 Дизайн
Житомирського державного університету ім. І. Франка*

науковий керівник:

*викладач кафедри образотворчого мистецтва та дизайну
Житомирського державного університету ім. І. Франка*

Дарина ПОГОСЬЯН

Читання книг є досить важливим для дітей молодшого віку, оскільки допомагає розвивати мовлення, словниковий запас, мислення, уяву, пам'ять, увагу, емоційний інтелект, моральні цінності та багато інших знань, умінь та навичок. Наразі набули популярності інтерактивні книжкові видання, які бувають друкованими та електронними. Беручи до уваги їх головну відмінність між формою носія інформації (для першого характерний матеріальний носій, а для другого – цифровий файл) можемо відзначити таку спільну рису, як збільшення захопливості та інтересу до читання, порівняно зі звичайною друкованою книгою. Також вони активно можуть використовуватись дітьми молодшого віку як у класі, так і вдома.

Ключові слова: *книжкове видання, інтерактивна друкована книга, інтерактивна електронна книга, книжкове видання для дітей молодшого віку*

Відповідно до ДСТУ 3017:2015 «Видання. Основні види. Терміни та визначення понять» книжковим виданням є «блочне видання в обкладинці чи палітурці». За способом виготовлення розрізняють друковані та електронні видання (ДСТУ 3017:2015: 5-6). Варто зазначити, що останнім часом набули популярності інтерактивні книжкові видання. Вони надають читачеві можливість активно взаємодіяти з матеріалом книги шляхом залучення ігрових

елементів, мультимедіа, 3D-графіки тощо. На даний момент розрізняють друковані та електронні інтерактивні книжкові видання. Також вони можуть бути комбінованими (поєднувати паперову та цифрову форми).

Метою даного дослідження є розгляд особливостей використання інтерактивного книжкового видання для дітей молодшого шкільного віку. Її реалізація буде здійснена в результаті виконання наступних завдань: аналіз літератури та джерел за темою, розкриття сутності інтерактивних та електронних книжкових видань, проведення їх порівняльного аналізу та охарактеризування важливості залучення таких книг у процесі навчання дітей молодшого віку.

Наразі наукова концепція інтерактивних книжкових видань є недостатньо розкритою серед українських вчених, що сприяє дедалі більшому зацікавленню до неї. Зокрема, особливості та відмінності інтерактивної електронної та друкованої книги були розглянуті у праці О. М. Савченко, їх сутність, переваги та властивості як сучасного комунікаційного засобу було розкрито Н. А. Коржик, проведення аналізу яким чином вони допомагають розвиватися дітям було здійснено у дослідженні Н. Величко.

В процесі розгляду джерел за даною темою нами були використані загальнонаукові методи аналізу, синтезу, дедукції, індукції та порівняльного аналізу (при зіставленні інтерактивної друкованої та електронної книги).

Інтерактивну друковану книгу найчастіше називають книжкою-іграшкою, «тривимірною», рор-уп чи 3D-книгою. Відповідно до узагальнення О. Савченко їх можна класифікувати на: книжку-вертушку, книжку-розкладанку, книжку-забавку, книжку-понораму (англ. pop-up book), книжку-саморобку (книжку-поробку), книжку-розмальовку, книжку-фігуру, музичну книжку-іграшку, книжки-шопки та книжки-куліски (англ. movable book), книжку-гру з наклейками, книжку-вирубку, книжку з серії «доторкнися і відчуй», пальчикову книжку-іграшку, книги-тунелі (англ. tunnel book), ажурну книжку, книжку-витівку, книжку з ігровим задумом та вімельбух (нім. wimmelbilderbuch – «мерехтлива книжка») (Савченко, 2021: 22-23).

Інтерактивна електронна книга надає можливість виходу в альтернативну реальність за рахунок взаємодії читача з візуальним контентом або певними головними героями (використовуючи email, QR-коди, сайти тощо). Створення таких книг можливе за рахунок використання онлайн-сервісів (FlipSnack, Yudu, Bookemon, PressBooks, Creatavist), капіляторів (eBook Maestro, HTML Executable, eBookGold, Ebook Maker, eBook Compiler) та програмних редакторів (SunRay BookEditor, NeoBook, Adobe Indesign, Apple iBooksAuthor (для MacOS), My Autoplay) (Коржик, 2018: 51-56).

Основними відмінними рисами між інтерактивною друкованою та електронною книгами є: форма подачі (паперова / цифрова), спосіб взаємодії (фізична / за допомогою кліків), технічні вимоги (не потребує / потребує техніки), мультимедійністю (може мати звук / із додаванням звуку, анімації або відео), розвиток навичок (моторика, тактильність / цифрові навички), мобільність (доступ обмежений місцем / доступ будь-де), енергетична залежність (не потребує / потребує заряду).

Відомими інтерактивними друкованими книгами на українському ринку є: С. Мішлен та А. Піу «День народження білочки» від «Vivat» (книга з «віконцями»), В. Федієнко «Сторінки-цікавинки» видавництва «Школа» (з ігровими друкованими елементами), С. Дідух «Раз, два... Спи. Перша сонна лічилка» від «Моя книжкова полиця», «Палаці й фортеці України» від «Асса» (з pop-up елементами), І. Сонечко «Диво-зоопарк. Рухомі картинки» видавництва «Ранок» (з об'ємними та рухомими картинками). Також, взаємодія може відбуватись за рахунок додавання «електричних» елементів до книги. Наприклад, у «Твоя перша книга малюка» від «Union Group» (з електричними звуковими та світловими ефектами). Електронні друковані книги: Л. Українка «Мавка. Грайбук» від «Animagrad» (з 3D-анімацією), Ш. Перро «Кіт у чоботях» від «Vivat», Д. Д. Барідж «Світ суперзаврів. Райські раптори» від «Асса», Н. Шарабарова та Г. Баранова «Український традиційний Look» теж «Асса» (поєднує цифрову та фізичну інтерактивність) (Величко, 2025).

Інтерактивні книжки є дуже важливими та цінними для дітей молодшого віку особливо в наш час, оскільки вони є більш відповідними до їх природніх особливостей розвитку. Розрізняють молодший дошкільний (від 3 до 6 років) та молодший шкільний вік (від 6 до 11-12 років). Основними причинами, щоб залучатися до їх активного використання є:

1. Підвищення уваги та зацікавленості. Діти віком від 2 до 5 років мають коротку концентрацію та увагу. Класичні тексти стають для них дуже нудними та набридлими, а інтерактивні друковані книжки навпаки дуже цікавими через наявність об'ємних елементів (наприклад, віконце, які відкриваються), м'яких елементів (які дають змогу відчувати на дотик), додавання звуків, відео та міні-ігор. Електронні версії таких книг роблять навчання та читання активною грою, а не пасивним слуханням.

2. Розвиток дрібної моторики та сенсорики (особливо в друкованих книжках, які можна відчувати на дотик наочним способом). Вони мають об'ємні, м'які або рельєфні елементи, які приваблюють дітей в маленькому віці. Велика тяга до пізнання цього світу змушує їх пальці працювати різними способами та розвиває координацію, яка потрібна буде їм у майбутньому.

3. Покращення розуміння тексту, історії та швидкого запам'ятовування. Наприклад, коли в книжці потрібно допомогти головному герою знайти якийсь предмет, відкрити певне віконце, підібрати колір або слово дитина більше залучається до сюжету розповіді, краще починає розуміти причини, наслідки певний зв'язок та запам'ятовує.

4. Стимулювання розвитку мовлення. Наприклад, інтерактивні завдання змушують дитину говорити, думати: «Де котик? – Ось!», «Натисни сюди!», «Відкрий це віконце!». Такий діалог схожий на діалог з батьками чи вихователями, що є набагато кращим аніж читати самому вголос.

5. Розвиток емоційного інтелекту та емпатії. Наприклад, в інтерактивному друкованому виданні, коли потрібно віднайти вираз обличчя, назвати почуття, чи відобразити певний вираз емоції. Електронні видання мають додаткові елементи: анімацію, звук та музику.

Отже, інтерактивні книжки, як друковані, так і електронні, чудово допомагають дитині молодшого віку розвиватися, а не відволікатися. Зокрема, хочемо наголосити на зростанні майбутньої популярності саме інтерактивних електронних та комбінованих книжкових видань, оскільки сучасні діти з раннього дитинства перебувають у середовищі мультимедійного контенту. Такі книги відповідають звичним форматам взаємодії з інформацією та підвищують їх рівень зацікавленості й мотивації до навчання.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. ДСТУ 3017:2015. Видання. Основні види. Терміни та визначення понять. Вилучено з https://lib.zsmu.edu.ua/upload/intext/dstu_3017_2015.pdf (дата звернення: 15.11.2025)
2. Савченко, О. М. (2021). Особливості та відмінності інтерактивної електронної та друкованої книги. *Наукові записки*, №2 (63), 20-28.
3. Коржик, Н. А. (2018). Інтерактивна книга як сучасний видавничий продукт. *Вісник Харківської державної академії культури*, (53), 49-58. <https://doi.org/10.31516/2410-5333.053.05>
4. Надія Величко. Які бувають інтерактивні книжки та як допомагають розвиватися дітям. (2025). Вилучено з <https://chytomo.com/iaki-buvaiut-interaktyvni-knyzhky-ta-iak-dopomahaiut-rozvyvatysia-ditiam/> (дата звернення: 13.01.2025).

