

РАЗРАБОТКА РАЗВИВАЮЩЕЙ КНИГИ ДЛЯ ДЕТЕЙ МЛАДШЕГО
ШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «ЮНЫЙ МОДЕЛЬЕР»

Выполнила:

Кириллина Уйгулаана Дмитриевна

Якутск 2021

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	3
ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ ДЕТСКОЙ КНИГИ В КОНТЕКСТЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ.....	6
1.1. Развивающие функции детской книжки-игрушки.....	6
1.2. Детская книжка-игрушка как средство обучения в образовательной области «Технология».....	15
1.3. Требования и принципы проектирования развивающей книги для детей младшего школьного возраста.....	26
Выводы по 1 главе.....	33
ГЛАВА II. ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ ПО АПРОБАЦИИ И ОЦЕНКЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ КНИГИ.....	34
2.1. Проектирование и изготовление развивающей книги для детей «Юный модельер».....	34
2.2. Проведение занятия с использованием развивающей книги.....	43
2.3. Анализ оценки развивающей книги «Юный модельер».....	49
Выводы по 2 главе.....	53
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	55
СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ.....	57
ПРИЛОЖЕНИЕ	

ВВЕДЕНИЕ

Актуальность исследования. Современная детская книга сегодня представляет своеобразное, сложное явление художественной культуры. Она всегда расценивалась как величайшее творение человеческого гения, шедевр техники, средство информации и передачи знаний. На протяжении всей истории своего развития детская книга являлась основой духовной культуры, средством межличностного общения, эмоционального и умственного развития растущего человека, формирования личности.

Вопросами влияния детской книги на ребенка занимаются многие специалисты: филологи, литературоведы, библиографы, историки, психологи. Искусствоведы изучают изобразительные и декоративные элементы иллюстраций детской книги, полиграфисты – технические приемы создания книги. Изучаются проблемы связи словесного и изобразительного элементов книги, специфики зрительного восприятия книги в целом и каждой из ее частей, вопросы эстетического восприятия. Детская книга предлагает не только чтение, но и многие другие аспекты общения с нею: рассматривание картинок, обучение, всевозможные игры, раскрашивание, поделки, иллюстрирование, различные импровизации на темы заключенного в ней произведения и т. д. Поэтому понятие «детская книга» несколько шире понятия «детская литература». В детской книге проявляются авторская и издательская интерпретации детской литературы. Детская книга отличается богатством типологической палитры изданий, затейливостью дизайна, особым решением полиграфического языка книги.

Роль книги и ее влияние на ребенка в процессе роста и формирования переоценить невозможно. Книга направляет его природную любознательность, развивает ее и углубляет, отвечает на тысячи вопросов, возникающих в его воображении. Книжки служат для того, чтобы расширять представление ребенка о мире, знакомить его с вещами, природой, всем, что его окружает.

В настоящее время детская литература весьма разнопланова и каждый ребенок сможет найти что-нибудь интересное для себя. В современной детской литературе набрала популярность детская книжка-игрушка. Это особый вид издания для детей, имеющий необычную конструктивную форму, предназначенный для умственного и эстетического развития детей. Издание позволяет ребёнку не только рассматривать и читать его, но и играть с ним, раскладывать или раскрашивать его, делать поделки. Детские развивающие книги помогают формировать моторику, внимание, мышление, речь, память, эстетическую ценность. Художественно-эстетическая направленность способствует многогранному развитию и формированию гармоничного внутреннего мира и творческих способностей детей.

Исходя из вышеизложенного тема бакалаврской работы «Разработка развивающей книги для детей младшего школьного возраста «Юный модельер»» является актуальной.

Объект исследования: разработка детской книжки-игрушки.

Предмет исследования: процесс разработки развивающей книжки-игрушки по моделированию и изготовлению одежды для детей младшего школьного возраста.

Цель исследования: спроектировать и изготовить детскую развивающую книжку-игрушку по моделированию и изготовлению кукольной одежды для детей 6-10 лет.

В соответствии с целью поставлены следующие задачи исследования:

1. Изучить развивающие функции детской книжки-игрушки, требования и принципы проектирования развивающей книги для детей младшего школьного возраста;
2. Спроектировать и изготовить развивающую книгу для детей «Юный модельер» как средство обучения в образовательной области «Технология»;
3. Разработать и провести занятия с использованием развивающей книги;

4. Анализировать оценку развивающей книги «Юный модельер».

Гипотеза исследования. Использование развивающего ресурса детской книжки-игрушки «Юный модельер» в процессе освоения ее ребёнком младшего школьного возраста, поможет эффективно сформировать у него знания и умения по моделированию и изготовлению одежды для куклы, такие как умения рисования и кроя; начальные знания процесса моделирования одежды. Также будет способствовать развитию эстетического вкуса и воображения.

Методологической и теоретической основой исследования явились труды психологов, педагогов по проблеме развивающей функции детской книжки-игрушки Г.Н. Васильева, Г.М. Первой и другие; по вопросам средств обучения в образовательной области «Технология» Н.М. Коньшевой, Г.И.Кругликова и другие; методические разработки по разработке развивающей книги Д.М.Поповой и других.

Практическая значимость исследования. Разработанная книжка-игрушка «Юный модельер» может представлять интерес, и использована в практической деятельности учителями технологии, методистами, педагогами дополнительного образования.

Методы исследования:

- Метод изучения и анализа литературных источников;
- Метод документации;
- Метод анкетирования;
- Метод экспертной оценки;
- Метод педагогического эксперимента.

Опытно-экспериментальная база исследования: Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования «Центр дополнительного образования» г. Мирный студии «ИЗОбрази».

Структура исследования: выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав, заключения, списка использованной литературы и приложения.

ГЛАВА I. ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ РАЗРАБОТКИ ДЕТСКОЙ КНИГИ В КОНТЕКСТЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ

1.1. Развивающие функции детской книжки-игрушки

Современная детская книга сегодня представляет своеобразное, сложное явление художественной культуры. Она всегда расценивалась как величайшее творение человеческого гения, шедевр техники, средство информации и передачи знаний. На протяжении всей истории своего развития детская книга являлась основой духовной культуры, средством межличностного общения, эмоционального и умственного развития растущего человека, формирования личности.

Специфика детской книги дает возможность эксперимента над конструктивной книжной формой, что ярко представлено в детской книжке-игрушке [17].

Определение термина «книжка-игрушка» дается в ГОСТ 7.60—90: книжка-игрушка – издание, имеющее необычную конструктивную форму, предназначенное для умственного и эстетического развития детей [1].

Согласно ГОСТ 7.60—90: и специальной литературе выделяют несколько разновидностей книжек-игрушек:

- книжка-вертушка (Рисунок 1) - состоит из нескольких круглых листов, которые можно поворачивать и рассматривать появляющиеся в вырезах картинки;
- книжка-гармошка (Рисунок 2) - сложена наподобие мехов гармони, из-за чего читать и рассматривать её нужно, раскладывая и складывая страницы;
- книжка-затя (книжка-забава) (Рисунок 3) - с вклеенными деталями, которые издают звук при прикосновении;
- книжка-панорама (книжка-раскладушка) (Рисунок 4) - с фигурами, поднимающимися на странице при её раскрытии (благодаря имеющимся разрезам на бумаге);

- книжка-поделка (Рисунок 5) - с заготовками для аппликаций, бумажных игрушек, вырезок одежды для кукол и пр.;
- книжка-раскраска (Рисунок 6) - с контурами фигур, предназначенными для закрашивания;
- книжка-фигура (Рисунок 7) - имеет форму определённой фигуры (домика, машинки, птицы и т. п.);
- книжка-ширмочка (Рисунок 8) - с листами из плотного картона, которые могут быть поставлены наподобие ширмы и использоваться в игре как декорация;
- книжка с игровым замыслом (Рисунок 9).

Помимо книжек-панорам, вырезы встречаются в книгах с подвижными частями (Рисунок 10), на которых картинки могут выдвигаться или же быть «спрятанными» под отгибаемым элементом.

Особым типом «трёхмерной» книги, отчасти близким к книжке-панораме, являются книги-тоннели (Рисунок 11), в середине которых имеется вырез, сквозь который видны изображения на других страницах, — как правило, это несколько планов пейзажей или портретов. Аналогичным образом изготавливаются трёхмерные открытки.

Вырез внутри книги встречается и в книгах с пальчиковыми куклами (изображающими, например, животное, которому посвящена книга) (Рисунок 12), вставляемыми в вырез; как правило, такие книги напечатаны на толстом картоне [18].

К книгам, предназначенным для игры, относятся популярные в западной культуре серии книжек с картинками, на которых читателю предлагается найти определённый предмет или человека. Наиболее известные из таких серий — книги про Волли Мартина Хендфорда, книги о семействе Пряткиных («Пряткины развлекаются» и др.) Беатриса Вейона, книги серии «I SPY». Элементы подобного поиска включены в некоторые книги Ричарда Скарри («Книжка про машинки» и др.) [31].

Опираясь на теоретические исследования в области психологии, можно считать, что игра является ведущей деятельностью дошкольника. Важная роль принадлежит игре в формировании и развитии творческих способностей ребёнка. Само понятие «игра» является объектом исследования ряда специальных научных дисциплин: психологии, педагогики, философии и др. Анализ литературы показывает, что сущность игры можно рассматривать с трех позиций: форма общения (М.И.Лисина), способ усвоения деятельности взрослых (Д.Б.Эльконин), проявление умственного развития (Ж.Пиаже). В игре для ребёнка важен не результат, а сам процесс: проигрывая воображаемую ситуацию, дети переживают реальные чувства и сопереживают своим героям; в игре происходит «оживление» игрушек [5].

Процесс игры с современной книжкой-игрушкой происходит чаще всего независимо от конкретного окружения и может осуществляться в разных условиях. Новая ситуация, предлагаемая через дизайн-форму книжки-игрушки, является мощным источником мотивационного поведения ребёнка для познавательной деятельности, его мыслительного процесса и поиска нестандартного решения. В конечном счете, ожидаемый результат - победа над игровыми задачами, предложенными дизайн-формой детской книжки-игрушкой. Наиболее интересен результат, когда ребёнок в процессе общения с книжкой-игрушкой находит и предлагает свой вариант преобразования, как самой книги, так и предметной среды, окружающей его. При творческом подходе к объекту предметной среды новизна открытия является одной из важных особенностей творческого развития личности ребёнка. Используя дополнительные игровые элементы, дизайнер увеличивает количество игровых вариаций путем моделирования книжной конструкции. Развитие способностей ребёнка ложится в основу различных развивающих методик, направленных на образовательный процесс (Н.А.Зайцева, Г.Домана, М.Монтессори, П.В.Тюленева). Книжка-игрушка становится учебным материалом игровой окружающей среды для привлечения эмоционально-отзывчивых младших школьников к книге.

Е.В.Дьячкова и С.Н.Вачкова рассматривают использование книжки-игрушки как интенсификатора при обучении чтению, так как книжка-игрушка способствует совершенствованию техники чтения в игровой и раскрепощенной обстановке. Также современная книжка-игрушка способствует решению коррекционных задач (И.А.Тушевская), тем самым существенно помогая детям (психотерапия, арттерапия). В последние годы во всем мире специалисты в области коррекционной педагогики и информационной доступности большое внимание уделяют созданию и эффективному использованию тактильных книг и книжек-игрушек с тактильными и звуковыми вставками для детей-инвалидов.

В процессе интеграции ребёнка в окружающую среду развиваются его потребности и желания отражать в игровой форме взрослые социальные отношения. Например, игра с бумажной куклой - героиней книжной истории - позволяет ребёнку самостоятельно создать окружающий мир, который во многом повторяет увиденные ребёнком жизненные ситуации. Происходит имитация взрослого мира, распределение ролей и действий, что позволяет в дальнейшем стать частью культурно-социального общества. Проектная методология в дизайне, направленная на развитие ребёнка, предусматривает стимулирование потребности фантазировать, проектировать и создавать свой мир. Книжная дизайн-форма, спроектированная при помощи современных дизайн-методов формообразования, позволяет говорить о наличии развивающего потенциала детской книжки-игрушки [36].

М. В. Ермолаева (доктор психологических наук, профессор (звание), профессор кафедры педагогической психологии Московского государственного психолого-педагогического университета. Автор более ста пятидесяти публикаций, в том числе пятнадцати монографий) выделяет, что существует условное разделение детских книжек-игрушек на две группы: книжка-игрушка и книжка-игра. Игрушка — это предмет, специально созданный для детских игр, это не уменьшенная копия реального предмета, а условное его изображение (красиво оформленные книги дети воспринимают

как игрушки). В книжках второй группы (книжка-театр, книжка-поделка, книжка-раскраска) игра и книга начинают соперничать. На этой основе формируются две концепции соответствия книги и игрушки в дизайн-форме книжки-игрушки: книжка в игрушке и игрушка (игра) в книжке.

Первая концепция предполагает минимизацию роли и зрительной массы текста и максимизацию функции и объема иллюстративного ряда. На этом фоне возрастает количественно и качественно функция и значимость игры в методологии и содержании развивающего процесса (игрушки). Объект из категории штучного полиграфического изделия переходит в категорию средового пространственно-временного перформанса. Игра доминирует, роль полиграфических технологий сводится к минимуму или вообще отсутствует.

Вторая концепция опирается на классическое понимание книги. Роль полиграфических технологий доминирует в формообразовании изделия. Игра (игрушка) является дополнением к тексту. Но процесс работы с текстом обязателен для всех концепций формообразования книги. Создание игрового образа - это интерактивная игра дизайнера, ребёнка и воспитателя. Игровой образ требует от всех участников, в том числе детей, активного проектного мышления, творческого воображения, изобретательности, побуждает искать и находить новые средства достижения цели. В творческих играх происходит сложный процесс освоения знаний, который мобилизует умственные способности ребёнка, его воображение, внимание, память. Воздействие книг и картин на игровые образы проявляется в мысленном содействии какому-либо герою, в перенесении на себя его свойств и качеств, в отношении к нему, как к лицу достоверному. Иллюстрации способствуют более глубокому восприятию содержания книги, «вживанию» в образ в игре, его выразительности. Сам дизайн книжки-игрушки подталкивает ребёнка к творческой активности, любознательности и познавательному процессу [20].

Проектная типология принципов формообразования книжки-игрушки, в основу которой положена идея освоения ребёнком различных качеств реальности:

- пространственность - организация средового пространства разворотов книги и игровой среды ребёнка;
- художественность - графическое исполнение иллюстраций и оформления книги;
- многофункциональность - соединение нескольких функций (для игры в воде и в песке);
- вариативность - возможность придумывания новых заданий и игры с персонажами книг;
- текстурность - развитие тактильных ощущений и моторики рук ребёнка (к примеру, книга с вставкой меха на теле у какого-нибудь животного);
- динамичность - использование игровых средств, стимулирующих взаимодействие ребёнка и книги: складывание и раскладывание, повороты, вырезание, наклеивание (аппликация), движение бумажных объемных фигурок, развязывание, переплетение;
- интерактивность - возможность использования в книжке-игрушке электронных технологий.

Данные качества детской книжки-игрушки позволяют выделить и обобщить функции детской книжки-игрушки как компонента предметно-пространственной среды, обеспечивающие развитие ребёнка (ценностно-дидактическая, сенсорная, логическая, конструкторская, коммуникативная). Передача знаний об устройстве мира и общества, а также формирование представлений о красоте, добре и пользе для человека и общества способствуют развитию полноценной личности ребёнка. Совершенствование сенсорики и мелкой моторики - зрение, слух, вкус, обоняние, осязание и способность манипулировать мелкими предметами, требующая скоординированной работы глаз и рук, активизируются за счет

использования разнообразных форм, размеров, материалов. Стимулирование познавательных и логических процессов позволяет проектировать книжную продукцию, влияющую на активизацию познавательных процессов - восприятие, мышление, воображение, память - посредством связи содержания текста с иллюстративным материалом. Развитие конструкторских способностей и технических навыков помогает развивать умение собрать объект из готовых частей, расчленять, выделять составные части благодаря наличию конструктивных элементов и дополнительных творческих заданий. Расширение коммуникативного опыта (общение) реализуется возможностью вербального и невербального общения. Детская книжка-игрушка способствует развитию навыков ребёнка к застегиванию и расстегиванию, завязыванию и развязыванию, собиранию и разбираюнию, рисованию и лепке. Все это оказывает влияние на умения ребёнка сравнивать, анализировать, сопоставлять, подбирать и т.п. При взаимодействии с детской книжкой-игрушкой у ребёнка начинает формироваться его личностное отношение к окружающей предметно-пространственной среде, эстетическое отношение к миру [36].

В процессе развития рынка книжной продукции для детей сформировалась система книжных изданий различных типов, определяемая целевым назначением, читательским адресом, особенностями содержания книги, а также спецификой ее художественного оформления и полиграфического исполнения. Следовательно, любая полиграфическая продукция характеризуется суммой взаимозависимых признаков, каждый из которых является одновременно типобразующим для определённого издания. Детская книга отделилась от взрослой, когда ребёнка стали воспринимать как категорию потребителя. Первыми печатными книжками для детей с XV века стали азбуки и буквари: азбука предполагала в свое время обучение чтению по складам (аз, буки и т.д.), а букварь учит сочетать буквы. В Германии в XVIII веке появилась книжка-картинка, где иллюстрация стала преобладать над текстовой частью. Иллюстраторы

больше стали уделять внимание художественно-образному решению детских книг, которые стали издаваться для определенного круга читателей: малышей, девочек и мальчиков постарше и даже для подростков [21].

К XIX веку детская книга уже имела разделение на обучающую (образовательную) и развлекательную (светского характера). С начала XX века почти во всех странах книга для детей входит в орбиту художественных исканий крупных мастеров графики и живописи, её эволюция в той или иной мере сближается с техническими возможностями каждой эпохи. Разнообразие содержания определяют многочисленные жанры детских книг: сказки, рассказы, повести, поэмы, стихи, мифы, научно-популярные очерки, песни и прибаутки, народные потешки и частушки. Сформирована классификация детской книги по типу издания: литературно-художественные издания для детей (моноиздания, сборники, собрания сочинений); научно-популярные книги для детей (научно-познавательная литература); справочные книги для детей (энциклопедии, словари, справочники); деловая литература (по организации детского досуга, игры и развлечения); изоиздания (книжки-игрушки, панорамки, раскладушки, раскраски). Кроме этого существует классификация детской книжки-игрушки в зависимости от конструкции книжной формы, приведенная в работе С.С.Водчиц (заслуженный деятель искусства РФ, член Московского союза художников, преподаватель): книжка-вертушка, книжка-гармошка, книжка-ширма, книжка-забава, книжка-поделка, книжка-панорама, книжка-фигура, книжка-раскраска, книжка-игра [11].

Не менее важна проектная типология книжки игрушки на основе классификации способностей, на развитие которых направлен проект дизайн-формы: дидактический тип дизайн-формы - передает представления и знания об окружающем мире и о добре и красоте (книжки-энциклопедии, книжки-азбуки, книжки-таблицы, книжки-раскраски, книжки с графическими заданиями и элементами); сенсорный тип дизайн-формы - формируется в процессе восприятия ребёнком визуальных, тактильных, звуковых качеств

дизайн-формы (мягкие книжки-игрушки, пальчиковые книжки-игрушки, книжки-пышки, звуковые книжки-игрушки); логический тип - направлен на умение планировать последовательность действий и развивать умение объединять книги в группы с общими тематиками (книжки-головоломки, книги с игровым полем-лабиринтом, книжки-загадки, книжки-таблицы, книжки с подобными графическими и конструктивными элементами); конструкторский тип - предусматривает умение создавать новые комбинации из существующих элементов детской книги (книжки-пазлы, книжки-аппликации, книжка-поделка, книги-конструкторы); коммуникативный тип - помогает усваивать информацию и конструировать смысл игрового действия (книжка-гармошка, книжка-панорама, книжка-вертушка, книжка-затяя) [36].

В основу классификации видов детской книжки-игрушки заложена их материальная основа: мягкие книжки — книжки из ткани, способствующие формированию определенных целенаправленных действий, развивают мелкую моторику, тактильные ощущения; книжки-пышки - книжки нового поколения, страницы которых при закрытии плотно примыкают друг к другу и напоминают магнит, имеют уникальную конструкцию сочетания мягкого и легкого материала (ЕУА-Роат) с прочным плотным картоном, что стимулирует моторные движения ребёнка в процессе перелистывания страниц; непромокаемые книжки - книжки для ванной, сделанные из разноцветной пены, способствуют развитию координации движений в воде, приучают ребёнка к купанию; книжки-подушки сшиты из мягкой ткани разной фактуры с дополнительными элементами (пуговицы, липучки, шнуровки), в процессе игры могут использоваться в качестве подушки благодаря своей форме, а также учат простейшим навыкам, внимательности и позволяют ознакомиться с различными фактурами на ощупь; книжки-картонки со шнуровкой ориентированы, прежде всего, на развитие мелкой моторики рук; книжки со звуковыми модулями и книжки со стереоиллюстрациями (музыкальные книжки) знакомят с различными звуками и мелодиями, используются как обучающее пособие, а книги со

стереоиллюстрациями стимулируют воображение ребёнка и координацию глаз; пальчиковые книжки-игрушки - это книжки из ткани и пластика направлены на развитие театрализованных игровых сюжетов, а также предполагают формирование тактильных ощущений; книжка с бумажной куклой - игра с бумажной куклой, изготовленной из различных видов бумаги и картона, вырабатывает аккуратность.

Таким образом, развивающие функции, заложенные в детских книжках-игрушках, ориентированы на накопление необходимой информации для приобретения умений и стимулирования творческих навыков. Проектная типология дизайн-формы книжки-игрушки основывается на базовых способностях ребёнка (дидактический тип дизайн-формы, сенсорный тип, логический тип, конструкторский тип, коммуникативный тип), что позволяет говорить о развивающем потенциале книжки-игрушки. Тем самым, активизируется внутренняя мотивация, помогающая стремлению ребёнка самостоятельно разобраться в происходящем действии и социально адаптироваться в окружающем его мире [39].

1.2. Детская книжка-игрушка как средство обучения в образовательной области «Технология»

По мнению Н.Н. Светловской, книга – это, несомненно, луч света, который как бы вырывает для читателя из темноты неведения определенную часть действительности, существующую вокруг него или в нем самом, позволяет разглядеть ее во всех деталях, да еще и дает комментарии к тому, что он видит [39].

Необходимо воспитывать у детей желание в свободное время выбирать и читать книги посильные, полезные и интересные. Только в этом случае книга станет действительно тем инструментом, который поможет ребенку вовремя задуматься о себе, осознать свои сильные и слабые стороны. Личностная мотивация, желание прочесть книгу, которую выбрал сам,

является дополнительным и весьма ощутимым стимулом для совершенствования ребенка.

Что нужно учителю, чтобы методически правильно влиять на процесс включения книги-собеседника в жизнь младшего школьника и не подменять книгу-собеседника собой, сейчас досконально известно. Прежде всего, ему нужны хорошие и разные книги-собеседники, доступные детям определенного возраста и уровня подготовки, для обучения детей общению с ними под его (учителя) руководством и наблюдением, причем это должно быть не произвольное множество детских книг, а дидактически выверенная система книг, являющихся обязательными для освоения учебного материала [38].

Д.Б. Эльконин (доктор психологических наук, профессор, выдающийся отечественный психолог, специалист в области детской психологии, автор теории периодизации психического развития), описывая наиболее высокий уровень развития игры, отмечал, что иногда дети не столько играют, сколько говорят об игре. Этот перевод игры в вербальный план является ключевым для решения проблемы взаимодействия игры и учения в младшем школьном возрасте [50].

Отметим, что младший школьный возраст (6–10 лет) – это этап, где основной деятельностью ребенка является учение. Именно учебная деятельность определяет его дальнейшее психическое развитие, в ней формируется способность к рефлексии как универсальный способ отношения человека к собственной деятельности. Он позволяет мысленно наедине с самим собой рассматривать (т.е. рефлексировать) и изменять замыслы своих действий, контролировать свои намерения, желания, чувства, формулировать мысли, соответствующие конкретной ситуации. Это является основой процесса самоизменения и самосовершенствования человека [10].

Игры для начальной школы должны обязательно учитывать особенности психологии ребёнка, который в младшем школьном возрасте:

впечатлительный; активный; открытый новым знаниям; начинающий анализировать свои поступки и действия других [34].

Предмет “Технология” - особенный. Он не только формирует у детей творческий кругозор, знакомит с новой техникой, современными технологиями обработки материалов, помогает сориентироваться в мире профессий, но и дает им возможность еще в школе приобщиться к созидательному труду. Нужно отметить также его важную роль в развитии самостоятельности учащихся, их эстетической культуры. Развитие личности в системе образования обеспечивается, прежде всего, через формирование универсальных учебных действий, которые выступают инвариантной основой образовательного и воспитательного процесса учащихся. Именно на уроках технологии, учащиеся выдвигают и обосновывают идеи, проводят исследования, моделируют, конструируют, выполняют экономические расчеты, подбирают необходимые материалы, инструменты и определяют технологические этапы изготовления того или иного изделия, применяя на практике знания по многим другим предметам. Технология аккумулирует знания всех школьных дисциплин, создавая межпредметные связи, а теоретическое знание превращает в деятельность в конкретное действие, которые воплощаются в созданных предметах окружающего мира [49].

Проблема методов в методике трудового обучения до сих пор не получила однозначного разрешения. Принципиальное значение имеет даже то обстоятельство, что отдельные методисты формулируют ее не как «методы обучения на уроках труда (или технологии)», а как «методы трудового обучения». Разница в формулировках демонстрирует существенные различия в концептуальных взглядах на учебный предмет «технология». В последнем варианте подразумевается собственная система методов, характерных именно для данного учебного предмета и отличающая его от всех остальных. В этом случае вопрос в значительной степени

решается по аналогии с системой профессионально-технического обучения, в которой, действительно, методы обучения имеют своеобразный вид. [31].

В дидактике принято классифицировать методы обучения по нескольким признакам:

- по источникам, из которых учащиеся получают знания (словесные, наглядные, практические методы);
- по характеру познавательной деятельности учащихся (объяснительно-иллюстративные, репродуктивные, частично-поисковые или эвристические, исследовательские методы);
- по характеру дидактических задач, решению которых они служат (методы сообщения учащимся новых знаний, методы закрепления полученных знаний, методы формирования умений и навыков, методы контроля и оценки знаний учащихся);
- по преобладанию при их применении деятельности учителя или ученика (методы изложения знаний учителем, методы самостоятельной работы учащихся).

Наибольшей популярностью пользуются первые две из этих классификаций, поэтому рассмотрим их несколько подробнее [22].

Классификация методов обучения по источникам получения знаний.

Словесные методы обучения — это наиболее распространенная группа методов обучения, применяется по всем школьным предметам и обслуживающая все ступени, и формы обучения [23].

К словесным методам обучения младших школьников относят рассказ, объяснение и беседу.

Рассказ — это монологическое изложение учебного материала, применяемого для последовательного, систематизированного, доходчивого и эмоционального преподнесения знаний. Этот метод чаще других применяется в начальной школе. К рассказу учитель обращается, когда детям необходимо сообщить яркие, новые для них факты, события, то, чего дети не могут наблюдать непосредственно. Рассказ — мощный источник влияния на

мыслительную деятельность, воображение, эмоции младших школьников, расширение их кругозора [16].

Объяснение – словесное истолкование предметов, явлений, закономерностей, связей, чаще всего монологическое изложение. Объяснение бывает, как в «чистом» виде, то есть учитель использует только этот метод, так и частью беседы, рассказа, или, наоборот, в структуру объяснения входят элементы беседы, рассказа и т.д

Объяснение обычно сопровождается учебной демонстрацией наглядных пособий (таблиц, плакатов, чертежей, схем, технологических карт, образцов изделий, выполненных учителем или учениками, и т. д.) или этапов выполнения работы.

Беседа - диалогический метод обучения, при котором учитель путем постановки тщательно продуманной системы вопросов подводит учеников к пониманию нового материала или проверяет усвоение ими уже изученного [6].

Наглядные методы обучения - это методы обучения, вносящие в методику преподавания разнообразие, способствующие повышению продуктивности учебного занятия, оказывающие положительное влияние на развитие наблюдательности, наглядно-образного мышления, зрительной памяти и внимания [28].

Наглядные методы обучения в младших классах используются особенно широко, так как у детей этого возраста преобладают наглядно-образные формы познания и недостаточен запас чувственных представлений, а потому они еще не готовы к восприятию обобщенных сведений, излагаемых учителем в словесной форме.

Наглядные методы обычно тесно связаны со словесными, поскольку сам по себе показ, не сопровождаемый пояснениями, не обеспечивает понимания связей (между отдельными операциями, между действиями и их результатами), которые ученикам надо заметить. Слово учителя, сопровождающее наглядную демонстрацию, направляет внимание учеников

и создает ту самую «ориентировочную основу» (т. е. умственную, теоретическую часть познания), которая необходима для понимания любого действия [2].

Практические методы на уроках технологии являются наиболее важными, так как усвоить необходимые знания, умения и навыки можно только в процессе практического выполнения конкретных учебных заданий. К этой группе методов можно отнести все упражнения, опыты, эксперименты, а также работу с учебником и другими дидактическими материалами [25].

Рассмотрев классификацию методов обучения по источникам получения знаний, мы можем отметить, что все методы в ней тесно взаимосвязаны, а подчас и трудно делимы. Так, слово как источник информации присутствует не только в рассказе, объяснении (в словесных методах), но и в учебнике (т. е. неотделимо от практических методов); наглядность должна сопровождать любые объяснения, а также обязательно содержится в учебнике и проч. Кроме того, любой из рассмотренных методов может по-разному направлять деятельность учеников. В одном случае рассказ учителя будет лишь способствовать некоторому пополнению запаса знаний (к тому же чаще всего справочного характера), а школьники окажутся в роли пассивных слушателей; в другом случае этот же словесный метод может демонстрировать им ход рассуждений и способствовать развитию мышления детей [22].

Классификация методов обучения по характеру познавательной деятельности учащихся.

С учетом данного основания методы обучения можно разделить на две большие группы:

- а) репродуктивные;
- б) творческие.

Они различаются между собой, главным образом, степенью познавательной активности и творческой самостоятельности, которую ученик проявляет в процессе работы.

Меньшая степень самостоятельности предполагается при использовании репродуктивных методов. Из самого названия следует, что ученик в пределах данных методов повторяет и воспроизводит. Однако это не означает, что в системе развивающего обучения репродуктивные методы не должны иметь места. К этой группе обычно относят объяснительно-иллюстративный и репродуктивный методы.

Объяснительно-иллюстративный метод обучения – основное назначение состоит в организации усвоения информации учащимися. Он состоит в том, что учитель сообщает готовую информацию разными средствами, а учащиеся воспринимают, осознают и фиксируют в памяти эту информацию. Сообщение информации учитель осуществляет с помощью устного слова (рассказ, лекция, объяснение), печатного слова (учебник, дополнительные пособия), наглядных средств (картины, схемы, кино - и диафильмы, натуральные объекты в классе и во время экскурсии), практического показа способов деятельности. Учащиеся выполняют ту деятельность, которая необходима для усвоения знаний,— слушают, смотрят, ощупывают, читают, наблюдают, соотносят новую информацию с ранее усвоенной и запоминают [32].

Репродуктивный метод обучения – это метод учебной деятельности, осуществляемой по определенной инструкции, с воспроизведением знаний и практических умений, приобретенными учащимися ранее [3].

Репродуктивным способом обычно организуются уроки, на которых нужно освоить новые приемы обработки материалов, способы разметки, правила пользования инструментами и проч. Такие уроки встречаются как в первом, так и во всех остальных классах: по мере возрастания степени трудности решаемых творческих задач, как правило, требуются все более тонкие и сложные практические действия, которые должны быть освоены

учениками. Любые практические знания, чтобы стать умениями и навыками, должны быть неоднократно повторены детьми, т. е. репродуцированы. Цели, достигаемые репродуктивным методом (закрепление и уточнение знаний, усвоение способов оперирования этими знаниями, усвоение опыта осуществления тех способов деятельности, образец которых уже известен), другими методами недостижимы. Репродуктивные методы оправданы также на уроках знакомства с народными ремеслами. Уважительное отношение к народным традициям требует, чтобы выработанные веками приемы деятельности изучались в их настоящем, исторически сложившемся виде, поэтому ученики должны как можно точнее повторить, воспроизвести эти приемы и запомнить их [22].

Тем не менее в целом овладение практическими приемами не должно превратиться в самоцель. В связи с этим даже репродуктивные методы по возможности не должны превращаться в прямые инструкции, требующие от ученика лишь механического следования указаниям [15].

Творческим методом следует считать такую деятельность, которая приводит к созданию продуктов творчества, которые отличаются новизной, оригинальностью, являются не только субъективно, но и объективно ценностными. К этой группе можно отнести проблемное изложение, частично-поисковые (или эвристические) и исследовательские методы [26].

Все творческие методы включают в себя постановку и решение проблемных ситуаций. При не проблемном, «сообщающем» обучении необходимые знания и умения формируются до решения задач и сначала независимо от него; потом предлагаются задания, в которых ученик должен применить и закрепить эти знания [44].

Проблемное обучение - это метод, в ходе которого подача нового материала происходит через создание проблемной ситуации, которая является для ребенка интеллектуальным затруднением. При проблемном обучении новые знания добываются, открываются самим учеником именно в процессе решения практических и теоретических задач [12].

Сущность метода проблемного изложения заключается в том, что учитель в ходе своего рассказа, объяснения не просто излагает материал, а конструирует на его основе проблемную ситуацию и сам раскрывает противоречивый процесс ее доказательного решения. Ученики при этом следят за ходом мыслей и рассуждений учителя, мысленно проверяют их убедительность. Этим проблемное изложение отличается от объяснительно-иллюстративного: оно неизбежно предполагает соучастие слушателей в процессе раскрываемого перед ними творческого мышления [22].

Частично-поисковые (эвристические) методы обучения используются в целях постепенного приближения учащихся к самостоятельному решению познавательных проблем. К числу таких методов, с успехом используемых в работе с младшими школьниками, относится эвристическая беседа. В ней, в отличие от обычной беседы, учитель задает такие вопросы, которые подводят детей к какому-то «открытию», разрешению противоречия, самостоятельному нахождению решения. А ученики не просто отвечают на вопросы, но учатся рассуждать, анализировать, находить доказательства [33].

Частично-поисковые методы на уроках технологии предполагают использование специальных задач, которые ставят учеников в позицию активных деятелей, а не просто исполнителей. Это способствует повышению сознательности обучения, приобщению детей к творческому мышлению и является стимулом развития у них познавательной активности. К таким задачам можно отнести, например, мысленный анализ устройства образца (без разделения его на части), расчет размеров заготовок по габаритным размерам изделия, выполнение эскизов деталей и т.д. [35].

Чаще в пособиях по трудовому обучению можно встретить так называемые «творческие задания» или специальные «странички творчества», в которых «творчество» механически присоединяется ко всей остальной (нетворческой) работе. Обычно оно сводится к тому, что ребенку предлагается внести какое угодно изменение в поделку, изготовленную по подробной инструкции. Например, ученик сначала копирует образец

(скажем, картинку в технике аппликации); к образцу прилагаются шаблоны всех деталей (в том числе и таких, которые проще и целесообразнее сделать самому), даются разъяснения о материалах и поэтапная инструкция. После этого предлагается выполнить «творческую» работу: сделать такую же картинку, но что-нибудь в ней изменить. При этом никак не объясняется, что именно следует ожидать от внесенных изменений: должна ли картинка передать определенное настроение или она меняется по какому-то логическому принципу, нет, достаточно просто что-нибудь сделать не так, как в образце, и это уже будет «творчество»! Между тем психологическая природа творчества не имеет ничего общего с подобными заданиями [13].

Прежде всего, заметим, что творчество предполагает создание чего-то нового, еще не существующего в человеческой практике; это может быть новая научная идея, новый художественный образ, новый способ деятельности и т. д. Учебное творчество обычно не имеет объективной новизны; школьники чаще открывают то, что уже известно человечеству в целом. Однако суть творчества и для них остается той же самой: творческая деятельность – всегда открытие (пусть даже для себя). Настоящее творчество – вовсе не всякое бессмысленное оригинальничание, а именно целенаправленный поиск, сообразующийся с поставленной задачей.

Чтобы помочь ученикам осмыслить задачу, направление поиска следует обозначить. Например, создавая открытку, записную книжку, упаковку к подарку, нужно учесть, для какого именно случая, для какого пользователя предназначена вещь. Художественная аппликация создается с расчетом на то, какое впечатление на зрителя она должна произвести (лирическое, активно радостное и проч.). При разработке технической конструкции формулируется ряд требований, которым она должна удовлетворять (например, определенным образом складываться, иметь определенные размеры и проч.).

При такой постановке задания цель работы для ученика состоит в решении поставленной задачи; сообразуясь с ней, он сознательно использует

материалы и способы деятельности: не копирует образец и не повторяет инструкцию, не предлагает спонтанных (т. е. случайных, непреднамеренных) вариантов, а ищет собственное решение.

Таким образом, сущность исследовательского метода заключается в том, что учитель моделирует проблемную ситуацию и предъявляет ее учащимся в виде такого задания, выполнение которого предполагает творческий поиск своего варианта решения в точном соответствии с поставленными условиями или заданной целью. Использование этого метода позволяет ставить учеников в позицию соавторов, «со-разработчиков» или даже самостоятельных создателей конструкции и образа изделия. Решая в процессе обучения определенные проблемы, учащиеся активизируют умственную деятельность, овладевают процедурами творческого процесса, а заодно творчески усваивают методы познания [22].

На уроках технологии можно использовать индивидуальную работу по учебе с использованием книжек-игрушек с дисками разнообразных конструкций; сдвижные меняющиеся картинки на страницах; объемные изображения персонажей некоторых книг – панорам, которые ребенок может двигать, рассматривать и т.п. [30].

Большой раздел в книжек-игрушек составляют книжки-раскраски и книжки-поделки (с материалами для вырезания, складывания, склеивания и т.д.). Книжки-картинки целиком или почти целиком строятся на изобразительном материале (текст существует лишь в виде надписи и подписи к изображениям). Это может быть фотокнига, комикс, анималистическая книга и т.д.

Психологами установлено, что картинка, представляющая близкий ребёнку мир, способствует развитию речи. Дидактические задачи решают книжные пособия типа тетрадей с печатной основой (текст и иллюстрации перемежаются со страницами для упражнений), которые издаются для дошкольников и младших школьников и помогают в игровой форме

подготовиться к поступлению в школу и адаптироваться к учебному процессу [9].

По мнению, Т.С. Пиче-Оол (кандидат педагогических наук, доцент департамента методики обучения) и Н.Н. Светловской (кандидат филологических наук, доктор педагогических наук, профессор департамента методики обучения), учителю младших классов использовать книжки-игрушки на уроках нужно обязательно. Именно последние исследования показали, что в современные школы очень часто приходят дети, которые еще не обучившись грамоте, уже не хотят иметь дело с книгой и читать. Книжки-игрушки чрезвычайно распространены в зарубежных странах и используются там даже в средних классах образовательных школ [39].

Как видим, книжки-игрушки дают учителю очень широкие возможности для творчества. Они помогают сделать работу младших школьников на уроках и внеклассных занятиях значительно интереснее и разнообразнее [14].

1.3. Требования и принципы проектирования развивающей книги для детей младшего школьного возраста

Включить книгу в жизнь детей, - это научить их, еще не умеющих читать, не освоивших грамоту, думать над книгой, разговаривать с любой книгой на специфически книжном, но доступном им языке.

Для этого надо использовать закономерность, состоящую в характерной для книг неразрывной связи формы и содержания, текста и внетекстовой информации, которую нельзя нарушать при восприятии детьми детских книг. Первая встреча ребят с детской книгой должна помочь детям осознать связь внетекстовой информации с содержанием текста, сделать эту связь очевидной, ибо эта очевидность и дает возможность даже самому неопытному читателю составить без посторонней помощи достаточно правильное предварительное мнение о любой книге, о чем она рассказывает,

как для кого написана. Кроме того, одновременно создает у читателя настрой эмоциональной отзывчивости, необходимой для выявления своего отношения к заложенному в книге содержанию, а затем и для полноценного её восприятия [30].

В процессе проектирования детской книги учитываются все возрастные и психологические особенности ребенка. Все функции детской книги можно условно разделить на два больших блока: утилитарные и развивающие. Утилитарные функции книги включают в себя удобство пользования, учет эргономических особенностей ребенка. Развивающие функции книги должны учитывать возрастные особенности ребенка, гендерные различия, психологические особенности [41].

На первом этапе изучается содержание книги, ее стилистика, манера написания, жанр. В данном случае важен синтез содержания произведения и графическая и формообразующая концепции дизайнера-проектировщика, который предлагает свое представление книжной формы. Идет поиск наиболее эффективных способов решения. Разрабатывается смысловая концепция книжной конструкции, ее художественно-графическое решение. Один из важных аспектов в проектировании детской книжки-игрушки – это изучение особенностей детского восприятия иллюстрации и содержания книги.

Следующим этапом в проектировании является выбор функции книги в зависимости от возрастных и психологических особенностей ребенка.

К примеру, при первом взгляде на книжную конструкцию не всегда видны все составляющие элементы дизайн-формы книги, которые раскрываются лишь при перелистывании страниц.

Проектные задачи дизайна детской книги:

- установить зависимость дизайн-формы от функционального назначения игровой и развивающей детской книги,

- использовать современные образовательные и развивающие технологии для всеобщего гармоничного развития ребенка,
- трансформировать дизайн-форму с целью получения новых развивающих и познавательных функций книги, учитывая масштабность книги и ребенка,
- найти взаимосвязь внешней формы и книжной конструкции с материалами, из которых изготавливается книга [36].

Книга для учеников 1-4 классов нужно разделить на две подгруппы: для школьников 1-2-го классов, лишь овладевающих самостоятельным чтением, и для учащихся 3-4-го классов, читающих относительно бегло.

Многие требования, характерные для дошкольной книги, остаются в силе для книг младшего школьного возраста.

Важными остаются игровые моменты в психологии ребенка, не столь активно они влияют на конструкцию книги, сохраняя свое значение лишь для построения иллюстраций. Не столь ярко проявляются такие качества детской психологии, как антропоморфизм и анимизм, единство восприятия сказочного и реального мира, конкретность восприятия, но они остаются важными и влияют на творческие установки для художника, особенно при его работе над книгами для младших школьников первой подгруппы [4].

Мышление ребенка до 7 лет во многом зависит от его восприятия. Оно характеризуется конкретностью и эмоциональностью, ребенок мыслит формами, красками, звуками, ощущениями вообще. Этому возрасту доступны и отвлеченные понятия, но рассказ в тексте и рассказ в картинках нужно строить на ярких, конкретных примерах.

После 7-8 лет ребенок все больше и больше способен преодолевать влияние восприятия и овладевает умением применять логическое мышление к конкретным ситуациям, хотя восприятие по-прежнему играет большую роль в мышлении ребенка [27].

В младшем школьном возрасте ведущей деятельностью в психическом развитии детей является обучение. Лучший стимул к чтению - это интерес. Без активности читателя, направленной на предмет книги, она не будет прочитана. Мера стремления узнать, прочитать у ребенка возрастает со степенью «новизны» и занимательности того, о чем говорится в книге. Занимательность не может быть самоцелью для писателя и художника детской книги, но для того, чтобы удержать внимание ребенка, она очень нужна. Занимательность в книге - это катализатор внимания, воображения, интереса к предмету книги. Внимание активизируется эмоционально построенной книгой, занимательная книга - это книга эмоционально воздействующая.

Детей дошкольного и младшего школьного возраста характеризует «ролевое» отношение к действительности, к книге в частности. Они целиком перевоплощаются в героев книги, полностью отдаваясь тому, что воспринимают, переживая за персонажей, как за себя. Поэтому ребенку особенно интересно видеть на иллюстрациях в книге ребят своего возраста [4].

Особенность психического развития детей этого возраста заключается в практическом, действенном характере отношения к действительности, они ярко сопереживают событиям, активно реагируют на происходящее. Поэтому эмоциональное начало должно присутствовать в иллюстрациях, в оформлении книги, хотя надо отметить, что это качество иллюстраций важно для читателей всех возрастов [10].

Эмоциональное отношение к изображаемому предполагает и стремление выразить в иллюстрации особенные и неожиданные качества того, что изображается, что делает иллюстрацию удивительной для читателя-зрителя. «Необычность» изображения связывается не столько с оригинальностью, сколько с отклонением от сложившейся в сознании читателя «банальной» нормы. Но прежде всего самому художнику

необходимо «заразиться» темой, ибо, как заметил Аристотель, «волнует тот, кто сам волнуется» [45].

Литературный текст в книгах для школьников младших классов начинает играть главенствующую роль. В этих книгах кегль шрифта несколько уменьшается (12-10 п.), но он остается в рамках наибольшей удобочитаемости для детей. Строка становится короче [29].

Форматы книг - настольного и портативного вида (60×90/16, 70×90/16, 60×84/16, 84×108/32 и др.).

Фактор ограничения объема книги трудностями чтения ребенка в этом возрасте свое значение уже теряет. Наоборот, младшие школьники любят «толстые» книги, обещающие длительное, многоплановое развитие сюжета.

В условиях увеличения удельного веса текста в книге для младших школьников иллюстрации своего главенствующего положения не теряют. Наоборот, возрастание сложности содержания книги заставляет художника раскрывать все многообразие взаимосвязей изображения и текста, как в раскрытии смысловой структуры книги, так и в передаче эмоциональных состояний. Все это предопределяет и более сложное композиционное решение изобразительного материала [7].

Школьники младших классов уже имеют представление о несложных явлениях жизни и простых вещах, поэтому рисунки в книгах от простых форм, имеющих познавательное значение, переходят постепенно к формам более сложного содержания, истолкование содержания в книгах может носить частично метафорический или символический характер. В этом возрасте большое значение имеет рассказ как в иллюстрациях, так и в тексте. Иллюстрации, с одной стороны, не должны буквально раскрывать содержание книги, с другой стороны, должны дополнять рассказ различными подробностями, деталями, которых нет в тексте.

«Ролевое» отношение ребенка к действительности заставляет художника стремиться к тому, чтобы герои книг были близки читателям по возрасту, своим устремлениям и т.д.

Занимательность как необходимое условие повышения интереса ребенка к книге может быть достигнута самыми различными средствами оформления и иллюстрирования.

Важно, например, «начало» книги - ее обложка, титул, первые страницы - как они вводят в тему книги, в ее эмоциональный настрой. При конструировании книги художнику необходимо выразительно строить внешнее оформление, содержание книги, ее аннотацию, т.е. те элементы, которые, раскрывая содержание, могут привлечь, заинтересовать читателя [48].

Привлечь ребенка, сообщить ему настроение можно проблемным построением иллюстраций, т.е. таким, которое необычно ставит задачу и выдвигает пути ее решения. Это могут быть введение в оформление, в иллюстрации «необъяснимых» моментов, интригующих читателя, использование загадочных рисунков, фотографий, постановка вопросов и т.д.

Многие детские книги строятся по принципу загадок, используют различные «угадайки». В загадке мир открывается неожиданно и по-разному - иногда шутливо, иногда возвышенно. На этом принципе построена известная книжка М. Ильина «Машины-загадки, игрушки-загадки», в которой на устройстве различных игрушек объясняются принципы работы машин. В иллюстрациях художник должен особо подчеркивать те качества, на которые надо обратить внимание, чтобы догадаться, о чем идет речь. В «загадочных» рисунках при внимательном рассмотрении заключается разгадка [4].

Книжки-загадки могут строиться и на основе фотографий. Перед ребенком эти издания ставят различные задачи: определить, например, что изображено (предметы сняты в самых неожиданных ракурсах); додуматься, почему так происходит (ответ получится из сопоставления нескольких снимков) и т.д. Текст, подписи к иллюстрациям в книжках-загадках ставятся в такой форме, что в самом вопросе зачастую заключается часть ответа, или собственно «загадочность» иллюстраций определяется текстом.

Роль цвета в оформлении и иллюстрировании книг для младших школьников несколько меняется. По мере взросления дети все меньше любят и ценят яркие, открытые цвета, которые «приукрашивают» натуру. Реализм изображения становится все более важным для юных читателей. То же самое можно сказать и о форме изображаемых предметов [46].

Приобретаемый жизненный опыт обуславливает появление у ребенка критического отношения к увиденному в книге. Возрастает роль и эстетических оценок. Эти качества юных читателей повышают ответственность художника-иллюстратора, заставляют скрупулезно изучать изображаемые объекты, становиться полноценным соавтором писателя, углубляющим получаемые ребенком знания.

Вместе с тем, реалистичность подхода к изображаемым предметам и явлениям должна сочетаться с творческим отношением художника к иллюстрированию книги, развивающим в ребенке фантазию, творческую инициативу, заставляющим его активно включаться в работу с книгой. Именно такой подход характерен для лучших советских художников, работающих с книгой для младших школьников (С. Алимов, Г. Макавеева, М. Митурич, Б. Кыштымов, Г. Никольский, Н. Устинов, Н. Чарушин и др.) [37].

Книжная графика – один из видов графического искусства. Сюда относятся, в частности, книжные иллюстрации, виньетки, заставки, буквицы, обложки, суперобложки и т.п. С рукописной книгой с древности и средних веков во многом связана история рисунка, а с печатной книгой – развитие гравюры и литографии. В древнем мире появился шрифт, также относимый к графике, поскольку сама по себе буква является графическим знаком [19].

Выводы по 1 главе

Таким образом, развивающие функции, заложенные в детских книжках-игрушках, ориентированы на накопление необходимой информации для приобретения умений и стимулирования творческих навыков. Проектная типология дизайн-формы книжки-игрушки основывается на базовых способностях ребёнка, что позволяет говорить о развивающем потенциале книжки-игрушки. Тем самым, активизируется внутренняя мотивация, помогающая стремлению ребёнка самостоятельно разобраться в происходящем действии и социально адаптироваться в окружающем его мире.

На уроках технологии для младших классов использовать книжки-игрушки нужно обязательно. Именно последние исследования показали, что в современные школы очень часто приходят дети, которые, еще не обучившись грамоте, уже не хотят иметь дело с книгой. Книжки-игрушки чрезвычайно распространены в зарубежных странах и используются там даже в средних классах образовательных школ. Книжки-игрушки дают учителю очень широкие возможности для творчества. Они помогают сделать работу младших школьников на уроках и внеклассных занятиях значительно интереснее и разнообразнее.

Работа проектирования детской книги отличается своей спецификой и тонкостью. Оформление книжек для детей – очень трудоемкий процесс, требующий определенных навыков, где нужно учитывать все возрастные и психологические особенности ребенка.

ГЛАВА II. ОРГАНИЗАЦИЯ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКОЙ РАБОТЫ ПО АПРОБАЦИИ И ОЦЕНКЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ КНИГИ

2.1. Проектирование и изготовление развивающей книги для детей «Юный модельер»

Нынешнее поколение детей большинство времени проводит за цифровой техникой, не уделяя времени для чтения книг и игр в реальной жизни. Чтобы заинтересовать ребенка к чтению, родителю с малых лет детей нужно покупать детские книги. Самые первые книжки малыша, в основном, развивающие книжки-игрушки.

Книжка-игрушка - издание для детей, которое позволяет ребёнку не только рассматривать и читать его, но и играть с ним, раскладывать или раскрашивать его, делать поделки и т.п.

Для того чтобы создать детскую развивающую книжку-игрушку нужно владеть многими различными компетенциями: знать требования и принципы проектирования, знать детскую психологию, уметь рисовать, подбирать нужные доступные слова, овладеть компьютерными программами.

В начале мы изучили книжный рынок. Мы нашли несколько книг, связанные с нарядами:

- «Барби. Кукла с нарядами» (Рисунок 13). Издательство: Эгмонт, 2014г. Издательство существует около тридцати лет. С момента возникновения специализируется на выпуске книг и журналов для детей. Книжка-игрушка «Барби. Кукла с нарядами» состоит из: куклы на подставке, около 70 нарядов для куклы и аксессуаров, конверта для хранения моделей. Состоит из картона и бумаги. Имеет формат 20x27x1см. Предназначена для детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста.
- «Одень куклу» (Рисунок 14). Издательство: Умка, 2018. "Умка" выпускает обучающие и развивающие игры для дошкольников и учеников начальной школы. Игрушки издательство изготавливает из

безопасных материалов с использованием пищевых красителей. Наборе «Одень куклу» состоит из куклы и 17 нарядами на магнитной основе. Наряды крепятся прямо к кукле и крепко держатся. Материал книжки-игрушки: картон и виниловый магнит. Размер: 24x20x6 см. Рекомендовано детям от 3 лет.

- «Одень куклу. Малышка Машенька» (Рисунок 15). Издательство: Русский стиль, 2017г. "Русский стиль" основана в 1992 году, является лидером в производстве и продаже игр и игрушек в России и странах СНГ. Набор для игры на липучках "Малышка Машенька" из серии "Одень куклу" создан для самых юных модниц. В состав набора входит: кукла, 9 нарядов, 9 липучек для нарядов и инструкция. Материал изготовления: картон. Размер: 22,5x17x4см. Рекомендован для детей от 3 лет.

Наша книга будет состоять из трех разделов: якутские наряды, стили одежды и творческое задание. Основное отличие проектируемой книги заключается в описании краткой информации по разделам и творческих заданий, где дети самостоятельно будут моделировать, и изготавливать новые наряды для куклы.

Основной задачей проектирования книжки-игрушки является решение общей композиции, формы, объема, пропорции, декоративности, деталей книги, образа бумажных кукол в разных нарядах, чтобы книга имела индивидуальность и художественный облик, с учетом материалов и технологий.

Дизайн-спецификация

Детская развивающая книжка-игрушка должна отвечать следующим критериям:

- функциональность;
- эстетичность;
- экологичность;
- технологичность;

- конструктивность;
- экономичность.

Выбор лучшей идеи

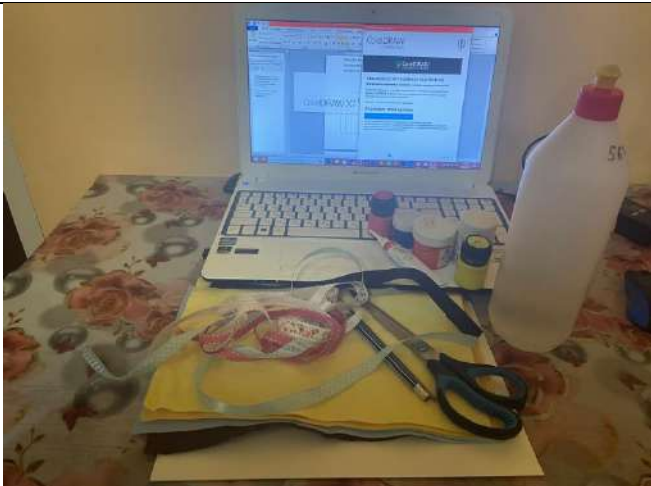
Для выполнения работы выбрана кукла - девочка – саха Ай-Куо (Рисунок 16), с характерными национальными чертами лица, темными густыми волосами, щечками, раскосыми большими глазами и головой, характерными для игрушек. Девочке примерно 7-10 лет, возраст которой соответствует играющему ребенку. Кукла одета так, чтобы потом ее наряжать, одевать. Предполагается кукле сделать якутские наряды и одежду по основным стилям из фетра на липучке.

Для верстки макета книги будет использована программа CorelDRAW X7. CorelDRAW — графический редактор векторной графики, разработанный канадской корпорацией Corel [42]. Этот редактор обладает безграничным потенциалом в изготовлении изображений, можно использовать практически во всех сферах связанных с дизайном. Интерфейс программы довольно простой и доступный.

Таблица 1

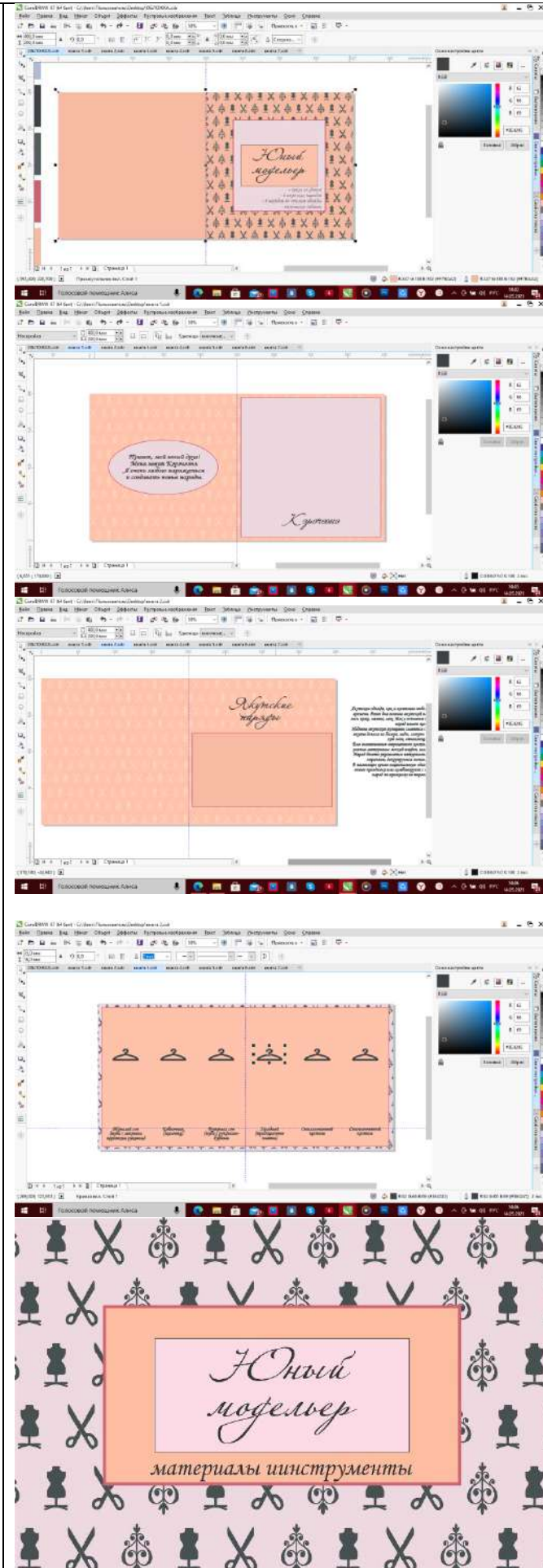
Технологическая карта

изготовления развивающей книжки-игрушки «Юный модельер»

№	Этапы работы	Ход работы	Инструменты и приспособления
1.	Подготовка и подбор материалов		Ноутбук с программой CorelDRAW X7? картон, фетр, клей, ножницы, акриловые краски, кисточки, ленточки, липучка, мелок, простой карандаш

2.

Верстка основы книжки-игрушки и коробки





Ноутбук,
программа
CorelDraw X7

3.

Распечатка
основы книжки-
игрушки и
коробки



Ноутбук,
плоттер, бумага,
картон, клей,
резак, биговка

4.	Изготовление шаблона куклы		Плотная бумага, простой карандаш ножницы
5.	Изготовление куклы		Шаблон, фетр, мелок, акриловые краски, кисточка, ножницы, липучка, клей

			
6.	Создание нарядов		Шаблон, фетр, мелок, акриловые краски, кисточка, ножницы, липучка, клей, ленточки



7. Сбор книги



Основа книги, готовая кукла, готовые наряды, липуска, клей, материалы и инструменты для творческого задания





Таблица 2

Экономический расчет развивающей книжки-игрушки “Юный модельер”

Наименование материала	Стоимость	Кол-во	Общая стоимость
Фетр	30руб.	14шт.	420руб.
Акриловые краски	400руб.	1 набор	400руб.
Кисточка	50руб	1шт.	50руб

Ленточки	10руб.	3м.	30руб.
Липучка	40руб.	1м.	40руб.
Ножницы	100руб	1шт.	100руб.
Клей	100руб.	2шт.	200руб.
Картон	30руб.	1шт.	30руб.
Печать книги	2000руб.	1	2000руб.
		Итого:	3090руб

2.2. Проведение занятия с использованием развивающей книги

Следующим этапом работы с разработанной книгой «Юный модельер» стала ее апробация в учебном процессе.

Мы провели занятие по теме: «Создание нарядов для куклы по развивающей книге «Юный модельер».

Цель: Создание новых нарядов для куклы

Задачи:

- Обучающее: формировать интерес у детей к изобразительной и декоративно-прикладной искусстве, углубление знаний о якутских национальных нарядах и стиле одежды.
- Развивающие: развить художественно-творческие способности, фантазию, вкус и стиль, развитие способностей к самостоятельной творческой деятельности.
- Воспитательные: воспитывать уважение к авторским изделиям и к работе модельера-дизайнера; воспитывать эстетический вкус, творческое отношение к выполняемой работе.

Основные термины, понятия: книжка-игрушка, развивающая игрушка кукла, стиль одежды, якутские наряды, модельер-дизайнер

Планируемые результаты:

Предметные:

- Знать: якутскую национальную одежду, стили одежды, технику изготовления наряда для куклы.

- Уметь: изготовить наряд для куклы.

Личностные: развить и вскрыть талант, развить ум, интеллект

Тип занятия: Изучение нового материала, формирование навыков и умений.

Метод обучения: Практический и словесный метод обучения.

Таблица 3

Организация пространства

Межпредметные связи	Формы работы	Ресурсы
Декоративно-прикладное искусство Технология	Фронтальная Индивидуальная	Для преподавателя: План-конспект, наглядные пособия Материалы и инструменты: книжка-игрушка «Юный модельер». Для обучающихся: книжка-игрушка «Юный, бумага для рисования, цветные

Таблица 4

Дидактические задачи этапов занятия

Этапы урока	Дидактические задачи
1.Организационный момент	Подготовка обучающихся к работе во время занятия: выработка на личностно значимом уровне внутренней готовности выполнения нормативных требований учебной деятельности. Введение в творческую среду, создание благоприятной атмосферы, подведение цели занятия, сообщение темы и плана занятия. Готовность к активному усвоению знаний.
2.Сообщение темы и цели занятия	Организовать и направить к цели познавательную деятельность учащихся.
3.Изучение нового материала	Вызвать у обучающихся интерес к теме занятия через создание единого эмоционального настроения.

4. Практическая часть	Формирование умений применения знаний и умений в условиях решения учебных задач. Оказание индивидуальной помощи учащимся, испытывающим трудности при выполнении учебных задач со стороны педагога и обучающихся.
5. Контроль	Результаты выполнения практического задания
6. Рефлексия	<p>Обобщение ЗУНов. Развитие навыков анализа выполненной практической работы. Формирование навыков сравнения и оценки результатов деятельности. Формирование у обучающихся положительного эмоционального отношения к изобразительному искусству.</p> <p>Обобщение. Анализ и оценка успешности в достижении цели, выявление качества и уровня овладения знаниями и умениями.</p>

Таблица 5

Ход занятия

№	Структурный элемент занятия	Время	Деятельность педагога	Деятельность обучающихся
1.	Организационная часть	3мин.	Здравствуйте, ребята! Все готовы к занятию? Давайте все вместе проверим наши материалы и инструменты.	Проверяют свои материалы и инструменты
2.	Сообщение темы и цели занятия	2мин.	Ребята, сегодня у нас будет интересное и увлекательное занятие. Тема нашего занятия называется «Создание нарядов для куклы по развивающей книжке-игрушке «Юный модельер»». Мы познакомимся с новой книжкой-игрушкой «Юный модельер», узнаем немного о якутских национальных нарядах, стилях одежды и в практической части изготовим наряд для куклы по своим задуманным эскизам.	Внимание на педагога. Отвечают на вопросы

3.	Изучение нового материала	15мин.	<p>Ребята, знаете ли вы что такое книжка-игрушка? Книжка-игрушка – это издание, имеющее необычную конструктивную форму, предназначенное для умственного и эстетического развития детей.</p> <p>Согласно государственному стандарту: и специальной литературе выделяют несколько разновидностей книжек-игрушек: книжка-вертушка, книжка-гармошка, книжка-забава, книжка-панорама, книжка-поделка, книжка-раскраска, книжка-ширмочка, книжка с игровым замыслом, книга-тоннель, книга с пальчиковыми куклами [1].</p> <p>Имеются ли у вас дома подобные книжки-игрушки? С какими книжками-игрушками удалось вам поиграть и было ли интересно? Благодаря книжкам-игрушкам у детей развивается речь, мышление, воображение, фантазия, творческие способности, увеличиваются познавательные интересы, расширяется кругозор. Поиграв такими книжками-игрушками ребенок получает массу положительных эмоций.</p> <p>Сегодня мы познакомимся с развивающей книгой “Юный модельер”. Почувствуем себя в роли юных модельеров. Но кто же такие модельеры?</p> <p>Модельер – это специалист по изготовлению моделей, образцовых экземпляров изделия [47]. Модельер – это человек, наделенный определенными талантами, чувством вкуса и стиля, умением тонко чувствовать окружающий мир, его гармонию, чутко реагировать на все изменения, уметь улавливать желания потребителей. Эти задатки хорошо бы иметь изначально, но развить их можно в процессе работы. Основное предназначение – разрабатывать и создавать новое в области одежды, вносить определенные штрихи. Художник модельер может сам разработать идею, сделать эскиз одежды или обуви, и, возможно, создать первый образец, Модельер, в том числе и портной, должен уметь воплощать в жизнь свои задумки [8].</p> <p>Книжка “Юный модельер” состоит из трех разделов:</p>	<p>Внимание на педагога. Отвечают на вопросы. Знакомятся с книжкой-игрушкой «Юный модельер»</p>
----	---------------------------	--------	---	---

			<ul style="list-style-type: none"> Первый раздел. Якутские наряды. Традиционный якутский костюм — это национальный костюм якутов. В нём сочетаются культурные традиции разных народов, он приспособлен для полярного климата, что отражается как в крое одежды, так и в её оформлении. Якутская одежда сочетает в себе множество разнородных элементов. Особенно ярко это проявляется в верхней одежде, где отмечается использование самых разных по фактуре и цвету материалов: разношерстый мех, сукно, жаккардовый шелк, ровдуга, кожа. Костюм украшается орнаментальными вставками, бисером, металлическими украшениями и подвесками. В этот раздел входят такие женские наряды как халадаай (традиционное платье), бууктаах сон (шуба с рукавами-буфами), кэһиэччик (жилетка), таналай сон (шуба с меховым, коротким рукавом) и стилизованный якутский наряд [43]. Второй раздел. Стили одежды. Стил ь одежды — определённая акцентированность ансамбля (костюма в широком смысле), продиктованная следующими признаками (или их совокупностью): возрастом, полом, профессией, социальным статусом, принадлежностью к субкультуре, личным вкусом человека, эпохой жизни общества, национальностью, религиозной принадлежностью, уместностью, функциональностью, образом жизни и индивидуальными особенностями. В этот раздел вошли основные стили, такие как деловой, спортивный, кэжуал, романтический, милитари, ретро стиль [24]. Третий раздел. Творческое задание. Этот раздел предназначен для практической самостоятельной работы. Тут имеются все необходимые материалы и инструменты для изготовления новых нарядов для куклы: фетр, шаблон куклы, тесьма, ленточки, липучка, контурные краски, ножницы, клей. 	
4.	Практическая часть	60мин.	А теперь приступим к практической части нашего занятия. Нам нужно придумать и изготовить собственный наряд для куклы. Сначала на листке бумаги рисуем какой наряд хотели бы вы изготовить. А после с помощью этого эскиза уже делаем сам наряд.	Изготавливают наряд для куклы
5.	Контроль	5мин.	Если кому трудно и не поняли, можете меня позвать, я вам помогу, дам советы. Осторожно при работе с острыми	Показывают свои результаты работы

			предметами. Не балуемся, не отвлекаем соседа и сами не отвлекаемся. Все успели? Давайте проверим, что вы изготовили.	
6.	Рефлексия	5мин.	Наше занятие подходит к концу, подведем итоги сегодняшнего нашего занятия, что вы нового узнали? Какие впечатления получили? Понравилось ли вам занятие? Спасибо за вашу работу и внимание. Убираем свои рабочие места и можете быть свободны. До свидания!	Отвечают на вопросы. Делятся впечатлениями.

Анализ занятия

Занятие мы провели в МАУ ДО «ЦДО» г.Мирный для детей студии «ИЗОбрази». В связи с эпидемиологической ситуацией в центре группы учатся по подгруппам, поэтому всего на занятии присутствовало 5 из 8 детей.

- Способы постановки и реализации целей

В начале занятия были поставлены четкие цели перед обучающимися, что они должны знать и чему научиться на занятии. Для реализации поставленных целей использовались различные методы. Но, основными методами были словесный и практический. Далее по ходу занятия новые знания закреплялись при помощи практической работы.

- Оценка качества содержательной части урока

Занятие содержало именно то количество информации, которое необходимо для получения основных теоретических знаний и практических умений по данной теме.

- Эффективность и целесообразность выбранных форм

Для изучения нового материала и выполнения практической работы были использованы самые эффективные методы: объяснение, показ наглядных материалов и комментарии. Помимо объяснения использовалась беседа и проблемные вопросы. Для закрепления полученных знаний и умений в конце занятия провели мини-опрос по пройденному материалу.

- Выводы, достоинства и недостатки

Достоинства: Время было рационально распределено. В целом, занятие прошло в позитивном темпе. В течение всего занятия, обучающиеся внимательно слушали педагога, новый материал был всеми усвоен и подкреплён практической самостоятельной работой. По практической работе ни у кого не было затруднений. Качество полученных знаний можно оценивать как высокое, были достигнуты все поставленные цели и задачи.

Недостатки: в основном студию посещают дети разных национальностей, было много вопросов по якутским нарядам, поэтому для начала нужно познакомить с якутской культурой и традицией.

2.3. Анализ оценки развивающей книги «Юный модельер»

Для анализа оценки развивающей книги «Юный модельер» провели опрос среди учителей начальных классов, педагогов дополнительного образования и родителей на Google Форме с использованием видеозаписи готовой книги. Результаты анализа вывели через Google Таблицу.

ФИО

6 ответов

Крылыкова Светлана Николаевна

Мишкина Мария Николаевна

Сидорова А.П.

Козлова Тамара Александровна

Яхина Айнагуль Серекпаевна

Кан Надежда Михайловна

Рис. 1. Участники опроса

Выберите ваш статус

6 ответов

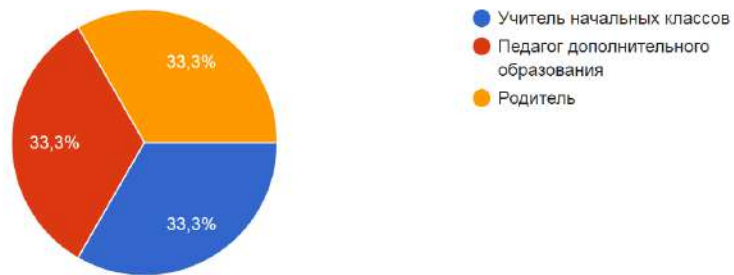


Рис. 2. Статус участников опроса

Оцените безопасность в использовании книги.

6 ответов

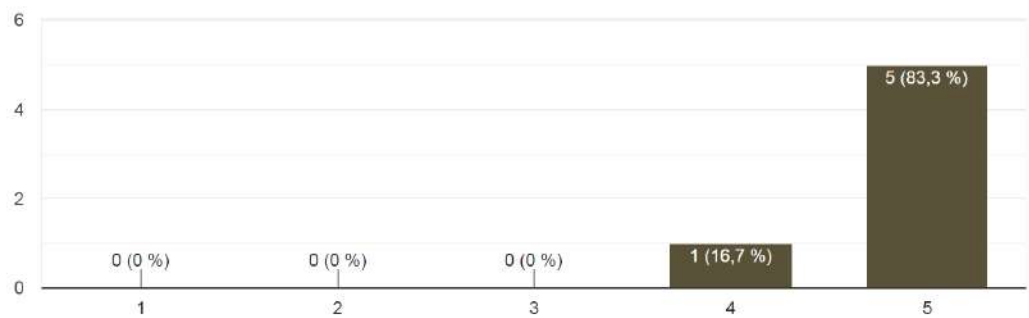


Рис. 3. Оценка безопасности

На сколько интересна тема, излагаемая в книге?

6 ответов

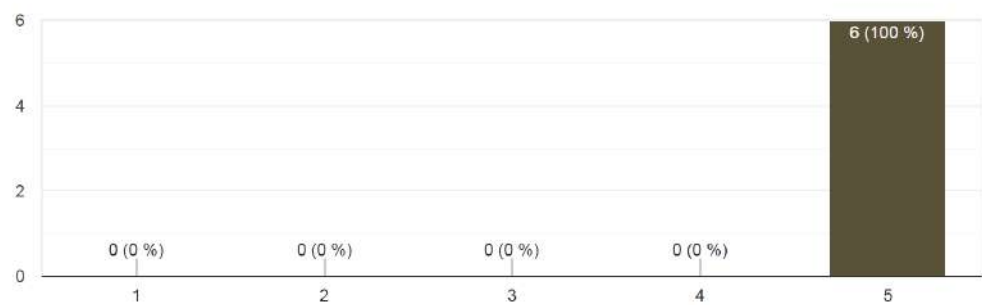


Рисунок 4 Оценка заинтересованности

Оцените развивающие функции книги.

6 ответов

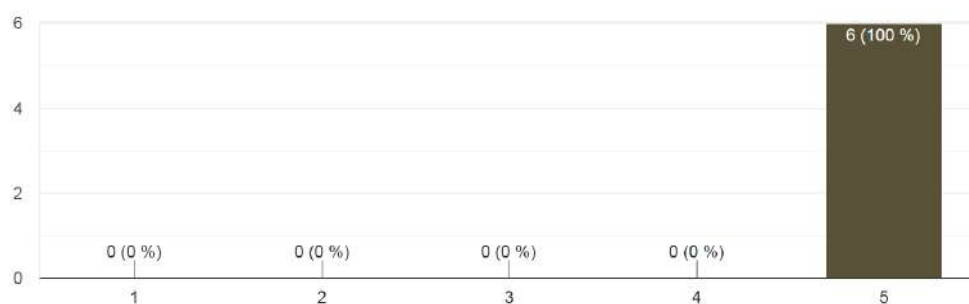


Рисунок 5 Оценка развивающей функции

На сколько Вы оцените визуальную часть книги? (цвет, читабельность, компактность)

6 ответов

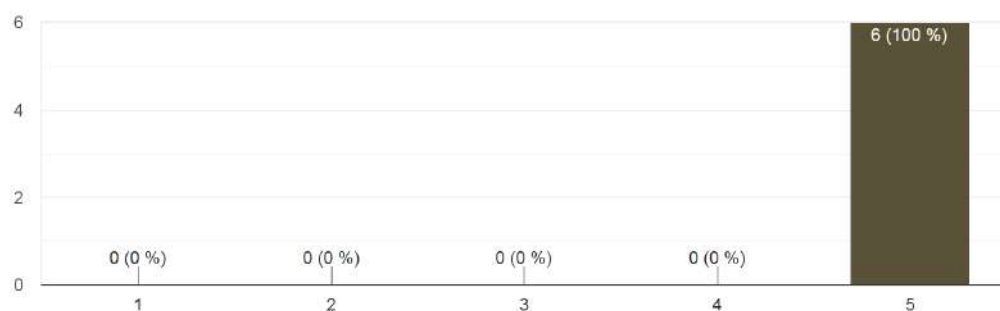


Рисунок 6 Оценка визуальной части

На сколько автор передал свою идею?

6 ответов

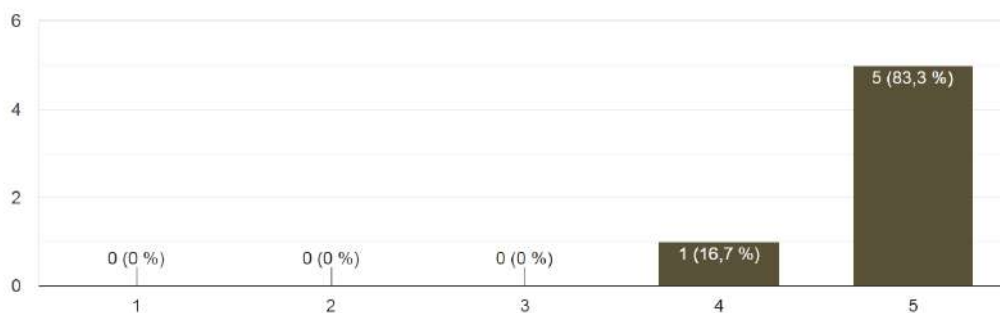


Рисунок 7 Оценка подачи материала

Приобрели бы такую книгу для своего ребенка?

6 ответов

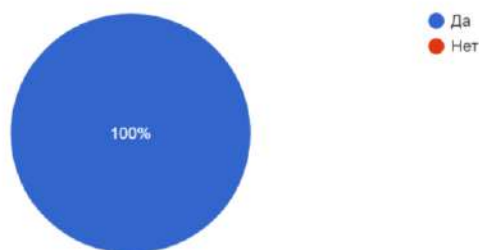


Рисунок 8 Выявление потребности книги

Пожелания и предложения

6 ответов

Книга отличная! Хотелось бы ещё в будущем куклу мальчика 🖱

Т.к. являюсь учителем начальных классов, моим ученикам было бы интересно позаниматься с такой книгой на внеурочных занятиях и на уроках технологии

Хотелось бы увидеть ещё куклу мальчика или по национальным нарядам разных народов

Дочка присутствовала на занятии с использованием данной книги. Рассказала про то, как было увлекательно. Когда вырастет хочет стать модельером или врачом, думаю ей бы очень пригодилась такая книга

Отличная развивающая книга для юных модельеров! Многие бы приобрели для своих детей, отправьте на тиражирование ☐

Многие дети не знают про культуру и традиции якутского народа, поэтому мне очень понравился раздел по якутским нарядам. Успехов Уйгулаане Дмитриевне! 🙏

Рисунок 9 Пожелания и предложения респондентов

Оценку анализа мы провели по пятибалльной шкале. Как видим на рисунках, анализ оценки развивающей книги «Юный модельер» показал высокие положительные результаты. В пожеланиях и предложениях несколько респондентов написали о желании увидеть куклу-мальчика и традиционные наряды по другим национальностям.

Выводы по 2 главе

Чтобы создать детскую развивающую книжку-игрушку нужно владеть многими различными компетенциями: знать требования и принципы проектирования, знать детскую психологию, уметь рисовать, подбирать нужные доступные слова, овладеть компьютерными программами.

Выполнение второй главы мы начали с изучения книжного рынка. Нашли несколько книг издательства «Эгмонт», «Умка» и «Русский стиль» связанные с нарядами. Обложки в книгах выглядят, как правило, ярче и красочнее, что привлечет внимание любого ребенка. Качество бумаги среднее - со временем испортится. Нарядов в наборах достаточно, не хватает описания. Основная аудитория изданий – это дети от 3 до 10 лет.

Изучив книжный рынок, приступили к разработке развивающей книги для детей младшего школьного возраста «Юный модельер». Верстка книги выполнена на программе «CorelDRAW X7» и распечатана на плотной бумаге. Книга имеет три раздела: якутские наряды, стили одежды и творческое задание с материалами и инструментами. Сама кукла и наряды выполнены из фетра на липучке, закрашены акриловыми красками по ткани. Общий экономический расчет книги составляет 3260 рублей.

В качестве апробации провели занятие с использованием книги для детей студии «ИЗОбрази» МАУ ДО «ЦДО» г.Мирный. Занятие состояло из теоретической и практической части. В теоретической части дети слушали о понятии книжка-игрушка, краткую информацию о якутских национальных нарядах, стилях одежды и познакомились с профессией модельер. В практической части дети делали наряды для куклы по своим эскизам. В течение всего занятия, обучающиеся внимательно слушали педагога, новый материал был всеми усвоен и подкреплен практической самостоятельной работой. По практической работе ни у кого не было затруднений. Качество полученных знаний можно оценивать как высокое, были достигнуты все поставленные цели и задачи. Для закрепления полученных знаний и умений в

конце занятия провели мини-опрос по пройденному материалу. Так как студию посещают дети разных национальностей, было много вопросов по якутским нарядам, поэтому для начала нужно познакомить детей с якутской культурой и традицией.

Для анализа оценки развивающей книги «Юный модельер» провели опрос среди учителей начальных классов, педагогов дополнительного образования и родителей через Google Форму с использованием видеообзора готовой книги. Результаты анализа вывели через Google Таблицу, которые показали высокую оценку. В пожеланиях и предложениях несколько респондентов написали о желании увидеть куклу-мальчика и традиционные наряды по другим национальностям.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Книга в жизни человека играет важную роль. Часто человек на всю жизнь сохраняет в памяти картинку из детской книги - страшную, смешную, грустную. Впечатление ребенка от иллюстрации зависит напрямую и от техники ее исполнения, и от степени эмоционального воздействия текста, к которому она относится. Но насколько дети неодинаковы в одном и том же возрасте, настолько неодинаково и их восприятие одних и тех же явлений окружающего мира.

Детские книги предлагают не только чтение, но и другие концепции с ней. Например: обучение, рассматривание изображений, изготовление поделок, познание новых развивающих игр и т.д.

Для детей младшего школьного возраста весьма интересны книги, которые совмещают две функции - учебу и игру. У таких изданий есть свои функции: способствуют формированию моторики, помогают развить внимание, мышление, речь, память, воспитывают эстетическую ценность.

Детское издание отличается красочностью цветовой палитры, интересным дизайном, особым решением полиграфического языка книги.

Работа с детскими книгами всегда очень трудоемкий и требующий определенных навыков процесс. Для создания развивающих книг нужно владеть многими различными компетенциями: знать требования и принципы проектирования, знать детскую психологию, уметь рисовать, подбирать нужные доступные слова, овладеть компьютерными программами.

Для выполнения выпускной квалификационной работы по теме «Разработка развивающей книги для детей младшего школьного возраста «Юный модельер»:

- Изучили разновидности, развивающие функции детской книжки-игрушки;
- Изучили детскую книжку-игрушку как средство обучения в образовательной области «Технология»;

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

1. Авлиякулов, Н. Х. Педагогические технологии / Н. Х. Авлиякулов, Н.Н.Мусаева. - Ташкент : Тафаккур бустони, 2012. - С. 91-94.
2. Агаева, А. В. Технологии подготовки специалистов в системе профессионального образования / А. В. Агаева, Н. Г. Акатова, В. А. Андриеш, А. И. Ахулкова, Г.В. Бакалдина, Н.И. Биркун, Н.В. Богринцев, Л.В. Воронкова, П. В. Гуменюк, О. Ю. Иванова, А. И. Козачок, А. В. Козырева, С. Н. Кулагин, В. Н. Макарова, О. Н. Овсянникова, Е. В. Озерова, О. Н. Пантелеева, И. А. Патронова, Р. В. Пимонов, Г. С. Савончик. – Орел : Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева, 2011. – 338 с.
3. Адамов, Е. Б. Композиция изданий. Особенности проектирования различных типов изданий / Е. Б. Адамов. – Москва : МГУП, 2000. – 165 с.
4. Андреев, П. В. Психолог в образовании : Теория и практика / П. В. Андреев, Е. М. Кравцова, Е. В. Пятницкая. - Саратов : Саратовский источник, 2015. – 236 с.
5. Багичева, Н. В. Теоретические основы и методика филологического образования младших школьников / Н. В. Багичева, М. Л. Кусова, Е. И. Плотникова, С. В. Плотникова, В. А. Шуритенкова. Москва : Общество с ограниченной ответственностью "ФЛИНТА", 2011. – 272 с.
6. Болохвотинова, С. М. Композиция изданий: Особенности проектирования различных типов изданий / С. М. Болохвотинов. - Москва : МГУП, 2000. - 165 с.
7. Бычков, В. В. Эстетика / В. В. Бычков. – Москва : Гардарики, 2004. – 556 с.
8. Васильев, Г. Н. Книжка - игрушка : сайт / Г. Н. Васильев // Национальная педагогическая энциклопедия. – 2014. URL: <https://didacts.ru/termin/knizhka-igrushka.html> (дата обращения: 26.05.2021). - Текст : электронный.

9. Виттенбек, В. К. Диагностика и развитие интеллектуальной одаренности младших школьников / В. К. Виттенбек // Сборник статей международной научно-практической конференции "XIII Левитовские чтения": в 2-х томах. Министерство образования московской области; ГОУ ВО "Московской области Московский государственный областной университет". - Москва, 2018. - С. 43-48.
10. Водчиц, С. С. Эстетика пропорций в дизайне. Система книжных пропорций / С. С. Водчиц. – Москва : Техносфера, 2005. – 416 с.
11. Галямова, Э. М. Методика преподавания технологии / Э. М. Галямова, В. В. Выгонов. – Москва : Академия, 2014. – 176 с.
12. Геронимус, Т. М. Методика преподавания технологии с практикумом / Т. М. Шеронимус. – Москва : АСТ Пресс книга, 2009. – 336 с.
13. Голубцева Т. В. Книжка - игрушка и её методические возможности для общего и литературного развития младших школьников : сайт / Т. В. Голубцева // Образовательная социальная сеть. – 2015. - URL: <https://nsportal.ru/nachalnaya-shkola/raznoe/2015/09/19/knizhka-igrushka-i-eyo-metodicheskie-vozmozhnosti-dlya-obshchego> (дата обращения: 19.04.2021). - Текст : электронный.
14. Гончаров, С. З. Труд и образование на пути к креативному обществу / С. З. Гончаров. - Екатеринбург : РГПУ, 2014. – 445 с.
15. Гончарова, Н. С. Русская речь: нормы, стили, жанры / Н. С. Гончарова, Н. Н. Захарова, А. М. Николаев, Е. П. Щенникова. – Тула : ТГУ, 2019. – 386 с.
16. Гончарова, Н. С. Через цветной мосток к познанию: роль иллюстрации в детской научно-познавательной книге / Н. С. Гончарова // Детская литература. – Москва, 1992. – С. 64-68
17. Горбанева, Ю. С. Технология развития активности детей младшего школьного возраста, средствами иллюстративной объемной книги / Ю. С. Горбанева // ГБОУ ВО «СПИИ» : статья в сборнике трудов

конференции Новые информационные технологии и системы в решении задач инновационного развития. – Ставрополь, 2020. - С. 24-27.

18. ГОСТ 7.60—90: Издания. Основные виды. Термины и определения. — Взамен ГОСТ 16447—78. — Утв. 1990. — (Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу).

19. Демосфенова, Г. Л. Как иллюстрируется книга / Г.Л. Демосфенова. – Москва : Академия художеств СССР, 1961. - 63с.

20. Ермолаева, М. В. Книжка-игрушка как информационно-игровой комплекс / М. В. Ермолаева // Региональные проблемы истории книжного дела : материалы Всероссийской научной конференции. - Челябинск, 2009. – С. 177-180.

21. Кожевникова, Л. А. Проблемы экономики библиотечного дела на современном этапе / Л. А. Кожевникова // Библиотечное дело-XXI век : научно-практический сборник. Вып. 2 (20) : Приложение к журналу "Библиотековедение". - Москва : ФГБУ Российская государственная библиотека, 2010. - С. 170-184.

22. Конышева, Н. М. Теория и методика преподавания технологии в начальной школе / Н. М. Конышева. – Смоленск : Ассоциация XXI век, 2006. – 296 с.

23. Краевский, В. В. Основы обучения: Дидактика и методика / В. В. Краевский, А. В. Хуторский . – Москва : Академия, 2007. – 352 с.

24. Крессли, К. Как обрести свой стиль / К. Крессли. – Москва : Хранитель, 2008. - 176 с.

25. Кругликов, Г. И. Методика преподавания технологии с практикумом / Г.И. Кругликов. — Москва : Академия, 2002. — 480 с.

26. Кукушин, В.С. Теория и методика обучения / В. С. Кукушин. – Ростов-на-Дону : Феникс. – 2005. – 475 с.

27. Левитов, Н. Д. Психологические особенности младших школьников / Н. Д. Левитанов. – Москва : АПН РСФСР, 1955. - 46 с.

28. Лернер, И. Я. Учебный предмет / И. Я. Лернер. – Москва : Знание, 1988. – 165 с.
29. Ляхов, В.Н. Оформление советской книги / В. Н. Ляхов. – Москва : Книга, 1966. – 136 с.
30. Матюхина, М. В. Мотивация учения младших школьников / М. В. Матюхина. – Москва : Просвещение, 1984. – 245 с.
31. Минько, Э. В. Качество и востребованность образовательных услуг / Э. В. Минько, А. Э. Минько. – Саратов : Ай Пи Эр Медиа, 2017. – 1225 с.
32. Новиков А.М., Методология / А. М. Новиков, Д. А. Новиков. – Москва : ООО НПО Синтег, 2007. – 668 с.
33. Пидкасистый, П. И. Педагогика / П. И. Пидкасистый, В. А. Мижериков, Т. А. Юзефовичус. - Москва : Академия, 2006 – 608 с.
34. Первова, Г.М. Чтение как универсальная деятельность младшего школьника / Г.М. Первова // Начальная школа. – 2013. – №1. – С. 13.
35. Полат, Е. С. Новые педагогические и информационные технологии в системе образования / Е.С. Полат. – Москва : Академия, 2007. – 270с.
36. Попова, Д. М. Детская книжка-игрушка как развивающая дизайн-форма / Д.М. Попова // автореферат дис. кандидата искусствоведения / Всероссийский научно-исследовательский институт технической эстетики. - Москва, 2013. - 24 с.
37. Попова, Д. М. Использование новых материалов в дизайн проектировании детской книжки игрушки : сайт / Д. М. Попова // Вестник Оренбургского государственного университета : Научный журнал. – 2011 - №9 (128). - URL: http://vestnik.osu.ru/2011_9/16.pdf (дата обращения: 01.04.2021). - Текст : электронный.
38. Светловская, Н.Н. Обучение чтению и законы формирования читателя / Н.Н. Светловская // Начальная школа. – 2003. – № 1. – С. 11–18.

39. Светловская, Н. Н. Обучение детей чтению. Детская книга и детское чтение / Н. Н. Светловская, Т.С. Пиче-Оол. – Москва : Академия, 1999. – 248 с.
40. Сидоренко, В. Ф. Средства дизайн-программирования / В. Ф. Сидоренко. – Москва : ВНИИТЭ, 1987. – 83 с.
41. Смирнова, Е. О. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек : сайт / Е. О. Смирнова, Н. Г. Салмина, Е. А. Абдулаева, И. В. Филиппова, Е. Г. Шеина // Вопросы психологии : Научный журнал. – 2008. – № 1. – URL: [http://psychlib.ru/mgppu/periodica/VP012008/SPo-016.htm#\\$p16](http://psychlib.ru/mgppu/periodica/VP012008/SPo-016.htm#$p16) (дата обращения: 10.02.2021). - Текст : электронный.
42. Смолина, М. А. CorelDRAW 12. Самоучитель / М. А. Смолина. — Москва : Диалектика, 2005. — 592 с.
43. Стрелов, Е. Д. Одежда и украшения якутки в половине 18 в.: (По археологическим материалам) / Е. Д. Стрелов // Сов. этнография. — Якутск, 1937. — Вып. 2-3. — С. 75—99.
44. Творческие методы обучения : сайт // Vuzlit - архив студенческих работ. 2018. - URL: https://vuzlit.ru/444336/tvorcheskie_metody_obucheni (дата обращения: 24.04.2021). - Текст : электронный.
45. Требования, предъявляемые к проектированию книг для младших школьников : сайт // Информационный студенческий ресурс. 2015. - URL: https://studopedia.ru/8_87162_trebovaniya-pred-yavlyaemie-k-proektirovaniyu-knig-dlya-mladshih-shkolnikov.html (дата обращения: 09.05.2021). - Текст : электронный.
46. Туйсина, Д. М. Пример формообразования книги / Д. М. Туйсина // Вестник Оренбургского государственного университета : материалы конференции молодых ученых и специалистов Оренбургской области. - 2009. - № 2, февраль. - С. 141-142.
47. Ушаков, Д. Н. Толковый словарь русского языка / Д.Н. Ушаков. — Москва : Дом славянской книги, 2008. – 959с.

48. Художественно-техническое оформление энциклопедий для детей младшего школьного возраста : сайт // Поиск лекций. 2017. URL: <https://poisk-ru.ru/s10525t20.html> (дата обращения: 16.05.2021). - Текст : электронный.

49. Чичинова, Л. Г. Активизация познавательной деятельности на уроках технологии / Л. Г. Чичинова. Уфа : Общество с ограниченной ответственностью "Аэтерна", 2016. - С. 220-222.

50. Эльконин, Д. Б. Психология игры / Д.Б. Эльконин. – Москва : Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999. — 360 с.

- Исследовали требования и принципы проектирования книг для детей младшего школьного возраста;
- Спроектировали и изготовили развивающую книгу для детей младшего школьного возраста «Юный модельер»;
- Провели занятие с использованием развивающей книги;
- Анализировали оценку развивающей книги «Юный модельер».
- Провели занятие с использованием развивающей книги;
- Анализировали оценку развивающей книги «Юный модельер».

Таким образом, процесс выполнения дипломной работы включает в себе цикл изучения теоретического материала и практического проектирования детской развивающей книжки-игрушки. В ходе выполнения работы закрепили знания, умения и навыки, приобретенные во время учебы в институте, и узнали много нового о проектировании книги.

Данной развивающей книжкой-игрушкой можно играть, использовать в виде наглядных пособий на уроках и дополнительных занятиях, демонстрировать на выставках.

Считаем, что поставленная цель бакалаврской работы достигнута.

Приложение 1



«Книжка-вертушка»

Приложение 2



«Книжка-гармошка»

Приложение 3



«Книжка-затя»

Приложение 4



«Книжка-панорама»

Приложение 5



«Книжка-поделка»

Приложение 6



«Книжка-раскраска»



«Книжка-фигура»



«Книжка-ширмочка»



«Книжка с игровым замыслом»

Приложение 10



«Книга с подвижными частями»

Приложение 11



«Книга-тоннель»

Приложение 12



«Книга с пальчиковыми куклами»



«Барби. Кукла с нарядами»



«Одень куклу»



«Одень куклу. Малышка Машенька»



«Кукла Ай-Куо»