



ВПЛИВ ІНТЕРАКТИВНИХ ЕЛЕМЕНТІВ У КНИЖКАХ-КАРТОНКАХ НА АКТИВНІСТЬ ДИТИНИ ПІД ЧАС ЧИТАННЯ

Вовк О.В., доцент, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Чеботарьова І.Б., старший викладач, кафедра МСТ, ХНУРЕ

Дубінська С.В., магістрант, кафедра МСТ, ХНУРЕ

***Abstract.** This work examines interactive elements in board books and their influence on children's engagement during reading. A structured combination of sensory, mechanical, and task-based elements is proposed as a guided interaction scenario. Multifunctional elements improve efficiency and reduce randomness without increasing design complexity. The approach enhances coherence of book components and supports cognitive involvement in early childhood.*

***Keywords:** board books, interactive elements, early childhood reading, child engagement.*

В останні роки спостерігається стійка тенденція до зниження інтересу дітей раннього віку до традиційного читання, що пов'язано з активним поширенням цифрових медіа та інтерактивних розваг. У цих умовах друкована книга змушена адаптуватися до нових вимог, пропонуючи не лише цікаве візуальне наповнення [1-6], а й додаткові форми взаємодії. Особливе місце посідають книжки-картонки, які орієнтовані на наймолодшу аудиторію та поєднують функції навчання і гри [7-9]. Саме інтерактивні елементи в їх структурі здатні суттєво впливати на рівень залученості дитини.

Метою дослідження є формування обґрунтованої моделі ефективної комбінації інтерактивних елементів у книжках-картонках, яка забезпечує максимальну пізнавальну та поведінкову активність дитини під час читання.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити задачі:

- проаналізувати існуючі типи інтерактивних елементів у дитячих виданнях;
- визначити їх вплив на різні аспекти активності дитини;
- виявити обмеження сучасних конструкцій;
- розробити концепцію ефективного поєднання інтерактивних компонентів.

Аналіз сучасних досліджень свідчить, що інтерактивність у дитячих книгах є важливим чинником формування інтересу до читання. Фізична взаємодія з книгою сприяє глибшому залученню дитини та кращому засвоєнню інформації. При цьому ефективність залежить від того, наскільки інтерактивні елементи пов'язані зі змістом, а не виконують лише декоративну функцію [10-13]. Окремі дослідження підкреслюють значення структурованої взаємодії, коли дитина не просто маніпулює елементами, а виконує певну дію з очікуваним результатом. Це сприяє розвитку причинно-наслідкового мислення та формує стійку увагу. Водночас надлишок інтерактивних компонентів або їх хаотичне розміщення може призводити до перевантаження та зниження концентрації [14].

Найбільш поширеними є тактильні елементи, які реалізуються через використання різних фактур матеріалу (гладкі, шорсткі, м'які поверхні) і забезпечують первинне сенсорне залучення дитини. Вони сприяють розвитку



дрібною моторики та формуванню асоціативних зв'язків між зображенням і фізичним відчуттям. Механічні елементи, зокрема рухомі частини, повзунки, вкладки або віконця, активізують дію, оскільки передбачають виконання конкретної маніпуляції для досягнення результату. Це стимулює інтерес через ефект взаємодії та формує розуміння причинно-наслідкових зв'язків. Ігрові елементи, такі як завдання на пошук або співставлення, залучають дитину на когнітивному рівні, спонукаючи її не лише взаємодіяти з книгою, а й осмислювати зміст. Таким чином, кожен тип інтерактивності відповідає за свій аспект активності, і їх ізольоване використання обмежує загальний ефект [15].

Водночас аналіз сучасних конструкцій книжок-картонок дозволяє виявити низку суттєвих обмежень. Однією з ключових проблем є фрагментарність інтерактивності, коли елементи не пов'язані зі змістом і розсіюють увагу дитини. Часто вони виконують лише розважальну функцію, без навчального навантаження. Надмірна кількість деталей може спричинити когнітивне перевантаження, а використання однотипних рішень – швидке зниження інтересу. Крім того, складні або недостатньо продумані механізми знижують надійність виробу. Це підтверджує необхідність більш цілісного підходу до проектування інтерактивних елементів [16].

У межах дослідження запропоновано модель керованої інтерактивності, яка допомагає перетворити випадкову взаємодію з елементами на послідовний процес пізнання. На відміну від поширеного підходу, де дитина діє довільно, розворот розглядається як простий сценарій із логічною послідовністю дій і поступовим залученням уваги.

Конструкція сторінки фактично спрямовує дитину за чітким ланцюгом: «відчуття → дія → розуміння».

Спочатку увага фіксується через тактильний елемент – наприклад, вставку з фактурою хутра, що асоціюється з конкретною твариною.

Далі це підштовхує до дії: дитина відкриває віконце або пересуває елемент, щоб побачити, де ця тварина живе або що вона робить.

Завершальним етапом стає невелике пізнавальне завдання, безпосередньо пов'язане зі змістом, наприклад – порахувати зображених дитинчат цієї тварини або знайти серед них однакових.

Така послідовність дозволяє уникнути ситуації, коли увага зосереджується лише на механіці, і поступово переводить взаємодію в осмислення змісту. Додатково доцільним є використання багатфункціональних елементів, які одночасно виконують кілька ролей – сенсорну, ігрову та пізнавальну – що дозволяє зберігати динаміку взаємодії без перевантаження сторінки деталями.

Практична цінність підходу полягає у зміщенні акценту з кількості інтерактивних елементів на їхню логіку та узгодженість. Продумана організація взаємодії допомагає довше утримувати увагу дитини й робить читання більш змістовним. Це дає підстави розглядати запропоновану модель як орієнтир для проектування дитячих видань, у результаті якого книга стає не лише об'єктом гри, а інструментом цілеспрямованого навчання.



Таким чином, ефективність інтерактивних елементів у книжках-картонках визначається не їх кількістю, а тим, наскільки вони логічно пов'язані та спрямовують взаємодію дитини. Запропонований підхід дозволяє уникнути хаотичного використання інтерактивності, підвищити залученість і зробити процес читання більш структурованим. Це створює основу для розробки сучасних дитячих видань, які поєднують ігрову та навчальну функції.

Список літератури

1. Khlynyna, S., & Vovk, O. (2024). Artificial intelligence for layout of gift book editions. *Memorias de SYNTOPIA*. (p. 32-33).
2. Khlynyna, S., Vovk, O., & Chebotarova, I. (2024). Prospects for using artificial intelligence for book layout. *Jóvenes en la ciencia*, (26). <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/4236/3717>.
3. Vovk, O., Chebotarova, I., Manakov, V., Khlynina, S., Mendieliya, M. (2026). Impact of component configuration and design solution in book gift edition on target audience preferences. *Актуальні проблеми сталого розвитку*, 3(1), 107-123. DOI: [https://doi.org/10.60022/3\(1\)-14S](https://doi.org/10.60022/3(1)-14S).
4. Вовк, О.В., & Андреева, Ж.М. (2024). Розробка оригінал-макету розвиваючої дитячої книги з наклейками. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 2. (с. 15-17).
5. Вовк, О.В., Чеботарьова, І.Б., & Шипова, М.К. (2021). Вплив колірної гами навчальної літератури на сприйняття дитиною шкільного матеріалу. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології: монографія*. (с. 40-55). Харків: ТОВ «Друкарня Мадрид».
6. Шипова, М.К., & Вовк, О.В. (2020). Психоемоційний вплив кольору. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 2. (с. 11-13).
7. Дубінська, С.В., & Вовк, О.В. (2026). Роль графічного дизайну книжок-картонок у формуванні пізнавального інтересу у дітей дошкільного віку. *Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених*. (с. 165).
8. Дубінська, С.В., & Вовк, О.В. (2026). Колір і форма як фактори емоційного залучення дітей у взаємодію з книжками-картонками. *Радіоелектроніка та молодь у XXI столітті*. Т. 2. (с. 175-177).
9. Чеботарьова, І.Б., & Дубінська, С.В. (2025). Види книг складної конструкції. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 2. (с. 195-199).
10. Бедрата, Р.Р., Трубочанінова, С.В., & Чеботарьова, І.Б. (2026). Використання доповненої реальності у дитячих книжкових виданнях. *Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених*. (с. 156).
11. Павлова, К.О., & Вовк, О.В. (2026). Вплив інтерактивних додатків на сприйняття друкованих видань. *Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених*. (с. 183).
12. Рябуха, А.С., & Вовк, О.В. (2026). Тактильне та інтерактивне оздоблення дитячих книг: вплив на вибір обладнання та технології виробництва. *Інформаційні технології в сучасному світі: дослідження молодих вчених*. (с. 187).
13. Чеботарьова, І.Б., & Шеїна, С.С. (2024). Створення оригінальних книжок-іграшок за допомогою додаткових елементів та матеріалів. *Поліграфічні, мультимедійні та web-технології*. Т. 2. (с. 91-92).
14. Tare, M., Chiong, C., Ganea, P., & DeLoache, J. (2010). Less is more: How manipulative features affect children's learning from picture books. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 31(5), 395-400.
15. Zhang, M., Hou, G., Chen, Y.-C., Zhang, T., & Yang, J. (2020). A Book Interaction Scheme to Enhance Children's Reading Experiences and Preferences. *Frontiers in Psychology*, 11.
16. Chiong, C., & DeLoache, J. S. (2012). Learning the ABCs: What kinds of picture books facilitate young children's learning? *Journal of Early Childhood Literacy*, 13(2), 225-241.