

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА БАКАЛАВРА

на тему: Проєктування мультимедійного пізнавального проєкту для дітей дошкільного віку

Виконав: студент 4 курсу, групи 4Д1(М)
спеціальності

022 Дизайн

(шифр і назва спеціальності)

Курінна К. В.

(прізвище та ініціали)

Керівник Шейник С.П.

(прізвище та ініціали)

Рецензент Шиманський М. Б.

(прізвище та ініціали)

Хмельницький 2026

ХЕРСОНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет інформаційних технологій та дизайну

Кафедра дизайну

Освітній рівень перший (бакалаврський)

Спеціальність 022 Дизайн

(шифр і назва)

Освітньо-професійна програма 022.01 «Графічний дизайн»

(назва)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Завідувач кафедри

к.т.н., доцент Ганна ПОЛЄТАЄВА

“ ”

_____ 20__ року

З А В Д А Н Н Я

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ СТУДЕНТУ

Курінна Катерина Володимирівна

(прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи _____ Проектування мультимедійного пізнавального видання для дітей дошкільного віку.

керівник роботи старший викладач Шейник С.П

(прізвище, ім'я, по батькові, науковий ступінь, вчене звання)

затверджені наказом закладу вищої освіти від від 23.01.2026 року №105-с

2. Строк подання студентом роботи 10.06.2026р.

3. Вихідні дані до роботи _____ Проектування мультимедійного пізнавального проєкту для дітей дошкільного віку «Вчимося жити у світі разом». Розробка шести сюжетних коміксів (теми: емоції, булінг, кібербулінг, безпека в інтернеті, небезпечні предмети, сортування сміття), створення персонажів (Зайчик Софа, Лисичка, Панда, Котики), ігрових сторінок та розмальовок.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити) Вступ; Розділ 1. Аналіз проєктної ситуації; Розділ 2. Розробка об'єкта проєктування; Розділ 3. Практична реалізація проєкту; Розділ 4. Охорона праці; Загальні висновки.

5. Перелік графічного матеріалу (з точним зазначенням обов'язкових креслень) Планшети 3 шт.70х90см

6. Консультанти розділів роботи

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Основний розділ	Старший викладач Шейник С.П.	25.02.26	12.06.26
Охорона праці	Доцент Кузнецов С.І.	10.06.26	10.06.26
Нормоконтроль	Старший викладач Шейник С.П .	12.06.26	15.06.26

7. Дата видачі завдання 25.02.2026 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів роботи	Строк виконання етапів роботи	Примітка
1	Опрацювання теми, збір матеріалів, аналіз джерел	25.02 – 01.03	
2	Написання вступу, формулювання мети й завдань	01.03 – 03.03	
3	Аналіз аналогів, візуальних референсів	03.03 – 10.03	
4	Розробка концепції проєкту, визначення аудиторії	10.03 – 18.03	
5	Створення ескізів персонажів, середовища	18.03 – 05.04	
6	Розробка розкадровки та ключових сцен	05.04 – 12.04	
7	Реалізація ілюстрацій у програмі Paint Tool SAI 2	12.04 – 01.05	
8	Компонування макету, ігор та розмальовок у Photoshop	01.05 – 10.05	
9	Написання розділу з охорони праці	08.06 – 10.06	
10	Внесення остаточних правок та завершення написання записки до дипломної роботи	06.06 – 13.06	

Студент _____ Курінна К.В.
(підпис) (прізвище та ініціали)

Керівник роботи _____ Шейник С.П.
(підпис) (прізвище та ініціали)

АНОТАЦІЯ

Курінна К.В «Проектування мультимедійного пізнавального проекту для дітей дошкільного віку». – Рукопис.

Робота на здобуття освітнього ступеня бакалавра за спеціальністю 022 Дизайн. Херсонський національний технічний університет. Хмельницький, 2026.

У результаті проведеного аналізу сучасних тенденцій дитячої пізнавальної літератури та аналогового середовища встановлено, що теми емоційного інтелекту, безпеки в інтернеті, булінгу, кібербулінгу, небезпечних предметів та сортування сміття є актуальними для дошкільників 3–5 років, але недостатньо представлені на ринку. Даний проєкт належить до жанру пізнавально-ігрового видання, яке через комікси, ігрові завдання та розмальовки допомагає дитині зрозуміти свої емоції, навчитися протидіяти булінгу та кібербулінгу, безпечно поводитися в інтернеті та з небезпечними предметами, а також сортувати сміття.

Навіть у складних темах, які зазвичай важко пояснити дитині (кібербулінг, інтернет-безпека, абстрактні поняття), головна героїня Зайчик Софа разом зі своїми друзями долає страх та невпевненість завдяки підтримці дорослих та взаєморозумінню. Головною метою проєкту є створення пізнавального видання, яке поєднує освітню, розвивальну та виховну функції. Розроблено дизайн шести персонажів, створено сценарії шести коміксів, ігрові сторінки, розмальовки та макет видання. Використовуючи сучасні програми Paint Tool SAI 2 та Adobe Photoshop, виконано всі ілюстрації та зверстано макет.

Ключові слова: графічний дизайн, пізнавальне видання, дитяча книга, комікс, ігрові завдання, розмальовки, емоційний інтелект, булінг, кібербулінг, безпека в інтернеті, сортування сміття, Paint Tool SAI 2, Adobe Photoshop.

ABSTRACT

Kurinna K.V. «Design of a multimedia cognitive publication for preschool children». -Manuscript

This is a Bachelor's degree thesis in specialty 022 Design. Kherson National Technical University. Khmelnytskyi, 2026.

As a result of the analysis of current trends in children's cognitive literature and the analog environment, it has been established that the topics of emotional intelligence, online safety, bullying, cyberbullying, dangerous objects, and waste sorting are relevant for preschoolers aged 3–5 years, but are insufficiently represented on the market. This project belongs to the genre of cognitive and game-based publication, which through comics, game tasks, and coloring pages helps children understand their emotions, learn to counteract bullying and cyberbullying, behave safely online and with dangerous objects, and sort waste.

Even in complex topics that are usually difficult to explain to a child (cyberbullying, online safety, abstract concepts), the main character, Bunny Sofa, together with her friends, overcomes fear and uncertainty thanks to the support of adults and mutual understanding. The main goal of the project is to create a cognitive publication that combines educational, developmental, and nurturing functions. The design of six characters has been developed, scripts for six comics, game pages, coloring pages, and the layout of the publication have been created. Using modern software Paint Tool SAI 2 and Adobe Photoshop, all illustrations have been made and the layout has been compiled.

Keywords: graphic design, cognitive publication, children's book, comics, game tasks, coloring pages, emotional intelligence, bullying, cyberbullying, online safety, waste sorting, Paint Tool SAI 2, Adobe Photoshop.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1.	10
1.1. Дослідження особливостей навчальних видань для дошкільнят.....	12
1.2. Особливості дошкільного віку в дизайні навчальної літератури.....	17
1.3. Вплив НУШ на навчально-ігрові видання для дошкільників.....	21
Висновки	22
РОЗДІЛ 2.	24
2.1 Композиційно-стилістичний аналіз книг-аналогів.	25
2.2 Дослідження шрифтових та колористичних рішень у тематичних виданнях.	27
2.3. Цільова аудиторія та дизайн-концепція проєкту	29
Висновки	31
Розділ 3. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ ПРОЄКТУ	33
3.1. Концепція видання.....	36
3.2. Візуальна концепція.....	38
3.3. Макети ключових розворотів.....	40
Висновки	41
Розділ 4. ОХОРОНА ПРАЦІ	43
4.1. Аналіз умов праці при виконанні дипломної роботи	44
4.2 Організація робочого місця та безпечні умови праці.....	46
4.3. Виробнича санітарія.....	47
4.4. Пожежна безпека.....	50
4.5. Характеристика робочого місця	52
Висновки	53
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	55
Додаток А	57
Додаток Б	60
Додаток В.....	63
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	64

ВСТУП

Актуальність роботи. У сучасному суспільстві особливого значення набуває створення якісних освітніх матеріалів для дітей дошкільного віку. Саме в цей період формуються основи мислення, мовлення, уяви та пізнавальної активності дитини. Ефективним інструментом розвитку цих якостей є мультимедійні пізнавальні проєкти, які поєднують у собі освітню, ігрову та візуальну складові. Через гру та інтерактивну взаємодію дитина легше сприймає нову інформацію, краще запам'ятовує матеріал та активніше залучається до навчального процесу.

Важливу роль у створенні подібних проєктів відіграє графічний дизайн. Візуальне оформлення цифрового середовища значною мірою впливає на інтерес дитини до навчання, на зручність сприйняття інформації з екрану та на формування емоційного зв'язку з матеріалом. Яскраві ілюстрації, зрозуміла композиція екранів, вдало підібрана кольорова гама, адаптована для цифрового відображення (RGB), та доступна типографіка допомагають дитині швидше орієнтуватися у змісті та підтримують її увагу.

Актуальність теми також пов'язана із впровадженням освітньої реформи «Нова українська школа», яка передбачає використання сучасних методів навчання, орієнтованих на інтереси та потреби дитини. Одним із важливих напрямів цієї концепції є створення навчальних матеріалів, що сприяють розвитку творчості, самостійності та активного пізнання світу. У цьому контексті мультимедійні пізнавальні проєкти виступають ефективним засобом поєднання навчання та розваги, що робить освітній процес більш доступним і цікавим для дітей дошкільного віку, особливо в умовах дистанційного та змішаного навчання.

Сучасний мультимедійний проєкт є не лише джерелом знань, але й важливим елементом розвитку фантазії, логічного мислення та дрібної моторики (через інтерактивні завдання та цифрові розмальовки). Завдяки інтерактивним елементам, яскравим ілюстраціям та зрозумілій навігації

дитина залучається до активної взаємодії з контентом. Саме тому створення продуманого дизайн-проєкту такого мультимедійного продукту є важливим завданням сучасного графічного дизайну.

Отже, актуальність даної роботи зумовлена необхідністю розробки сучасного мультимедійного пізнавального проєкту для дошкільнят, який поєднуватиме педагогічну доцільність, інтерактивність, зручну навігацію та привабливе візуальне оформлення, адаптоване для перегляду на екранах комп'ютерів, планшетів та смартфонів.

Мета роботи. Метою роботи є теоретичне обґрунтування та практична розробка дизайн-концепції мультимедійного пізнавального проєкту для дошкільнят з урахуванням вікових особливостей дітей, принципів сучасного графічного дизайну та вимог до дитячих цифрових видань.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити наступні завдання:

визначити особливості проєктування мультимедійних пізнавальних проєктів для дітей дошкільного віку;

- проаналізувати існуючі дитячі цифрові та друковані видання як аналоги;
- дослідити композиційні, стилістичні, шрифтові та колористичні рішення у сучасних дитячих виданнях;
- визначити принципи формування візуальної концепції майбутнього мультимедійного проєкту;
- розробити дизайн-концепцію та макет ключових екранів мультимедійного пізнавального проєкту для дошкільнят.

Об'єкт проєктування. Процес проєктування мультимедійного пізнавального проєкту для дітей дошкільного віку.

Предмет проєктування. Композиційні, стилістичні та графічні засоби формування дизайну мультимедійного пізнавального проєкту для дошкільнят (кольорова модель RGB, екранна верстка, інтерактивна навігація).

Методи проєктування. Для вирішення поставлених завдань у роботі використано метод аналізу існуючих дитячих видань метод порівняльного аналізу аналогів, метод композиційного та графічного моделювання, а також метод формування дизайн-концепції мультимедійного проєкту на основі отриманих результатів дослідження.

Апробація результатів кваліфікаційної роботи. Результати роботи можуть бути використані у навчальному процесі під час підготовки фахівців з графічного дизайну, а також у видавничій та веб-дизайнерській діяльності при створенні мультимедійних пізнавальних проєктів для дітей дошкільного віку.

Структура кваліфікаційної роботи. Робота складається зі вступу, чотирьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Повний обсяг роботи становить 65 сторінок. Ілюстрації займають 7 сторінок. Список використаних джерел становить 2 сторінки. Обсяг основної частини кваліфікаційної роботи становить 48 сторінок.

РОЗДІЛ 1

АНАЛІЗ ОБ'ЄКТУ ПРОЄКТУВАННЯ

Сучасний розвиток дошкільної освіти в Україні супроводжується переосмисленням підходів до підготовки дитини до шкільного навчання. Якщо на попередніх етапах основний акцент робився на засвоєнні окремих знань та навичок (читання, письмо, лічба), то нині пріоритетом виступає комплексний розвиток особистості, що включає формування мислення, мовлення, здатності до аналізу, концентрації уваги та самостійної діяльності.

У цьому контексті пізнавальні видання виконують функцію посередника між ігровою діяльністю, яка є природною для дошкільника, та систематизованим навчальним процесом. Саме через ігрову форму дитина ефективніше сприймає нову інформацію, засвоює базові поняття та формує позитивне ставлення до пізнання як такого. Таким чином, об'єктом проєктування в даній роботі є процес створення пізнавального друкованого видання для дітей дошкільного віку, що поєднує освітню та ігрову складові.

Актуальність звернення до даного об'єкту зумовлена зростанням попиту на якісні друковані матеріали для підготовки до школи. Попри активний розвиток цифрових ресурсів, друковані видання зберігають своє значення як засіб навчання, оскільки вони сприяють розвитку дрібної моторики, концентрації уваги та послідовного мислення. Робота з паперовим носієм формує якісно інший тип взаємодії з інформацією порівняно з екранним середовищем, що є особливо важливим для дітей дошкільного віку.

Аналіз сучасного ринку дитячої пізнавальної літератури свідчить про наявність значної кількості зошитів та посібників, спрямованих на вивчення букв, цифр або підготовку руки до письма. Однак значна частина таких видань характеризується фрагментарністю. Матеріал часто подається без чіткої логіки поступового ускладнення, сторінки перевантажені візуальними елементами, що ускладнює сприйняття, а ігрова складова використовується

формально, не виконуючи розвивальної функції, а лише слугуючи декоративним доповненням.

Водночас дизайн пізнавального видання для дітей не є другорядним елементом, а безпосередньо впливає на ефективність засвоєння матеріалу. Композиція сторінки, масштаб ілюстрацій, вибір шрифтового оформлення, співвідношення тексту та зображення формують рівень зручності роботи з книгою. Візуальна перевантаженість або хаотичність оформлення знижують навчальну мотивацію дитини та спричиняють швидку втому.

Особливого значення в контексті аналізу об'єкту проєктування набуває питання цілісності концепції видання. Пізнавальна книга повинна мати логічно вибудовану структуру, у межах якої кожен елемент підпорядкований загальній освітній меті. Поступове ускладнення матеріалу, інтеграція ігрових завдань, продумана система навігації та візуальної ієрархії створюють основу для ефективного навчального процесу.

Окрім того, аналіз об'єкту проєктування виявив суттєву прогалину в сучасній дитячій пізнавальній літературі: брак видань, що знайомлять дошкільників з актуальними соціально-побутовими темами – правилами безпеки в інтернеті, кібергігієною, сортуванням сміття, екологічними звичками. Традиційні пізнавальні книги для дітей 4–6 років переважно присвячені тваринам, рослинам, транспорту, професіям, тілу людини або часам доби. Водночас дошкільники вже стикаються з цифровими пристроями та бачать екологічні проблеми довкола, однак системних друкованих матеріалів, які пояснювали б ці абстрактні поняття в доступній ігровій формі, бракує. Таким чином, одним із завдань даного дослідження є заповнення цієї прогалини шляхом розробки авторського пізнавального видання, що поєднує перевірені принципи дитячого книжкового дизайну з інноваційною тематикою.

Метою даного розділу є визначення теоретичних засад проєктування пізнавальних видань для дітей дошкільного віку та дослідження сучасних аналогів з метою виявлення їхніх характерних особливостей, переваг і

недоліків. Отримані результати аналізу слугуватимуть підґрунтям для формування концепції власного проєкту.

1.1 Дослідження особливостей навчальних видань для дошкільнят

Сучасна система дошкільної освіти орієнтується на всебічний розвиток дитини, формування її пізнавальної активності, комунікативних навичок та емоційного інтелекту. У цьому контексті навчальні видання виступають не лише джерелом інформації, а й засобом розвитку мислення, мовлення та творчих здібностей. Відповідно до положень Базового компонента дошкільної освіти України [1], освітній процес має бути спрямований на формування ключових компетентностей, що передбачає використання якісних дидактичних матеріалів.

Дошкільний вік характеризується специфічними психологічними особливостями, які визначають формат та структуру навчальних матеріалів. Згідно з теорією когнітивного розвитку Ж. Піаже, діти цього віку перебувають на доопераційному етапі розвитку мислення, для якого характерна образність, егоцентризм та недостатня сформованість логічних операцій [2]. Це означає, що інформація повинна подаватися через конкретні приклади, наочні образи та практичні дії.

Л. С. Виготський наголошував на соціальній природі розвитку дитини, визначаючи зону найближчого розвитку як простір потенційних можливостей, що реалізуються за підтримки дорослого [3]. У контексті створення навчальних книг це означає необхідність формування завдань різного рівня складності, що дозволяють поступово ускладнювати матеріал.

Аналіз сучасних досліджень показує, що навчальні видання для дошкільників повинні виконувати такі функції:

- пізнавальну;
- розвивальну;

- виховну;
- мотиваційну;
- комунікативну.

Пізнавальна функція передбачає ознайомлення з базовими поняттями: формами, кольорами, кількістю, літерами, просторовими відношеннями. Розвивальна функція спрямована на формування логічного мислення, уваги, пам'яті та дрібної моторики. Виховна функція реалізується через формування позитивних соціальних моделей поведінки. Мотиваційна функція забезпечує зацікавленість дитини в навчальному процесі, що особливо важливо в дошкільному віці.

Окрему увагу дослідники приділяють принципу інтегрованості навчання. Інтеграція різних видів діяльності — мовленнєвої, математичної, художньої — дозволяє сформувати цілісне сприйняття світу [4]. Саме тому сучасні навчальні книги часто поєднують декілька освітніх напрямів в межах одного видання.

Важливою характеристикою є відповідність видання принципам доступності та поступовості. Згідно з дидактичними положеннями, навчальний матеріал має бути структурований від простого до складного, від конкретного до узагальненого. Порушення цього принципу призводить до зниження інтересу дитини та перевантаження її когнітивної системи.

Не менш значущим аспектом є візуальна складова. Сучасні дослідження у сфері дитячого дизайну вказують, що кольорова гама повинна бути гармонійною, без надмірної насиченості. Надлишок деталей ускладнює сприйняття інформації та відволікає від основного завдання [5]. Композиційна структура сторінки має бути чіткою, із достатніми відступами та візуальною ієрархією елементів.

Типографіка також відіграє важливу роль. Для дошкільників рекомендовано використовувати великі, прості шрифти без надмірної декоративності. Міжрядковий інтервал має бути достатнім для комфортного

сприйняття тексту. Важливо уникати перевантаження сторінки довгими текстовими блоками.

У сучасних умовах розвитку цифрових технологій навчальні книги дедалі частіше розглядаються в контексті мультимедійного середовища. Проте друковані видання залишаються актуальними завдяки тактильному досвіду взаємодії, що сприяє розвитку сенсорики та моторики. Дослідження показують, що фізична взаємодія з книгою позитивно впливає на концентрацію уваги дітей [6].

Крім того, навчальні видання повинні відповідати вимогам державних стандартів. В Україні нормативне регулювання змісту дошкільної освіти визначається Базовим компонентом дошкільної освіти та рекомендаціями Міністерства освіти і науки України. Відповідність проєкту цим документам забезпечує його методичну обґрунтованість.

Аналіз ринку сучасних навчальних книг показує тенденцію до створення інтерактивних форматів, що містять наліпки, розрізні елементи, завдання на вирізання та складання. Подібні рішення сприяють розвитку дрібної моторики та підвищують рівень залученості дитини до навчального процесу.

Таким чином, теоретичні засади створення навчальних видань для дітей дошкільного віку базуються на поєднанні психологічних, педагогічних та дизайнерських принципів. Ефективне навчальне видання має бути комплексним інструментом розвитку, що поєднує дидактичну цінність із привабливим візуальним оформленням.

Проектування навчальних видань для дітей дошкільного віку здійснюється з урахуванням сучасних освітніх тенденцій, психолого-педагогічних принципів та вимог державних стандартів. Навчальне видання у цьому віці виконує не лише інформативну функцію, а й формує базові компетентності, сприяє розвитку мовлення, мислення, пам'яті та пізнавальної активності.

Систематизація навчальних видань для дітей дошкільного віку є необхідною умовою для їхнього подальшого аналізу та проєктування. Класифікація дозволяє визначити основні типи продукції, їхні функціональні особливості, структуру та методичне призначення.

Навчальні видання для дошкільників можуть класифікуватися за кількома критеріями: за дидактичним призначенням, за змістовим наповненням, за формою подачі матеріалу, за рівнем інтерактивності та за конструктивними особливостями.

Класифікація за дидактичним призначенням.

За дидактичною функцією навчальні видання поділяються на:

- розвивальні;
- навчально-підготовчі;
- корекційні;
- комплексні.

Розвивальні видання спрямовані на стимулювання загального психічного розвитку дитини: формування уваги, пам'яті, логічного мислення, уяви. До цієї групи належать книги з логічними завданнями, лабіринтами, вправами на порівняння та класифікацію.

Навчально-підготовчі видання орієнтовані на підготовку до школи. Вони включають вправи з математики, письма, читання, ознайомлення з навколишнім світом. Основна мета таких книг — сформувати базові навички, необхідні для успішного навчання в першому класі.

Корекційні видання призначені для розвитку окремих функцій, наприклад мовлення або моторики. Такі посібники часто використовуються логопедами або психологами в освітньому процесі.

Комплексні видання поєднують декілька напрямів розвитку в одному продукті. Саме цей тип є найбільш поширеним на сучасному ринку, оскільки відповідає запиту батьків на універсальні розвивальні матеріали.

Класифікація за змістовим наповненням.

За змістом навчальні видання можна поділити на:

- математичні;
- мовленнєві;
- логічні;
- художньо-творчі;
- інтегровані.

Математичні книги знайомлять дітей з поняттями кількості, числа, форми, просторових відношень. Мовленнєві видання спрямовані на розвиток словникового запасу, зв'язного мовлення та навичок читання. Логічні зошити містять вправи на встановлення причинно-наслідкових зв'язків, послідовностей, класифікацій.

Художньо-творчі книги передбачають діяльність, пов'язану з малюванням, розфарбовуванням, аплікацією. Інтегровані видання об'єднують декілька освітніх напрямів в межах однієї книги.

Класифікація за формою подачі матеріалу.

За форматом подачі навчальні видання можуть бути:

- текстово-ілюстративні;
- ігрові;
- сюжетні;
- завданнєві (робочі зошити).

Текстово-ілюстративні книги містять пояснювальний матеріал у поєднанні з ілюстраціями. Ігрові видання будуються на основі гри як провідної діяльності дошкільника. Сюжетні книги мають персонажів та певну історію, у межах якої подаються навчальні завдання. Завданнєві формати орієнтовані на виконання вправ та практичних дій.

Класифікація за рівнем інтерактивності.

У сучасних умовах особливого значення набуває рівень інтерактивності навчального видання. За цим критерієм можна виділити:

- традиційні друковані книги;
- інтерактивні книги з наліпками та вирізними елементами;
- книги з тактильними вставками;

– гібридні формати з цифровими доповненнями.

Інтерактивні елементи підвищують рівень залучення дитини та стимулюють її активну участь у навчальному процесі. Водночас надмірна інтерактивність може відволікати від освітньої мети, тому баланс між грою та навчанням є принципово важливим.

Класифікація за конструктивними особливостями.

За конструкцією навчальні книги можуть бути:

- м'якої обкладинки (робочі зошити);
- твердої палітурки;
- картонні видання;
- книги-трансформери;
- модульні набори.

Конструкція впливає на довговічність, зручність використання та безпеку. Для дошкільного віку особливо важливою є міцність матеріалів та відсутність дрібних елементів, що можуть становити небезпеку.

Узагальнення класифікації.

Систематизація навчальних видань дозволяє визначити, що найбільш перспективними є комплексні інтегровані формати з помірним рівнем інтерактивності, які поєднують декілька напрямів розвитку та відповідають віковим можливостям дітей.

Класифікація також демонструє, що сучасний ринок тяжіє до універсалізації продуктів, однак не всі видання забезпечують достатній рівень методичної обґрунтованості та візуальної структурованості. Це створює передумови для розробки нового проекту, який поєднає дидактичну цінність, психологічну відповідність та сучасний дизайн.

1.2 Особливості дошкільного віку в дизайні навчальної літератури

Дошкільний вік є одним із найбільш інтенсивних періодів психічного розвитку дитини. У цей період відбувається активне формування когнітивних

процесів, мовлення, уяви, соціальної поведінки та емоційної сфери. Саме тому проєктування навчальних видань для цієї вікової категорії повинно спиратися на комплексний аналіз психологічних та фізіологічних особливостей розвитку.

Відповідно до концепції когнітивного розвитку Ж. Піаже, діти віком 3–6 років перебувають на доопераційному етапі мислення. Для цього етапу характерна образність, символічність, розвиток уяви, але ще відсутня здатність до повноцінного логічного аналізу та абстрактного мислення. Діти сприймають світ через конкретні образи, дії та наочні приклади. Це визначає необхідність використання великої кількості ілюстративного матеріалу, простих формулювань та коротких інструкцій.

Згідно з теорією Л. С. Виготського, розвиток дитини відбувається в соціальному середовищі та значною мірою залежить від взаємодії з дорослими. Поняття зони найближчого розвитку передбачає, що дитина може виконати завдання в співпраці з дорослим, навіть якщо самотійно ще не готова до цього рівня складності. Це означає, що навчальні видання повинні містити завдання різного рівня складності та передбачати можливість спільної роботи дитини з батьками або вихователями.

Особливу роль у дошкільному віці відіграє гра. Гра виступає не лише формою дозвілля, а й основним способом пізнання світу. Саме через ігрову діяльність формуються базові когнітивні навички, розвивається мовлення, увага, пам'ять та уява. Дослідження показують, що навчальні матеріали, інтегровані в ігрову форму, засвоюються ефективніше, ніж традиційні репродуктивні завдання.

Не менш важливим є розвиток дрібної моторики. У дошкільному віці активно формується координація рухів пальців та кисті руки, що безпосередньо пов'язано з підготовкою до письма. Завдання на обведення контурів, розфарбовування, з'єднання точок, вирізання та наклеювання сприяють розвитку моторики та одночасно активізують зорово-просторове сприйняття.

Мовленнєвий розвиток у цей період характеризується значним розширенням словникового запасу та формуванням граматичної структури мовлення. Діти починають активно ставити запитання, описувати предмети та події. Тому навчальні видання повинні стимулювати мовленнєву активність через запитання відкритого типу, завдання на опис зображень, складання простих історій.

Важливим аспектом є формування емоційної сфери. Дошкільники гостро реагують на візуальні стимули, кольори та образи персонажів. Надто яскраві або хаотичні композиції можуть перевантажувати нервову систему, що знижує концентрацію уваги. Тому візуальне оформлення повинно бути гармонійним, структурованим та відповідати віковим нормам сприйняття.

Соціальний контекст та сучасні умови розвитку дітей:

Сучасні діти зростають в умовах активної цифровізації. Доступ до гаджетів та мультимедійного контенту формує новий тип сприйняття інформації — швидкий, фрагментарний, кліповий. Це створює виклик для друкованих навчальних видань, які повинні конкурувати з динамічним цифровим середовищем.

Разом з тим, дослідження підтверджують, що друкована книга має переваги у формуванні глибокого розуміння тексту та розвитку концентрації уваги. Тактильна взаємодія з паперовим носієм сприяє кращому запам'ятовуванню матеріалу та зменшує інформаційне перевантаження.

Соціальне середовище також впливає на формат навчальних матеріалів. Батьки дедалі частіше шукають універсальні розвивальні видання, які поєднують кілька напрямів розвитку: математику, логіку, мовлення, творчість. Це зумовлює тенденцію до створення комплексних навчально-ігрових книг.

Аналіз сучасного ринку навчальних видань для дошкільників в Україні:

Сучасний український ринок навчальних видань для дошкільників характеризується значним різноманіттям продукції. Провідними видавництвами в цьому сегменті є «Ранок», «Основа», «Пегас», «Школа»,

«Ула». Вони пропонують як тематичні зошити (математика, логіка, підготовка до письма), так і комплексні розвивальні серії.

Сучасні навчальні книги для дошкільників поєднують освітній матеріал з ігровими елементами, що сприяє підвищенню зацікавленості дітей у процесі навчання (Додаток А. Рис. А.1)

Аналіз асортименту показує, що найбільш популярними є такі формати:

- зошити з наліпками;
- інтерактивні книги з вирізними елементами;
- робочі зошити з підготовки до школи;
- книги-розмальовки з навчальними завданнями;

Поширеним форматом навчальних книг є видання із системою завдань та вправ, які поєднують навчальний матеріал з ігровими елементами та сприяють розвитку логічного мислення дитини (Додаток А. Рис. А.2) – комплексні розвивальні серії.

Ще одним поширеним елементом є використання яскравих ілюстрацій, які допомагають дитині краще сприймати інформацію та підтримують її увагу під час виконання завдань (Додаток А. Рис. А.3).

Спільною рисою більшості видань є яскраве оформлення, наявність персонажів-помічників, великі ілюстрації та мінімальний текст. Водночас аналіз показує, що частина продукції має перевантажену композицію сторінок, надлишкову кількість кольорів та дрібних елементів, що може ускладнювати сприйняття.

Також спостерігається тенденція до створення серійних продуктів, які охоплюють увесь період дошкільного віку. Це формує довготривалу взаємодію споживача з конкретним брендом.

Разом із друкованими виданнями активно розвивається сегмент електронних додатків. Проте повної заміни паперових книг не відбувається. Найчастіше застосовується комбінований формат: екранне видання доповнюється QR-кодами з доступом до аудіо або відеоматеріалів.

Тож вікові та психологічні особливості дітей дошкільного віку є ключовим фактором при проєктуванні навчальних видань. Врахування когнітивного розвитку, мовленнєвих здібностей, моторики та емоційної сфери забезпечує ефективність навчального матеріалу.

Аналіз сучасного ринку свідчить про високий попит на інтегровані навчально-ігрові видання, які поєднують кілька напрямів розвитку. Разом із тим, існує потреба у більш структурованих, методично обґрунтованих та візуально збалансованих проєктах, що враховують як освітні стандарти, так і особливості сучасного дитячого середовища.

1.3 Вплив НУШ на навчально-ігрові видання для дошкільників

Концепція Нова українська школа визначає сучасні орієнтири розвитку освітнього середовища в Україні та ґрунтується на компетентнісному підході, дитиноцентризмі й інтеграції навчального процесу. Основною метою реформи є формування всебічно розвиненої особистості, здатної критично мислити, творчо підходити до розв'язання завдань та ефективно взаємодіяти в соціумі.

Хоча концепція НУШ офіційно реалізується у початковій школі, її методологічні принципи безпосередньо впливають на зміст і форму навчальних матеріалів для дітей дошкільного віку. Саме на цьому етапі закладаються базові компетентності, що визначають подальшу освітню траєкторію дитини. Тому навчально-ігрова книга повинна відповідати сучасним педагогічним вимогам та сприяти гармонійному розвитку особистості.

Одним із ключових принципів НУШ є навчання через діяльність і гру. Для дошкільнят ігрова форма виступає провідним видом активності, через який відбувається пізнання світу. У контексті розробки навчально-ігрової книги це передбачає використання інтерактивних завдань, варіативних вправ, елементів самостійного вибору та творчих практик. Такий підхід забезпечує

не лише засвоєння знань, а й розвиток ініціативності, уяви та логічного мислення.

Важливим аспектом є формування наскрізних умінь, зокрема комунікативних навичок, уміння працювати з інформацією, розв'язувати проблемні ситуації та проявляти відповідальність. Через структуру завдань та їх послідовність у книзі можливо закласти розвиток уваги, пам'яті, мовлення, дрібної моторики та просторового мислення, що відповідає сучасним освітнім стандартам.

Дизайнерські рішення також повинні корелювати з принципами НУШ. Освітній продукт має створювати психологічно комфортне середовище, стимулювати позитивну мотивацію до навчання та підтримувати інтерес дитини. Зрозуміла навігація, логічна композиційна структура, гармонійна кольорова палітра й читабельна типографіка забезпечують ефективність сприйняття матеріалу та відповідають принципу дитиноцентризму.

Отже, концепція НУШ виступає теоретико-методологічною основою для розробки навчально-ігрової книги для дошкільнят. Орієнтація на компетентнісний підхід, інтеграцію змісту та розвиток особистісного потенціалу дитини визначає як змістове наповнення, так і візуально-композиційні особливості проєктованого видання.

Висновки до розділу 1

У першому розділі кваліфікаційної роботи було розглянуто теоретичні засади розробки навчально-ігрової книги для дошкільнят та обґрунтовано актуальність обраної теми. Встановлено, що створення якісного дитячого видання потребує комплексного підходу, який поєднує педагогічні, психологічні та дизайнерські принципи. Навчально-ігрова книга розглядається не лише як друкований продукт, а як засіб формування пізнавальної активності, розвитку мовлення, мислення та емоційної сфери дитини.

У процесі дослідження визначено, що дошкільний вік характеризується переважанням наочно образного мислення, високою чутливістю до візуальних стимулів та потребою в ігровій діяльності. Це зумовлює необхідність використання доступної мови, чіткої структурної організації матеріалу, яскравої, але гармонійної колористики та продуманої системи персонажів. Візуальне середовище книги повинно бути логічним, зрозумілим і таким, що не перевантажує сприйняття дитини.

Особливу увагу приділено впливу сучасних освітніх підходів на формування змісту та структури видання. Орієнтація на принципи дитиноцентризму, інтерактивності та розвитку ключових компетентностей визначає необхідність поєднання навчального матеріалу з ігровими завданнями, що стимулюють активну участь дитини у процесі пізнання. Навчально ігрова книга повинна створювати позитивну мотивацію до навчання та сприяти формуванню базових навичок у природній для дитини формі.

Таким чином теоретичний аналіз дозволив визначити основні вимоги до проєктування навчально ігрової книги для дошкільнят, окреслити принципи побудови структури, композиційного вирішення та візуальної концепції. Отримані результати стали основою для подальшої розробки авторського проєкту, спрямованого на створення функціонального, естетично цілісного та педагогічно обґрунтованого видання.

РОЗДІЛ 2

АНАЛІЗ АНАЛОГОВОГО СЕРЕДОВИЩА

У даному розділі здійснюється порівняльний аналіз існуючих дитячих навчальних видань з метою визначення їхніх структурних, стилістичних та композиційних особливостей для подальшого формування власної концепції навчально-ігрової книги для дошкільнят. Дослідження аналогового середовища є необхідним етапом проєктування, оскільки дозволяє виявити актуальні тенденції у сфері дитячого книговидавання, визначити сильні та слабкі сторони наявних рішень і уникнути повторення шаблонних підходів.

Аналіз сучасних навчально-ігрових книг для дітей дошкільного віку показує, що більшість видань орієнтовані на поєднання освітнього змісту з інтерактивними елементами. У таких книгах широко застосовуються яскраві ілюстрації, персонажа система, великі шрифти та чітка структура розворотів. Значна увага приділяється візуальній привабливості, оскільки саме графічне оформлення є визначальним чинником у формуванні інтересу дитини до книги.

Порівняльний аналіз дозволив встановити, що ефективні навчальні видання для дошкільнят мають логічно вибудовану структуру, у якій матеріал подається поступово та відповідно до вікових можливостей сприйняття. Розвороти зазвичай не перевантажені текстом, домінує зображення, а текстові елементи виконують допоміжну функцію. Колористичні рішення переважно базуються на використанні чистих насичених кольорів із чіткими контрастами, що сприяє концентрації уваги.

Водночас у деяких виданнях спостерігається надмірна деталізація ілюстрацій або хаотичне розміщення елементів, що ускладнює сприйняття інформації. Такі приклади свідчать про необхідність дотримання принципів композиційної рівноваги, візуальної ієрархії та помірному використанні декоративних елементів. Особливо важливо забезпечити гармонійне співвідношення між ігровою складовою та навчальним змістом, щоб книга не

перетворювалася або на сухий підручник, або на суто розважальний продукт без освітньої цінності.

Дослідження аналогового середовища також показало, що успішні дитячі книги мають цілісну стилістичну концепцію. Єдність шрифтового оформлення, повторюваність композиційних прийомів та стабільна система персонажів створюють впізнаваність і формують комфортний для дитини простір взаємодії з виданням. Саме системність візуального рішення є одним із ключових критеріїв якості сучасного дитячого друкованого продукту.

Таким чином проведений аналіз дозволив визначити основні тенденції у сфері дизайну навчально-ігрових книг для дошкільнят, окреслити вимоги до структури, композиції та стилістики видання, а також сформувати підґрунтя для розробки власної концепції проєкту. Отримані результати стали основою для подальшого формування авторського дизайнерського рішення, спрямованого на створення функціональної, зрозумілої та візуально привабливої навчально-ігрової книги.

2.1 Композиційно-стилістичний аналіз книг-аналогів

У процесі формування концепції навчально-ігрової книги для дошкільнят було здійснено аналіз сучасних українських дитячих видань, що мають освітню та розвивальну спрямованість. Дослідження аналогового середовища дозволило визначити актуальні підходи до проєктування багатосторінкових книг для дітей дошкільного віку та сформувати підґрунтя для створення власного дизайнерського рішення.

Серед українських видань особливої уваги заслуговують книги видавництва Ранок зокрема серія Навчалочка та Абетка з наліпками у яких поєднуються навчальні завдання з інтерактивними елементами. Композиція розворотів у цих книгах побудована на принципі домінування ілюстрації над текстом що відповідає віковим особливостям сприйняття дошкільнят. Візуальне поле сторінки залишається достатньо відкритим без надмірного

перевантаження деталями а кольорова гама базується на використанні яскравих контрастних відтінків що стимулюють увагу дитини.

Аналіз видань Абетка та Пиши стирай від видавництва Віват показує інший підхід до організації матеріалу де акцент зроблено на функціональності та зручності взаємодії. У цих книгах активно застосовується принцип повторюваності композиційної структури що забезпечує зрозумілу навігацію та формує відчуття системності. Шрифтові рішення відзначаються простотою та високою читабельністю а графічні елементи підтримують навчальний зміст без створення візуального шуму.

Видавництво А Б А Б А Г А Л А М А Г А у своїх дитячих виданнях зокрема в ілюстрованих абетках демонструє увагу до художньої якості ілюстрацій та цілісності стилістичного рішення. Композиції розворотів мають виразну образність однак зберігають структурну впорядкованість що дозволяє поєднати емоційний компонент із навчальною функцією. Колористика у таких книгах часто більш стримана але гармонійно побудована що створює естетично привабливе середовище для дитини.

Також було проаналізовано розвивальні книги видавництва Школа зокрема серію Логіка для малят та Підготовка до школи де простежується орієнтація на чітку модульну сітку та послідовну подачу завдань. Композиційна структура у цих виданнях більш функціональна аніж декоративна що підкреслює навчальну спрямованість книги. Водночас надмірна кількість дрібних елементів у деяких розворотах може ускладнювати сприйняття що свідчить про необхідність ретельного балансування інформаційного навантаження.

Порівняльний аналіз зазначених видань дозволив визначити спільні тенденції у дизайні українських навчально-ігрових книг для дошкільнят серед яких домінування ілюстративної складової використання простих геометризованих форм яскравої але збалансованої колористики великих зручних для читання шрифтів та інтерактивних елементів що активізують пізнавальну діяльність. Водночас виявлені недоліки аналогів зокрема

перевантаження декоративними деталями або відсутність єдиної стилістичної системи підтверджують необхідність створення цілісної концепції у межах власного проєкту.

Отже проведений композиційно-стилістичний аналіз українських книг-аналогів дозволив окреслити ефективні дизайнерські прийоми та визначити принципи які доцільно використати під час розробки навчально-ігрової книги для дошкільнят. Отримані результати стали підґрунтям для формування авторської концепції що поєднує функціональність структурну впорядкованість та виразне візуальне рішення адаптоване до вікових особливостей цільової аудиторії.

2.2 Дослідження шрифтових та колористичних рішень у тематичних виданнях

У процесі аналізу сучасних навчально-ігрових видань для дошкільнят було здійснено дослідження типографічних та колористичних рішень у книгах українських видавництв, зокрема Видавництво Ранок, Видавництво Пегас, Видавництво Vivat та Видавництво АССА. Проведений аналіз дозволив виявити спільні закономірності у формуванні візуального середовища, орієнтованого на дітей дошкільного віку.

Типографіка у більшості досліджених видань базується на використанні простих гротескних або гуманістичних шрифтів без зарубок. Такий вибір зумовлений необхідністю забезпечення максимальної читабельності та зрозумілості літерних форм для дітей, які лише формують навички читання. Літери мають чітку конструкцію, відкриті внутрішні просвіти та достатній міжлітерний інтервал, що запобігає зоровому злиттю символів.

Кегль основного тексту є збільшеним у порівнянні зі стандартними книжковими форматами, що відповідає віковим особливостям сприйняття. Міжрядковий інтервал також має підвищене значення, що сприяє кращій

орієнтації в текстовому блоці. У заголовках застосовуються більш акцентні гарнітури з м'якими округлими формами, однак без надмірної декоративності, яка могла б ускладнити розпізнавання літер.

Окрему увагу в тематичних виданнях приділено поєднанню тексту з ілюстраціями. Часто текст інтегрується в ілюстративний простір, розміщується у фігурних плашках або кольорових блоках. При цьому зберігається контраст між фоном і шрифтом, що є ключовою умовою комфортного читання.

Колористичні рішення навчально-ігрових книг характеризуються використанням яскравої, але збалансованої палітри. Переважають чисті спектральні кольори з високою насиченістю, що відповідає особливостям емоційного сприйняття дітей дошкільного віку. Водночас професійно виконані видання уникають хаотичного поєднання кольорів, дотримуючись принципів гармонії та контрасту.

Поширеним прийомом є функціональне кольорове зонування. Різні типи завдань, тематичні блоки або рівні складності позначаються окремими кольорами, що полегшує навігацію та сприяє формуванню асоціативних зв'язків. Такий підхід позитивно впливає на когнітивні процеси та допомагає дитині швидше орієнтуватися у структурі книги.

З психологічної точки зору теплі кольори стимулюють активність та інтерес, тоді як холодні відтінки сприяють концентрації уваги. У якісних виданнях простежується баланс між цими групами кольорів, що створює динамічне, але не перевантажене візуальне середовище. Надмірна строкатість або відсутність ієрархії кольорів може призводити до зниження концентрації та швидкої втомлюваності.

Таким чином, аналіз шрифтових та колористичних рішень у тематичних виданнях дозволяє зробити висновок, що ефективна навчально-ігрова книга для дошкільнят повинна поєднувати високий рівень читабельності, чітку композиційну структуру та гармонійну систему кольорових акцентів. Саме системність у використанні типографіки та

кольору забезпечує не лише естетичну привабливість, а й функціональну доцільність видання.

2.3 Цільова аудиторія та дизайн-концепція проєкту

У процесі розробки навчально ігрової книги для дошкільнят ключовим етапом є чітке визначення цільової аудиторії, оскільки саме її особливості визначають структуру видання, візуальну мову та характер подачі матеріалу. Формальне визначення вікової категорії є недостатнім для повноцінного проєктування, тому дослідження охоплює психологічні, когнітивні та поведінкові характеристики майбутнього користувача.

Основною аудиторією проєкту є діти дошкільного віку орієнтовно від чотирьох до шести років. Для цього періоду характерне переважання наочно образного мислення, активний розвиток уяви, емоційна відкритість та висока потреба в ігровій діяльності. Діти сприймають інформацію через образ, колір, форму та динаміку, тому візуальний компонент книги має домінуюче значення. Текст виконує допоміжну функцію та повинен бути адаптований до рівня мовленнєвого розвитку.

Особливістю даної вікової групи є нестійка концентрація уваги. Це означає, що композиція сторінок повинна бути структурованою, з чітким виділенням головного та другорядного. Перевантаження деталями або хаотичне розміщення елементів може призвести до втрати інтересу. Водночас надмірна спрощеність знижує рівень пізнавальної активності. Тому баланс між візуальною привабливістю та функціональністю є визначальним принципом формування дизайн концепції.

Психографічний портрет користувача включає допитливість, потребу у відкритті нового, прагнення до самостійності та позитивну реакцію на заохочення. Діти цього віку краще залучаються до діяльності через персонажів, сюжетність та елемент гри. Саме тому у проєкті доцільно

передбачити повторюваних ілюстративних героїв або візуальні маркери, які формують емоційний зв'язок між дитиною та книгою.

Окрім безпосереднього користувача, у межах проєкту враховується і вторинна аудиторія, а саме батьки та вихователі. Саме вони здійснюють вибір навчального видання та оцінюють його з точки зору педагогічної доцільності. Для цієї групи важливими є відповідність сучасним освітнім підходам, зрозуміла структура матеріалу та можливість використання книги як інструменту розвитку, а не лише розваги. Таким чином, дизайн має поєднувати емоційність для дитини та логічність для дорослого.

На основі проведеного аналізу аналогів формується дизайн концепція проєкту. Вона базується на принципах інтерактивності, доступності та послідовності візуальної мови. Передбачається використання чіткої композиційної системи з продуманою ієрархією елементів. Модульна структура сторінки дозволяє впорядкувати текстові блоки, ілюстрації та завдання, забезпечуючи зручність сприйняття.

Колористичне рішення концепції передбачає використання активних, але гармонійно поєднаних відтінків. Кольори виконують не лише естетичну, а й навігаційну функцію, допомагаючи групувати інформацію та виділяти типи завдань. Візуальна система повинна бути стабільною протягом усього видання, що формує цілісність та впізнаваність проєкту.

Типографічне рішення концепції ґрунтується на принципі максимальної читабельності. Використання простих шрифтових форм, достатніх інтервалів та логічної структуризації тексту сприяє комфортному сприйняттю інформації та формуванню навичок читання.

Таким чином, визначення цільової аудиторії та її детальний аналіз дозволяє сформувати обґрунтовану дизайн концепцію проєкту навчально ігрової книги. Орієнтація на вікові та психологічні особливості дошкільнят забезпечує не лише естетичну привабливість видання, а й його функціональну ефективність як засобу розвитку та навчання.

Висновки до розділу 2

У другому розділі було здійснено комплексний аналіз аналогового середовища з метою визначення ефективних підходів до створення навчально ігрового видання для дітей дошкільного віку та формування власної обґрунтованої дизайн концепції проєкту. Дослідження існуючих українських видань дозволило виявити закономірності у побудові композиції використанні шрифтових рішень колористичних систем та загальної візуальної організації простору дитячої книги.

У процесі композиційно стилістичного аналізу встановлено що сучасні видання для дошкільнят характеризуються активною інтеграцією тексту та ілюстрації чіткою структурою сторінок наявністю візуальної ієрархії та продуманою навігацією. Важливим фактором є баланс між декоративністю та функціональністю оскільки надмірна деталізація або хаотичність можуть ускладнювати сприйняття інформації дитиною. Водночас спрощення без концептуального підґрунтя призводить до втрати інтересу та зниження пізнавальної цінності видання.

Аналіз шрифтових та колористичних рішень показав що ефективне навчально ігрове середовище базується на принципах читабельності візуальної чистоти та гармонійного використання кольору. Шрифти повинні мати просту конструкцію достатній міжлітерний та міжрядковий інтервал що забезпечує комфортне сприйняття тексту. Колористична система виконує не лише естетичну а й функціональну роль допомагаючи структурувати матеріал виділяти завдання та підтримувати емоційне залучення дитини.

У межах розділу також було визначено цільову аудиторію проєкту з урахуванням її вікових психологічних та когнітивних особливостей. Встановлено що проєктування навчального видання для дітей дошкільного віку потребує глибокого розуміння механізмів сприйняття інформації домінування наочно образного мислення потреби в ігровій взаємодії та емоційній підтримці. Додатково враховано роль вторинної аудиторії а саме

батьків та вихователів які оцінюють видання з позиції педагогічної доцільності та методичної якості.

Отримані результати аналізу дозволили сформувати власну дизайн концепцію проєкту що поєднує інтерактивність структурованість та емоційну виразність. В основі концепції лежить системний підхід до організації візуального простору узгодженість шрифтових і колористичних рішень та орієнтація на реальні потреби користувача

Таким чином другий розділ став аналітичною базою для подальшої практичної реалізації проєкту оскільки саме на основі дослідження аналогів і цільової аудиторії було визначено принципи побудови композиції характер візуальної мови та стратегічні напрями розробки навчально ігрового видання для дітей дошкільного віку.

РОЗДІЛ 3

ПРОЄКТНА ПРОПОЗИЦІЯ

У третьому розділі на основі теоретичних досліджень першого розділу та аналізу аналогового середовища другого розділу розробляється авторська дизайн-концепція пізнавального мультимедійного проєкту для дітей дошкільного віку «Вчимося жити у світі разом». Видання орієнтоване на дітей віком 3–5 років. Головна героїня – Зайчик Софа, другорядні персонажі: Лисичка (найкраща подруга), Котики (іноді нечемні), Вчителька Панда (мудра наставниця). Книга побудована за принципом «комікс – гра – дві розмальовки» для кожної з шести тем, що забезпечує поступове засвоєння матеріалу через історію, практичну дію та творчість.

Структура видання

Книга складається з шести тематичних блоків. Кожен блок включає:

- комікс, який знайомить дитину з проблемою або правилом через зрозумілу життєву ситуацію з персонажами;
- ігрову сторінку з одним активним завданням (лабіринт, класифікація, вибір правильної відповіді, з'єднання лініями тощо);
- дві сторінки-розмальовки, тематично пов'язані з коміксом, що сприяють розвитку дрібної моторики та візуальному закріпленню образів.

На початку книги передбачено розворот знайомства з героями (Зайчик Софа, Лисичка, Вчителька Панда, Котики), де кожен персонаж коротко представляється і показує свою роль у книзі. Наприкінці – підсумковий розворот, де всі герої разом дякують дитині за допомогу та вручають символічний диплом «супергероя безпеки, дружби та турботи про планету». Дитина може вписати своє ім'я та домалювати зірки. Така структура створює позитивне завершення та мотивацію до повторного читання.

Опис тематичних коміксів

Тема 1. Мої емоції. Комікс знайомить дитину з чотирма базовими емоціями: радість, злість, страх, сум. На прикладі Зайчика Софи показано

різні ситуації (подарунок – радість, зруйнована башта з кубиків – злість, гроза за вікном – страх, подруга не прийшла гуляти – сум). Головна думка, яку доносить Лисичка: усі емоції нормальні, важливо розуміти, що ти відчуваєш, і говорити про це. Після коміксу – ігрова сторінка «З'єднай емоцію з ситуацією» (дитина лінією проводить від смайлика до відповідної картинки) та дві розмальовки: смайлики різних емоцій і сцена, де Софа заспокоюється.

Тема 2. Булінг. У цьому коміксі двоє Котиків глузують із Софи, називають її «незграбою». Софа не мовчить – вона звертається до Лисички, а потім до Вчительки Панди. Дорослі підтримують її, допомагають розібратися, і Котики просять вибачення. Головна думка: ніхто не має права ображати, а якщо тебе кривдять – не мовчи, звернись по допомогу. Ігрова сторінка – завдання «Вибери правильну відповідь» (серед варіантів обрати дію: промовчати, образити у відповідь, розповісти дорослому). Розмальовки: сцена дружнього обіймання та порожні хмарки, де дитина може домалювати добрі слова.

Тема 3. Кібербулінг. Тема, яка рідко зустрічається в книжках для дошкільнят. Софа ділиться своїми малюнками в планшеті, отримує образливі коментарі від незнайомців. Вона думає, чи варто відповідати, але зрештою розповідає про ситуацію Лисичці та дорослому Медведю. Разом вони блокують кривдників і повідомляють про коментарі. Софа усвідомлює: справжні друзі завжди підтримають, а злі слова – це не про неї. Ігрова сторінка – «Обведи безпечні дії в інтернеті» (серед картинок дитина обирає ті, де персонаж звертається до дорослого або блокує кривдника). Розмальовки: планшет із дружніми смайликами та сцена, де Софа обіймається з дорослим.

Тема 4. Безпека в інтернеті. Цей комікс подає вісім простих правил безпечної поведінки в мережі: не ділитися особистою інформацією, не спілкуватися з незнайомцями, перевіряти інформацію, робити надійний пароль, не переходити за підозрілими посиланнями, робити перерви,

поважати інших, розповідати дорослим про небезпеку. Кожне правило ілюструється конкретною ситуацією з Софою, а Вчителька Панда допомагає їх запам'ятати. Ігрова сторінка – «Що можна, а що не можна?» (дитина розподіляє картинки на дві групи). Розмальовки: планшет із заборонними знаками та сцена, де Софа працює за комп'ютером разом із дорослим.

Тема 5. Небезпечні предмети. У коміксі Софа під час прогулянки знаходить незнайомий предмет (дивну коробку, пакет, батарейку). Вона не чіпає його та не підходить – одразу відходить на безпечну відстань і кличе дорослого. Дорослі викликають допомогу. Головне правило, яке запам'ятовує Софа: «відійди та поклич дорослих». Ігрова сторінка – класифікація «Розділи предмети на безпечні та небезпечні» (ножиці, сірники, іграшки, книжка, таблетки). Розмальовки: знак «Небезпечно» з червоним трикутником та сцена, де Софа стоїть поруч із дорослим.

Тема 6. Сортування сміття. Софа та Лисичка гуляють парком, знаходять сміття (пластикова пляшка, газета, скляна баночка) і вирішують його прибрати. Вони бачать три кольорові контейнери – жовтий (пластик), синій (папір), зелений (скло). Лисичка пояснює, куди що викидати: пляшку – в жовтий бак, газету – в синій, баночку – в зелений. У фіналі парк стає чистим, герої радіють, що допомогли природі. Ігрова сторінка – «Проведи лінію від предмета до правильного бака». Розмальовки: баки трьох кольорів (дитина має їх правильно розфарбувати) та веселе сміття, яке «радіє» потраплянню в потрібний контейнер.

Принципи оформлення ігрових сторінок та розмальовок.

Ігрові сторінки мають чітку структуру: угорі – коротке звернення до дитини (наприклад, «Допоможи Софі!»), основне поле займає завдання, виконане контрастними лініями без зайвих деталей. Лабіринти використовуються не більше ніж у двох темах, щоб не повторюватися. Перевага надається завданням на класифікацію, вибір правильної відповіді, з'єднання лініями. Усі завдання безпосередньо пов'язані з сюжетом коміксу, що забезпечує цілісність навчального процесу.

Розмальовки виконані чорно-білими контурами товщиною не менше 2 pt, без дрібних деталей. Кожна розмальовка містить 1–2 великих об'єкти (наприклад, смайлик, контейнер, героя). Такі розмальовки є доступними для дитини 3–5 років, не викликають втоми та сприяють розвитку дрібної моторики. Тематично вони повторюють ключові образи коміксу – це допомагає закріпити візуальний ряд і правила.

3.1 Концепція видання

У підрозділі 3.1 розкривається загальна концепція авторського пізнавального мультимедійного проєкту «Вчимося жити у світі разом», призначеного для дітей дошкільного віку 3–5 років. Книга спрямована на формування у дитини базових навичок емоційного інтелекту, безпечної поведінки (в реальному житті та в інтернеті) та екологічних звичок через комікси, ігрові завдання та творчі розмальовки.

Персонажна система. Головна героїня – Зайчик Софа. Вона добра, щира, допитлива, іноді помиляється, але завжди вчиться на своїх помилках. Використання тваринки замість людини знижує ризик негативної ідентифікації та робить помилки героя менш травматичними для дитини. Софа є наскрізним персонажем, який супроводжує дитину через усі теми, створюючи емоційний зв'язок. Другорядні персонажі: Лисичка (найкраща подруга, яка підтримує), Котики (іноді виступають у ролі кривдників, але зрештою визнають помилки), Вчителька Панда (мудрий дорослий, який пояснює правила безпеки та допомагає розібратися в емоціях). Така система персонажів дозволяє дитині спостерігати за різними моделями поведінки та робити висновки без прямого моралізаторства.

Структура видання.

Книга складається з шести тематичних блоків, кожен з яких присвячений окремій соціально-побутовій темі. У межах одного блоку матеріал подається в такій послідовності: комікс (знайомство з проблемою),

ігрова сторінка (закріплення через дію), дві сторінки-розмальовки (творче закріплення та розвиток моторики). Така структура забезпечує зміну діяльності, що допомагає утримувати увагу дитини та запобігає втомі. Кожен блок є самодостатнім – книгу можна читати не послідовно, а обирати актуальну тему.

Тематика коміксів. Книга охоплює шість тем. «Мої емоції» – знайомство з радістю, злістю, страхом, сумом, головна думка: усі емоції нормальні, важливо говорити про них. «Булінг» – ситуація, коли інші діти ображають, головна думка: не мовчати, звернутися по допомогу. «Кібербулінг» – образи в інтернеті, головна думка: не відповідати злом, розповісти дорослому, заблокувати кривдника. «Безпека в інтернеті» – вісім правил безпечної поведінки в мережі. «Небезпечні предмети» – правило трьох кроків: не підходити, не чіпати, покликати дорослого. «Сортування сміття» – екологічна грамотність: пластик, папір, скло потрібно викидати в різні контейнери. Такий набір тем є актуальним, оскільки він відповідає на реальні запити батьків і вихователів, які часто не знають, як пояснити дитині ці абстрактні поняття.

Початковий та підсумковий матеріали. На початку книги передбачено розворот знайомства з героями, де кожен персонаж коротко представляється. Це допомагає дитині швидко орієнтуватися. Наприкінці – підсумковий розворот, на якому всі герої разом дякують дитині за допомогу та вручають символічний диплом «супергероя безпеки, дружби та турботи про планету». Дитина може вписати своє ім'я та домалювати зірки. Це створює позитивне емоційне завершення та мотивує до повторного читання.

Роль дорослого. Видання передбачає активну участь дорослого (батька, вихователя) в процесі читання. Дорослий читає тексти в хмарках, допомагає виконувати складні завдання, обговорює ситуації. Однак розмальовки та прості завдання дитина може виконувати самостійно. Така спільна діяльність не лише сприяє засвоєнню матеріалу, а й зміцнює емоційний зв'язок між дитиною та дорослим.

Таким чином, загальна концепція видання «Вчимося жити у світі разом» поєднує елементи пізнавальної літератури, коміксу, гри та творчості, що робить її ефективним інструментом раннього розвитку дитини в умовах сімейного читання або роботи в закладі дошкільної освіти.

3.2 Візуальна концепція

У підрозділі 3.2 розкриваються основні принципи візуального оформлення пізнавального видання «Вчимося жити у світі разом». Концепція враховує психологічні особливості дітей 3–5 років та базується на результатах аналізу аналогів. Авторка працює в програмах PaintTool SAI 2 (створення ілюстрацій) та Adobe Photoshop (компонування макету).

Стиль ілюстрацій. Для видання обрано стиль плоского векторного малюнка, виконаного в SAI 2. Цей стиль характеризується чистими контурами, відсутністю складних градієнтів, мінімальною кількістю деталей та високою контрастністю. Плоска ілюстрація є оптимальною для дошкільників, оскільки уникає візуального шуму – дитина одразу бачить головне. Персонажі мають спрощену анатомію, великі виразні очі, доброзичливу міміку. Навіть негативні персонажі не є страшними – вони скоріше безглузді або незграбні, що дозволяє дитині не боятися, а засуджувати їхню поведінку. Такий підхід є ключовим для тем безпеки, оскільки залякування може викликати тривогу замість пильності.

Кольорова гама. Кольорове рішення базується на використанні яскравих, насичених, але не кислотних кольорів. Основна палітра включає жовтий, блакитний, зелений, помаранчевий, рожевий. Червоний використовується дозовано – лише для сигнальних елементів (попередження), оскільки його надлишок може викликати тривогу. Ключовим принципом є кольорове маркування тем. Кожна тема має свій домінуючий колір: емоції – жовтий, булінг – фіолетовий, кібербулінг – помаранчевий, безпека в інтернеті – блакитний, небезпечні предмети –

червоний, сортування сміття – зелений. Це полегшує навігацію, створює відчуття системності та допомагає запам'ятовувати матеріал (асоціація «зелений – екологія»).

Шрифтове оформлення. У виданні використовуються два типи шрифтів. Основний – Montserrat (рубаний, геометричний, висока читабельність) для текстів у хмарках, пояснень, інструкцій. Рекомендований кегль – 18–24 пункти. Акцентний шрифт для заголовків тем, назв, вигуків та звернень до дитини – Riffic. Це сучасний жирний гротеск із округлими формами, який привертає увагу та створює дружню, ігрову атмосферу. Його потужне накреслення робить заголовки добре помітними навіть здалеку, що важливо для дитячої книги. Riffic використовується для таких фраз, як «Вчимося жити у світі разом», «Допоможи Софі!», «Молодець!», а також для назв тем («Мої емоції», «Безпека в інтернеті» тощо). Кегль – 24–36 пунктів залежно від важливості елемента.

Композиційні принципи. На кожній сторінці виділяється головний елемент, який займає центральну зону або ліву верхню частину (точка першого погляду). Важливіші елементи – більші. Відступи від країв сторінки становлять 15-20 мм і залишаються чистими, що створює «повітря» та дозволяє дитині фокусуватися на головному.

Технічні аспекти. Ілюстрації створюються в SAI 2, експортуються в PNG з прозорим фоном. У Photoshop вони компонуються на сторінках вертикального формату 210×297 мм, роздільна здатність 300 dpi, кольорова модель RGB. Додаються текстові шари. Файли зберігаються в PSD з шарами для подальшого редагування.

Усі візуальні рішення підпорядковані головній меті – зробити складні абстрактні теми (емоції, булінг, кібербулінг, безпека, сортування) доступними та безпечними для дитини 3–5 років, уникаючи залякування та нудьги.

3.3 Макети ключових розворотів

У підрозділі 3.3 описано макети основних типів сторінок пізнавального видання «Вчимося жити у світі разом». Всі макети виконано в програмах PaintTool SAI 2 та Adobe Photoshop. Формат сторінок – вертикальний А4 формат, роздільна здатність 300 dpi, поля: 15 мм з усіх боків, внутрішнє – 20 мм для скріплення.

Перший розворот – знайомство з героями. На лівій сторінці – Зайчик Софа з підписом «Привіт! Я Софа». На правій – Лисичка, Вчителька Панда та Котики з короткими описами. Кольори фонів відповідають темам, у яких ці персонажі є ключовими.

Комікс займає ліву сторону розвороту. Шість кадрів розташовані вертикально один під одним. Текст у хмарках – Montserrat 18 pt, не більше одного речення на кадр.

Ігрова сторінка містить одне завдання. Вгорі – заголовок-звернення шрифтом Riffic (наприклад, «Допоможи Софі!»), далі – коротка інструкція шрифтом Montserrat. Основне поле займає власне завдання (лабіринт, з'єднання лініями, класифікація, вибір правильної відповіді).

Дві сторінки-розмальовки виконані чорно-білими контурами товщиною 2-3 pt, без дрібних деталей. Кожна містить 1-2 великих об'єкти. У темі «Мої емоції» перша розмальовка – чотири порожні смайлики для домалювання, друга – сцена заспокоєння Софи. Текст-підказка розташований вгорі.

Останній розворот – диплом. Ліва сторінка: всі персонажі разом, текст подяки. Права сторінка: рамка для диплома з написом «Супергерой безпеки, дружби та турботи про планету» та місцем для імені дитини.

Усі сторінки об'єднані наскрізними елементами: кольорове маркування тем, повторювані піктограми, наскрізні персонажі. Це забезпечує цілісність видання та легкість орієнтації для дитини.

Висновки до розділу 3

У третьому розділі дипломної роботи на основі теоретичних досліджень першого розділу та аналізу аналогового середовища другого розділу було розроблено авторську дизайн-концепцію пізнавального видання для дітей дошкільного віку «Вчимося жити у світі разом».

Розроблена концепція базується на врахуванні психолого-вікових особливостей дітей 3–5 років: нетривалої уваги (10–15 хвилин), наочно-образного мислення, провідної ролі гри та чутливості до залякування. Відповідно до цих особливостей, видання побудоване як серія невеликих, логічно завершених блоків, де інформація подається через комікси, ігри та розмальовки.

Книга містить шість тем, які є актуальними для сучасних дошкільників, але рідко зустрічаються в традиційних пізнавальних виданнях: «Мої емоції», «Булінг», «Кібербулінг», «Безпека в інтернеті», «Небезпечні предмети» та «Сортування сміття». Кожна тема подається у вигляді коміксу (6 кадрів на розвороті), після якого йдуть ігрова сторінка та дві сторінки-розмальовки. Така структура забезпечує зміну діяльності та поступове засвоєння матеріалу через різні канали сприйняття.

Персонажна система включає наскрізну героїню Зайчика Софу, її подругу Лисичку, Вчительку Панду та Котиків. Використання наскрізного персонажа створює емоційний зв'язок із дитиною та забезпечує цілісність видання. Кольорове маркування тем (жовтий – емоції, фіолетовий – булінг, помаранчевий – кібербулінг, блакитний – інтернет-безпека, червоний – небезпечні предмети, зелений – сортування сміття) полегшує навігацію та допомагає запам'ятовуванню.

Візуальна концепція базується на стилі плаского векторного малюнка, виконаного в програмі Paint Tool SAI 2. Обрано яскраву, але не кислотну кольорову гаму. Шрифтове оформлення поєднує функціональний Montserrat (для текстів) та ігровий Riffic (для заголовків і звернень).

Макети ключових розворотів (знайомство з героями, комікс, ігрова сторінка, розмальовки, диплом) виконано у вертикальному форматі 210×297 мм, що є зручним для дитячих рук та дозволяє гнучко компоувати кадри. Технічне виконання передбачає роботу в програмах Paint Tool SAI 2 та Adobe Photoshop.

Таким чином, розроблена дизайн-концепція пізнавального видання «Вчимося жити у світі разом» є цілісним, візуально привабливим та функціональним продуктом, який заповнює виявлену в другому розділі прогалину на ринку – відсутність комплексних пізнавальних видань для дітей 3–5 років на теми емоцій, булінгу, кібербулінгу, безпеки в інтернеті, небезпечних предметів та сортування сміття. Поєднання коміксу, гри та творчості робить видання ефективним інструментом раннього розвитку в умовах сімейного читання або роботи в закладі дошкільної освіти.

РОЗДІЛ 4

ОХОРОНА ПРАЦІ

У сучасних умовах стрімкого розвитку інформаційних технологій більшість видів професійної діяльності пов'язана із застосуванням комп'ютерної техніки. Особливо це стосується сфери графічного дизайну, ілюстрування та проєктування друкованої продукції, де значна частина робіт виконується за допомогою персональних комп'ютерів і спеціалізованого програмного забезпечення.

Під час створення графічних матеріалів працівник протягом тривалого часу перебуває у вимушеному робочому положенні, зазнає значного навантаження на органи зору, нервову систему та опорно-руховий апарат. Крім того, на робочому місці можуть бути присутні такі небезпечні та шкідливі фактори, як недостатнє освітлення, електромагнітне випромінювання від електронного обладнання, несприятливі параметри мікроклімату, шум від працюючої техніки та ризик виникнення пожежонебезпечних ситуацій.

Забезпечення безпечних і комфортних умов праці є важливою складовою професійної діяльності дизайнера, оскільки безпосередньо впливає на працездатність, продуктивність праці, якість виконання творчих завдань та стан здоров'я працівника. Раціональна організація робочого місця дозволяє знизити рівень стомлюваності, запобігти розвитку професійних захворювань і створити умови для ефективного виконання поставлених завдань.

У даному дипломному проєкті розглядається розробка пізнавального видання для дітей дошкільного віку. Для виконання дипломної роботи використовуються ноутбуки Lenovo L530 та ASUS, графічний планшет Huion Kamvas 13, а також програмне забезпечення для створення та обробки графічних матеріалів. Робота виконується у кімнаті гуртожитку площею 16 м² та висотою 2,7 м, яка обладнана природним і штучним освітленням.

Основними видами робіт під час виконання дипломного проєкту є створення цифрових ілюстрацій, обробка графічних зображень, компонування сторінок видання та оформлення пояснювальної записки. Тривалість роботи за комп'ютерною технікою становить у середньому від 4 до 6 годин на добу, що потребує дотримання вимог охорони праці, виробничої санітарії та пожежної безпеки.

Метою даного розділу є аналіз умов праці під час виконання дипломної роботи, визначення потенційно небезпечних і шкідливих факторів виробничого середовища, а також розробка заходів щодо забезпечення безпечних та комфортних умов праці відповідно до чинних нормативних вимог.

4.1 Аналіз умов праці при виконанні дипломної роботи

Дипломна робота на тему «Проектування пізнавального видання для дітей дошкільного віку» виконується із застосуванням комп'ютерної техніки та спеціалізованого програмного забезпечення для створення й обробки графічних матеріалів. Основними етапами роботи є пошук інформації, розробка концепції видання, створення ілюстрацій, верстка сторінок та оформлення пояснювальної записки.

Робоче місце розташоване у кімнаті гуртожитку площею 16 м² та висотою 2,7 м. Для виконання дипломного проєкту використовуються ноутбуки Lenovo L530 та ASUS, а також графічний планшет Huion Kamvas 13. Тривалість роботи за комп'ютером становить у середньому від 4 до 6 годин на добу.

Під час виконання роботи на користувача можуть впливати різні небезпечні та шкідливі фактори. До основних із них належать навантаження на органи зору, статичне навантаження на опорно-руховий апарат, нервово-емоційне напруження, недостатня освітленість робочого місця, вплив

електромагнітного випромінювання від комп'ютерної техніки, а також ризик ураження електричним струмом і виникнення пожежі.

Для більш наочного представлення основних небезпечних та шкідливих факторів складено таблицю 4.1.

Небезпечний або шкідливий фактор	Джерело виникнення	Можливі наслідки
Навантаження на органи зору	Екрани ноутбуків та графічного планшета	Втома очей, погіршення зору
Статичне навантаження	Тривала робота в сидячому положенні	Біль у спині та шиї
Електромагнітне випромінювання	Комп'ютерна техніка	Втома, головний біль
Недостатня освітленість	Недостатнє природне та штучне освітлення	Зниження працездатності
Електричний струм	Електрообладнання	Ураження струмом
Пожежна небезпека	Електромережа та обладнання	Виникнення пожежі

Аналіз умов праці показав, що робоче місце в цілому відповідає вимогам безпечної експлуатації комп'ютерної техніки. Разом із тим для забезпечення комфортних умов праці необхідно приділяти особливу увагу організації освітлення, дотриманню режиму праці та відпочинку, профілактиці зорової втоми, а також виконанню вимог електробезпеки та пожежної безпеки.

4.2 Організація робочого місця та безпечні умови праці

Організація робочого місця має важливе значення для забезпечення безпечних та комфортних умов праці під час виконання дипломної роботи. Рациональне розташування обладнання, дотримання вимог ергономіки та правил безпеки дозволяють знизити втому, підвищити продуктивність праці та запобігти виникненню професійних захворювань.

Для виконання дипломного проєкту використовуються ноутбук Lenovo L530, ноутбук ASUS та графічний планшет Huion Kamvas 13. Ноутбук Lenovo L530 застосовується для роботи з текстовими документами та оформлення пояснювальної записки, а ноутбук ASUS використовується для створення цифрових ілюстрацій за допомогою графічного планшета.

Робоче місце розташоване у кімнаті гуртожитку поблизу вікна, що забезпечує надходження природного освітлення у світлий час доби. Додатково використовуються дві стельові лампи та настільна лампа. Основна частина роботи виконується при природному освітленні.

Тривалість роботи за комп'ютером становить від 4 до 6 годин на добу. Для зниження втоми та підтримання працездатності робляться перерви, під час яких виконуються вправи для очей та невеликі фізичні вправи. При появі зорової втоми погляд переводиться на віддалені об'єкти за вікном протягом 5–10 хвилин.

Для роботи та відпочинку використовується ліжко з ортопедичним матрацом. Незважаючи на це, тривале перебування в одному положенні може спричиняти навантаження на спину, шию та руки, тому важливо періодично змінювати положення тіла та виконувати розминку.

Під час експлуатації комп'ютерної техніки необхідно дотримуватися правил електробезпеки: використовувати справне обладнання, не допускати пошкодження кабелів живлення, не працювати з електроприладами вологими руками та відключати обладнання після завершення роботи.

Таким чином, дотримання вимог ергономіки, режиму праці та відпочинку, а також правил електробезпеки дозволяє забезпечити безпечні та комфортні умови праці під час виконання дипломного проєкту.

4.3 Виробнича санітарія

Раціонально організоване освітлення робочого місця забезпечує високу продуктивність праці, знижує стомлюваність працівника та сприяє збереженню здоров'я органів зору. Особливого значення питання освітлення набуває під час виконання дизайнерських робіт, пов'язаних із тривалою роботою за екраном монітора та створенням графічних зображень.

Під час виконання дипломного проєкту основна частина роботи здійснюється з використанням ноутбуків та графічного планшета. Тому якість освітлення безпосередньо впливає на точність передачі кольорів, сприйняття дрібних деталей і комфорт роботи користувача.

Природне освітлення здійснюється через боковий світловий проріз. Робоче місце розташоване біля вікна, що сприяє достатньому надходженню природного світла у денний час. Вікно орієнтоване на східну сторону, тому найбільша освітленість спостерігається у першій половині дня. Разом з тим перед вікном розташовані дерева, які частково затінюють приміщення та зменшують інтенсивність природного освітлення.

У вечірній час та за несприятливих погодних умов використовується штучне освітлення. Система штучного освітлення складається із двох стельових світлодіодних ламп загального освітлення та настільної лампи з холодним спектром випромінювання.

При роботі за комп'ютером рекомендований рівень освітленості робочої поверхні становить від 300 до 500 лк. Для виконання графічних робіт приймається нормативне значення освітленості:

$$E=400 \text{ лк}$$

Для визначення індексу приміщення використовується формула:

$$i = \frac{A \cdot B}{h_p(A + B)}$$

де:

A — довжина приміщення, м;

B — ширина приміщення, м;

h_p — розрахункова висота підвісу світильника над робочою поверхнею,

м.

Оскільки приміщення має квадратну форму:

$$A=B=4 \text{ м}$$

Висота приміщення:

$$h=2,7 \text{ м}$$

Висота робочої поверхні приймається:

$$h_p = 0,8 \text{ м}$$

Тоді розрахункова висота:

$$h_p = 2,7 - 0,8 = 1,9 \text{ м}$$

Підставляємо значення:

$$i = \frac{4 \cdot 4}{1,9(4+4)}$$

$$i = \frac{16}{15,2}$$

$$i=1,05$$

Отримане значення індексу приміщення дозволяє прийняти коефіцієнт використання світлового потоку:

$$\eta = 0,6$$

Після цього визначається необхідний світловий потік:

$$\Phi = \frac{E \cdot K \cdot S \cdot z}{N \cdot \eta}$$

де:

$K=1,0$ — коефіцієнт запасу для світлодіодних ламп;

$z=1,1$ — коефіцієнт нерівномірності;

$N=2$ — кількість світильників;

$S=16 \text{ м}^2$.

Після підстановки числових значень:

$$\Phi = \frac{400 \cdot 1,0 \cdot 16 \cdot 1,1}{2 \cdot 0,6}$$

Отримане значення відповідає вимогам до освітлення робочих місць користувачів персональних комп'ютерів.

Шум та вібрація

Робота над дипломним проектом не пов'язана із використанням виробничого обладнання, яке створює значний рівень шуму або вібрації.

Основними джерелами шуму є:

- Система охолодження ноутбука Lenovo L530;
- Система охолодження ноутбука ASUS;
- Зовнішні побутові шуми гуртожитку.

Рівень шуму сучасних ноутбуків зазвичай не перевищує 30–40 дБ. Допустимий рівень шуму для приміщень, призначених для виконання розумової праці, становить до 50 дБ.

Таким чином, рівень шуму на робочому місці не перевищує встановлених санітарних норм.

Джерела вібрації на робочому місці практично відсутні, тому вплив вібраційного фактора можна вважати незначним.

Електромагнітні випромінювання

Електромагнітне випромінювання створюється електронними пристроями, які використовуються під час виконання дипломного проекту.

До таких пристроїв належать:

- Ноутбук Lenovo L530;
- Ноутбук ASUS;
- Графічний планшет Huion Kamvas 13;
- Блоки живлення та зарядні пристрої.

Незважаючи на те, що сучасна комп'ютерна техніка характеризується низьким рівнем електромагнітного випромінювання, тривала робота за екраном може спричиняти втому органів зору, сухість очей та загальне перевантаження нервової системи.

Для зменшення негативного впливу електромагнітного випромінювання необхідно дотримуватися таких рекомендацій:

- Підтримувати відстань від очей до екрана в межах 50–70 см;
- Використовувати лише справне обладнання;
- Виконувати технологічні перерви;
- Здійснювати регулярне провітрювання приміщення;
- Підтримувати оптимальні параметри освітлення.

Для профілактики втоми очей рекомендується через кожні 45–60 хвилин роботи виконувати вправи для очей та переводити погляд на віддалені об'єкти протягом 5–10 хвилин.

4.4 Пожежна безпека

Пожежна безпека є одним із найважливіших елементів охорони праці під час експлуатації комп'ютерної техніки.

Пожежа являє собою неконтрольований процес горіння, що супроводжується знищенням матеріальних цінностей та створює загрозу життю і здоров'ю людей.

Основними причинами виникнення пожежі на робочому місці можуть бути:

- Коротке замикання електромережі;

- Перевантаження електричної мережі;
- Несправність електрообладнання;
- Пошкодження ізоляції проводів;
- Перегрівання блоків живлення.

У приміщенні використовується електронне обладнання, яке живиться від мережі 220 В, тому необхідно дотримуватися вимог пожежної безпеки.

Площа приміщення становить:

$$S=16 \text{ м}^2$$

Об'єм приміщення:

$$V=43,2 \text{ м}^3$$

Підлога приміщення виконана з деревини, яка належить до горючих матеріалів

До горючого навантаження приміщення також належать:

- меблі;
- текстильні вироби;
- паперова документація;
- постільні речі;
- електричні кабелі.

Для гасіння можливих загорянь на поверсі гуртожитку передбачений вогнегасник, розташований біля сходової клітки.

У разі виникнення пожежі необхідно:

- Відключити електроживлення.
- Повідомити пожежно-рятувальну службу за номером 101.
- Повідомити адміністрацію гуртожитку.
- Розпочати евакуацію людей.
- За можливості використати первинні засоби пожежогасіння.

Для підвищення рівня пожежної безпеки рекомендується:

- Не залишати без нагляду ввімкнені електроприлади;
- Не використовувати пошкоджені кабелі;

- Не перевантажувати подовжувачі;
- Регулярно перевіряти стан електропроводки;
- Підтримувати вільний доступ до шляхів евакуації.

4.5 Економічна ефективність заходів з охорони праці

Створення безпечних та комфортних умов праці є важливим чинником підвищення працездатності та збереження здоров'я людини. Під час виконання дипломної роботи основна увага приділяється забезпеченню достатнього освітлення робочого місця, дотриманню режиму праці та відпочинку, підтриманню сприятливого мікроклімату приміщення та виконанню вимог пожежної безпеки.

Запропоновані заходи не потребують значних матеріальних витрат, оскільки більшість із них пов'язана з правильною організацією робочого місця та дотриманням правил безпечної роботи з комп'ютерною технікою. Регулярне провітрювання приміщення, виконання перерв під час роботи за комп'ютером, використання достатнього освітлення та своєчасний відпочинок сприяють зниженню втоми та підвищенню ефективності роботи.

Економічний ефект від впровадження заходів з охорони праці можна визначити за формулою:

$$[E=P-B]$$

де:

(E) — економічний ефект;

(P) — отриманий результат від впровадження заходів;

(B) — витрати на їх реалізацію.

Оскільки витрати на забезпечення належних умов праці є незначними, а результатом є підвищення працездатності, зменшення втоми та покращення якості виконання дипломного проєкту, можна зробити висновок про доцільність застосування запропонованих заходів.

Таким чином, реалізація заходів з охорони праці сприяє створенню безпечних і комфортних умов праці, що позитивно впливає на процес виконання дипломної роботи та якість отриманих результатів.

Висновки до розділу 4

У даному розділі було проведено аналіз умов праці під час виконання дипломної роботи на тему «Проектування пізнавального видання для дітей дошкільного віку».

Встановлено, що робоче місце обладнане необхідною комп'ютерною технікою та забезпечує можливість виконання графічних і текстових робіт. Для роботи використовуються ноутбуки Lenovo L530, ASUS та графічний планшет Huion Kamvas 13.

Проведено аналіз шкідливих і небезпечних виробничих факторів, які можуть впливати на користувача під час тривалої роботи за комп'ютером. До основних факторів належать перенапруження органів зору, статичне навантаження на опорно-руховий апарат, електромагнітне випромінювання та недостатня освітленість робочого місця.

Виконано розрахунок штучного освітлення методом коефіцієнта використання світлового потоку. Результати розрахунку показали, що для забезпечення нормативної освітленості робочого місця необхідний сумарний світловий потік становить 5867 лм, а потужність освітлювальної установки — 36 Вт.

Розглянуто заходи щодо підтримання нормативних параметрів мікроклімату, забезпечення електробезпеки та пожежної безпеки. Встановлено, що приміщення відповідає вимогам безпечної експлуатації комп'ютерної техніки за умови дотримання правил охорони праці та пожежної безпеки.

Запропоновані заходи дозволяють забезпечити безпечні та комфортні умови праці, зменшити вплив шкідливих факторів виробничого середовища та підвищити ефективність виконання дипломного проєкту.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

У процесі виконання дипломної роботи було здійснено теоретичне, аналітичне та практичне дослідження, яке стало підґрунтям для розробки авторського пізнавального мультимедійного проєкту для дітей дошкільного віку «Вчимося жити у світі разом». Робота була спрямована на систематизацію наукових підходів, аналіз сучасного видавничого середовища, виявлення актуальних тем, які рідко зустрічаються в дитячій літературі, та формування обґрунтованої дизайн-концепції.

У першому розділі було досліджено вікові, психологічні та соціальні особливості дітей дошкільного віку 3–5 років як ключовий фактор проєктування пізнавального видання. Встановлено, що ефективність видання безпосередньо залежить від урахування наочно-образного мислення, обмеженої тривалості уваги (10–15 хвилин), емоційної чутливості та провідної ролі гри. Окрему увагу приділено питанню передачі абстрактної інформації (понять «безпека», «вірус», «пароль», «сортування», «переробка») через візуальні метафори, персонажів-помічників та інтерактивні завдання. У межах дослідження це дозволило визначити методичні орієнтири, на які має спиратися подальше дизайнерське рішення. Також було обґрунтовано актуальність обраних тем – емоційний інтелект, булінг, кібербулінг, безпека в інтернеті, небезпечні предмети, сортування сміття – як найменш репрезентованих на ринку, але найбільш затребуваних сучасними батьками та вихователями.

У другому розділі проведено аналіз аналогового середовища, зокрема сучасних українських та зарубіжних пізнавальних видань для дітей, які порушують схожі теми. Дослідження композиційних моделей, шрифтових підходів і колористичних рішень дало можливість виявити як ефективні прийоми організації візуального простору (домінування ілюстрації, великий шрифт, система піктограм), так і типові недоліки окремих видань (фрагментарність, низький рівень інтерактивності, недостатня адаптація

абстрактних понять, відсутність наскрізного персонажа). Було встановлено, що успішні зразки поєднують чітку структурованість, логічну ієрархію елементів, інтерактивність та емоційну привабливість. На основі цього аналізу визначено цільову аудиторію майбутнього проєкту (діти 3–5 років) та сформовано попередню дизайн-концепцію, яка враховує як особливості сприйняття дітей, так і очікування дорослої аудиторії.

У третьому розділі на основі отриманих результатів розроблено авторську дизайн-концепцію пізнавального проєкту «Вчимося жити у світі разом». Книга містить шість тематичних коміксів, кожен з яких побудований за принципом «комікс – гра – дві розмальовки». Головна героїня – Зайчик Софа – є наскрізним персонажем, що створює емоційний зв'язок із дитиною. Візуальна концепція базується на стилі плаского векторного малюнка, яскравій кольоровій гамі з тематичним маркуванням (кожна тема має свій домінуючий колір), поєднанні шрифтів Montserrat та Riffic, а також системі піктограм для ключових понять. Розроблено макети ключових розворотів у форматі А4, які забезпечують зручне читання та виконання завдань дитиною.

Таким чином, результати дипломної роботи засвідчили необхідність комплексного підходу до розробки пізнавального проєкту для дітей дошкільного віку, що поєднує педагогічні засади, психологічні особливості сприйняття та професійні принципи графічного дизайну. Проведене теоретичне дослідження, аналіз аналогів та практична розробка створили концептуальну основу для реалізації авторського проєкту та підтвердили актуальність обраної теми в контексті сучасного освітнього середовища України. Розроблене видання «Вчимося жити у світі разом» може бути використане в сімейному читанні та в закладах дошкільної освіти як ефективний інструмент формування у дітей навичок емоційного інтелекту, безпечної поведінки (в реальному житті та в інтернеті) та екологічних звичок.

ДОДАТОК А



Рисунок А.1 – Приклад мультимедійної книги



Рисунок А.2 – Приклад мультимедійної книги



Рисунок А.3 – Приклад мультимедійної книги



Рисунок А.4 – Приклад мультимедійної книги



Рисунок А.5 – Приклад електричних книги

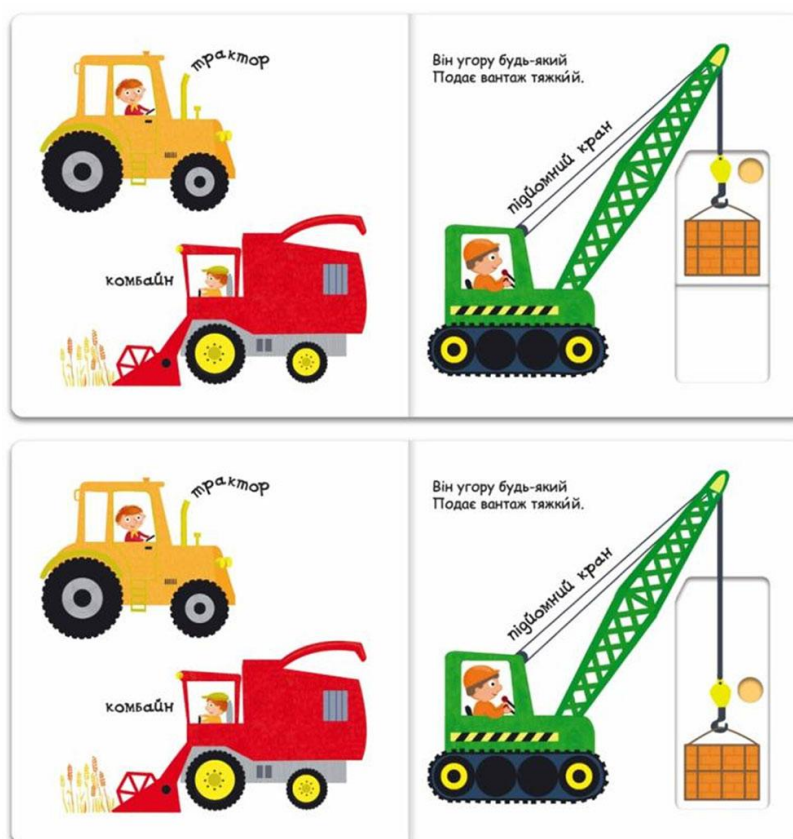


Рисунок А.6 – Сторінки-цікавинки

ДОДАТОК Б

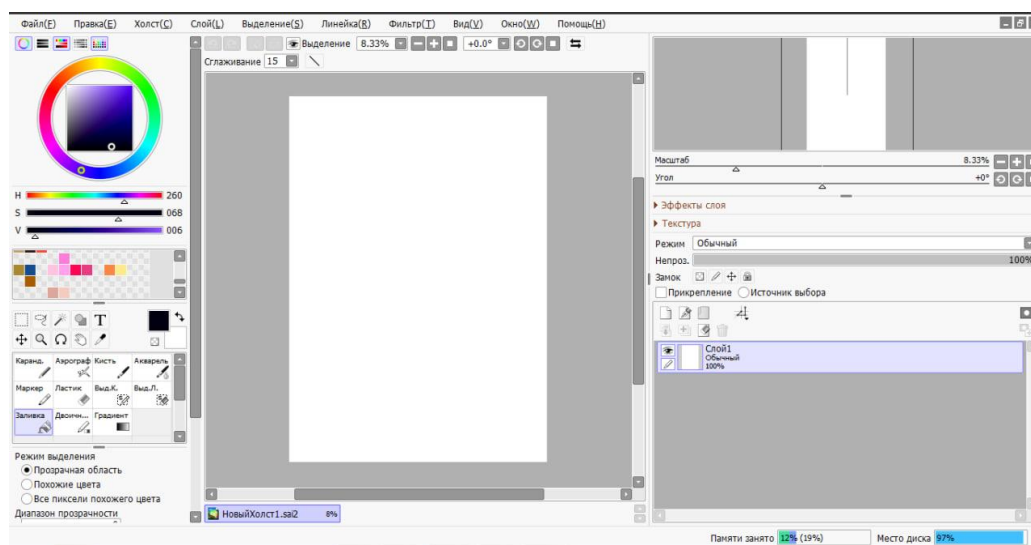


Рисунок Б.1 – Програма PaintToolSai 2

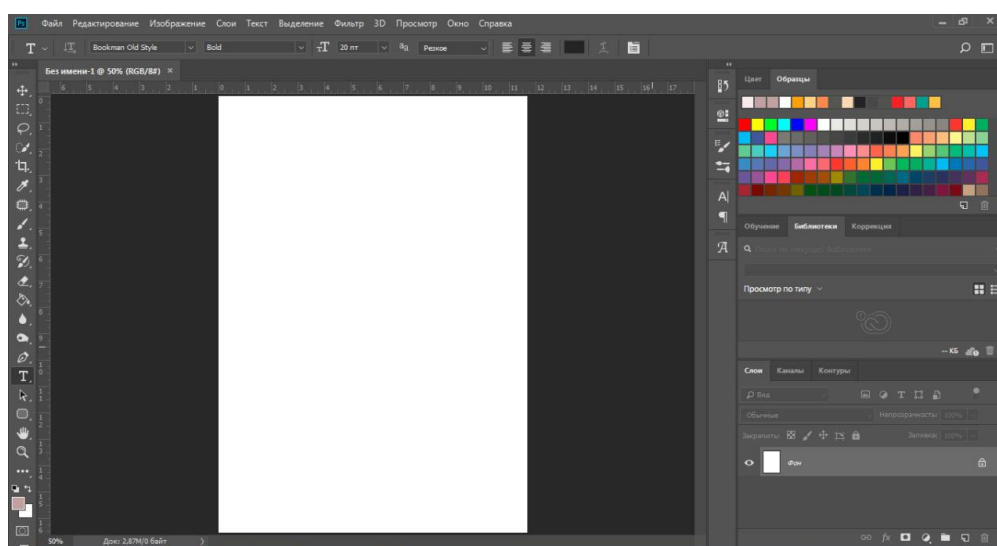


Рисунок Б.2 – Програма Adobe Photoshop

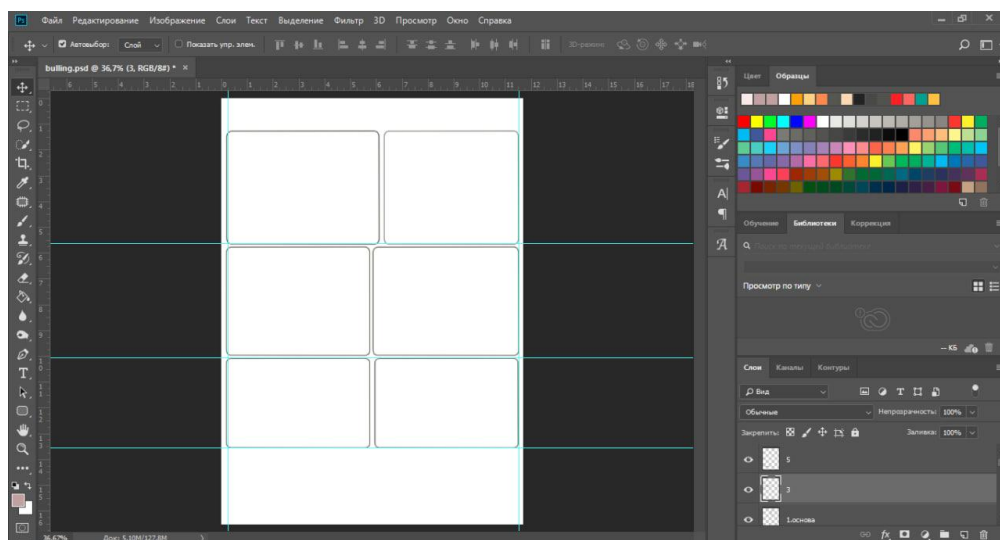


Рисунок Б.3 – Розробка сторінки

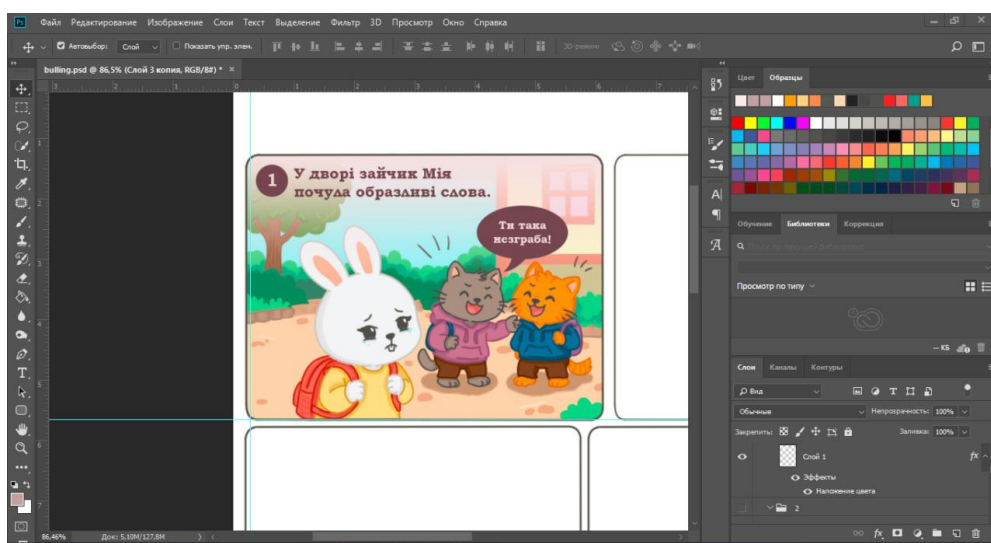


Рисунок Б.4 – Розробка сторінки та додавання тексту

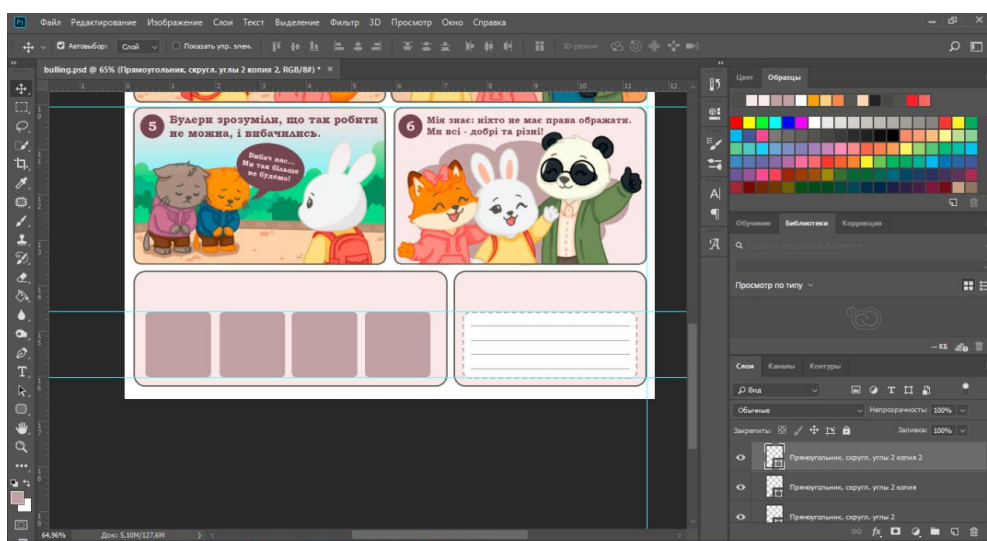


Рисунок Б.5 – Розробка сторінки

ДОДАТОК В



Рисунок В.1 – Приклад сторінки на мокапі

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Базовий компонент дошкільної освіти Державний стандарт дошкільної освіти України. Київ : МОН України, 2021. 37 с.
2. Піаже Ж. Психологія інтелекту. Київ : Основи, 2003. 320 с.
3. Виготський Л. С. Мислення і мовлення. Київ : Радянська школа, 1982. 288 с
4. Clements D. H., Sarama J. Early Childhood Mathematics Learning. In Second Handbook of Research on Mathematics Teaching and Learning. Charlotte : Information Age Publishing, 2007. 461 с.
5. Neuman S. B., Roskos K. A. Literacy Knowledge in Practice. New York : Guilford Press, 2007. 352 с.
6. Mangen A. Reading Linear Texts on Paper versus Computer Screen. International Journal of Educational Research. 2013. Vol. 58. С. 61–68
7. Бех І. Д. Особистісно орієнтоване виховання. Київ : Либідь, 2003. 280 с.
8. Богуш А. М. Дошкільна педагогіка. 2-ге вид., доповнене. Київ : Видавничий дім Слово, 2012. 440 с.
9. Концепція Нової української школи. Київ : Міністерство освіти і науки України, 2016. 40 с.
10. Комарова Т. С. Образотворча діяльність у дитячому садку. Київ : Освіта, 2007. 192 с.
11. Ковальчук В. В. Основи педагогічного дизайну. Київ : Каравела, 2013. 168 с.
12. Lidwell W., Holden K., Butler J. Universal Principles of Design. Beverly : Rockport Publishers, 2010. 272 p.
13. Ambrose G., Harris P. Layout. Lausanne : AVA Publishing, 2005. 192 p.
14. Samara T. Making and Breaking the Grid. Beverly : Rockport Publishers, 2002. 208 p
15. Сайт «Міністерства освіти і науки України» [Електронний ресурс] URL: <https://mon.gov.ua/?fbclid=IwAR01GC6x9IjSWpd9U3ckJW4VPzuC13jYt3wVaUmoZ2BY77igf87AT25JgU0> (Дата звернення: 24.02.2026).
16. Сайт «Національна бібліотека України імені В І Вернадського» [Електронний ресурс] URL: <http://www.nbuv.gov.ua/> (Дата звернення: 24.02.2026).
17. Сайт «Видавництво Старого Лева» [Електронний ресурс] URL: <https://starylev.com.ua/?srsltid=AfmBOoo5hajxID8wT9cfMw2CFjObFbCvIRkCUiplmVr55n4FwtLtrSdT> (Дата звернення: 25.02.2026).

18. Сайт «Видавництво Ранок» [Електронний ресурс] URL: <https://www.ranok.com.ua/?srsltid=AfmBOopI43QbNnf8Dw55nc5qsNo2zRpigM5ZqB5XCYNDo-LaHw5E1Tz3> (Дата звернення: 26.02.2026).