

Хмельницький національний університет
Факультет технологій та дизайну
Кафедра дизайну

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

другий (магістерський)


Освітній рівень

**ДИЗАЙН І ВЕРСТКА ІНТЕРАКТИВНОЇ КНИГИ ДЛЯ ЗНЯТТЯ
ТРИВОЖНОСТІ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ**

Галузь знань 02 Культура і мистецтво
Шифр і назва галузі знань

Спеціальність 022 Дизайн
Шифр і назва спеціальності

Шифр ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Виконала: студентка 2 курсу, група ДЗНм-23-1  Марина ГОРОВА


Керівник: кандидат техн. наук, доцент

 Ельвіра БАЗИЛЮК

Нормоконтролер: кандидат техн. наук

 Оксана СТРИЖОВА

До захисту допускаю:
Зав. кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК

13 грудня 2024 р.

Хмельницький, 2024

Хмельницький національний університет

(повне найменування навчального закладу)

Факультет технологій і дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень другий (магістерський)


Галузь знань 02 Культура і мистецтво

Спеціальність 022 Дизайн
(шифр і назва)

Освітня програма Дизайн
(шифр і назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри дизайну

 Ельвіра БАЗИЛЮК.

2 вересня 2023 року

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Горова Марина Русланівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема кваліфікаційної роботи «Дизайн і верстка інтерактивної книги для зняття тривожності у дітей дошкільного віку.»

Керівник кваліфікаційної роботи Базилюк Ельвіра Володимирівна, к.т.н., доцент
(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом вищого навчального закладу від «26» серпня 2024 р., № 60

2. Строк подання студентом закінченої роботи 2 грудня 2024р.

3. Вихідні дані до роботи психологічні методи зняття тривожності у дітей, об'єкт проектування – інтерактивна книга; призначення – для зняття тривожності; цільова аудиторія – діти дошкільного віку та їх батьки

4. Зміст пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити)

Вступ

розділ 1 – Композиційна частина

розділ 2 – Творча розробка ідей об'єктів проектування

розділ 3 – Конструкторсько-технологічна частина

розділ 4 – Захист інтелектуальної власності

Висновки

Додатки

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень)

Банер (розмір 1,5 x 2 м)

6. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-
-	-	-	-

7. Дата видачі завдання 2 вересня 2024 року

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Дослідження проектної ситуації	2.09 – 15.09.2024	
2.	Композиційна проробка джерела творчості	16.09 – 25.09.2024	
3.	Творча розробка ідей об'єктів проектування	26.09 – 20.10.2024	
4.	Конструкторсько-технологічна частина.	21.10 – 07.11.2024	
5.	Оформлення документів на реєстрацію авторського права на твір	08.11 – 10.11.2024	
6.	Оформлення пояснювальної записки і банера художнього проекту до кваліфікаційної роботи	11.11 – 01.12.2024	
7.	Нормаконтроль	02.12.-04.12.2024	
8.	Перевірка на антиплагіат	05.12-11.12.2024	
9.	Рецензія	12.12 – 17.12. 2024	
10.	Захист кваліфікаційної роботи	18.12 – 19.12. 2024	

Студентка


(підпис)

Марина ГОРОВА
Ім'я ПРІЗВИЩЕ

Керівник кваліфікаційної роботи


(підпис)

Ельвіра БАЗИЛЮК
Ім'я ПРІЗВИЩЕ

АНОТАЦІЯ

до кваліфікаційної роботи освітнього рівня «магістр»
на тему: «Дизайн і верстка інтерактивної книги для зняття тривожності у дітей
дошкільного віку.»

студентки групи ДЗНм-23-1 Горової М.Р.

керівник – к.т.н., доцент Базилюк Е.В.

Обсяг пояснювальної записки — 107 с., 72 рис., 4 додатки, 56 джерел посилання.

Обсяг графічної частини – банер (розмір 1,5 x 2 м).

БРОШУРА ДЛЯ БАТЬКІВ, ВЕРСТКА, ДИЗАЙН КНИГИ, ДОШКІЛЬНИЙ ВІК, ІНТЕРАКТИВНА КНИГА

У кваліфікаційній роботі розроблено інтерактивну книгу для дітей 5-7 років, спрямовану на зняття тривожності, та брошуру з порадами для батьків тривожних дітей.

Проаналізовано види та особливості оформлення сучасних інтерактивних книг. Досліджено психологічні методи зниження тривожності у дітей дошкільного віку. Розроблено концепцію дизайну книги для зняття тривожності у дітей дошкільного віку, яка включає інтерактивні вправи з використанням технік арт-терапії та вправи на дихання. Розроблено дизайн і виконано верстку книги для дітей та брошури для батьків, що містить практичні поради, як підтримати дитину.

Розраховано вартість розробки та виготовлення інтерактивної книги та брошури. Подано заявку на державну реєстрацію авторського права на твір художнього дизайну – обкладинки для комплекту книг «Для сміливих» та «Порадник для батьків».

2.12.24

(дата)



(підпис)

ЗМІСТ

	С.
Вступ.....	6
1 Композиційна частина	9
1.1 Дослідження проектної ситуації.....	9
1.1.1 Історія розвитку процесу проектування інтерактивних книг.....	9
1.1.2 Методи зниження тривожності у дітей.....	16
1.1.3 Аналіз дизайну друкованих інтерактивних книг	18
1.1.4 Розробка і обґрунтування концепції дизайн-об'єкта	35
1.2 Композиційна проробка джерела творчості	38
1.3 Вибір і обґрунтування вихідних даних.....	40
1.3.1 Вибір і характеристика типу книги	40
1.3.2 Загальні вимоги до проектування інтерактивної книги	41
1.3.3 Вибір і характеристика пакета матеріалів	45
1.3.4 Складання пакета вихідних даних до проектування	47
2 Творча розробка ідей об'єктів проектування	50
2.1 Розробка ескізів моделей-ідей та їх загальна характеристика	50
2.2 Порівняльний аналіз варіантів-ідей, вибір головної та розробки варіантів пропозицій	54
2.3 Композиційний аналіз гармонійності розробленого художнього проекту	84
3 Конструкторсько-технологічна частина	87
3.1 Розробка конструкцій проєктованих виробів	87
3.2 Вибір технологічних рішень	92
3.3 Нормування матеріалів та визначення вартості дизайн-об'єкта.....	94
4 Захист інтелектуальної власності	97

Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		Літ.	Арк.	Аркушів
					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ			
					Дизайн і верстка інтерактивної книги для зняття тривожності у дітей дошкільного віку			
							4	107
						ХНУ, ДЗНм-23-1		
Розроб.		Горова М.Р.	<i>[Підпис]</i>	2.12.24				
Перевір.		Базиліук Е.В.	<i>[Підпис]</i>	5.12.24				
Реценз.		Федоченко С.О.	<i>[Підпис]</i>	14.12.24				
Н. Контр.		Стрижова О.П.	<i>[Підпис]</i>	10.12				
Затверд.		Базиліук Е.В.	<i>[Підпис]</i>	13.12				

Висновки	99
Перелік джерел посилання	101
Додаток А Макети сторінок брошури для батьків	106
Додаток Б Художній проєкт.....	110
Додаток В Оформлення авторського права на твір	111
Додаток Г Апробація результатів дослідження	112

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

інструментом для педагогів, психологів і батьків емоційного здоров'я дітей;

- розробка брошури для батьків з вправами і рекомендаціями, які сприяють підтримці дітей у стресових ситуаціях, для підвищення ефективності роботи з тривожними дошкільнятами вдома.

Апробація результатів дослідження:

- 1) подана заявка на отримання авторського права на твір художнього дизайну «Обкладинки для комплекту книг, призначених для подолання тривожності у дітей 5-7 років» (заявка №с202409901 від 05.12.2024р.).
- 2) участь у Міжнародній науково-практичній Інтернет-конференції молодих вчених та студентів «Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості» (21 листопада 2024 р. ХНУ, Хмельницький) з доповіддю «Інтерактивна книга як засіб зняття тривожності у дітей дошкільного віку».

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		



Рисунок 1.1 — Книга "Діорама каналу короля Людвіга"

2. Одна з перших поп-ап книг

"Поп-ап Міккі Маус" (1933р.) є однією з перших інтерактивних книг, що поєднувала елементи тривимірної ілюстрації та механізмів поп-ап [53] (рис. 1.2). Видана Blue Ribbon Press, ця книга стала знаковою для жанру поп-ап літератури, особливо завдяки використанню рухомих частин, що дозволяли персонажам, таким як Міккі Маус і його собаці Плуто, "вистрибувати" зі сторінок книги, додаючи динамічності і емоційного впливу на читача (рис. 1.3).

Механізми поп-ап, що використовувалися в цій книзі, дозволяли персонажам не просто бути статичними ілюстраціями, а створювали реальний ефект взаємодії, коли діти, відкриваючи сторінки, бачили, як герої "оживали". Це не тільки підвищувало інтерес до книги, але й зміцнювало емоційний зв'язок між дітьми та героями, з якими вони вже були знайомі через мультфільми.

Книга була частиною серії про Дісней ілюстрації, де поп-ап механізми використовувалися для створення захопливих сцен з відомими персонажами, що дозволяло дітям не лише дивитися на малюнки, а й бути активними учасниками подій. Це ставало особливо популярним у часи, коли Міккі Маус вже був

для сліпих. Це були аудіо записи текстів на платівках або касетах, що дозволяло людям з порушеннями зору ознайомлюватися з літературою через звук.

Однак у 1960-х роках ідея інтерактивних книг з аудіо розширилася, і з'явилися дитячі «книги, які розмовляють», де текст супроводжувався розповідями та звуковими ефектами, що покращували досвід читання. У таких книгах читач міг натискати кнопки або взаємодіяти з вбудованими звуковими чіпами, які активували певні аудіо-сигнали під час читання.

Ці ранні нововведення в області аудіо книг, зокрема для дітей, стали важливим етапом розвитку інтерактивних книг, які сьогодні активно використовують як аудіо, так і візуальні елементи.

"Маленький паровозик, який зміг" (1964) [54] — це класична дитяча історія, яка отримала новий вимір завдяки використанню аудіо ефектів (рис. 1.4). Цей інтерактивний формат був революційним для свого часу. Книга випущена в вигляді вінілового LP-диску від Walt Disney, і вона супроводжувалась звуковими ефектами, які допомагали візуалізувати сюжет: голоси персонажів, шум поїзда, звуки природи. Це дозволяло маленьким читачам зануритись у атмосферу історії не тільки через слова, а й через звуки, що підвищувало рівень взаємодії з книгою.



Рисунок 1.4 — Книга "Маленький паровозик, який зміг" (1964)

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

4. Одна з перших книг з інтерактивними елементами

Веселий листоноша (1986) Джанет і Алана Албергів [13] — це чудовий приклад інтерактивної дитячої книги, яка поєднує розповідь з фізичними елементами взаємодії (рис. 1.5). Книга розповідає про пригоди листоноші, який доставляє листи різним персонажам з казок. Особливістю цієї книги є реальні конверти, розташовані на сторінках, в яких знаходяться листи, листівки та інші маленькі сюрпризи. Це дозволяє дітям не лише читати, але й відкривати конверти, що робить процес читання більш інтерактивним і захоплюючим.

Цей формат книги заохочує дітей до більш активної участі в читанні та дозволяє їм відчути себе частиною історії. Веселий листоноша став класикою серед інтерактивних книжок і надихнув створення багатьох подібних видань для дітей.



Рисунок 1.5 — Книга "Веселий листоноша" (1986р.)

5. Важливий крок до розвитку цифрових книжок

У 1980-х роках відзначається новий етап з появою комп'ютерних інтерактивних книг. Цей період став важливим через розвиток технологій, які дозволили інтегрувати мультимедійні елементи — анімацію, звук, ігрові механіки. Наприклад, проєкт "Reading Rainbow" у США на початку 1980-х років став популярним завдяки інтеграції технологій, які заохочували дітей до читання через телевізійні шоу, що супроводжувалися книгами [51].

										Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Reading Rainbow — це програма, де телеведучий перед початком читання книги ділиться захоплюючою передісторією або цікавими фактами про саму книгу, її автора чи тему, яку вона розкриває. Такий підхід допомагає глядачам зануритися в історію та краще зрозуміти її суть (рис. 1.6).

Ведучим цієї культової програми був Левар Бертон, відомий своїм теплим і захопленим стилем подачі. Його оповідь завжди надихала дітей відкрити для себе нові книги та поринути у світ читання (рис. 1.7).

Левар Бертон майстерно заохочував дітей до читання, розповідаючи про основні ідеї, персонажів або події книги, які вони ось-ось відкриють. Його щирість і пристрасть до книг зробили Reading Rainbow улюбленою програмою для багатьох поколінь, яка сприяла розвитку любові до літератури у дітей.



Рисунок 1.6 — Прев'ю випуска Reading Rainbow "Ruth Law Thrills a Nation" — Дон Браун [14].



Рисунок 1.7 — Кадри випуска Reading Rainbow "Lemonade for Sale" — Ненсі О'Ніл [49]

						ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата			

6. Цифрові інтерактивні книги

Після 2000 року, з популяризацією планшетів і смартфонів, інтерактивні книги почали швидко розвиватися.

"Абетка Доктора Сьюза" 2010 року (рис. 1.8), який створений для iPad [16]. Цей інтерактивний додаток адаптує класичну книгу доктора Сьюза для цифрового формату, додаючи анімацію, звуки та інтерактивні елементи. Діти можуть торкатися екрана, щоб взаємодіяти з буквами, персонажами та словами, що допомагає їм вивчати алфавіт і розвивати мовні навички через гру. Додаток не лише розважає, але й заохочує до навчання, роблячи процес освоєння нових знань захопливим і легким.



Рисунок 1.8 — Додаток «Абетка Доктора Сьюза»

Отже, історія інтерактивних книг для дітей демонструє безперервну еволюцію від простих друкованих механізмів до цифрових форматів, які поєднують текст, анімацію, звук і навіть елементи гейміфікації. Сьогодні інтерактивні книги стали не лише розважальним, але й освітнім інструментом, що допомагає дітям розвивати навички читання, критичного мислення та вивчення мови. Вони пройшли довгий шлях і, завдяки сучасним технологіям, продовжують розвиватися, відкриваючи нові горизонти взаємодії з текстом і зображенням.

										Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

включені в інтерактивні книги, що сприяє розвитку емоційної стійкості та допомагає дітям навчитися ефективно долати тривожні стани через творчість [1].

Казкотерапія також є потужним методом зниження тривожності у дітей. Вона дозволяє дітям через створення казок працювати зі своїми емоціями та переживаннями. Казки є відмінним способом для дітей змінити своє сприйняття складних ситуацій, перетворюючи страхи та переживання на вигадані образи. Вони допомагають змінити негативне ставлення до ситуацій і шукати шляхи вирішення проблем через призму вигаданих історій. Казкотерапія дає дітям можливість виражати власні переживання через вигадання історій, що є важливим етапом емоційної обробки і допомагає створювати в дітей відчуття контролю над ситуацією [7].

Ігротерапія є ще одним ефективним методом зниження тривожності у дітей. Вона базується на використанні ігор як терапевтичного інструменту для вираження почуттів, опрацювання страхів та напружень. Ігри надають дітям безпечне середовище, у якому вони можуть моделювати та опрацьовувати складні життєві ситуації, навчаючись долати виклики через ігрові сценарії. Інтерактивні книги можуть включати ігрові завдання, що допомагають знижувати тривогу через інтерактивну взаємодію [13].

Кожен з цих методів має свою специфіку, але сьогодні ці методи визнаються найбільш дієвими для ненав'язливого подолання тривожності у дітей, розвитку емоційної стійкості та здатності управління своїми емоціями в складних ситуаціях. Існує можливість поєднувати ці методи у роботі з дітьми, створюючи комплексні програми для підтримки психологічного здоров'я. У поєднанні з іншими методами, такими як фізичні вправи чи соціальна підтримка, вони можуть стати важливою складовою для допомоги дітям у подоланні тривожності та розвитку впевненості в собі. Ці методи, використані в інтерактивних книгах для дітей, можуть стати чудовим інструментом для боротьби з тривожністю, надаючи дітям та їхнім батькам ефективні і прості інструменти для зниження стресу, розвитку емоційної стійкості та загального благополуччя.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

1.1.3 Аналіз дизайну друкованих інтерактивних книг

Сучасний дизайн інтерактивних книг для дітей демонструє значний прогрес завдяки креативності та інноваційним підходам провідних дизайнерів. Серед них можна виділити кілька ключових особистостей, які зробили помітний внесок у розвиток цього жанру.

1. Книги з інтерактивними фільтрами або чарівними лінзами:

Книги з інтерактивними фільтрами або чарівними лінзами — це унікальний тип інтерактивних видань, який використовує спеціальні лінзи або фільтри для створення додаткового рівня взаємодії з ілюстраціями на сторінках. Взаємодія з такими книгами дозволяє розкрити приховані деталі чи ефекти, які не видно неозброєним оком. Ці лінзи можуть бути кольоровими фільтрами, через які читачі можуть спостерігати зміни в малюнках або текстах, виявляючи нові елементи, що додають сюрпризів і нових аспектів до історії.

Прикладом таких книг, є книга "Приховані дива (+ чарівні лінзи)" авторства Рейчел Вільямс [55] — це яскравий приклад сучасної інтерактивної літератури для дітей, що заохочує дослідження навколишнього світу та формує екологічну свідомість (рис. 1.9). У виданні представлено понад 180 видів тварин, що мешкають у різних екосистемах, що робить його пізнавальним та захоплюючим.

Книга вражає ілюстраціями від дизайнерського дуєту Carnovsky, які використовують кольори для підкреслення різноманітності тваринного світу. "Чарівні лінзи" дозволяють дітям взаємодіяти з ілюстраціями, змінюючи кольори й виявляючи прихованих мешканців природних середовищ (рис. 1.10).



Рисунок 1.9 — Книга «Приховані дива»

									ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						



Рисунок 1.10 — Книга «Приховані дива»

2. Інтерактивні книги з рухливими елементами:

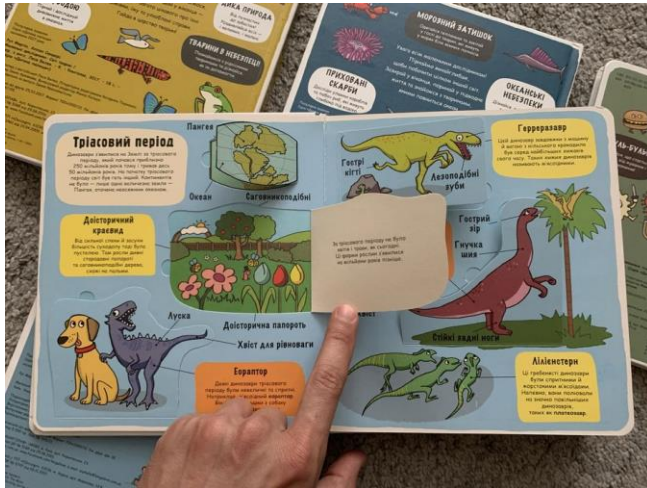
Цей тип інтерактивних книг має елементи, з якими читачі можуть взаємодіяти фізично, переміщуючи, обертаючи чи змінюючи їхній вигляд. Такі книги зазвичай включають механічні або рухливі частини, що дозволяють створити динамічний досвід взаємодії з матеріалом. Ці елементи можуть бути як простими, наприклад, поворотні колеса, кнопки, що натискаються, або рухливі частини на сторінках, так і складнішими, як елементи, що взаємодіють із іншими частинами книжки для створення певного ефекту або зміни сюжету.

Такі інтерактивні елементи заохочують дитину до активної участі в процесі навчання та гри, що значно підвищує її зацікавленість у матеріалі та допомагає засвоювати нові знання в більш легкій та цікавій спосіб. Вони також сприяють розвитку дрібної моторики, креативності та логічного мислення.

Книга «Світлофор обачності» [4] є прикладом такої категорії (рис. 1.11), це інтерактивне видання чеської авторки Павли Ганачкової, яке навчає дітей основам безпеки в повсякденному житті. У світі, де діти постійно стикаються з різноманітними небезпеками, важливо не лише навчити їх, як правильно реагувати на ризики, але й робити це в ігровій формі, що допомагає засвоювати матеріал без зайвих переживань.

Ця книга пропонує маленьким читачам можливість грати в діалог-гру, де вони можуть вчитися правилам безпеки не лише на дорозі, але й вдома, під час занять спортом або відпочинку. Інтерактивний підхід, закладений у книзі, робить навчання більш доступним і захоплюючим. Батьки та вихователі відзначають, що

										Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						



а



б

Рисунок 1.12 — Інтерактивні книги: а – «Маленькі дослідники: Динозаври»[31]; б – «Маленькі дослідники: Моє дивовижне тіло»[34]

Рут Мартін — сучасна британська письменниця дитячих книг, що родом із південного Лондона. Вона має значний досвід роботи в галузі книговидавництва, раніше обіймала посаду редакторки дитячих книг. Книги Рут стали бестселерами не лише в англійськомовних країнах, але й в Україні, особливо серія "Маленькі дослідники", що налічує сім книжок [31-37]:

1. "Маленькі дослідники: Динозаври";
2. "Маленькі дослідники: Комашки";
3. "Маленькі дослідники: Космічний світ";
4. "Маленькі дослідники: Моє дивовижне тіло";
5. "Маленькі дослідники: Підводний світ";
6. "Маленькі дослідники: Світ тварин";
7. "Маленькі дослідники: Транспорт".

Ця серія інтерактивних книжок покликана зацікавити маленьких читачів, роблячи процес навчання цікавим і захоплюючим. Крім того, у Рут Мартін є й інші дитячі твори, які ще не були перекладені українською.

										ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата							

5. Інтерактивні книги з іграми та завданнями:

Інтерактивні книги, що містять ігри та завдання, допомагають дітям вивчати різні аспекти світу через активну гру. Такі книги часто включають лабіринти, головоломки, завдання на логіку, а також питання для обговорення. Вони сприяють розвитку когнітивних навичок, розвивають увагу, пам'ять і допомагають дітям краще запам'ятовувати інформацію.

Прикладом є книга "Книга про поганців: Наліпки та активності" (рис. 1.14) [30] — це захоплююче інтерактивне видання, яке запрошує дітей у світ веселих "поганців" із всесвіту Джулії Дональдсон та Акселя Шеффлера. Ця книга створена для маленьких читачів, які люблять ігри та активності, надаючи можливість не лише читати, але й взаємодіяти з текстом.

У книзі представлено безліч завдань та ігор, які спонукають дітей до творчості та кмітливості. Вони можуть використовувати наклейки для оформлення історій, що дозволяє їм не лише насолоджуватися процесом читання, а й активно брати участь у створенні сюжету. Цей формат допомагає розвивати уяву, креативність і дрібну моторику, роблячи навчання веселим і цікавим.

Книга акцентує увагу на темах дружби, сміливості та прийняття, ідеально підходить для спільного читання з батьками або вихователями, що сприяє розвитку емоційного інтелекту та соціальних навичок у дітей. Інтерактивні елементи роблять навчання динамічним, допомагаючи дітям залучитися до активного процесу пізнання.

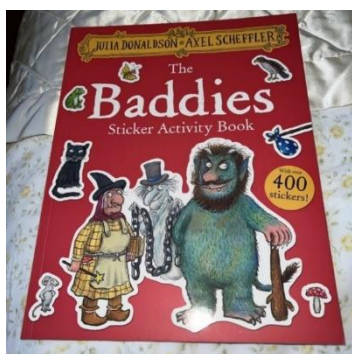


Рисунок 1.14 — Книга «Книга про поганців: Наліпки та активності»

										Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						

6. Інтерактивні книги з доповненою реальністю (AR):

Цей тип книг поєднує традиційне читання з цифровими технологіями, що дозволяє дітям взаємодіяти з текстом та ілюстраціями через спеціальні додатки. Використовуючи камеру смартфона або планшета, читачі можуть оживляти персонажів та сюжети на екрані, що робить процес читання більш захопливим.

Книга «Стежка бажань Ерні» (рис. 1.15) [38] є прикладом інтерактивної книги з доповненою реальністю, створеною для дітей. Автором книги є Рейчел Сміт, відома тим, що працює в галузі розробки дитячих інтерактивних книг і технологій. Книга націлена на розвиток креативності, уяви та емоційного інтелекту у дітей.

У «Стежці бажань Ерні» за допомогою доповненої реальності, використовуючи додаток для смартфонів або планшетів (рис. 1.16), діти можуть взаємодіяти з персонажами та елементами сюжету. Книга розповідає історію маленької тваринки на ім'я Ерні, яка подорожує через різні світи, виконуючи бажання та допомагаючи іншим героям. За допомогою додаткових віртуальних елементів, які з'являються на екрані, діти можуть впливати на хід подій і навіть вперше занурюватися в магічні світи, які вони відкривають через технологію доповненої реальності.

Ця книга сприяє розвитку важливих навичок, таких як вирішення проблем, критичне мислення та співпраця, адже діти повинні використовувати свою уяву та приймати рішення для того, щоб допомогти Ерні на його шляху. Книга також розвиває технічні навички, оскільки вимагає використання сучасних гаджетів для взаємодії з віртуальними елементами, що є важливим аспектом у навчанні дітей в умовах цифрової ери.

«Стежка бажань Ерні» також включає в себе цікаві візуальні ефекти і завдання, які діти можуть виконувати за допомогою технологій доповненої реальності. Віртуальні персонажі і об'єкти, які з'являються на екрані, можуть допомогти дітям краще зрозуміти концепцію взаємодії з технікою, адже вона дозволяє поєднати фізичний і цифровий світи. У книзі реалізовано безліч рівнів

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

взаємодії, що дозволяє дітям не тільки навчатися, а й отримувати задоволення від процесу.

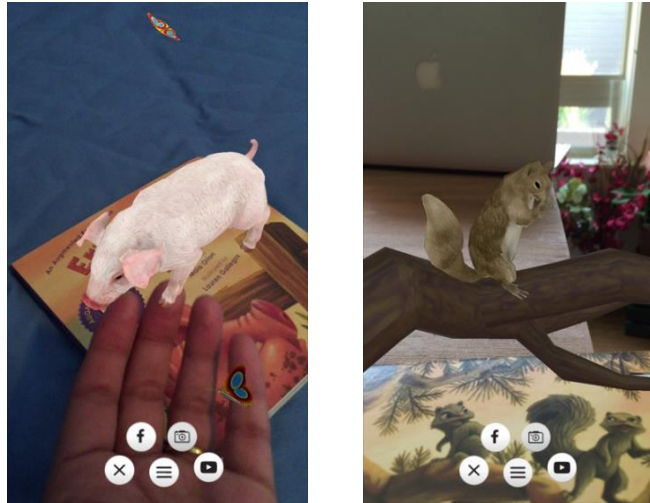


Рисунок 1.15 — Книга «Стежка бажань Ерні»

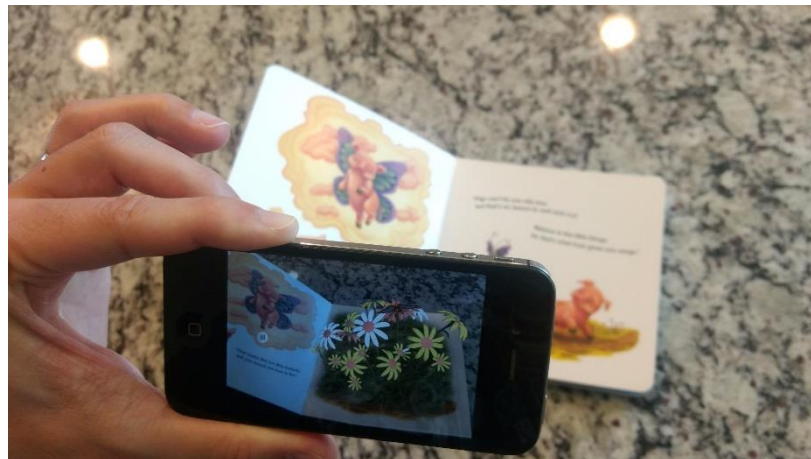


Рисунок 1.16 — Книга «Стежка бажань Ерні»

7. Інтерактивні книги з техніками дихання:

Книги цього типу сприяють навчанню дітей простим дихальним технікам, які можуть бути використані для зниження тривожності, стресу та емоційної напруги. Вони часто містять інструкції для проведення вправ, що активують нервову систему дитини, дозволяючи їй швидко відновлювати внутрішній спокій.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

Книги з техніками дихання не тільки вчать дітей дихати правильно, а й можуть бути частиною більш широкої програми емоційного розвитку.

«Дихай, як ведмідь» (рис. 1.17) [52] — це книга, яка пропонує дітям 30 дихальних вправ, покликаних допомогти їм заспокоїтися, зосередитися та регулювати свої емоції. Вона є чудовим прикладом книги, що поєднує інтерактивний підхід і техніки глибокого дихання. У кожній вправі йде мова про різні типи дихання: від «дихання ведмедя», яке заспокоює, до «дихання півника», яке активізує. Всі ці вправи легкі для виконання, і вони супроводжуються яскравими ілюстраціями, що допомагають дітям візуалізувати та виконувати кожну вправу.

Авторка книги, Керрі Ліан Чайлдєрс, є експертом з дитячої психології, і її підхід до навчання технік дихання базується на дослідженнях, які показують, що глибоке дихання сприяє зниженню рівня стресу й покращує здатність дітей зосереджуватися.

Такі книги, як «Дихай, як ведмідь», можуть бути використані як вдома, так і в школах або дитячих садках. Вони заохочують дітей не лише навчатися технікам релаксації, але й включати їх у повсякденне життя для досягнення емоційного балансу.



Рисунок 1.17 — Книга «Дихай, як ведмідь»

						ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата			

8. Тактильні інтерактивні книги з текстурами

Тактильні інтерактивні книги з текстурами — це особливий тип книг, які активно залучають дітей до процесу читання через тактильні елементи. Кожна сторінка в таких книгах містить різноманітні текстури, що дозволяють дітям фізично взаємодіяти з матеріалом, відчуваючи шерсть, шкіру, гладкі або шершаві поверхні. Це стимулює сенсорний розвиток, а також сприяє розвитку дрібної моторики, сприйняття та уваги. Такі книги дуже корисні для маленьких дітей, адже вони допомагають їм пізнавати навколишній світ через дотик.

Хоча ця книга орієнтована для зовсім маленьких читачив, все ж одним з яскравих прикладів таких книг є серія книг «Дотик і відчуття» (рис. 1.18) авторства Рода Кемпбелла — це колекція тактильних інтерактивних книг, що дозволяють дітям активно взаємодіяти з матеріалом через текстури, які імітують різноманітні поверхні. Кожна книга з цієї серії розповідає про різні групи тварин або природні середовища та дозволяє малюкам пізнавати світ через дотик.

Основні книги серії:

1. «Дотик і відчуття: Тварини ферми» — книга, що дозволяє дітям познайомитися з тваринами, які живуть на фермі, через текстури, що імітують шерсть, шкіру та інші фактури [17].

2. «Дотик і відчуття: Тварини джунглів» — книга знайомить малюків з тваринами, які мешкають у джунглях, такими як слони, леопарди, мавпи, з використанням текстур, що імітують їх шкіру або шерсть [18].

3. «Дотик і відчуття: Морські істоти» — книга, що дозволяє дітям досліджувати морських жителів через текстури, що нагадують поверхню морських зірок, риб і дельфінів [19].

4. «Дотик і відчуття: Тварини савани» — книга знайомить малюків з мешканцями савани, такими як леви та жирафи, через текстури шкіри та шерсті цих тварин [20].

5. «Дотик і відчуття: Птахи» — у цій книзі дітям надається можливість доторкнутися до текстур пір'я різних птахів, таких як папуги та сови [21].

										Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ					

6. «Дотик і відчуття: Малюки тварин» — книга знайомить з малюками тварин, а текстури дозволяють дітям відчуті різницю між різними типами покривів шкіри та шерсті[22].

Ці книги не лише розвивають тактильне сприйняття, але й допомагають дітям вивчати навколишній світ, збагачуючи їхні знання про природу та тварин.



Рисунок 1.18 — Книга «Дотик і відчуття: Тварини ферми»

9. Інтерактивні книги з аудіофункцією

Інтерактивні книги з аудіофункцією є унікальними навчальними засобами, які поєднують фізичну книгу з аудіоелементами, щоб забезпечити ще більш захоплюючий досвід для дітей. Вони дозволяють дітям взаємодіяти з контентом книги, натискаючи кнопки, щоб почути звуки, музику або голоси персонажів. Ці книги допомагають розвивати слух, увагу та уяву, а також надають додаткову інформацію через звукові ефекти.

Одним із яскравих прикладів такої книги є «Оркестр казок: Чотири пори року в один день» (рис. 1.19) [56]. Ця книга написана Кетрін Вудфайн, а ілюстрації створила Джессіка Кортні-Тікл. Джессіка — ілюстратор, що спеціалізується на дитячих книгах, і саме її яскраві ілюстрації прикрашають сторінки цієї книги (рис. 1.20).

Ця книга дозволяє дітям вивчати класичну музику, зокрема композицію Антоніо Вівальді "Чотири пори року", через інтерактивні елементи. На кожній сторінці є кнопки, що при натисканні відтворюють музику, що відповідає певній

порі року. Це допомагає дітям не тільки познайомитися з великими музичними творами, але й розвивати емоційне сприйняття та здатність відчувати різні настрої, які передає музика.

Завдяки поєднанню музики та інтерактивності, книги з аудіофункцією, як ця, роблять навчання більш доступним та захоплюючим для дітей, що сприяє розвитку їхніх когнітивних та слухових навичок.

Інтерактивні книги з аудіофункцією пропонують надзвичайно багатий і захоплюючий досвід для дітей, де книжка стає не просто об'єктом для перегляду, а й інтерактивним простором для вивчення. Діти не лише читають, а й слухають, активно взаємодіють із контентом через звуки, музику та голоси персонажів. Це стимулює їхню увагу, пам'ять і уяву, а також сприяє розвитку слухових навичок. Вони здатні сприяти глибшому зануренню в теми, як класична музика чи природа, пропонуючи нові горизонти для навчання через звук та образ.



Рисунок 1.19 — Книга «Оркестр казок: Чотири пори року в один день»

											Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ						



Рисунок 1.20 — Книга «Оркестр казок: Чотири пори року в один день»

10. Інтерактивні книги для творчості

Інтерактивні книги для творчості — це чудовий спосіб залучити дітей до активної діяльності та самовираження. Вони дозволяють дитині не тільки читати, але й малювати, розмальовувати або виконувати творчі завдання, що стимулює уяву та розвиває художні здібності. Такі книги можуть бути корисними для розвитку дрібної моторики, емоційного інтелекту і когнітивних навичок, допомагаючи дітям краще розуміти свої почуття та емоції.

Однією з яскравих серій є "Життєві поради ніндзя" [39-48], автором якої є Мері Нін. Серія орієнтована на розвиток соціально-емоційного інтелекту у дітей через творчі завдання, що включають малювання та інші види активностей (рис. 1.21-1.22). Ось усі книги з цієї серії:

1. Добрий ніндзя: Книга активностей;
2. Спокійний ніндзя: Книга активностей;
3. Впевнений ніндзя: Книга активностей;
4. Щасливий ніндзя: Книга активностей;
5. Сміливий ніндзя: Книга активностей;
6. Вдячний ніндзя: Книга активностей;
7. Цілеспрямований ніндзя: Книга активностей;
8. Злий ніндзя: Книга активностей;

						ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата			

9. Сумний ніндзя: Книга активностей;
10. Тривожний ніндзя: Книга активностей.

Ці книги поєднують цікаві малюнки, завдання для розфарбовування, а також вправи, які допомагають дітям краще зрозуміти свої емоції, навчитися їх контролювати та виражати здорові емоційні реакції через творчість. Вони ідеально підходять для дітей, яким цікаво не лише читати, а й активно взаємодіяти з текстом і малюнками.



Рисунок 1.21 — Книга «Життєві поради ніндзя»

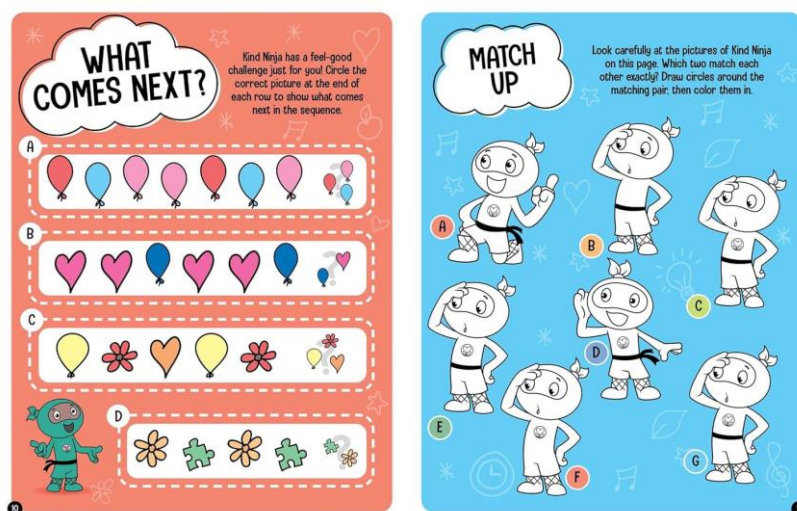


Рисунок 1.22 — Книга «Життєві поради ніндзя»

											Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата							

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

11. Інтерактивні поп-ап книги

Поп-ап книги — це унікальний жанр, який додає візуального та тактильного досвіду до процесу читання. Вони відомі своїми рухомими елементами, які випирають із сторінок, створюючи тривимірну структуру. Ці книги не тільки привертають увагу дітей, але й допомагають у розвитку моторики, уяви та когнітивних навичок. Вони ідеально підходять для малюків, оскільки стимулюють взаємодію з книгою через рухи та елементи, що вискакують або рухаються, роблячи кожен сторінку живою.

Поп-ап книги можуть використовуватися для навчання, розповідей, творчих завдань і навіть для передавання складних ідей через прості й зрозумілі візуальні ефекти.

Таким прикладом інтерактивних книг є серія Pop-Ups (рис. 1.23) авторства Лаури Кауен. Ця серія включає різноманітні інтерактивні книги з поп-ап елементами, які дозволяють дітям активно взаємодіяти з історією через тривимірні моделі та рухомі елементи, що додають елемент гри та навчання. Книги цієї серії стимулюють розвиток уяви, когнітивних і моторних навичок, а також надають можливість дітям досліджувати світ навколо через захопливі тривимірні моделі тварин, природи та інших об'єктів (рис. 1.24).

Приклад книг з серії:

1. Поп-ап метелики — цікава книга, яка дозволяє дітям досліджувати метеликів і їх життєвий цикл через інтерактивні поп-ап елементи [23].
2. Поп-ап динозаври — книга, в якій дітям надається можливість вивчати динозаврів через тривимірні моделі та цікаві факти про цих доісторичних тварин [24].
3. Поп-ап ферма — дозволяє дитині познайомитись з тваринами на фермі за допомогою інтерактивних елементів на кожній сторінці [25].
4. Поп-ап тварини — у цій книзі представлені різноманітні тварини з усього світу, від лісових до морських. Інтерактивні елементи дозволяють дітям

									ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						

спостерігати за тваринами в їхньому природному середовищі, що розвиває їхні знання про світ живої природи [26].

5. Поп-ап океан — книга занурює дітей у підводний світ океану. Вона розповідає про різні види морських істот, таких як риби, корали, дельфіни та інші океанські жителі, а поп-ап елементи дають можливість побачити підводний світ в об'ємному форматі [27].

6. Поп-ап підводний світ — як і попередня книга, ця також знайомить дітей з морським світом, але в цьому випадку акцент на ще більш детальне вивчення підводних екосистем і їхніх мешканців. Тут діти зможуть побачити як коралові рифи, так і великі морські істоти [28].

Ці книги — чудовий спосіб поєднувати навчання з розвагою, адже вони сприяють розвитку важливих навичок у дітей, одночасно підтримуючи їх інтерес до читання через інтерактивні елементи.

Інтерактивні поп-ап книги — це чудовий спосіб поєднувати навчання з розвагою, ці книги чудово підходять для дослідження нових тем, від природи до історії, в захоплюючому і наочному форматі [45].



Рисунок 1.23 — Книга «Поп-ап метелики»

Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Арк.



Рисунок 1.24 — Книга «Поп-ап динозаври»

У сучасному дизайні інтерактивних книг для дітей спостерігається динамічний розвиток, зокрема завдяки новаторським підходам відомих дизайнерів і авторів. Вони активно інтегрують елементи гри та навчання, створюючи інтерактивні матеріали, які не лише зацікавлюють дітей, а й стимулюють їхню креативність та критичне мислення.

Інтерактивні книги для дітей охоплюють широкий спектр варіантів, кожен з яких має свої особливості та корисні функції. Зокрема виділено такі види інтерактивних книг: з інтерактивними фільтрами або чарівними лінзами, з рухливими елементами, з відкривними елементами, з наліпками, з іграми та завданнями, з доповненою реальністю (AR), з техніками дихання, з різними текстурами, з аудіофункцією, з сторінками для творчості, з тривимірними елементами. Кожен із цих видів книг сприяє не тільки розвитку різних навичок, а й робить процес читання захоплюючим і навчальним для дітей. Інтерактивні вправи можуть бути орієнтовані на психокорекцію тривожних станів у дітей.

Крім інтерактивності, ключовими аспектами сучасного дизайну дитячих книг є також візуальна естетика, яка приваблює молодих читачів, та адаптивність контенту, що дозволяє залучати дітей до активної участі в процесі читання. Це відкриває нові горизонти для розвитку дитячої літератури, де кожен елемент книги

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

служить для покращення навчання та розвитку дітей, поєднуючи в собі інформацію та розвагу.

1.1.4 Розробка і обґрунтування концепції дизайн-об'єкта

В інтерактивній книзі для зниження тривожності доцільно розмістити творчі завдання та вправи, які визнані психологами ефективними в роботі з тривожними дошкільнятами. Книга, яка розробляється, має назву «Для сміливих», міститиме 20-30 сторінок. Форма книги квадратна з розмірами 21 x 21 см. Зміст книги орієнтований на дітей віком 5-7 років, які вже вміють концентрувати увагу, виконувати прості інструкції та цікавляться інтерактивними та ігровими завданнями.

Книга міститиме сторінки, на яких можна малювати, а також рухомі елементи, які легко пересувати руками, що стимулює взаємодію та самостійність. Ці елементи будуть представлені у вигляді персонажів або об'єктів, яких діти можуть пересувати, створюючи власні історії та виражаючи свої емоції.

Крім того, такі елементи можуть мати освітню цінність, оскільки діти навчаються взаємодії, розвитку логічного мислення і вирішенню проблем, експериментуючи з різними способами використання персонажів. Це підкреслить важливість творчості у навчанні, адже саме через гру діти можуть зрозуміти та освоїти свої емоції, розвиваючи при цьому соціальні навички.

Інтерактивні вправи можуть включати методики арттерапії, щоб допомогти дітям виражати свої емоції через творчість: візуалізувати свої емоції, "ховати" негативні емоції у спеціальні місця в книзі. Зокрема, книга для дітей буде мати такий зміст: сторінки знайомства (2 стор.), відображення настрою (1 стор.), сторінки для малювання (арттерапія, 6 стор.), сторінки з іграми (ігротерапія, 8 стор.), дихальні вправи (4 стор.), розфарбовки (6 стор.).

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

У книзі було вирішено представити два типи персонажів: "добрі" та "погані". Добрі персонажі є уособленням підтримки, спокою й упевненості. Вони допомагають дітям знайти внутрішній ресурс, стати сильнішими та відкритішими до світу. Ці персонажі можуть виглядати привітно, викликати довіру й асоціюватися з дружбою, любов'ю та турботою. Погані персонажі, у свою чергу, символізують дитячі страхи, тривоги й негативні емоції. Вони зображені в легкій та ігровій формі, що робить їх менш загрозливими для дитини. Завдяки цьому діти зможуть поглянути на свої страхи з іншого боку, зрозуміти, що вони не такі страшні, як здаються, і навіть навчитися взаємодіяти з ними через гру. У книзі ці персонажі можуть змінюватися протягом сюжету: ставати менш суворими або навіть перетворюватися на союзників, якщо дитина навчиться з ними "дружити".

Добрі друзі-захисники — кіт, заєць і єнот — підтримують дитину, тоді як злі персонажі – «лякалки» – уособлюють її страхи.

Кіт, завдяки своїй спокійній та наполегливій натурі, допомагає дитині зберігати впевненість у складних ситуаціях. Заєць, символізуючи сміливість і швидкість, вчить долати зміни без страху. Єнот, адаптивний і кмітливий, демонструє, як знаходити нестандартні рішення навіть у безвихідних обставинах.

Через взаємодію з цими друзями дитина вчиться працювати зі своїми тривогами, знаходити рішення та отримувати підтримку, тоді як образи «лякалок» дозволяють зрозуміти і подолати власні страхи. Книга дає дитині відчуття безпеки, навчає стратегіям подолання тривоги та допомагає сформувати впевненість і стійкість у життєвих ситуаціях.

На обкладинці книги доцільно представити дитину, яка стикається з різними страхами та тривогами (уявними чудовиськами-лякалками), але сміливо долає свої страхи.

Актуальною є розробка брошури для батьків, що містить рекомендації щодо роботи з дітьми вдома, а також корисні поради для зменшення тривожності. Брошура стане додатком до інтерактивної книги і надасть інформацію про методи,

									Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата					

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

які батьки можуть використовувати для підтримки емоційного благополуччя своїх дітей.

У брошурі будуть представлені:

- техніки заспокоєння: опис дихальних вправ та ігор на усвідомлення емоцій, які можуть допомогти дітям справлятися з тривожністю.
- поради для взаємодії: рекомендації, як створити комфортне середовище вдома, що сприяє емоційному розвитку дітей.
- ресурси: інформація про книги та онлайн-матеріали, які можуть бути корисними для батьків.
- корисні посилання: QR-коди, за допомогою яких батьки зможуть знайти більше інформації, включаючи відео з дихальними вправами та казками, що допомагають розслабитися.

Ця брошура підкреслить важливість залучення батьків у процес навчання та підтримки, заохочуючи їх активну участь у розвитку емоційної стійкості своїх дітей. Для брошури для батьків обрано формат А4 (210 × 297мм).

Розробка інтерактивної книги «Для сміливих» та брошури для батьків є важливим кроком у створенні інструменту для подолання дитячої тривожності. Завдяки цікавим творчим завданням, інтерактивним елементам і персонажам, які символізують підтримку та страхи, книга допоможе дітям розвивати емоційну стійкість, усвідомлення своїх емоцій та навички подолання тривожності. Її унікальний дизайн, наповнення арттерапевтичними й ігровими методиками, а також можливість творчого самовираження роблять цей проєкт універсальним і корисним для дітей.

Брошура для батьків підсилює ефективність книги, пропонуючи прості й зрозумілі рекомендації, що дозволяють батькам створити комфортну атмосферу вдома для підтримки емоційного розвитку дітей.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

1.2 Композиційна проробка джерела творчості

Основна мета книги – допомогти дітям подолати страхи, тривоги та негативні емоції, перетворюючи їх на прийнятні та зрозумілі елементи їхнього внутрішнього світу. Асоціативним джерелом творчості для книги обрано хмарки, які стають символом дитячого емоційного світу(рис.1.25).

Хмарки змінюються залежно від настрою, почуттів і ситуацій у книзі, а також відображають внутрішній стан дитини. Світлі хмарки символізують радість, легкість, упевненість і гармонію. Вони створюють асоціації з мріями, польотом фантазії та світлом. Їхня присутність у книзі додає відчуття простору та свободи, що важливо для створення емоційно комфортного середовища для дитини. Сірі чи темні хмарки уособлюють тривогу, страхи чи смуток. Вони можуть "згущатися", показуючи, як дитина переживає негативні емоції. Проте протягом сюжету такі хмарки "розсіюються", показуючи, що тривоги й страхи можна подолати. Хмарки також додають динаміки книзі, змінюючи свій вигляд на сторінках і відображаючи емоційний прогрес дитини. Цей символічний елемент допоможе малюкам зрозуміти, що всі емоції – і хороші, і погані – є частиною життя, і з ними можна навчитися справлятися (рис.1.26).

Білі хмаринки стали основним мотивом у дизайні, оскільки вони асоціюються з м'якістю, захищеністю і свободою, створюючи атмосферу безпеки. Вони допомагають візуально пом'якшити сторінки, роблячи їх привабливими та затишними як для дітей, так і для їхніх батьків. Окрім того, хмаринки можуть символізувати політ фантазії та уяви, що підкреслює ігровий та інтерактивний характер матеріалів, які я розробляю (Додаток А).

Вони також підсилюють сприйняття позитивного емоційного фону, допомагаючи дітям відчувати себе спокійніше під час взаємодії з матеріалами.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		



а



б

Рисунок 1.25 — Джерело творчості: а – хмари сонячного дня; б – грозові хмари



а



б

Рисунок 1.26 — Стилiзованi хмари: а – хмари сонячного дня; б – грозові хмари

Особливу увагу приділено вибору кольорів у книзі. Внутрішні сторінки будуть виконані бірюзового кольору. Цей колір не випадковий: він має заспокійливий ефект, асоціюється зі свіжістю, спокоєм і безпекою. Бірюзовий створює комфортне середовище, що сприяє зниженню тривожності. Крім того, бірюзовий фон ідеально поєднується з білими хмарками, які виглядають легкими та невагомими. Білі хмарки на сторінках асоціюватимуться у дитини з чистотою, надією та внутрішнім спокоєм. Вони нагадуватимуть про мрії, відкритість до нових вражень і світлу сторону емоційного життя.

										Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ					

Через ігри з персонажами дитина зможе пропрацювати свої страхи й тривоги. Ці елементи зроблять книгу справжнім емоційним тренажером, який допоможе малюкам навчитися розуміти свої почуття, долати складнощі та знаходити в собі сили для подолання негативних емоцій.

Книга "Для сміливих" стане особливим виданням, яке поєднує яскравий дизайн, інтерактивність і глибокий сенс. Вона навчить дітей, що всі емоції – це нормально, а страхи можна подолати, якщо їх зрозуміти. Добрі персонажі та символічні елементи, такі як хмарки, допоможуть створити візуально привабливий і емоційно безпечний простір, а продумана композиція книги сприятиме розвитку впевненості та емоційної зрілості у дитини.

1.3 Вибір і обґрунтування вихідних даних

1.3.1 Вибір і характеристика типу книги

Інтерактивна книга «Для сміливих» орієнтована на дітей віком 5-7 років і призначена для зняття тривожності. Це друковане неперіодичне видання розвивального змісту з елементами психологічної корекції. За цільовим призначенням – це книга для відпочинку дітей.

За матеріальною конструкцією – це книжка-іграшка. За Державним стандартом книжка-іграшка – це видання особливих конструктивних форм, призначене для розумового та естетичного розвитку дітей [ДСТУ 3017 – 95]. Книжка-іграшка, як образотворче видання оригінальної форми, обов'язково має особливі зовнішні подразники (слухові, оптичні, конструктивні), що стимулюють ігрову діяльність дитини. Книжка-іграшка поділяється на підвиди, що сформувалися під впливом функцій, які вони виконують. За стандартом ДСТУ 3017 – 95 «Видання. Основні види. Терміни та визначення» розрізняють такі види книжок-іграшок: книжка-ширмочка, книжка-вертушка, книжка з ігровим задумом,

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

книжка-панорама, книжка-витівка, книжка-фігура. Книга «Для сміливих», яка розробляється, – це друковане ілюстроване видання, інтерактивна книга.

У межах кваліфікаційної роботи створюється комплектне видання, яке складається з дитячої книги та брошури для батьків. Дитяча книга виготовляється як самостійне видання, формат і обсяг якого відповідають стандартам книжкового видання. Брошура для батьків також є окремим виданням, обсяг якого становить від 5 до 48 сторінок.

1.3.2 Загальні вимоги до проєктування інтерактивної книги

Відповідність дитячої книги соціальним, функціональним, ергономічним та економічним потребам користувачів забезпечують її якість, доступність, відповідність віковим і психологічним особливостям дітей.

Соціальні вимоги зумовлені важливою роллю інтерактивної книги в розвитку дітей. Інтерактивна книга не лише розвиває пізнавальні навички, а й сприяє емоційному благополуччю дитини, допомагаючи знизити тривожність.

Функціональні вимоги охоплюють безпосереднє призначення інтерактивної книги як засобу для підтримки емоційної рівноваги дітей. У книзі завдання мають бути добре зрозумілими, із чіткими інструкціями та різноманітними форматами взаємодії — від простих вправ на зосередження уваги до цікавих завдань. Такий підхід забезпечує ефективність книги як засобу для боротьби з тривожністю в ігровій формі.

Ергономічні вимоги зосереджуються на фізичному комфорті дитини під час користування книгою. Перш за все, книга повинна бути легкою, компактною та зручною для читання та виконання завдань. Для дітей 5-7 років рекомендується використовувати великі ілюстрації та чіткий текст, який легко читається. Щоб книга була безпечною, матеріали, з яких вона виготовлена, повинні бути екологічно чистими та не містити токсичних речовин. Крім того, дизайн книги повинен

						ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата			

передбачати міцні сторінки, стійкі до зношення та зручні для перегортання, щоб діти могли активно взаємодіяти з ними без ризику їх пошкодити. Важливо також врахувати тактильні елементи книги, такі як текстуровані сторінки або інтерактивні вкладки, що сприяють кращому засвоєнню інформації.

На сторінках інтерактивної книги повинно бути спеціальне покриття для багаторазового малювання та стирання.

Інтерактивні книги, які дозволяють малювати і стирати, зазвичай виготовляються з таких матеріалів:

1. Поліпропілен (PP) — часто використовується для виготовлення сторінок, що дозволяють малювати маркерами, які потім можна стерти.
2. ПВХ (полівінілхлорид) — матеріал, що застосовується для виготовлення міцних, водонепроникних сторінок, на яких можна малювати та стирати.
3. Вінілове покриття — використовується для створення поверхонь, що дозволяють малювати спеціальними маркерами, які легко стираються.
4. Ламінація — спеціальне покриття для сторінок, яке робить їх стійкими до вологи і дозволяє малювати і стирати.

Ці матеріали дозволяють виготовляти книги, які можна багаторазово використовувати для малювання та ігор.

Економічні вимоги визначають доступність продукту для споживачів. Зважаючи на соціальну значущість книги, важливо, щоб її виробництво було оптимізоване з точки зору витрат, що дозволить встановити прийнятну вартість для широкої аудиторії. Це передбачає вибір доступних матеріалів, оптимізацію технології друку та використання стандартних виробничих процесів, які не знижують якість продукції. Раціональне використання ресурсів дозволяє знизити витрати на виробництво, що робить продукт доступнішим для широкого кола споживачів і водночас підтримує його конкурентоспроможність на ринку.

Експлуатаційні – Дитячі книги повинні мати здатність витримувати інтенсивне використання, яке включає часті перегортання сторінок, фізичні

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

пошкодження, забруднення і навіть навантаження, яке виникає під час падіння. Матеріали, з яких виготовлені книги, мають бути міцними і стійкими до зносу, а методи зшивання повинні гарантувати, що книга не розклеїться чи не порветься після численних відкриттів. Це особливо важливо для дитячих книжок, які можуть часто контактувати з вологими руками, водою чи навіть їжею, що вимагає використання водо- та брудозахисних матеріалів, таких як ламіновані обкладинки чи щільні картонні сторінки.

Для дитячих інтерактивних книг можуть використовуватися різні види зшивання, кожен з яких має свої переваги:

Картонне переплетення — це найпоширеніший варіант для інтерактивних дитячих книг, оскільки картон забезпечує високу міцність і довговічність, що важливо для книг з рухомими частинами або елементами для взаємодії.

Тканинне переплетення — м'яке або тверде, надає книзі естетичний вигляд і відчуття, а також підвищує її стійкість до зношування, що є корисним для дитячих книг.

Пластикові вкладки — цей тип переплетення використовується для книг з рухомими частинами або тими, що мають високі вимоги до вологостійкості. Пластик також підвищує стійкість до забруднень.

Паперовий ламінований переплет — покриття пластиком забезпечує додаткову стійкість до води, бруду та механічних пошкоджень, що важливо для книг, які часто використовуються.

Спіральне або кільцеве переплетення — ідеально підходить для книг з великою кількістю рухомих частин або тих, що потребують можливості розгортати сторінки на 360 градусів, що дозволяє зберігати книги в хорошому стані при частому використанні.

М'яке переплетення — хоча цей варіант менш стійкий, він іноді використовується для легких і невеликих інтерактивних книг, що не мають високих вимог до зносостійкості.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

Найпопулярніша щільність картону для дитячих інтерактивних книг зазвичай коливається в межах 250-350 г/м². Така щільність забезпечує необхідну міцність і зносостійкість, що важливо для книг, які часто перегортаються і мають інтерактивні елементи, такі як рухомі частини чи багаторазове малювання.

Узгодження всіх цих вимог створює збалансований продукт, який максимально відповідає потребам і очікуванням дітей та їхніх батьків. Інтерактивна книга повинна стати надійним інструментом для розвитку емоційної грамотності дітей, зручною для використання, екологічною та доступною для сімей різного соціально-економічного статусу. Такий підхід забезпечує не лише ефективність продукту, а й його популярність на ринку, враховуючи актуальність питання зниження тривожності серед дітей дошкільного віку.

Отже, для дитячої інтерактивної книги, яка розробляється, важливо, щоб її зміст відповідав соціальним, функціональним, ергономічним, економічним та експлуатаційним вимогам. Зміст книги повинен враховувати вікові особливості дітей 5-7 років, бути спрямованим на зниження тривожності та розвиток емоційного благополуччя через ігрову форму взаємодії.

Ергономіка передбачає створення фізично комфортного продукту — книга має бути легкою, компактною, з чітким текстом і великими ілюстраціями. Тактильні елементи та багаторазові поверхні для малювання забезпечать додаткову залученість дітей. Важливо використовувати екологічно безпечні та зносостійкі матеріали.

Економічна доступність книги досягається через оптимізацію виробничих витрат і використання раціональних ресурсів. Завдяки цьому продукт стане доступним для широкої аудиторії, не втрачаючи якості.

Дотримання експлуатаційних вимог забезпечить довговічність книги. Використання міцного картону, ламінованих або водостійких сторінок, а також надійного переплетення дозволить книзі витримувати інтенсивне використання.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

Таким чином, інтерактивна книга стане не лише ефективним інструментом для розвитку емоційної грамотності дітей, а й відповідатиме очікуванням батьків і стандартам якості, забезпечуючи комфорт і безпеку.

1.3.3 Вибір і характеристика пакета матеріалів

Правильний вибір матеріалів для виготовлення книги відіграє ключову роль, адже вони мають відповідати багатьом вимогам, включаючи гігієнічні, екологічні, функціональні та ергономічні аспекти. Це особливо важливо для книг, призначених для дітей дошкільного віку, оскільки матеріали повинні бути не тільки безпечними, але й сприяти позитивному досвіду взаємодії дитини з книгою.

Для сторінок та обкладинки використовується щільний картон із матовим покриттям, яке мінімізує відблиски, забезпечуючи комфортне читання та захищаючи зір дитини. Висока щільність картону робить його стійким до пошкоджень, що дозволяє сторінкам витримувати часте перегортання і навіть грубе поводження. Завдяки матовій поверхні сторінки приємні на дотик, що створює додатковий сенсорний досвід і стимулює цікавість у дітей.

Для сторінок на яких можна буде малювати, було вибрано: ламінацію — спеціальне покриття для сторінок, яке робить їх стійкими до вологи і дозволяє малювати і стирати.

Оскільки книга орієнтована на часте використання, особливо маленькими дітьми, важливо, щоб матеріали були гігієнічно безпечними. Використовуваний картон та фарби є екологічно чистими, гіпоалергенними та не містять токсичних речовин. Це дозволяє уникнути алергічних реакцій і забезпечити максимальну безпеку для здоров'я дітей.

Тип зшивання — картонне переплетення. Це спеціальний вид виготовлення книг, що використовується для дитячих видань. Для нього характерні товсті сторінки, виготовлені з багатошарового ламінованого картону або пресованого

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

паперу. Сторінки з'єднуються методом вибіркового клеєвого зшивання або безшовного склеювання, що забезпечує міцність і довговічність блоку. Такі книги часто містять інтерактивні елементи, як-от вирізи чи вкладки, що додають інтерактивності. Картонні книги розраховані на інтенсивне використання, тому вони стійкі до пошкоджень, безпечні для дітей та зручні у використанні. Цей вид переплетення забезпечує тривалий термін служби книги, навіть за умов активного користування дітьми (рис 1.25).

Для картонного переплетення використовується картон щільністю від 250 до 450 г/м² для кожного шару. Враховуючи, що сторінки часто складаються з двох склеєних шарів картону, загальна щільність готової сторінки може досягати 500–900 г/м². Така товщина робить сторінки міцними, стійкими до згинання, зручними для гортання дітьми та придатними для додавання інтерактивних елементів (вирізів, вкладок тощо).

Ламінування поверхні додає захист від вологи та забруднень, що ще більше підвищує зносостійкість книги.



Рисунок 1.27 — Приклад картонного переплетення

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

Отже, для виготовлення книги обрано картон 400 г/м², тип зшивання картонне переплетення, післядрукарська обробка – ламінація усіх сторінок. Відкривні та мобільні деталі виготовлятимуться з картону 250 г/м², наліпки з самоклеючого паперу. Для виготовлення брошури обрано крейдований папір 115 г/м² для сторінок, 170 г/м² для м'якої обкладинки, тип зшивання скобами. Загальний підхід до вибору матеріалів і конструкції дозволяє створити інтерактивну книгу, яка не тільки відповідає вимогам безпеки і екологічності, але й сприяє розвитку інтересу до читання. Вона буде не лише функціональною і довговічною, але й естетично привабливою, стимулюючи у дітей любов до книг і навчання.

1.3.4 Складання пакета вихідних даних до проектування

За результатами аналізу вихідних даних складено такі вихідні умови для проектування дитячої інтерактивної книги, яка буде сприятиме зниженню тривожності у дітей:

1. Книга «Для сміливих» для дітей віком 5-7 років
2. Призначення книги: сприяти зниженню тривожності за рахунок виконання вправ арттерапії в домашніх умовах, а також для підтримки дітей у процесі усвідомлення і розуміння своїх почуттів. Книга буде використовувати інтерактивні елементи, такі як ігри, завдання.

3. Обсяг і концепція: Назва книги – "Для сміливих" – підкреслює важливість дитячих зусиль в подоланні власних тривог і переживань. Назва викликає відчуття підтримки та мотивації, адже книга допомагає дошкільнятам впоратися з тривогами, навчиться сміливо зустрічати страхи і перетворювати їх у можливості для розвитку.

Інтерактивна книга "Для сміливих" міститиме 20-30 сторінок.

						ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата			

4. Основна цільова група споживачів — це діти віком 5-7 років, а також їх батьки, які будуть активно залучені до процесу навчання і гри. Це допоможе створити міцний зв'язок між батьками та дітьми, що є особливо важливим в цьому віці.

5. Комплектація: дитяча книга доукомплектована брошурою для батьків, яка буде містити рекомендації щодо роботи з емоціями дітей, як допомогти дітям ідентифікувати і висловлювати свої почуття в різних ситуаціях, а також як забезпечити емоційну підтримку.

6. Матеріали: При виборі матеріалів для виготовлення книги пріоритетом буде екологічність і безпека. Використовуватимуться нетоксичні фарби, картон і папір, які підходять для активного використання дітьми. Це гарантує, що книга буде безпечною і довговічною, а також відповідатиме сучасним стандартам якості.

7. Особливі вимоги споживачів: рухливі інтерактивні елементи, використання новітніх технологій, доступність дітям та їх батькам, ефективність.

8. Особливі вимоги виробництва: Виробництво книги має дотримуватися екологічних стандартів.

Отже, в результаті аналізу вихідних даних для проектування інтерактивної книги для дітей встановлено, що інтерактивна книга – це книга, яка використовує сучасні технології для взаємодії з користувачем, зокрема для створення інтерактивного досвіду та розвитку емоційного інтелекту. Вона поєднує традиційне читання з активними елементами, що дозволяють дитині не тільки ознайомлюватися з матеріалом, а й активно залучатися до процесу, виконуючи завдання та взаємодіючи з книгою за допомогою інтерактивних технологій.

Інтерактивними технологіями, які можуть використовуватися в книгах, є: рухливі елементи, наліпки, доповнена реальність, наявність аудіоелементів, використання фільтрів для виявлення/приховування зображень, наявність сторінок з спеціальним покриттям для малювання та інші новітні методи, що сприяють залученню дітей до процесу читання та розвитку їх творчого потенціалу.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

Для зняття тривожності у дітей використовують методи арттерапії, які включають такі вправи (завдання): малювання для вираження емоцій, візуалізація, використання м'яких матеріалів для заспокоєння, а також вправи для розвитку самоусвідомлення та саморегуляції емоцій. Також зняття тривожності у дітей, окрім арттерапії, використовують дихальні техніки, які допомагають заспокоїти нервову систему та знизити рівень стресу. Ці техніки сприяють глибокому розслабленню і допомагають дітям регулювати свої емоції. Також активно застосовується ігротерапія, яка дозволяє дітям через гру виражати свої почуття та переживання.

З результатами дослідження сформовано концепцію інтерактивної книги «Для сміливих», яка призначена для зняття тривожності у дітей віком 5-7 років. Книга допомагає дітям боротися з тривожністю, дозволяючи дітям усвідомити свої почуття та знайти способи їх вираження через різні інтерактивні завдання.

При проектуванні дитячої інтерактивної книги «Для сміливих» важливо дотримуватися вимог щодо безпеки, екологічності та зручності використання для дітей. Книга повинна бути цікавою та зрозумілою для цільової аудиторії, відповідати віковим особливостям розвитку дітей і надавати ефективні методи роботи з тривогою. Для виготовлення будуть використовуватися такі матеріали: екологічно чисті папір, нетоксичні фарби, картон та інші безпечні для дітей матеріали, що відповідають сучасним стандартам якості та безпеки.

Інтерактивна книга буде доукомплектовуватися брошурою для батьків, яка буде містити інформацію про те, як допомогти дітям ідентифікувати та виражати свої емоції, підтримати їх у моменти тривожності та навчити основних стратегій емоційної саморегуляції, а також будуть наведені посилання на ресурси психологічної допомоги для дітей та гарячі лінії підтримки.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

2 ТВОРЧА РОЗРОБКА ІДЕЙ ОБ'ЄКТІВ ПРОЄКТУВАННЯ

2.1 Розробка ескізів моделей-ідей та їх загальна характеристика

Відповідно до розробленої концепції інтерактивної книги для дітей було розроблено пошукові ескізні варіанти обкладинок з дівчинкою і хлопчиком. На обкладинці книги «Для сміливих» було зображено дитину (хлопчика / дівчинку), оточену лякалками: величезними, лякаючими й неприязними (рис. 2.1-2.2). Це нагадує, що дитина може відчувати себе беззахисною перед своїми страхами, а підтримка дорослих стає ключовою у допомозі впоратися з цими тривогами.



а



б

Рисунок 2.1 — Варіанти обкладинки книги з дівчинкою



а



б

Рисунок 2.2 — Варіанти обкладинки для книги з хлопчиком

Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Арк.

Обкладинки брошури для батьків, ілюструє ситуацію, коли дитина переживає страх, а її відчуття самотності сигналізує про потребу у заспокоєнні, розумінні та допомозі (рис. 2.3-2.4). Це не просто візуалізація проблеми, а запрошення до діалогу, який сприятиме створенню комфортного простору для дитини, де вона зможе подолати свої страхи й відчувати себе у безпеці.

Було розроблено по два ескізних варіанти обкладинок для брошури та книги, кожен з яких має свій унікальний підхід до візуалізації теми дитячої тривожності та важливості підтримки дорослих. Це були перші варіанти обкладинок, які відображають лише базові ідеї та загальний напрямок дизайну, що потребують подальшого доопрацювання та деталізації.



а



б

Рисунок 2.3 — Варіанти обкладинки брошури з дівчинкою



а



б

Рисунок 2.4 — Варіанти обкладинки для брошури з хлопчиком

											ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата								

зляканої. Це момент, коли дитина переживає страхи через нічні кошмари, самотність у темряві або інші тривожні ситуації. Образ дитини в піжамі серед темної кімнати символізує її відчуття безпорадності та страху перед невідомим. Для батьків це є сигналом того, що дитина потребує підтримки та розуміння, адже такі переживання є реальним викликом, який вимагає чутливого підходу.

2.2 Порівняльний аналіз варіантів-ідей, вибір головної та розробки варіантів пропозицій

У процесі розробки інтерактивної книги "Для сміливих" та брошури "Порадник для батьків" було обрано шрифти для обкладинки, які будуть передавати атмосферу книги і водночас буде легким для сприйняття дитячою аудиторією.

Серед протестованих варіантів шрифтів для обкладинки були Comic Sans MS Bold, Mikar Regular (рис. 2.7), Caveat Regular, SA Long Beach Regular (рис. 2.8). Для обкладинки було обрано шрифт SA Long Beach Regular (рис. 2.8). Цей шрифт відрізняється оригінальним та водночас дружнім стилем, що привертає увагу та робить книгу візуально привабливою. Цей шрифт обрано також для заголовків та розворотів книги та брошури, забезпечуючи цілісність і послідовність дизайну(рис. 2.9).



Рисунок 2.7 — Варіантів шрифтів для обкладинки книги та брошури: а – Comic Sans MS Bold; б – Mikar Regular

										Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Для
сміливих

ДЛЯ
СМІЛИВИХ

а

б

Рисунок 2.8 — Варіантів шрифтів для обкладинки книги та брошури: а – Caveat Regular; б – SA Long Beach Regular

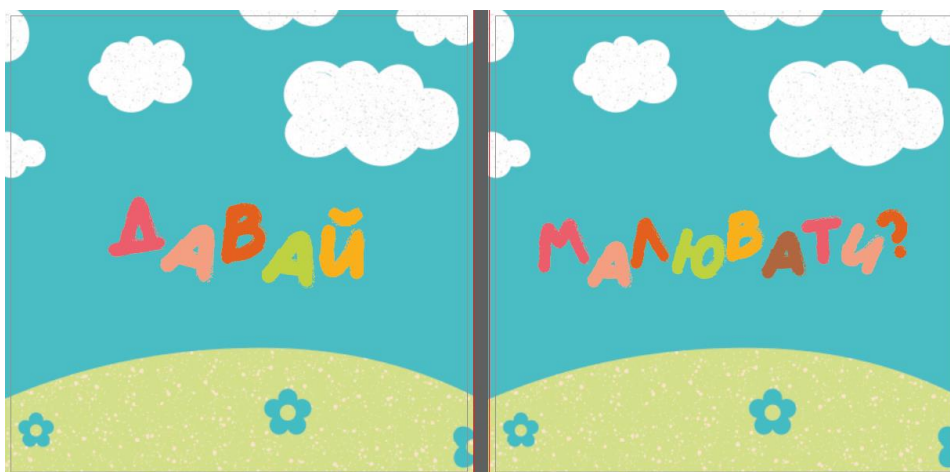


Рисунок 2.9 — SA Long Beach Regular на розвороті книги

На наступному етапі роботи було зосереджено увагу на експериментуванні з різними варіантами компоновки назви книги та брошури на обкладинці. У процесі аналізу враховувалися такі ключові фактори: зручність читання тексту, його здатність викликати необхідні емоції та відповідність обраного стилю загальній концепції обкладинки. Для назви книги було обрано шрифт SA Long Beach Regular.

Спершу експерименти проводилися з компоновкою назви на обкладинці книги, із застосуванням ефекту «літаючих» літер. У першому варіанті всі літери були виконані в одному рожевому кольорі, що забезпечувало чіткість і гармонійність дизайну (рис. 2.10), а в другому варіанті букви мали різні кольори,

										ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата							

що надавало їм яскравості, але водночас створювало певну хаотичність (рис. 2.10). Порівнявши ці варіанти, було зроблено висновок, що перший варіант із буквами одного кольору виглядає гармонійніше, однак все ще недостатньо читабельний. Для кінцевого варіанту обкладинки під назвою розміщено «плашку» білого та бірюзового кольорів (рис. 2.11-2.12), для покращення читабельності.



а



б

Рисунок 2.10 — Варіанти компоновки назви на обкладинці книги: а – перший варіант; б – другий варіант



Рисунок 2.11 — Фінальний варіант

Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Арк.



Рисунок 2.12 — Фінальний варіант обкладинки інтерактивної книги для дівчаток

Була розроблена задня частина обкладинки книги, яка гармонійно доповнює основний дизайн. Її оформлення включає короткий опис книги та зображення, що підтримують загальну концепцію обкладинки, створюючи завершений та естетично привабливий вигляд (рис. 2.13). Також на задню частину обкладинки була додана інформація про автора та вказана вікова категорія книги (5-7 років), що надає чітке уявлення про цільову аудиторію.

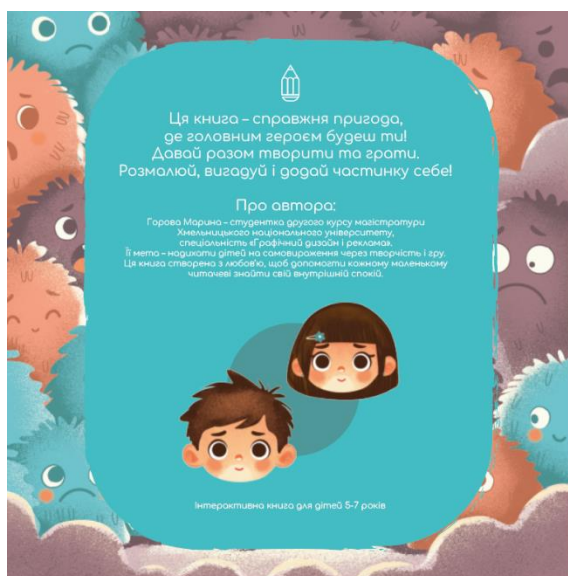


Рисунок 2.13 — Задня частинка обкладинки книги

Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Арк.

Після завершення роботи над назвою книги увага була зосереджена на експериментах із компоновкою назви на обкладинці брошури. Перший варіант передбачав рівне та строге розташування літер, виконаних в одному рожевому кольорі, що створювало стриманий і лаконічний вигляд (рис. 2.14). У другому варіанті було використано ефект "літаючих" літер, проте збережено той самий рожевий відтінок, щоб створити легкість і динаміку (рис. 2.14). У третьому варіанті було вирішено додати яскравості: літери розташували вільно, ніби вони "літають", і зробили їх різнокольоровими, щоб додати елемент веселощів і привернути увагу (рис. 2.15).

Після опрацювання трьох попередніх варіантів дизайну обкладинки, було запропоновано новий і вже фінальний підхід, який передбачав відмову від конкретної прив'язки брошури до певної назви (у нашому випадку назви почуття). Натомість основний акцент вирішили зробити на універсальності і функціональності, що мало допомогти залучити ширшу аудиторію.

В оновленому дизайні вирішено використати простий і зрозумілий заголовок – «Порадник для батьків». У цьому варіанті слово «Порадник» було виконано великими літерами рожевого кольору, із застосуванням ефекту «літаючих» букв, щоб створити відчуття легкості та сучасності. Нижче, під основним словом, розташували фразу «для батьків» у блакитному кольорі, без використання додаткових ефектів, що додавало структурності та серйозності.

Такий підхід до оформлення мав на меті створити баланс між привабливістю і професійністю, а також підкреслити практичний характер видання. Рожевий колір у слові «Порадник» виконував роль ключового акценту, який привертав увагу читача, тоді як блакитний у фразі «для батьків» асоціювався зі спокоєм і надійністю. Разом ці елементи створювали гармонійний і стильний вигляд, що відповідає меті брошури – бути доступною, корисною та привертати увагу потенційних читачів (рис. 2.15).

										Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ					



а



б

Рисунок 2.14 — Варіанти компоновки назви на обкладинці брошури: а – перший варіант; б – другий варіант



а



б

Рисунок 2.15 — Варіанти компоновки назви на обкладинці брошури: а – третій варіант; б – фінальний варіант

Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Арк.

Наступним етапом була розроблена задня частина брошури, на якій розміщено номери безкоштовних ресурсів психологічної допомоги, а також короткий опис кожного з них (рис. 2.16):

- національної гарячої лінії для дітей та підлітків "Ла Страда"
- гарячої лінії емоційної підтримки UNICEF
- психологічної підтримки від ГО "Точка опори" для дітей та батьків



Рисунок 2.16 — Задня частина обкладинки брошури

У процесі розробки візуальних елементів для книги та брошури я також доклала зусиль до створення стікерпака лякалок, які є уособленням різноманітних переживань і страхів дітей. Ці лякалки – це метафоричні образи, що відображають страхи, з якими стикаються маленькі діти, такі як нічні кошмари, страхи перед невідомим, тривога через нові або незвичні ситуації, а також побоювання перед відсутністю підтримки. Кожна лякалка має свої особливості, які підкреслюють тип

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

страху, від якого він є уособленням. Наприклад, одна лякалка може бути темною і похмурною, що символізує страх перед темрявою, а інша може бути надмірно великою і лякаючою, уособлюючи соціальні страхи або почуття безпорадності в нових ситуаціях (рис. 2.17).

Ці персонажі з'являтимуться у всіх вправах інтерактивної книги, допомагаючи дітям розпізнавати і аналізувати свої переживання. Взаємодія з лякалками стане не лише частиною навчального процесу, але й частиною гри, що дозволяє дітям відчувати себе більш контрольованими і впевненими у своїх силах під час боротьби зі своїми страхами.



Рисунок 2.17 — Лякалки

Однак, щоб допомогти дитині подолати свої страхи, я також розробила трьох добрих і захисних друзів, які супроводжуватимуть малюків протягом всіх вправ. Це кіт, заєць і снот — персонажі, які виконують роль надійних і турботливих помічників. Кожен із них має свої особливості, що дозволяють дітям вибрати того, хто найбільше відповідає їхнім емоціям і настрою. Кіт символізує спокій і

										ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата							

впевненість, заєць – швидкість і здатність швидко знаходити вихід із складних ситуацій, а єнот – це вірний друг, готовий до будь-якої допомоги, який завжди знаходить нестандартні рішення.

Ці друзі-захисники в книзі виступають як модель для наслідування, вони навчають дітей не лише намагатися перебороти свої страхи, а й взаємодіяти з ними так, щоб почуватися сильними та захищеними. Вони будуть активно брати участь у кожній вправі, допомагаючи дитині проходити всі етапи подолання тривожності. Разом з лякалками, ці друзі допомагають малюкам побачити, що боротьба зі страхами – це не щось страшне чи болюче, а процес, у якому завжди є підтримка і рішення. Вони допомагають дітям зрозуміти, що в кожному страху є можливість для росту і розвитку, і що навіть у найтемніші моменти завжди є вихід, якщо ти маєш друзів та підтримку поруч (рис. 2.18).



Рисунок 2.18 — Друзі-захисники

Крім того, ці персонажі сприяють розвитку фантазії та творчого мислення у дітей. Вони стають не лише емоційними опорами, але й стимулюють розвиток навичок подолання стресу та тривоги через вправи, ігри та інтерактивні завдання. Таким чином, лякалки і захисники стають не тільки символами боротьби зі

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

страхами, але й інструментами для практичної роботи над емоційною стійкістю дітей, допомагаючи їм долати труднощі та набутти впевненості в своїх силах.

Ці персонажі, разом із хмаринками і іншими елементами дизайну, створюють цілу систему візуальних і емоційних образів, що працюють на підтримку дітей у їхньому шляху до подолання тривожності. Завдяки таким елементам книга та брошура стають не просто інструментами для надання допомоги, а й ефективними засобами розвитку емоційної грамотності та самосвідомості у дітей.

Далі в інтерактивній книзі будуть представлені розвороти, кожен з яких має свою специфіку та інтерактивні елементи. Ось коротке пояснення до кожного з них:

На розвороті №1 інтерактивної книги представлені основні персонажі, з якими дитина буде взаємодіяти протягом всієї книги. Цей розворот слугує вступом до подальших завдань, налаштовуючи дитину на позитивний досвід у подоланні тривожності разом із новими друзями. Ліворуч зображені друзі-захисники — кіт, заєць і єнот. Ці добрі персонажі створені, щоб підтримувати дитину та допомагати їй справлятися зі страхами. Вони символізують турботу, захист і дружбу, а їхня присутність дарує відчуття безпеки (рис.2.19).

На правій сторінці цього розвороту зображені різнокольорові лякалки, що уособлюють різні страхи, з якими можуть стикатися діти: нічні кошмари, страх самотності або темряви, невідомі звуки чи нові ситуації. Кожна лякалка має свій характер і зовнішній вигляд, що робить їх одночасно впізнаваними і менш страшними для дитини.

На цьому розвороті друзі-захисники та лякалки будуть представлені в об'ємному стилі, ніби "3D".

Таким чином, цей перший розворот встановлює позитивний тон для подальшого використання книги, заохочуючи дитину досліджувати свої емоції та долати тривоги у безпечному середовищі разом із доброзичливими персонажами (рис. 2.19).

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		



Рисунок 2.19 — Розворот 1

На розвороті №2 інтерактивної книги дитину чекає цікаве знайомство з самою собою. Ліворуч розміщена анкета з великим написом «Давай знайомитись?», яка містить 8 запитань, на які дитина може відповісти прямо на сторінці (рис.2.20).

Такий формат допомагає дитині краще усвідомити свої емоції, захоплення та страхи, а також відчуття себе важливою та почутою.

На правій сторінці дитині пропонують творчо проявити себе — тут розміщено вже готовий шаблон тіла, який можна доповнити, намалювавши власний портрет. Малеча може додати риси обличчя, зачіску, та навіть аксесуари, які їй до вподоби. Це завдання допомагає розвинути креативність та самовираження, а також встановлює емоційний зв'язок із книгою, адже дитина стає її активним учасником.

Інтерактивність цього розвороту спрямована на створення позитивного емоційного досвіду та залучення дитини до процесу самопізнання. Відповідаючи на запитання анкети та малюючи себе, дитина вчиться краще розуміти власні почуття та страхи, що є важливим кроком до подолання тривожності. Це також

						ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата			

сприяє розвитку самооцінки та впевненості, допомагаючи дитині відчувати підтримку та цікавість до своїх переживань (рис. 2.20).



Рисунок 2.20 — Розворот 2

На розвороті №3 інтерактивної книги дитина знайде завдання, яке допоможе їй краще зрозуміти свій емоційний стан. Ліворуч, великими літерами, написано: «Вибери свій настрій сьогодні». Це запрошення для дитини зупинитися на хвилинку і замислитися про те, як вона почувається зараз (рис.2.21).

На правій сторінці розміщено велике емоційне колесо, поділене на сегменти з різними типами настрою. У центрі колеса розташована стрілка, яку можна рухати по колу. Дитина може використати цю стрілку, щоб показати, який настрій у неї сьогодні. Це завдання не лише залучає дитину до гри, але й допомагає їй розвивати емоційну грамотність, адже, вибираючи свій настрій, дитина вчиться розпізнавати та називати власні почуття.

Інтерактивність цього розвороту полягає в тому, що дитина може фізично взаємодіяти з книгою, рухаючи стрілку до відповідного сегмента. Це завдання сприяє розвитку самосвідомості та емоційного інтелекту, допомагаючи дітям легше розуміти, що вони відчувають, і, таким чином, краще управляти своїми емоціями. Згодом це може стати корисним інструментом для подолання

тривожності, адже розпізнавання та прийняття своїх емоцій — важливий крок до їхнього контролю (рис. 2.21).



Рисунок 2.21 — Розворот 3

На розвороті №4 інтерактивної книги дитину зустрічає яскравий і барвистий пейзаж, який знаменує початок нового розділу, присвяченого творчості. Цей розворот створений так, щоб викликати у дитини відчуття легкості та радості від нових відкриттів (рис.2.22).

На обох сторінках розкинулася затишна полянка, прикрашена м'якими хмаринками та яскравими квіточками, що ніби запрошують до гри. Ліворуч великими літерами написано слово «Давай», а праворуч — «Малювати». Цей простий, але надихаючий напис покликаний пробудити у дитині бажання творити і виражати себе через малюнок.

Цей розворот — не просто декоративний, він служить своєрідним переходом до наступних завдань, де дитина зможе проявити свою уяву та фантазію. Сама атмосфера цієї сторінки налаштовує на творчий настрій, допомагаючи дитині відчути свободу самовираження.

											Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата							

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Полянка з хмаринками і квітами створює відчуття гармонії та безпеки, ніби дитина потрапляє у власний світ, де вона може малювати, творити і досліджувати без обмежень. Це своєрідне запрошення відправитися у подорож, де кожна наступна сторінка — це нова пригода, що допомагає долати страхи і тривожність через творчість (рис. 2.22).



Рисунок 2.22 — Розворот 4

На розвороті №5 інтерактивної книги дитина зустрічає незвичайне завдання, яке допоможе їй подолати свої страхи через творчість. На першій сторінці зображена «Дошка пошуку злочинців» — велика дошка із пустими листочками, ніби зібраними на справжньому стенді розшуку. Тут дитині пропонують намалювати тих, кого вона боїться: це можуть бути уявні монстри, нічні кошмари або навіть реальні ситуації, що викликають тривогу. Це завдання не тільки дає можливість візуалізувати свої страхи, але й вчить, що з ними можна впоратися (рис.2.23).

Один із друзів-захисників з'являється поруч із цією дошкою, обіцяючи знайти «злочинців» і захистити дитину від усього, що її лякає. Цей персонаж символізує підтримку та надійність, що особливо важливо для дітей у моменти тривоги.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

На другій сторінці розвороту дитину запрошують намалювати себе поруч із своїм другом-захисником, який завжди буде поруч, щоб захищати від страхів і надавати впевненість. Це завдання допомагає дитині відчувати, що вона не сама у боротьбі зі своїми переживаннями, що завжди є хтось, хто прийде на допомогу. Малюючи себе поруч із захисником, дитина вчиться створювати позитивні асоціації з відчуттям безпеки та підтримки.

Цей розворот слугує важливим етапом у книзі, де через гру та малювання дитина може візуально подолати свої страхи, відчувати себе захищеною та зміцнити віру у власні сили (рис. 2.23).



Рисунок 2.23 — Розворот 5

На розвороті №6 дитині пропонують творчий підхід до знайомства зі своїми друзями-захисниками. Тут на обох сторінках зображені силуети трьох друзів-захисників: ката, зайця та єнота, але вони ще не завершені — це лише пунктирні контури, які потрібно оживити. Дитину просять обвести ці лінії, щоб "намалювати" своїх нових друзів. Після цього вона може розфарбувати їх на свій смак,

						ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата			

використовуючи улюблені кольори, додаючи деталі, які зроблять цих персонажів унікальними.

Після розмальовування, дитині пропонується дати ім'я кожному з друзів-захисників, роблячи їх справжніми союзниками у боротьбі зі страхами. Це завдання не лише розвиває уяву та дрібну моторику, але й допомагає дитині встановити емоційний зв'язок з персонажами, перетворюючи їх на персональних помічників, які будуть супроводжувати її протягом всієї книги.

Цей етап книги вчить дитину, що вона має силу створювати власних захисників, які допомогатимуть їй долати страхи та тривоги, і підтримуватимуть її на шляху до спокою та впевненості (рис. 2.24).

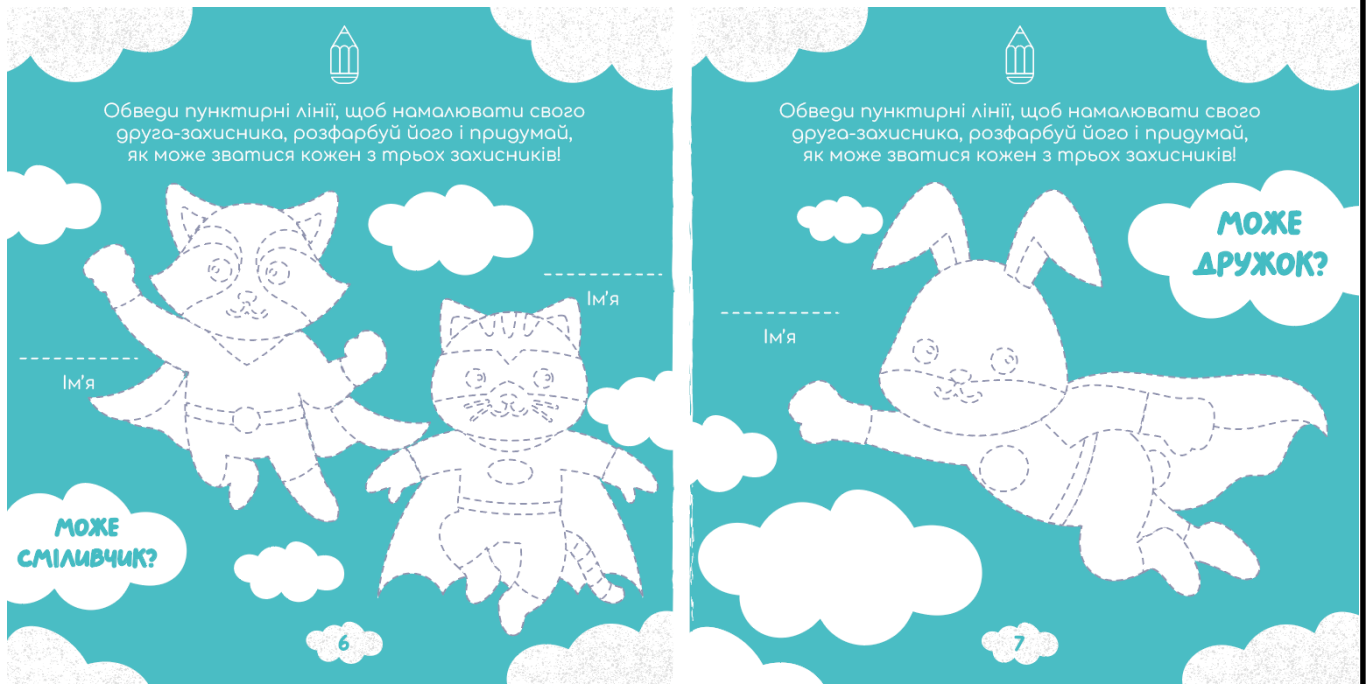


Рисунок 2.24 — Розворот 6

На розвороті №7 інтерактивної книги команда друзів-захисників звертається до дитини із захоплюючим завданням. На першій сторінці вони просять намалювати нового, четвертого героя, який приєднається до їхньої команди. Цей герой стане ще одним надійним союзником у боротьбі зі страхами. Дитина може придумати власного персонажа, наділити його особливими здібностями та зробити

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

частиною команди захисників. Це стимулює творче мислення, дозволяючи дитині самостійно створити свого рятувника (рис.2.25).

На другій сторінці розвороту є завдання, яке допоможе дитині впоратися зі страхами, пов'язаними з темрявою. Тут зображені відчинені двері, крізь які можна побачити темряву. Дитину просять уявити та намалювати те, що вона могла бачити в цій темряві, можливо, те, що її лякало — це може бути будь-що: чудовисько, дивні тіні чи невідомі силуети. Але не варто хвилюватися! Як тільки малюнок буде завершено, друзі-захисники одразу ж проженуть цих страхітливих істот геть. Це завдання спрямоване на те, щоб допомогти дитині висловити свої страхи через малювання, а також показати, що будь-який страх можна подолати, особливо якщо поруч є вірні друзі (рис. 2.25).



Рисунок 2.25 — Розворот 7

На розвороті №8 розпочинається новий розділ книги, який запрошує дитину до нових пригод! На лівій сторінці великими літерами написано "Давай", а на правій — "Грати?". Це не просто слова, а справжній заклик до дії, до

											ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата								

захопливих ігор та вправ, які допоможуть дитині впоратися з її переживаннями та тривогами.

Цей розворот налаштовує на ігровий процес, що є важливою частиною інтерактивної книги. Ігри, як метод подолання тривожності, дозволяють дитині виявити свою фантазію та творчість, а також знаходити нові способи боротьби зі своїми страхами (рис 2.26).



Рисунок 2.26 — Розворот 8

На розвороті №9, на лівій сторінці, дитина знаходить лабіринт, який потрібно пройти. Але є важливе попередження: серед трьох фінішів два добрі, а за одним з них ховається лякалка! Ця гра не лише тренує логічне мислення, а й допомагає дитині впоратися зі своїми страхами через вибір та здолаття перешкод. Дитина повинна проявити увагу та сміливість, щоб обрати правильний шлях і пройти лабіринт без зустрічі з лякалкою (рис.2.27).

На правій сторінці знаходиться чарівна скриня, яку можна відкрити та намалювати всередині свої страхи. Це чудовий спосіб виразити свої почуття та переживання, а також заспокоїтися. Після того, як дитина намалює свої страхи, вона може закрити скриню за допомогою спеціального стікера із замочком, щоб сховати їх назавжди. Це символізує, що страхи більше не будуть лякати дитину, а

									ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						

магія друзів-захисників завжди готова допомогти впоратися з будь-якими переживаннями (рис 2.27).



Рисунок 2.27 — Розворот 9

На розвороті №10, на лівій сторінці, дитині пропонується знайти правильну тінь для кожної лякалки. Це завдання допомагає розвивати уважність і спостережливість, а також дозволяє дитині зрозуміти, що навіть страшні образи мають свої "тіні" або інші аспекти, які можна розпізнати і позбутися від страху. Дитина повинна з'єднати лякалок з їхніми тіннями, що символізує пошук розв'язання проблеми і способів подолання страхів (рис.2.28).

На правій сторінці дитина має подивитися на лякалок і написати прямо на сторінці, які, на її думку, лякалки відчують певні почуття. Це завдання дає можливість дитині відчувати свої емоції щодо страхів та лякалок, а також зрозуміти, що саме викликає у неї неприємні відчуття. Це допомагає виразити свої переживання і розібратися з ними в безпечному та підтримуючому середовищі (рис. 2.28).

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		



Рисунок 2.28 — Розворот 10

На розвороті №11, на лівій і правій сторінці зображені тюремні клітки, за якими можна побачити лякалок. Кожна клітка має стікер-замок поруч, що додає інтерактивності до завдання. Дитині пропонується спробувати «відкрити» ці клітки, що дозволяє їй побачити лякалок, які сидять всередині (рис.2.29).

Після того, як клітки будуть «відкриті», дитина отримує завдання закрити їх за допомогою стікерів-замків. Це не лише допомагає дитині зрозуміти, що страхи можна контролювати, але й вчить, що лякалки (страхи) можуть бути «ув'язнені» і не будуть більше лякати. Цей процес вчить дитину, що у її руках є можливість контролювати свої емоції і страхи, а також відновлювати відчуття безпеки та захищеності (рис. 2.29).



Рисунок 2.29 — Розворот 11

На розвороті №12, на лівій сторінці, дитина знайде невеличкий бонус — повний набір стікерів лякалок, які можна наклеїти куди захочешь (рис.2.30).

На правій сторінці зображені спеціальні стікери замків. Дитині пояснюють, що ці замки чарівні, і вона може використовувати їх для того, щоб наклеїти на шафи, двері чи інші місця, де на її думку ховаються лякалки. Таким чином, дитина допомагає другу-захиснику ув'язнити лякалок «під замок», роблячи їх «безпечними» і контрольованими. Після цього друг-захисник прийде, забере лякалок і посадить їх до в'язниці, де вони більше не зможуть налякати дитину.

Цей розворот підкреслює важливість контролю над своїми страхами і показує, як допомога друзям та використання чарівних замків можуть допомогти подолати навіть найстрашніші ситуації (рис. 2.30).

							ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата				



Рисунок 2.30 — Розворот 12

На розвороті №13, який є початком нового розділу, на лівій сторінці великими літерами написано слово «Зроби», а на правій написано слово «Вдих».

Цей розділ спеціально присвячений методам дихання, які допомагають дитині відчути себе спокійніше і зняти напругу. Важливість «вдиху» підкреслюється, оскільки правильне дихання може стати ефективним інструментом для боротьби зі страхами та тривожністю, створюючи внутрішній баланс і контроль.

Цей розворот є своєрідним запрошенням до практики дихальних вправ, що стають важливою частиною шляху дитини до впевненості та спокою (рис. 2.31).



Рисунок 2.31 — Розворот 13

Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Арк.

На розвороті №14, на лівій сторінці зображений гарячий суп у тарілці.

Вправу супроводжує пояснення:

«Уяви, що тримаєш миску гарячого супу.

Вдихни носом: "Він дуже гарячий!"

Видихни ротом: "Він охолоджується!"

Поклади руку на живіт і відчуй,

як він піднімається при вдиху і опускається при видиху.

Повтори, поки суп не стане прохолодним.»

Це завдання допомагає дитині практикувати глибоке дихання через рот, що сприяє заспокоєнню та розслабленню.

На правій сторінці — чашка гарячого шоколаду. Дитині пропонують ще одну вправу:

«Уяви, що тримаєш чашку гарячого шоколаду.

Вона гаряча, тому потрібно подути, щоб охолола.

Піднеси чашку до рота, вдихни і повільно подуй.

Ще раз вдихни і подуй.

Зроби маленький ковток і скажи: «Мммм».

Ще раз ковток — і знову «Мммм».

Ця вправа також сприяє розвитку контролю за диханням, а завдяки грі з уявою дитина заспокоюється і зосереджується на своєму диханні, що допомагає зняти тривожність і напруження (рис 2.32).

Димок буде виконаний в об'ємному стилі, з ефектом, ніби він випирає під відкриття. Під ним буде проста підложка, через яку димок візуально виходитиме за межі сторінки, що надасть додаткової інтерактивності та емоційного ефекту під час виконання вправи.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		



Рисунок 2.32 — Розворот 14

На розвороті №15, на лівій сторінці зображена склянка з соком та трубочка.

Пояснення до вправи:

«Уяви, що ти п'єш через соломинку.

Зроби рот у формі маленької «о».

Зроби довгий вдих, ніби через соломинку.

Розслаб рот і випусти все повітря.

Зроби це ще раз!

Знову зроби довгий вдих через соломинку.

Розслаб рот і випусти все повітря».

На правій сторінці зображена свічка. Пояснення до вправи:

«Уяви, що ти тримаєш свічку.

Зроби глибокий вдих і повільно видихай, дмухаючи на свічку.

Намагайся, щоб полум'я злегка хиталось, але не гасло!

Глибокий вдих... повільний видих.

Ще раз: глибокий вдих... повільний видих.

В останній раз: вдих... а тепер здуй свічку!».

Ці вправи тренують глибоке дихання, яке сприяє розслабленню та зниженню тривожності (рис. 2.33).

											Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата							
					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ						

На розвороті №15 також використовується об'ємний ефект для підвищення інтерактивності. Трубочка від чашки соку буде виготовлена таким чином, щоб вона виглядала як випираюча з книжки, надаючи відчуття реальності та залучаючи дитину до виконання вправи. Під трубочкою буде проста підложка, яка дозволить їй ефектно виступати, додаючи глибини (рис.2.33).

Також димок від свічки буде виконаний в об'ємному стилі, як би виходячи з боку сторінки. Під ним, як і в попередньому випадку, розміститься проста підложка, що створить враження, ніби димок реально піднімається над сторінкою, додатково залучаючи дитину в процес гри та навчання.

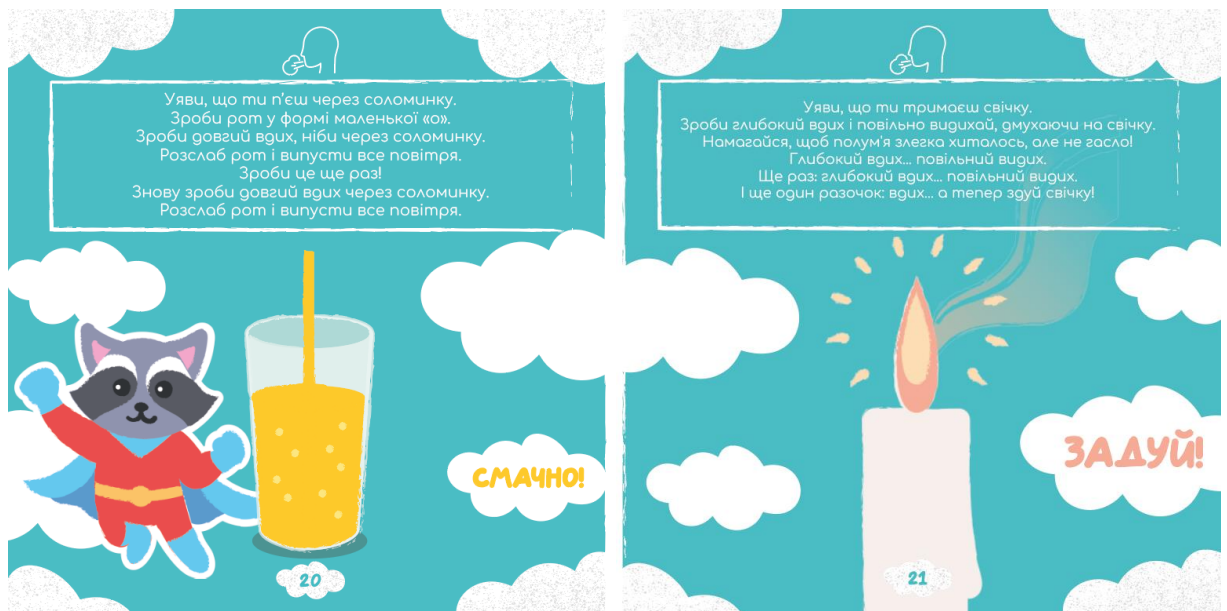


Рисунок 2.33 — Розворот 15

На розвороті №16, на лівій сторінці написано «Розфарбуй», а на правій — «Картинку». Це початок нового розділу, де дитина отримує можливість розфарбовувати картинку, що допомагає зняти напругу та зануритися в творчий процес. Розфарбовування є відмінною справою для розвитку уваги, зосередженості і заспокоєння, дозволяючи дитині відчути контроль над ситуацією та відпочити від негативних емоцій (рис. 2.34).

Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	
						Арк.

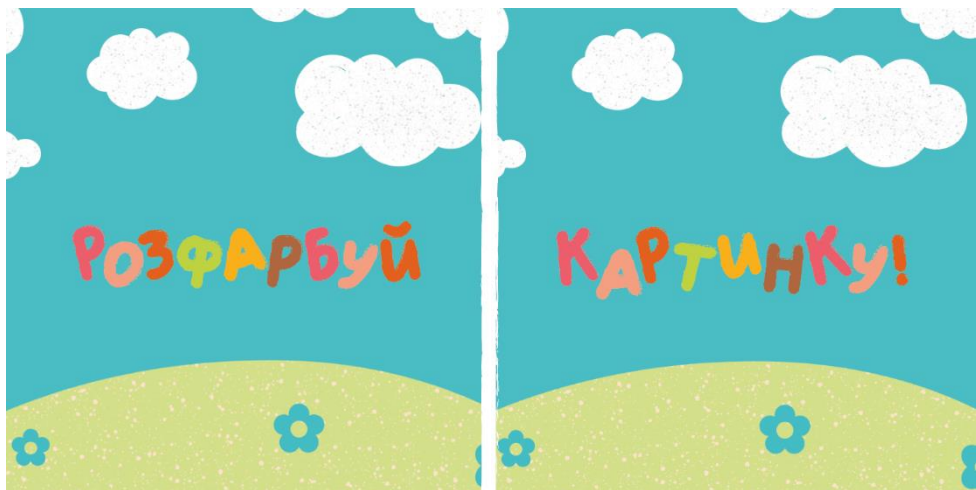


Рисунок 2.34 — Розворот 16

На розвороті №17, на лівій сторінці зображена райдуга. Суть вправи полягає в тому, щоб для кожного кольору на райдузі придумати бажання, яке цей колір може виконати, а потім розфарбувати райдугу відповідними кольорами. Це завдання допомагає дитині асоціювати різні емоції та бажання з конкретними кольорами, що сприяє розвитку творчого мислення і дає можливість виразити свої внутрішні переживання.

На правій сторінці зображена чашка. Суть вправи в тому, що це "чашка настрою", і дитина повинна розфарбувати її так, як вона відчувається зараз. Це завдання допомагає дитині усвідомити свої емоції, виразити їх через кольори та створити візуальну інтерпретацію свого настрою. Це ще один спосіб заохотити дитину до самовираження та розвитку емоційної свідомості (рис. 2.35).

На цьому розвороті також друзі-захисники будуть представлені в об'ємному стилі, ніби "3D". Вони будуть виглядати так, наче випирають з книжки, додаючи інтерактивності та залучаючи дитину в процес. Кожен із друзів буде мати об'ємний вигляд завдяки підложці, що дозволить персонажам виглядати природно й реально. Під ними буде розташована простота підложка, що допоможе створити ефект, коли друзі захисники ніби вириваються з книжки, даруючи дитині відчуття, що вони насправді поруч і готові допомогти в подоланні страхів.

										ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата							



Рисунок 2.35 — Розворот 17

На розвороті №18, на лівій сторінці зображені баночки, під якими написані різні страхи. Дитині пропонують заповнити кожну баночку, залежно від того, наскільки вона боїться цього страху. Якщо дитина взагалі не боїться, вона залишає баночку порожньою. Якщо ж вона трішки боїться, то можна замалювати баночку наполовину, а якщо страх великий — повністю заповнити баночку кольором. Це завдання допомагає дитині усвідомити свої страхи і оцінити їх інтенсивність, а також зрозуміти, що ці страхи можна контролювати.

На правій сторінці розташований невеличкий бонус — пакет стікерів із друзями-захисниками, дитина може наклеїти їх куди захоче.

Ці стікери додають елемент гри та творчості, роблячи процес взаємодії з матеріалом ще більш цікавим і приємним (рис 2.36).

										ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата							



Рисунок 2.36 — Розворот 18

На розвороті №19, на лівій сторінці розташована розмальовка з друзями-захисниками. Дитина може розфарбувати цих добрих персонажів, уявляючи, як вони допомагають справлятися з будь-якими труднощами та страхами. Це завдання дозволяє дитині не лише виразити свою творчість, але й відчутти, що друзі-захисники завжди поруч, готові прийти на допомогу.

На правій сторінці розміщені лякалки, яких дитина може також розфарбувати. Однак, завдання тут полягає не тільки у творчості — потрібно уявити, як ці лякалки втрачають свою силу, коли вони стають кольоровими та менш лякаючими. Це допомагає дитині позбутися страху перед ними, перетворюючи їх на нешкідливих персонажів через творчий процес (рис. 2.37).



Рисунок 2.37 — Розворот 19

Останній розворот книги є своєрідним завершенням подорожі, що повертає дитину до знайомих образів друзів-захисників і лякалок (рис.2.38).

На лівій сторінці знову зображені друзі-захисники: кіт, заєць та енот. Вони знову нагадують дитині про свою готовність допомогти та підтримати, боротися з усіма страхами і невизначеністю. Ці персонажі підкріплюють основну ідею книги — підтримку та захист.

На правій сторінці, як і на початку, знову представлені лякалки. Вони тепер можуть виглядати менш страшно, адже дитина вже знає, як з ними впоратися. Цей розворот нагадує про те, як усе, що здавалося лякаючим на початку, тепер можна перемогти завдяки друзям-захисникам та власній сміливості.

На цьому розвороті також друзі-захисники та лякалки будуть представлені в об'ємному стилі, ніби "3D"

Це завершальний момент, який підсумовує подолання страхів і дає дитині відчуття впевненості та спокою (рис. 2.38).

						ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата			



Рисунок 2.38 — Розворот 20

В Додатку А розміщені деякі макети сторінок з рекомендаціями для батьків, поради, як зменшити тривожність у дітей, методи підтримки емоційного здоров'я, поради щодо покращення комунікації між батьками та дітьми.

Вправи, які батьки можуть зробити з дітьми, включатимуть прості ігри та завдання, що допоможуть знизити рівень тривожності, поліпшити настрій та зміцнити довіру між батьками і дітьми.

Отже, розроблена інтерактивна книга яка містить вправи арттерапії, дихальні вправи, а також інтерактивні елементи з іграми, є унікальним та універсальним інструментом, що допомагає дітям у подоланні тривожності та формуванні навичок саморегуляції. Завдяки ретельно продуманим завданням, книга забезпечує підтримку у складних емоційних ситуаціях і водночас дарує дитині радість від творчості та гри.

Було розроблено два варіанти обкладинки для книги: один з дівчинкою, а інший з хлопчиком. Також була створена обкладинка для брошури. Для оформлення я використала шрифт SA Long Beach Regular для обкладинки та заголовків, а для основного тексту — Comfortaa Bold.

						ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата			

Друзі-захисники, які супроводжують дитину на кожній сторінці, створюють відчуття безпеки та довіри, надаючи підтримку у боротьбі зі страхами. Візуалізація страхів дозволяє зробити їх менш лякаючими, тоді як творчі завдання допомагають дитині знайти власні рішення для подолання переживань. Інтерактивність, зокрема стікери, рухомі деталі, 3D-елементи та можливість фізично взаємодіяти з книгою, робить її цікавим і доступним інструментом, залучаючи дитину до активної участі у процесі.

2.3 Композиційний аналіз гармонійності розробленого художнього проекту

Дизайн обкладинок інтерактивної дитячої книги для боротьби з тривожністю та брошури-порадника для батьків має чітко продуману композицію, яка відповідає меті видання — створити атмосферу підтримки, спокою та гармонії. Центральний елемент обкладинок — зображення дитини, розташованої у центрі, підкреслює її головну роль у контексті книги. Дитина — це ключовий персонаж, що не тільки привертає увагу, але й викликає емпатію та асоціацію із власною дитиною у батьків. Центральне розміщення допомагає забезпечити фокус на її образі, що є основою всієї композиції.

Композиція симетрична, що сприяє емоційній врівноваженості та підсвідомо формує у глядача відчуття спокою. Симетричне розташування елементів допомагає уникнути хаотичності та перевантаженості зображення. Завдяки цьому зображення легко сприймається як дітьми, так і дорослими. Симетрія додає стабільності дизайну, що позитивно впливає на довіру до матеріалів та сприяє емоційному комфорту.

Основним кольором у дизайні виступає блакитна бірюза, яка має потужний емоційний вплив. Бірюзовий відтінок асоціюється зі спокоєм, довірою, чистотою та гармонією. Для інтерактивної книги, спрямованої на боротьбу з тривожністю у дітей, цей колір є особливо доречним, оскільки він викликає у маленьких читачів відчуття безпеки, розслаблення та внутрішньої рівноваги. Для брошури-порадника

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

бірюза працює як засіб передачі підтримки й оптимізму для батьків. Цей колір допомагає налаштувати сприйняття матеріалів як надійних, корисних і таких, що сприяють вирішенню емоційних проблем (рис.2.39).

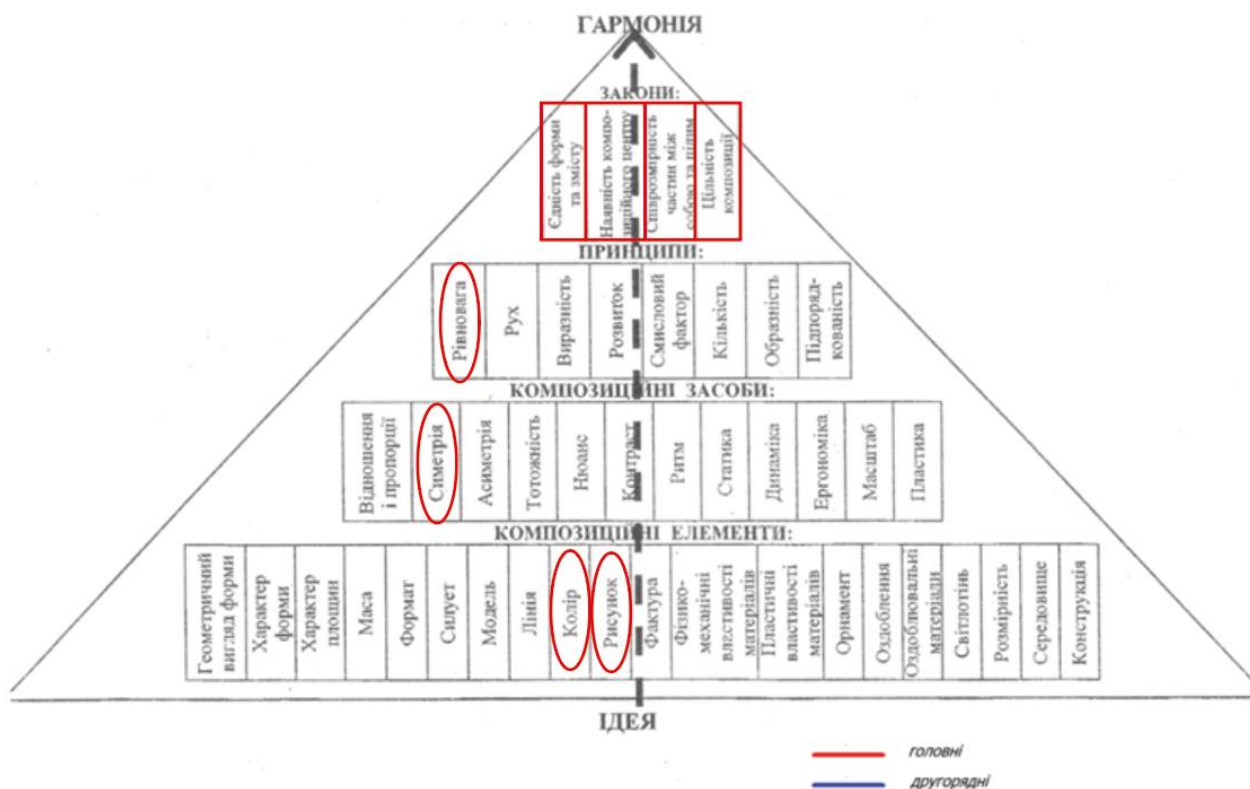


Рисунок 2.39 — Схема створення композиційної гармонії для творів дизайну

Гармонія композиції досягається завдяки застосуванню таких основних принципів, як рівновага та акцент. Головний композиційний елемент — рисунок із зображенням дитини — виступає ключовим центром уваги. Його деталізація і виразність допомагають створити емоційний контакт із глядачем, а позиція в центрі та симетрія композиції посилюють акцент на цьому елементі. Симетрична побудова структури не лише врівноважує зображення, але й формує гармонійний ритм композиції, який підтримує загальну ідею внутрішньої рівноваги.

Другорядними елементами виступають колір. Бірюзовий фон у поєднанні з м'якими, пастельними відтінками деталей створює атмосферу легкості та

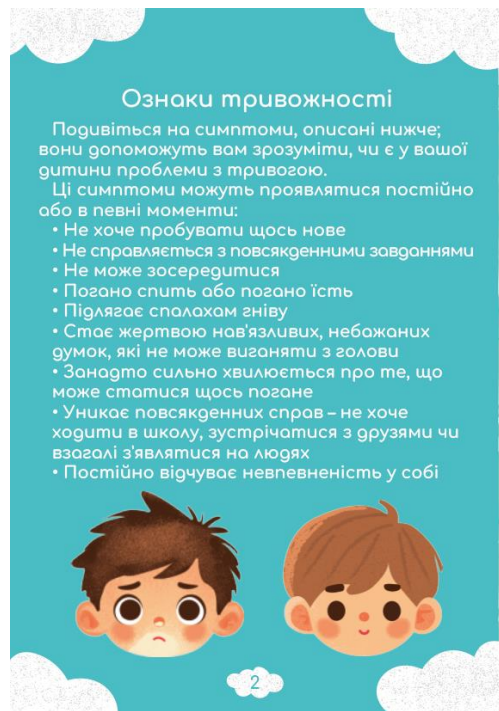
підтримки. Водночас другорядні елементи, такі як допоміжні ілюстрації, шрифти, декоративні деталі, підтримують загальну композицію. Колір також використовується для організації простору, наприклад, для виділення важливих текстових блоків у брошурі, що допомагає батькам легко орієнтуватися в порадах.

Загалом, композиція обкладинок для інтерактивної книги та брошури є гармонійною та функціональною. Вона базується на принципах симетрії, рівноваги та акценту, що дозволяє створити візуальне рішення, яке підсилює емоційний вплив матеріалів. Головні елементи — рисунок та центральний образ дитини — привертають увагу та встановлюють емоційний зв'язок із цільовою аудиторією, а другорядні елементи, як-от колір і декоративні акценти, формують атмосферу підтримки та довіри, що відповідає головній меті проекту.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		



а



б

Рис. 3.2 — Варіантів шрифтів для обкладинки книги та брошури: а – Alegreya Italic; б – Comfortaa Bold

Таким чином, ретельний підбір шрифтів для різних елементів книги забезпечив не лише естетичну привабливість, а й функціональність, що сприяє покращенню взаємодії дитини з текстовим матеріалом. Це дозволяє зробити процес читання та навчання більш приємним та ефективним.

Для створення інтерактивних елементів у книзі було використано базову конструкцію, що включає вирізання елементів, біговку для згибання та приклеювання клапанів. Цей підхід дозволяє створювати рухомі, змінні частини книги, які взаємодіють з користувачем. Така техніка активно використовується в створенні дитячих інтерактивних книжок, де важлива роль відводиться тактильним елементам, які залучають дитину до процесу читання та гри. Використання біговки дозволяє точніше контролювати лінії згину, що робить книги більш акуратними та надійними у використанні. Це дозволяє створювати не лише елементи для перегортання, але й механізми для відкриття «секретних» віконць, піднімаючих клапанів чи рухомих частин.

									Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата					

ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ

Для того, щоб додати елементам книги 3D-ефекту, я використала пінний скотч (foam tape). Цей двосторонній скотч складається з піноматеріалу і дозволяє піднімати елементи на декілька міліметрів від поверхні сторінки, що надає ефект об'єму і глибини. Пінний скотч активно застосовуються в рукоділлі, зокрема в скрапбукінгу, і є незамінним інструментом для створення інтерактивних і об'ємних ефектів. Вони дозволяють створювати стійкі й ефективні 3D-елементи, зокрема для таких частин книги, як маленькі об'ємні картинки, вирізки, наклейки або навіть цілу міні-структуру, яка виступає з основної поверхні сторінки. Це робить книги більш привабливими і захоплюючими для дітей, а також дозволяє залучити їх до взаємодії з книгами на новому рівні. Пінний скотч додає не лише об'єм, а й дає змогу створювати рухомі частини, які можуть бути натискними або переміщуваними. Такий підхід дуже популярний при створенні інтерактивних книжок для дітей, оскільки додає нові рівні взаємодії й ігрові елементи, що стимулюють пізнавальну діяльність дитини (рис.3.4).



Рисунок 3.4 — Конструкція для створення 3D-ефекту
для елементів з пінним скотчем

									Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ				

3.2 Вибір технологічних рішень

Для досягнення максимальної якості виготовлення книги та брошури, було обрано технологічні рішення, що оптимально поєднують матеріали та технології, забезпечуючи їх довговічність та естетичну привабливість. У виборі матеріалів і методів виготовлення було приділено увагу на те, щоб кожен етап виготовлення забезпечував зручність у використанні, довговічність та безпеку для дитячої аудиторії.

Брошура буде надрукована на папері щільністю 170 г/м² для обкладинки і для сторінок, що є стандартом для буклетів і брошур. Цей тип паперу є достатньо щільним, щоб зберігати форму і не м'ятись, але при цьому достатньо легким для зручного листання. Така щільність паперу дозволяє досягти гарної передачі кольору та чіткості тексту, при цьому брошура залишається зручною для читання. Крім того, зшивання звичайними скобами — це ефективний та економічний метод з'єднання аркушів, який добре підходить для брошур. Система зшивання скобами дозволяє легко скріпити кілька листів, забезпечуючи їх надійне з'єднання і швидкий доступ до кожної сторінки. Це зшивання дає змогу без зайвих затрат часу та зусиль виготовити якісні та зручні для використання брошури.

Книга виготовлятиметься з більш щільного матеріалу. Для внутрішніх сторінок був вибраний картон щільністю 250-400 г/м², що робить кожну сторінку більш міцною і стійкою до пошкоджень, які можуть виникати під час використання, особливо дітьми.

Інтерактивні деталі, які можна рухати в книзі, будуть виготовлені з картону щільністю 300 г/м². Така висока щільність картону забезпечить міцність і довговічність цих елементів, дозволяючи їм зберігати свою форму навіть при частому використанні. Це дозволить забезпечити інтерактивність без шкоди для якості та надійності матеріалу.

Обкладинка книги також виготовляється з картону щільністю 300 г/м², що робить її досить міцною та стійкою до механічних пошкоджень і забруднень. Такий

										Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата	ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ					

картон забезпечить надійний захист внутрішніх сторінок від зношування і пошкоджень. Щільна обкладинка також додає книзі більш елегантного та професійного вигляду, що є важливим аспектом для дитячої книги, яка повинна бути не тільки цікавою, але й естетично привабливою для малюків та їх батьків.

Для з'єднання сторінок у книзі було вибрано технологію картонного переплетення, яка забезпечує надійне і довговічне скріплення аркушів. Цей метод дозволяє створити книгу, де сторінки не відриваються і не випадають навіть при інтенсивному використанні, що особливо важливо для дитячих книг, адже діти часто перегортають сторінки і можуть неакуратно поводитися з книгою.

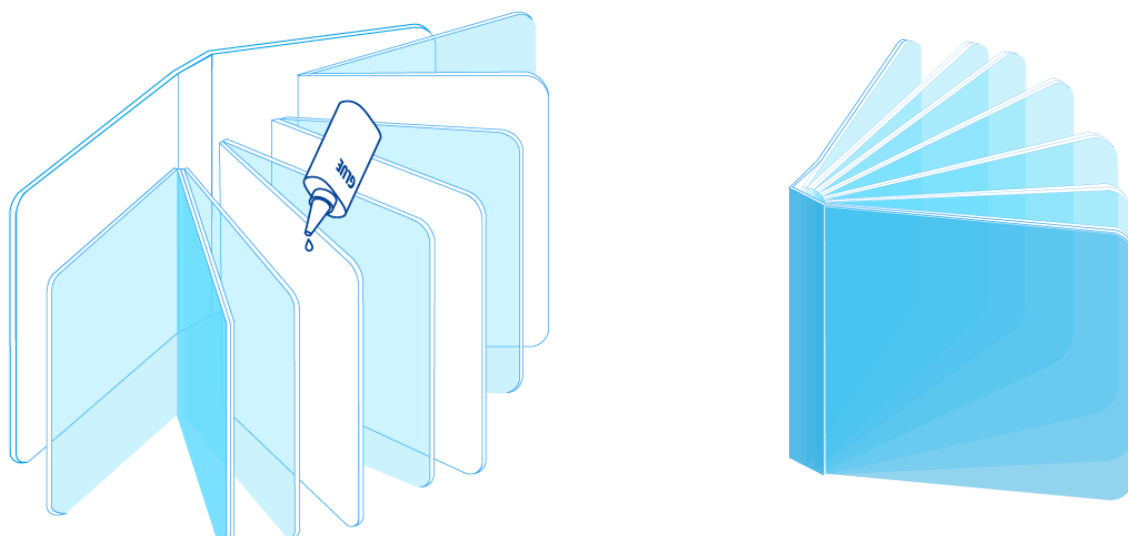


Рисунок 3.6 — Схема картонного переплетення

Вибір таких технологічних рішень дозволить створити продукт високої якості, який буде стійким до зношування, зручним у використанні та безпечним для дітей. Друк і зшивання за допомогою високоякісних матеріалів гарантує, що книга або брошура зберігатимуть свою презентабельність і функціональність протягом тривалого часу.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

3.3 Нормування матеріалів та визначення вартості дизайн-об'єкта

При створенні друкованих видань, таких як книги або брошури, важливо правильно оцінити вартість усіх етапів роботи. Цей процес включає в себе не лише саму вартість матеріалів, а й розрахунок витрат на верстку, дизайн, друк, оформлення палітурки, зшивання, а також додаткові інтерактивні елементи, якщо вони є. Оскільки кожен з цих етапів має різні рівні складності та залежить від специфіки конкретного видання, важливо ретельно підходити до визначення вартості кожного етапу.

Для книги і брошури оцінка вартості буде суттєво відрізнятися через формат, кількість сторінок, тип паперу та палітурки, а також додаткові вимоги, такі як інтерактивні елементи чи стікери. Розрахунок вартості дозволяє зрозуміти, які саме витрати буде нести замовник на кожному етапі виробництва та як ці витрати впливають на кінцеву ціну продукту.

У випадку з книгою, додаткові елементи дизайну, такі як використання векторних малюнків, колонтитулів і вибір шрифтів, також значною мірою визначають вартість роботи дизайнера. Технології, які використовуються для друку та палітурки, можуть впливати на якість і довговічність кінцевого продукту. Для брошур важливим фактором є компактність та специфіка матеріалів, що дозволяють досягти бажаного вигляду при мінімальних витратах.

Таким чином, правильно визначити вартість дизайн об'єкта можна лише після ретельного аналізу кожного етапу, врахування всіх можливих додаткових елементів і відповідності всіх вимог клієнта. Тільки так можна досягти точності та зрозумілості в розрахунках, а також забезпечити високу якість кінцевого продукту.

Спочатку була визначена вартість для книги, а потім для брошури, враховуючи всі необхідні елементи, такі як верстка тексту, друк, додаткові інтерактивні елементи та оформлення палітурки. Цей підхід дозволяє точно оцінити витрати на виготовлення кожного об'єкта.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

Для книги початковим етапом стала вартість верстки тексту. Книга складається з 40 сторінок квадратного формату 21 x 21 см, де на кожній сторінці присутні векторні малюнки, колонтитули, два шрифти та інші елементи, що підвищують складність дизайну.

Вартість верстки однієї сторінки становить 30,00 гривень. 40 сторінками склала 1 200,00 гривень. Також було розроблено 28 ілюстрації на цілу сторінку, загальною вартістю 5 600,00 гривень, що значно підвищує якість і привабливість інтерактивної книги. Цей етап є основним для визначення вартості, оскільки він включає всі витрати на дизайнерську роботу.

Наступним етапом розрахунку стала вартість друку блока для книги. Оскільки книга має картонне переплетення з високою щільністю, вибір картону для друку є важливим. Вартість друку блока з 40 сторінок на цьому картоні становить 1 720,00 гривень. Це враховує як матеріал, так і витрати на друк. Додатково був врахований друк стікерів на 6 сторінках книги. Оскільки стікери займають значну частину сторінки, їх друк коштував 120,00 гривні. Окрім цього, були додані витрати на друк інтерактивних елементів, таких як вирізання, біговка та приклеювання на одній сторінці. Вартість цих робіт склала 80,00 гривень.

Останнім етапом був розрахунок вартості оформлення палітурки та зшивання. Оскільки книга має картонне переплетення, оформлення палітурки є важливим етапом для забезпечення міцності та естетичного вигляду. Вартість цієї роботи становить 300,00 гривні. Загальна вартість книги, враховуючи всі етапи роботи, склала 10 520,00 гривень (табл.3.1.)

Таблиця 3.1 — Розрахунок собівартості інтерактивної книги

№пп	Вид роботи	Вартість грн.
1	2	3
2	Верстка тексту, 1 тип складності, одна колонка, колонтитули, два шрифти (40 сторінок квадратного формату 21 x 21 см. по 30 гривень)	1200,00
3	Розробка ілюстрацій на цілу сторінку (28 сторінок, по 200 грн за одну)	5 600,00
4	Розробка двох варіантів передньої частини обкладинки, та однієї задньої	1 500,00
5	Друк блока (картон з високою щільністю, + самоклеючий папір, 40 сторінки)	1 720,00

Кінець табл. 3.1

1	2	3
6	Друк стікерів (самоклеючий папір, 6 сторінок)	120,00
7	Друк додаткових інтерактивних елементів (одна сторінка 21 x 21 см, вирізання, біговка, приклеювання)	80,00
8	Оформлення палітурки, зшивання	300,00
9		Разом: 10 520,00 грн.

Для брошури на 32 сторінки, також була проведена оцінка.

Вартість верстки тексту для брошури на 32 сторінок формату А4, склала 3 200,00 гривень, оскільки вартість верстки однієї сторінки становить 15 гривень.

У процесі створення брошури було розроблено 8 складних ілюстрацій вартістю 800,00 грн та 8 простих ілюстрацій вартістю 1040,00 грн,

Для друку брошури був вибраний крейдований папір, що дає гарну якість друку, але є менш дорогим, ніж картон для книги. Вартість друку блока на 32 сторінок з цього паперу склала 300,00 гривень. Окремо була врахована вартість оформлення палітурки та зшивання для брошури, що склала 115 гривень.

Загальна вартість брошури склала 4 655,00 гривень (табл. 3.2). Розрахунок вартості дизайну для обох об'єктів показав, що виготовлення кожного з них потребує значних затрат на матеріали та дизайнерську роботу, що виправдовується високою якістю кінцевого продукту.

Таблиця 3.2 — Розрахунок собівартості брошури

№пп	Вид роботи	Вартість грн.
2	Верстка тексту, 1 тип складності, одна колонка, іншомовні слова, один шрифт (32 сторінок А4 формату по 100 гривень)	3 200,00
3	Розробка складних ілюстрацій (8 штук)	100,00
4	Розробка простих ілюстрацій (8 штук)	30,00
5	Друк блока (крейдований папір, 32 сторінок)	300,00
6	Оформлення палітурки, зшивання	115,00
7		Разом: 4 655,00 грн.

Це є орієнтовним розрахунком, і ціна може змінюватися залежно від поліграфії, міста, та інших факторів, які можуть вплинути на собівартість проєкту.

									ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата						

ВИСНОВКИ

1. В результаті виконання кваліфікаційної роботи було встановлено, що інтерактивні книги – це книги з ігровими елементами, які стимулюють активну діяльність дитини. Такі книги мають тривалу історію розвитку і можуть мати такі інтерактивні вправи: пошук прихованих елементів за допомогою лінз-фільтрів, рухливі елементи, наліпки, елементи, що відкриваються, доповнену реальність, різні текстури, аудіофункції, сторінки для малювання, тривимірні об'єкти тощо.

2. Аналіз психологічних методів корекції дозволив виявити, що ефективними методами зниження тривожності у дітей дошкільного віку є методи арттерапії, дихальні вправи, казкотерапія, ігротерапія. Такі методи включають вправи, які можуть бути інтегрованими в інтерактивну книгу.

3. За результатами дослідження різних видів інтерактивних книг та методів психологічної корекції сформовано концепцію інтерактивної книги «Для сміливих», призначеної для зниження тривожності у дітей дошкільного віку, а саме 5-7 років. Відповідно до сформованої концепції книга буде містити сторінки для малювання (з можливістю витирати рисунки), інтерактивні елементи для дихальних вправ, рухомі елементи для відображення настрою, наліпки для формування різних сюжетів подолання проблем і страхів. Добрими героями для книги обрано kota, зайця і єнота, які будуть допомагати долати антигероїв-лякалок.

4. Для покращення ефективності подолання тривожності у дітей вирішено додатково до інтерактивної книги розробити книгу-брошуру «Порадник для батьків», в якому будуть представлені прості техніки заспокоєння дітей, поради для покращення взаємодії і формування комфортного середовища спілкування, перелік книг і сайтів з порадами для батьків. Джерелом творчості для книги і брошури обрано хмарки: світлі хмарки символізують спокій та гармонію, а сірі — тривогу та страхи. Основним кольором для брошури та інтерактивної книги обрано бірюзовий колір, який має заспокійливий ефект, асоціюється зі свіжістю, спокоєм і безпекою.

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

29. Harkness R., Corrigan P. The Boo-Boo Book: an Interactive Storybook with 36 Reusable Bandage Stickers. / R. Harkness; Illustrated by P. Corrigan. – New York: IglooBooks, 2023;

30. Harkness R. The Baddies: Sticker Activity Book / R. Harkness. – London : Scholastic Children's Books, 2022;

31. Martin R. Little Stories: Dinosaurs / R. Martin. – London: Kings Road Publishing, 2017;

32. Martin R. Little Stories: Insects / R. Martin. – London: Templar Publishing, 2015;

33. Martin R. Little Stories: Cosmic Light / R. Martin. – London: Templar Publishing, 2015;

34. Martin R. Little Stories: My Amazing Body / R. Martin. – London: Templar Publishing, 2015;

35. Martin R. Little Stories: The Underwater World / R. Martin. – London: Templar Publishing, 2015;

36. Martin R. Little Clues: The Light of Animals / R. Martin. – London: Templar Publishing, 2015;

37. Martin R. Little Clues: Transport / R. Martin. – London: Templar Publishing, 2015;

38. McDonald M. Ernie's Wish Trail / M. McDonald. – New York : Whimsical World, 2020;

39. Nin M. Good Ninja: Activity Book / M. Nin. – New York: Insight Kids, 2022;

40. Nin M. Calm Ninja: Activity Book / M. Nin. – New York: Insight Kids, 2022;

41. Nin M. Energetic Ninja: Activity Book / M. Nin. – New York: Insight Kids, 2022;

42. Nin M. Happy Ninja: Activity Book / M. Nin. – New York: Insight Kids, 2022;

43. Nin M. Brave Ninja: Activity Book / M. Nin. – New York: Insight Kids, 2022;

44. Nin M. Grateful Ninja: Activity Book / M. Nin. – New York: Insight Kids, 2022;

					ДПДЗ. 2023211.01.01.ПЗ	Арк.
Змн.	Арк.	№ докум.	Підпис	Дата		

ДОДАТКИ

ДОДАТОК А

МАКЕТИ СТОРІНОК БРОШУРИ ДЛЯ БАТЬКІВ



Рисунок А.1 — Розворот брошури



Рисунок А.2 — Розворот книги



Рисунок А.3 — Сторінки з рекомендаціями для батьків

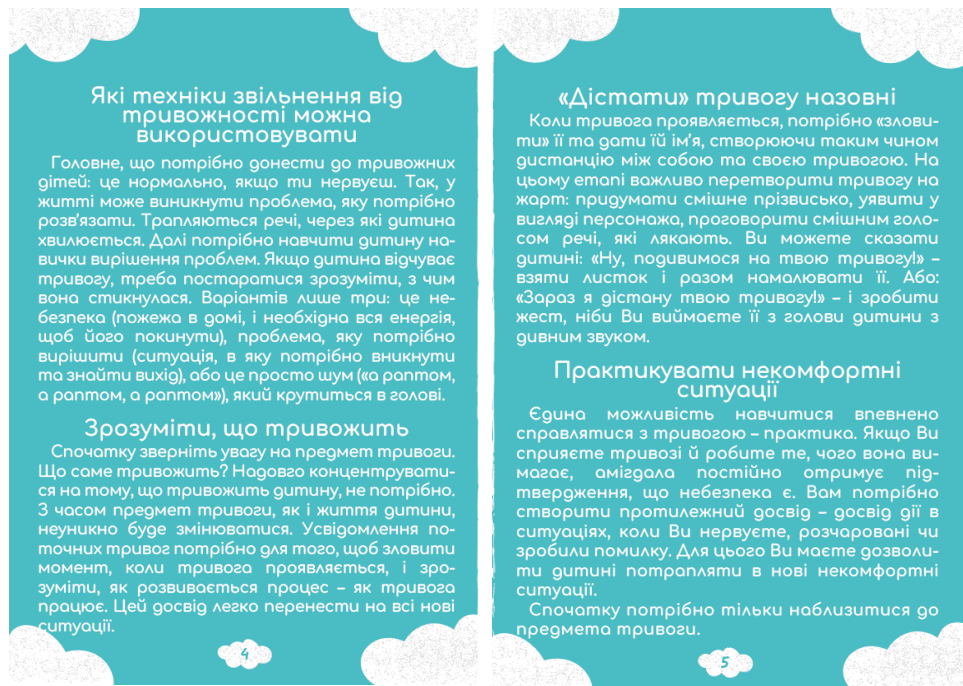



Рисунок А.4 — Сторінки з порадами як зменшити тривожність

★Лимони
Скажіть дитині уявити, що вона підходить до дерева та зриває два лимони – по одному у кожну руку. Нехай сильно стисне руки, ніби вичавлює сік з лимонів. "Вичавлюй, вичавлюй...", – а потім киньте уявні лимони на підлогу та розслабте руки. Повторіть, доки "не наберете" склянку лимонаду. Наприкінці струсіть руки разом, щоб повністю розслабитися.

★Лінивий кіт
Допоможіть дитині уявити, що вона лінвий кіт, який щойно прокинувся після приємного сну. Покажіть, як широко позіхнути, помурчати і повільно потягнутися. Витягніть разом руки, ноги та спину, як кіт після сну.


★Пірінка і статуя
Попросіть дитину уявити себе легкою пірінкою, яка літає у повітрі протягом 10 секунд. Потім нехай вона різко застигне, як статуя. Застигайте разом, а після цього поступово знову "перетворіться" на пірінки та продовжуйте літати. Повторіть кілька разів.



10

★Черепаха
Нехай дитина уявить себе черепахою, яка вирушила на прогулянку. Але раптом почався дощ, і вона щільно згортається у "панцир" на 10 секунд. Потім, коли уявне сонце знову з'явиться, нехай вона повільно "вилазить" з панцира і продовжує спокійно гуляти. Завершіть вправу прогулянкою разом, щоб розслабити тіло.

★Мавпочка
Ця гра відновлює впевненість дітей у власних силах, навчає досягати поставленої мети. Для гри можна сформувати такі пари: дорослий-дитина, дитина-дитина. Дорослий/дитина стає зручно у повний зріст (якщо дитина маленька, то дорослий стає на коліно; якщо діти одного віку, то одна з них стає на підвищення), тримаючи високо в одній руці іграшку — "банан". Дитина має її дістати, придумуючи самостійно, як залізти і дотягнутися до «банану».



11

Рисунок А.5 — Вправи які батьки можуть зробити з дітьми

★Пиріжок (гра з елементами пастки)
Ця вправа сприяє розслабленню, відновленню базового спокою, розвитку довіри до дорослих, насичує дитину почуттями любові та ніжності.

Гра символічно імітує повернення до лона матері. Окрім того, вона знайомить дитину з процесом зростання і виготовлення їжі та традицією землеробства. Для гри формуються пари: дорослий-дитина. На початку вправи дитина лежить на животі, дорослий на її спинці починає проводити весь комплекс польових робіт – від орання землі до засівання зерна. Після того дитина перевертається догори животиком, а дорослий робить "тісто" – насилає борошно, наливає воду, місить тісто, викладає начинку, загортає пиріжок (складає ручки, ніжки) і ставить у грубку, міцно обіймаючи і закриваючи всього малюка руками, притискаючи до себе, та дмухаючи через одяг, щоб створити відчуття тепла. Дитина в цей час регулює тривалість гри, насичується любов'ю дорослого і "жаром грубки"; отримавши відчуття достатності, шепить: "шшшш..", повідомляючи про те, що "пиріжок готовий".

12

★Кружляння
Гра «Кружляння» добре тренує вестибулярний апарат та допомагає дітям дуже швидко переключатися на позитивний настрій. Гра виконується у парі дорослий-дитина і підходить навіть для найменшеньких, поступово ускладнюючись, відповідно до віку. Граючись із найменшими, дорослі беруть малюка під пахви і, притискаючи його до своїх грудей і живота спинкою, кружляють, залишивши ніжки дитини у вільному польоті. Як тільки дорослий зупиняється, малюк м'яко сідає на підлогу і перекочується. Більш дорослих дітей можна кружляти, тримаючи за ручки, ніжки, ручку і ніжку.

Діти можуть охоплювати ногами тулуб дорослого, розміщуючись обличчям догори та донизу тощо. З часом можна збільшувати кількість обертів та їхню швидкість. Ця вправа також допомагає зняти напруження з фасцій та зв'язок, підготувати суглоби дитини до більш інтенсивних практик. Тілесні ігри бажано чергувати – пропонуючи дітям то більш рухливі, то більш спокійні.

13

Рисунок А.6 — Вправи які батьки можуть зробити з дітьми



Рисунок А.7 — Сторінки для нотаток



Рисунок А.8 — Декоративний розворот

ДОДАТОК Б ХУДОЖНІЙ ПРОЄКТ

Дипломний проєкт
освітнього рівня – магістр
на тему: «ДИЗАЙН І ВЕРСТКА ІНТЕРАКТИВНОЇ КНИГИ
ДЛЯ ЗНЯТТЯ ТРИВОЖНОСТІ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ»

ВСТУП

Актуальність теми: У сучасному світі зростає кількість дітей, які страждають на тривожні розлади. Це пов'язано з різноманітними факторами, такими як зміна клімату, військові конфлікти, пандемія COVID-19 тощо. Тому важливо знайти ефективні методи для зняття тривожності у дітей дошкільного віку.

Мета проєкту: Розробити інтерактивну книгу, яка допоможе дітям впоратися з тривожними емоціями та навчитися керувати своїми емоціями.

Об'єкт дослідження: Інтерактивна книга для зняття тривожності у дітей дошкільного віку.

Предмет дослідження: Методи психокорекції тривожності у дітей дошкільного віку.

Методи дослідження: Аналіз наукової літератури, опитування дітей та батьків, експериментальні методи.

Наукова новизна: Розробка інтерактивної книги, яка поєднує в собі методи психокорекції тривожності з елементами гри та мистецтва.

Практичне значення: Розроблена книга може бути використана в дитячих садках, школах та вдома батьками для зняття тривожності у дітей.

МЕТОДИ ПСИХОКОРЕКЦІЇ ТРИВОЖНОСТІ

АРТТЕРАПІЯ

МАТРИЦЯ ДЛЯ НАЗВ

ДЛЯ СІМ'ЯКИ

ІНТЕРАКТИВНА КНИГА

ПОРАДИК

ДЛЯ БАТЬКІВ

КАРТИЧКА

SA LONG BEARS
SOURCES
SOURCES
SOURCES

ДИХАЛЬНІ ВПРАВИ

ТИПОВІ ІЗМІНІ СТОПНИКИ

SA LONG BEARS
SOURCES
SOURCES

РОЗРОБЛЕНІ ПЕРСОНАЖИ
ДЛЯ КНИКИ

ЗЕБЕЛЬ
КІТ
БІЛІСЬ
АВІАКИ

ВИСНОВКИ

У ході дослідження було встановлено, що інтерактивна книга є ефективним методом для зняття тривожності у дітей дошкільного віку. Книга допомагає дітям впоратися з тривожними емоціями та навчитися керувати своїми емоціями. Крім того, книга допомагає батькам зрозуміти причини тривожності у своїх дітей та навчитися правильно реагувати на це.

Результати дослідження свідчать про те, що інтерактивна книга є перспективним методом для зняття тривожності у дітей дошкільного віку. Для подальшого дослідження необхідно провести більше експериментів та опитувань.

РОЗРОБОТІ КНИГ ДЛЯ ДІТЕЙ

ДИЗАЙН КНИГ

РОЗРОБОТІ БРОШУРИ ДЛЯ БАТЬКІВ

УВАГА! ЦЕ НЕ НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ ПІДРУЧНИК.
 ЦЕ НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ ПІДРУЧНИК.
 ЦЕ НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ ПІДРУЧНИК.
 ЦЕ НАУКОВО-МЕТОДИЧНИЙ ПІДРУЧНИК.

Рисунок Б.1 — Презентаційний банер (1,5 x 2 м)

ДОДАТОК В

ОФОРМЛЕННЯ АВТОРСЬКОГО ПРАВА НА ТВІР

МІНЕКОНОМІКИ
НАЦІОНАЛЬНИЙ ОРГАН ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ
ДЕРЖАВНА ОРГАНІЗАЦІЯ
«УКРАЇНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ОФІС
ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОЇ ВЛАСНОСТІ ТА ІННОВАЦІЙ»
(УКРНОІВІ)

вул. Дмитра Годзенка, 1, м. Київ, 01601, тел.: +380 44 209-27-06, +380 67 501-05-95
e-mail: office@nipo.gov.ua, http://www.nipo.gov.ua, код згідно з ЄДРПОУ 44673629

Розписка про одержання електронної заявки на реєстрацію авторського права на твір
Дата одержання 05.12.2024 10:12:37

Номер заявки	c202409901 (в подальшому обов'язково посилатися на цей номер)
Відправник	Буханцова Людмила Василівна
Назва реєстрацію авторського права на твір	Твір художнього дизайну три обкладинки для комплекту книг: «Для сміливих» і «Порадник для батьків», призначених для подолання тривожності у дітей 5-7 років

Подані матеріали

Вх-50796/2024	<p>Заява про реєстрацію авторського права на твір <i>Заява_ГороваМР_БазилюкЕВ.index.xml,</i> <i>Заява_ГороваМР_БазилюкЕВ.bibl.xml, Заява_ГороваМР_БазилюкЕВ.pdf,</i> <i>Заява_ГороваМР_БазилюкЕВ.pdf.1.p7s</i></p> <p>Документ, що свідчить про факт і дату оприлюднення твору <i>Підтвердження_ГороваМР_БазилюкЕВ.index.xml,</i> <i>Підтвердження_ГороваМР_БазилюкЕВ.jpg.1.p7s,</i> <i>Підтвердження_ГороваМР_БазилюкЕВ.jpg</i></p> <p>Платіжний документ про сплату збору за підготовку до державної реєстрації авторського права на твір <i>Квитанція_ГороваМР_БазилюкЕВ.index.xml,</i> <i>Квитанція_ГороваМР_БазилюкЕВ.JPG.1.p7s,</i> <i>Квитанція_ГороваМР_БазилюкЕВ.JPG</i></p> <p>Довіреність (документ, що підтверджує повноваження представника) <i>Доручення_ГороваМР_БазилюкЕВ.index.xml,</i> <i>Доручення_ГороваМР_БазилюкЕВ.pdf.1.p7s,</i> <i>Доручення_ГороваМР_БазилюкЕВ.pdf</i></p> <p>Копія твору <i>Обкладинки_Горова МР_БазилюкЕВ.index.xml, Обкладинки_Горова МР_БазилюкЕВ.pdf</i></p>
---------------	--

Примітка:

Заявки, які подані в неробочий час, будуть опрацьовані наступного робочого дня.
Якщо подання заявки відбувається у неробочий час, у вихідний або святковий день, датою одержання заявки буде дата наступного робочого дня.
Подана електронна заявка вважається оригіналом. Надсилання паперової копії заявки не вимагається!

Рисунок В.1 — Документ, що підтверджує реєстрацію прав на об'єкти інтелектуальної класності

ДОДАТОК Г

АПРОБАЦІЯ РЕЗУЛЬТАТІВ ДОСЛІДЖЕННЯ



Resource-Saving Technologies of Apparel, Textile & Food Industry	
<i>Y.R. Dykha</i>	
Eco-design trends, practices, perspectives.....	271
<i>I. Baniwa, O. Strizhova, Yu. Barasov</i>	
Класифікація візуальних патернів в графічному дизайні.....	274
<i>I. Baniwa, O. Hramova-Karavona</i>	
Інтеграція історичної та культурної спадщини Черкащини у освітні програми підготовки фахівців з графічного дизайну в Черкаському державному технологічному університеті.....	278
<i>V. A. Voronczak, K.H. Zelenka, O.A. Litkovska</i>	
Деталь-проробування ансамблю жіночого одягу у романтичному стилі.....	280
<i>T.M. Galovenko, A.P. Aleksenko, O.V. Shovkomo</i>	
Розробка авторської дизайні-колекції жіночого одягу «UKVITCHAN.A».....	283
<i>T.M. Galovenko, G.A. Boyko, I.O. Shostakovych, I.S. Demchuk</i>	
Етнологія жіночого одягу «UKRAINA - YEDYNA».....	286
<i>H. V. Gurniy</i>	
Роль кінематографу у розвитку візуальної оповіді.....	289
<i>M.P. Gorova, E.V. Batiulok</i>	
Інтерактивна книга як засіб зняття тривожності у дітей дошкільного віку.....	293
<i>V. V. Gurdina, H. S. Tischenko</i>	
Екологічні матеріали у виготовленні спортивного одягу.....	296
<i>V. V. Gurdina, S. I. Yrma</i>	
Цифрова мода як ілюмінативна складова еко-дизайну.....	298
<i>K. Demchenko, O. Spirakova</i>	
Дослідження дизайну та композиції готових fashion-брендів.....	301
<i>M. V. Karpenko-Vasylivska, S.V. Maly</i>	
Біодизайн дизайну як засіб підвищення якості життя та естетички простору.....	305
<i>T. Kashtova</i>	
Природні мотиви в сучасному дизайні одягу.....	307
<i>L. V. Kravtsov, M. A. Demchenko, M. Yu. Lybuz</i>	
Черемога України як головний меседж творчості дизайнера одягу.....	309
<i>L.V. Kravtsov, A.O. Mamch</i>	
Історичний костюм як джерело натхнення у художньому проєктуванні нових моделей одягу.....	312
	11

Resource-Saving Technologies of Apparel, Textile & Food Industry	
УДК 74.087.053.2:159.9	
ІНТЕРАКТИВНА КНИГА ЯК ЗАСІБ ЗНЯТТЯ ТРИВОЖНОСТІ У ДІТЕЙ ДОШКІЛЬНОГО ВІКУ	
<i>M.P. GOROVA, E.V. BATIULOK</i>	
Хмельницький національний університет	
Тривожність – це переживання емоційного дискомфорту, що пов'язано з очікуваннями негативного розвитку подій і передумкам майбутньої небезпеки. Тривожність є досить серйозним за ступенем прояву станом емоційного дисбалансу [1, 2]. Подолання тривожності у дітей є надзвичайно актуальною темою в сучасному суспільстві та особливо в Україні, в якій ще триває війна. Діти дошкільного віку є чутливими до стресу: вони активно пізнають навколишній світ і часто не можуть справлятися з емоціями. Досить ефективною для подолання тривожності є арттерапія, оскільки в основному використовують невербальні способи самовираження та спілкування. До арттерапевтичності належить фотографія, пісочну терапію та куклотерапію [2].	
Ізотерапія включає в себе терапію образотворчим мистецтвом, у першу чергу малюванням, що використовується для психологічної корекції дітей і дорослих з тривожними станами. Ізотерапія допомагає зробити більш гармонійними емоції дитини, зняти рівень тривожності, агресивності, імпульсивності, емоційне напруження у стресових ситуаціях. Окрім того, для дітей будь-яке заняття творчістю є чинником психічного розвитку: сприяє розвитку вищих психічних функцій, збагаченню уявлення про навколишній світ, розвитку дрібної моторики, формуванню вміння встановлювати емоційний контакт із оточенням [3].	
Куклотерапія – це терапія за допомогою казок. На занятті з куклотерапії мова створює казку і поєднує свого струку, триває, зменшити їх або перетворити на щось добре чи смішне [2]. Придумування казок також є рівномірним інтерактивних ігор, які, крім зниження тривожності, сприяють розвитку мовленнєвої діяльності дошкільного віку [1].	
На жаль, не всі батьки тривожних дошкільнят можуть забезпечити для своїх дітей регулярні заняття з психологом, тому дуже актуально мати відповідні ігри і книжки, які зможуть допомогти знизити тривожність у дітей в будь-який час, вдома або в уривку при позитивних тривогах. На сьогоднішній день асортимент ігор і книг для дітей постійно розширюється, пропонує найбільш цікаві дизайнерами рішення і новітні технології. Інтерактивні книги посприяють читанню з елементами гри, можуть включати рухливі частини, які сприяють розвитку дрібної моторики та уваги, і можуть викликати на розвиток дітей, поєднуючи їхні навички та емоційний стан [4]. Також інтерактивна книга може включати ігри арттерапії, зокрема куклотерапії та ізотерапії: сторінки з відображенням настрою дитини, ігри з рухливими елементами (рис.1) та можливість формування власного сюжету, сторінки з спеціальним покриттям для малювання, ілюстрації з технікою правильного дихання (рис.2), аудіофайли пісень, а також новітні технології доповненої реальності (рис.3). Взаємодія з книгою в ігровій формі може стати	293

Рисунок Г.1 – Сертифікат учасника та публікація в збірнику тез конференції «Ресурсозберігаючі технології легкої, текстильної і харчової промисловості»