**СОЗДАНИЕ ДЕТСКОЙ КНИЖКИ-ИГРУШКИ В КОНТЕКСТЕ РАЗВИВАЮЩЕЙ СРЕДЫ**

Пешкова С.В.
Научный руководитель – к.ф.н., доцент С.В. Гуськова
Тамбовский государственный университет имени Г.Р. Державина
peshkova1971@rambler.ru

Велико значение окружающей среды для маленького ребёнка. Она должна обеспечивать ему физическое, умственное, эстетическое, нравственное, т.е. разностороннее развитие и воспитание. Предметная среда должна соответствовать определённому возрасту ребёнка – одно из значимых условий. Это связано с тем, что материалы, сложность и доступность их содержания должны соответствовать закономерностям и особенностям развития детей конкретного возраста.

Задачей создания и проектирования развивающей предметно-пространственной среды (обучающей, воспитывающей, оздоровляющей, реабилитирующей и т.д.) занимаются многие специалисты, и в частности коллектив ВНИИ технической эстетики под руководством В.Ф. Сидоренко (А.А. Грашин, Л.Д. Чайнова, Г.К. Сергеева, А.И. Новиков, Е.К. Казакова, Е.В. Жердев, Е.Г. Лапина). Очень интересен их пример проектирования развивающей предметной среды: архитектурные проекты детских учреждений, дизайн-проекты основных функциональных зон детских учреждений, дизайн-проекты детских развивающих игр и конструкций. В процессе проектирования в центре внимания всегда находится ребёнок с его индивидуальными социально-эмоциональными потребностями [1].

В дошкольном возрасте у ребёнка восприятие окружающей предметной среды становится более осмысленным, целенаправленным и анализирующим. Он уже наблюдает, рассматривает, пробует отыскать логическую цепочку событий. Дети уже знают основные цвета и могут описать предмет по форме и величине. Ребёнок, играя, должен научиться самостоятельно получать информацию об окружающей его среде, стать независимым от взрослых. «Игра относится к непродуктивному типу деятельности, которая направлена не на какой-либо вещественный результат, а на сам процесс её осуществления» [2].

Для детей дошкольного и младшего школьного возраста игра является ведущей психологической деятельностью. Это установлено и разработано в трудах психологов Л.С. Выготского, А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина, А.В. Запорожца. В психологии игра научно объяснена как своеобразная детская деятельность; она представляет собой форму активного отражения ребёнком окружающей среды. Благодаря развивающим играм ребёнок получает свои первые впечатления о мире вещей. Создание игрового образа требует от детей активного мышления, творческого воображения, изобретательности, побуждает искать и находить новые средства достижения цели. Дети не могут пока самостоятельно участвовать во многих видах деятельности, которые формируют их личность, поэтому книга как своеобразная форма познания играет обучающую и развивающую роль. Дизайнер, проектируя предметную среду как один из важнейших элементов жизнедеятельности человека, предопределяет динамику психических процессов и уровень восприятия объекта предметно-пространственной среды.

Детская книга как развивающий объект предметно-пространственной среды способна привлечь внимание ребёнка пространственной книжной формой, графическим исполнением и применением различных материалов, влияющих на тактильные ощущения ребёнка. Книга должна быть так спроектирована так, чтобы она способствовала приобретению им практических жизненных навыков. Знание особенностей психологии и восприятия ребёнка важны для дизайнера, так как это помогает ему выбрать не односторонний, узкоспециализированный подход к проектированию книжной конструкции, а формирует целостный метод подхода к решению проблем конструктивной дизайн-формы. Задача проектирования детской книги для дошкольного и младшего школьного возраста состоит в грамотном моделировании детской книги как объекта социальной предметно-пространственной среды, которая бы позволила ребёнку проявить творческие способности, реализовать познавательно-эстетические и культурно-коммуникативные потребности.

Детская книжка-игрушка должна проектироваться главным образом для ребёнка, а не как способ самовыражения дизайнера. Сама книга подталкивает ребёнка к творческой активности, любознательности и познавательному процессу. Это и есть главная цель проектирования. Поэтому книжка-игрушка должна обладать таким качеством, как познавательность (книга в процессе чтения и игрового действия даёт возможность познакомиться с различными областями жизни). Например, книга о Древнем Египте может содержать не только текстовую информацию, но и динамические игровые элементы, такие, как фрагменты папируса, ткани, которые можно потрогать, или складную схему пирамиды), высокий художественный уровень и образное решение книжной конструкции (графическое исполнение иллюстраций и оформления книги зависит от художественной грамотности художник)а. Книга может быть в виде силуэта какого-нибудь предмета или персонажа. Может быть многовариантной (имеется в виду возможность соединения в ней нескольких функций). Например, книга для купания, изготовленная из полиэтилена, не тонет в воде, её можно читать в ванной. Книга может давать возможность придумывать новые задания и игры с персонажами. Особенно, если пластмассовая или тканевая игрушка персонажа отделена от книжного блока. Немаловажно использование тактильных вставок и различных фактур (развитие тактильных ощущений и моторики рук ребёнка (к примеру, книга с вставкой меха на теле у какого-нибудь животного), вариации по уровням сложности.

Развитие эстетического сознания дошкольников и младших школьников связано с потребностью совершенствования навыков и потребностей. В процессе игры с книгой у ребёнка формируются способности зрительного восприятия формы, цвета, фактуры и композиции книги. Развиваются сенсорные эталоны – образцы общепризнанных отношений цветов, форм, ритма. Все эти принципы восприятия детьми книжной продукции необходимо учитывать при проектировании детской книжки-игрушки.

При работе над детской книгой необходимо стремиться, чтобы дизайн-форма соответствовала назначению. Для книжки-игрушки это способность книжной формы трансформироваться в зависимости от назначения книги и нести в себе обучающий и воспитательный фактор. Книга должна быть соизмерима с ребёнком, чтобы он смог сам поднять её и перелистывать страницы, поэтому она не должна быть тяжёлой. Книга должна быть понятной ребёнку и, самое главное, разработана с точки зрения удобства пользования (форма, вес, объём, шрифт, кегль, размер иллюстраций) и удобочитаемости (свойство текста не вызывать повышенного утомления). К примеру, площадь иллюстраций – это не просто украшение, а отдых для глаз, переключение внимания. Следовательно, напряжение снимается. Желательно, чтобы страницы были приятными на ощупь, а уголки страницы – закруглёнными, тогда ребёнок не поранится. Композиционное решение книжного разворота должно помогать сконцентрироваться на главном предмете или персонаже, не отвлекаясь на второстепенные элементы. Немалую роль в формообразовании играют использованные материалы и технологии, их рациональное использование.

Таким образом, детские книги в целом и книжки-игрушки в частности обогащают игровое творчество детей. Тематические книжки-игрушки способствуют появлению интереса к играм на определённые темы. Чтобы создать какой-нибудь образ, ребёнок активизирует воображение, вспоминая персонаж или ситуацию в сказке. Чтение и игра с книгой дают ребёнку эмоциональные переживания и способность концентрировать внимание и воображение, что отражается в дальнейшем в игре и творческих способностях самовыражения ребёнка. Развитие творческих способностей ребёнка – главная задача проектной деятельности дизайнера. Нельзя забывать о психологических особенностях ребёнка при проектировании детской книги. Всё это даёт возможность говорить о том, что детская книга является социально-значимым объектом развивающей предметной среды ребёнка, работа над которой представляется более сложной, чем над книгой для более старшей по возрасту аудитории.

**Литература**

1. Грашин А.А. Дизайн детской развивающей предметной среды: учеб. пособие. – М.: Архитектура. – С., 2008. – 189 с.

2. Смирнова Е.О., Салмина Н.Г., Абдулаева Е.А., Филиппова И.В., Шеина Е.Г. Психолого-педагогические основания экспертизы игрушек // Вопросы психологии. – № 1. – 2008. – Январь-февраль. – 100 с.