



УДК 004.738.5:655.41

DOI: 10.20535/2077-7264.1(71).2021.228976

© С. Б. Фіялка, канд. наук із соц. ком., доц., І. О. Мельник, бакалавр, КПІ ім. Ігоря Сікорського, Київ, Україна

НАПРЯМИ РОБОТИ РЕДАКТОРА З ДИТЯЧИМИ ІНТЕРАКТИВНИМИ ВИДАННЯМИ

Досліджено вплив інтерактивного видання на психіку дитини з урахуванням перцептивних особливостей дітей старшого дошкільного віку. Запропоновано методіку редагування інтерактивних видань. Результати дослідження можна використовувати для формування професійної компетентності майбутніх фахівців видавничої справи та редагування та для підвищення кваліфікації редакторів.

Ключові слова: інтерактивне видання; редагування; редактор; перцепція; освіта; дитяча психологія.

Постановка проблеми

У сучасному світі технології стрімко проникають у різні сфери життя людини. Зокрема, у книговидавничій справі актуалізується потреба адаптувати звичайну друковану книгу до вимог часу та запитів читацької аудиторії.

Особливу увагу видавці звертають на дитячу літературу. Адже саме сучасні засоби масової комунікації стали невід'ємною частиною розвитку дитини. Молоде покоління соціально залежне від комп'ютерних технологій, тому видавці повинні орієнтуватися на новітні методи викладу інформації в альтернативних варіантах традиційної друкованої книги, яка зацікавить дитячу аудиторію.

Саме тому нині можемо простежити тенденцію подання інформації в дитячих виданнях в інтерактивній формі, переважно

за допомогою коротких текстів, що поєднуються з масивом ілюстративного матеріалу. Також варто відзначити, що в окремих випадках інтерактивність тісно інтегрується з елементами віртуальної реальності. Як наслідок, розширюється ряд компетентностей редактора, який стикається з новими технологіями, великим масивом мультимедійної інформації та зовсім новим ілюстративним матеріалом. Тож актуально окреслити компетентності редактора, необхідні для роботи з інтерактивними виданнями, та запропонувати методіку їх підготовки.

Аналіз попередніх досліджень

Зазначимо, що інтерактивні видання — нове та недостатньо вивчене явище в галузі видавни-



чої справи та редагування. І чіткого тлумачення терміна «інтерактивне видання» досі не існує. Серед науковців, які вивчали такого роду видання, нерідко виникають дискусії.

У ДСТУ 7157:2010 «Видання електронні. Основні види та вихідні відомості» вказано: «Недетерміноване (інтерактивне) електронне видання — електронне видання, параметри, зміст і спосіб взаємодії з яким визначає сам користувач за алгоритмом, заданим видавцем» [1, С. 2]. Проте не можна стверджувати, що інтерактивне видання — це обов'язково електронне видання. Зокрема, до інтерактивних видань можна віднести книжку-іграшку.

Е. Огар у своїй роботі «Дитяча книга: проблеми видавничої підготовки» виокремила книжку-іграшку як новий вид видавничої продукції, тобто «оригінальний за конструктивним вирішенням різновид видання» [2, С. 64]. Також вона розділила книжку-іграшку на такі види: книжки-«конструктори», «звукові» книжки, книжки-«розкладанки», книжки-«шопки», книжки-«куліски» (з рухомими вставними елементами), книжки-«вирубки» (наприклад, вирубані клітинки на панцирі черепахи на наступній сторінці стають зубами мавпи), книжки-«панорами», «ажурні» книжки, розмальовки, книжки-«вклеюванки», книжки-«вириванки», книжки-«витинанки», книжки-«перекладанки» [2, С. 64–67].

Сучасна книжка-іграшка наділена інформаційно-ігровою спрямованістю. К. Касьяненко у своєму дослідженні умовно поділяє книжку на дві групи (рис. 1).

Тобто дослідниця пояснює, що «книжка-іграшка — це інформаційний предмет, який компіює матеріально-конструктивну основу, визначену зовнішню форму, предметні ігрові додатки або ігрові модулі, певну фактуру використаних матеріалів, колір, графічні зображення, мінімум тексту або його відсутність» [3, С. 49]. Також вона зазначає, що «адресатом книжки-іграшки є дві наймолодші читацькі аудиторії — діти віком до трьох років та від 3 до 6» [3, С. 49].

Проаналізувавши підхід зарубіжних науковців щодо тлумачення терміна «інтерактивність», помічаємо, що вони апелюють до віртуальної реальності. «Нова парадигма інтерактивності — віртуальна реальність. Вона перебуває в системі координат комп'ютерної техніки та взаємодії комп'ютера з користувачем. Віртуальна реальність — вищий тип розвитку інтерактивності», —

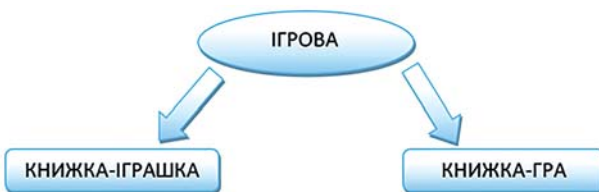


Рис. 1. Типологія ігрової книжки. Адаптовано за: [3, С. 49]



зазначає А. Смутс, учений університету Вісконсин-Медісон (США) [4, С. 59].

Наші закордонні колеги повідомляють, що «експериментальні результати показують, що метод бачення інтерактивного відображення може покращити досвід користувачів у сприйманні та засвоєнні інформації й може бути перспективним способом удосконалення віртуального середовища» [5, С. 1].

Схема дії віртуальної реальності наведена на рис. 2.

Тобто «фізичне виявлення предмета реалізується в кожному кадрі. Зображення будуть проектуватись відповідно до інформаційної сітки предмета, який ми відтворюємо» [5, С. 6]. Простіше кажучи, спосіб дії віртуальної реальності полягає в проектуванні об'єктів на екран гаджета. Це підтверджує той факт, що «одна з найголовніших властивостей віртуальної реальності — це потужний зворотний зв'язок, інтерактивність» [6, С. 210]. Дитина в режимі реального часу здатна бачити у звичному просторі об'ємні предмети та взаємодіяти з ними, що, на нашу думку, і лежить в основі інтерактивності.

Тож, з огляду на наявність різних підходів щодо тлумачення терміна «інтерактивне видання», можемо під цим поняттям розуміти друковане або електронне видання, виконане у спеціальній формі, заданій видавцем, яке дає змогу читачам взаємодіяти з різними елементами книги за допомогою спеціальних пристроїв (або без них), з можливістю використання віртуальної реальності для кращого засвоєння інформації.

Мета роботи

Проаналізувавши підходи до інтерактивної книги для дітей, сформувані загальне уявлення про такий тип видань, охарактеризувати їхню ефективність для навчальної діяльності; узагальнити напрями роботи редактора з інтерактивною книгою для дітей старшого дошкільного віку.

Результати проведених досліджень

Інтерактивна книжка поєднує в собі поліграфію, літературну творчість, дизайн, графіку, механізми віртуальної реальності та іграшкове виробництво. І, як доречно зазначає В. Ляхов, «по-

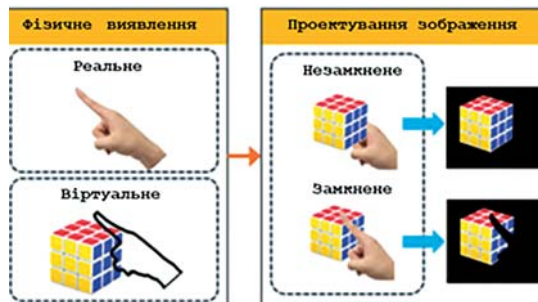


Рис. 2. Принцип дії віртуальної реальності. Адаптовано за: [5, С. 6]



єднання в єдине конкретних функцій тексту та утилітарних функцій книжкових конструкцій приводить до різних характеристик видимої (візуальної) форми книги» [7, С. 134].

Ми погоджуємось із думкою К. Касьяненко, яка у своїй науковій статті зазначила, що «використання сучасних технічних засобів при виробництві книжки-іграшки розширює коло її семантичних функцій (освітніх, виховних, розважальних, пізнавальних, дидактичних, естетичних, практичних тощо), що перетворює книжку в освітню систему» [8, С. 2]. Також вона доречно додала, що «цілісність, гармонійність і символічність конструктивно-художньої форми книжки, її інформаційно-знакових структур утворюють таку художню модель, яка формує естетичні уявлення дитини, художнє мислення, смак до творчості і самореалізації» [8, С. 2].

Відзначимо, що друкована книжка-іграшка позитивно впливає на дитину, її розвиток, емоційно-естетичне сприйняття світу в цілому та становлення як особистості. Коли юний читач взаємодіє з книжкою-іграшкою, у нього розвиваються естетичні уявлення про світ, стимулюється творча, розумова та практична діяльність, формується асоціативне мислення, удосконалюється сенсорне сприйняття. На думку Т. Дуткевич «на основі досягнень дитини у розвитку пізнавальних процесів, їх інтелектуалізації, інтеграції та диференціації, набуття ними довільного та свідомого характеру знання дитини значно розширюються, систематизуються, набувають особистісного зміс-

ту» [9, С. 77]. Це дає підстави говорити про безумовну користь книжки-іграшки.

Якщо батьки хочуть, щоб дитина йшла в ногу з часом, але не була надмірно прив'язана до гаджета, ми радимо зацентрувати увагу на друкованих інтерактивних виданнях, які використовують разом з гаджетом. Такі видання теж нині залучають віртуальну реальність до своїх функціональних можливостей, але в малих пропорціях порівняно із загальним обсягом видання. Ми вважаємо їх найкращими для розвитку дитини, адже вони сприяють збереженню культури друкованої книги в цілому й водночас апелюють до новітніх технологій. Інтерактивна друкована книга з гаджетом «поєднує письмовий текст, візуальні зображення та інтерактивний інтерфейс» [10, С. 213], — коментують західні дослідники. Тобто бачимо, що таке рішення є універсальним для поціновувачів як друкованої, так і електронної книги.

Так, учені довели, що книга такого виду «сприяє налагодженню каналів спілкування батьків з дитиною. Вона створює особливе середовище, в якому дорослий привчає дитину до екрана гаджета та ознайомлює з книгою як основним джерелом знань» [11, С. 1]. Безумовно, це сприяє здоровому соціально-емоційному розвитку дитини, становленню її ранньої грамотності, мовних умінь та формуванню бажання пізнавати навколишній світ. За таких умов дитина простіше переходить від дошкільного віку до подальшого навчання в школі.



Також цікаве дослідження провела британська дитяча психологиня І. Палеологу. У своїй науковій роботі [12] вона детально описала, як цифрові технології впливають на розвиток дитини та, до яких наслідків вони приводять з точки зору ранньої педагогіки. Дослідниця дотримується тієї точки зору, що вплив гаджета на дитину прямо пропорційно залежить від батьків, які самі контролюють доступ дитини до нього.

Проте, як ми вже зазначали, однозначної думки не існує. Наприклад, дослідження професорки австралійського університету С. Едвардс показало, що «контакт малої дитини із гаджетом — це новий контекст розуміння процесу навчання і гри. Це один зі способів мислення про те, як подолати прірву між педагогічним розумінням гри та, власне, досвідом самої дитини в контакті з цифровими технологіями» [13, С. 199]. Науковиця також доводить, що «цифрова гра» приносить велику користь учителям, які можуть ефективніше розвивати в дитини навички критичного мислення в системі «нової освіти».

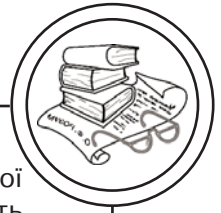
Отже, вплив інтерактивної книги на дитину не є лінійним у своїй структурі. Він змінюється залежно від виду видання та його функціоналу. Основне завдання батьків — моніторинг пропозицій на ринку та досліджень, пов'язаних із цими виданнями.

Що стосується редагування, то сьогодні, коли в тексті переважають зображальні елементи, дослідження засобів формування компетентностей, які надавали б можливість професійно

обробляти ілюстративний матеріал, є першочерговим завданням. Наголосимо, що «редактор повинен спиратися на такі інструментальні компетентності, як базові знання про візуальну мову як засіб комунікації та спеціалізовано-професійні компетенції — базові знання архітектоніки візуального тексту» [14, С. 112].

Щоб розпочати редагування ілюстративного матеріалу тексту, редактор передусім повинен розуміти їхню символічну природу, орієнтуватися в системі загальнолюдських та загальнонаціональних образів-символів, уміти фільтрувати смислове навантаження. До візуальних елементів ми відносимо: звичні сюжетні ілюстрації, у тому числі й загальний дизайн книги, відеоматеріали та дизайн інтерактивних елементів. Педагоги і психологи стверджують, що «текст, зміст якого унаочнюється за допомогою візуальних елементів, сприймається дитиною дошкільного віку вдвічі ефективніше» [2, С. 141]. Навіть уже з цього випливає той факт, що редактор дитячих інтерактивних видань — це поліфункціональний фахівець, який відповідає не тільки за грамотне текстове наповнення книги, а й за цілісне враження юного читача від книги, а особливо від її візуальних елементів. Адже діти спершу акцентують увагу на картинці, а вже потім на тексті. Також редактор обов'язково повинен простежити, щоб візуальний матеріал у комплексі виконував відповідні функції: пізнавальну-навчальну, виховну, доповнювальну, естетичну тощо.

Логічно було б зауважити, що основними критеріями в роботі



редактора над дитячим інтерактивними виданнями є особистісні критерії, які він повинен постійно вдосконалювати та розширювати. Наприклад, працюючи зі згаданими вище візуальними елементами книги, редактор повинен володіти навичками пристосування та проникнення до дитячого середовища існування, тобто він має розуміти світогляд дитини, основні принципи її розвитку. Це безпосередньо реалізується у вмінні забезпечувати високу комунікативну властивість книги та налагоджувати зв'язок між автором і дитиною. Адже «між ним і читачем відстань не лише у часі і просторі, а й у віці, життєвому досвіді, психології, світосприйнятті, здатності мислити, словниковому запасі, у загальній та спеціальній ерудиції тощо» [15, С. 11].

Також редактор повинен уміти відходити від стереотипного формату мислення, тобто бути відкритим до оригінальних ідей та несподіваних рішень. Тобто це реалізується у сприйнятті авторського оригіналу як початкового задуму тексту, без прояву можливих консервативних поглядів. Безумовно, це ще й стосується вміння редактора розуміти візуальні образи в поєднанні з вербальними. Сюди входить і критичне мислення, яке потрібне редактору в аналізі всього тексту та моніторингу доречності подання інформації в тій чи іншій формі.

На нашу думку, редактор додатково має володіти навичками мобілізації власних знань та швидкого прийняття рішень у нестандартних виробничих ситуаціях. Ці риси допоможуть йому вийти

на вищий щабель професійної майстерності та сприятимуть якіснішому редагуванню інтерактивних видань.

Слід зазначити, що обов'язковими для редактора є механізми уваги та пам'яті. Вони допомагають не спотворювати факти дійсності, імена головних героїв, здійснювати якісний вертикальний і горизонтальний контроль тексту.

Одним з основних особистісних критеріїв, звичайно ж, є вміння редактора бути відкритим до отримання нових знань та вивчення інших наук або ж галузей діяльності, навіть не пов'язаних з роботою редактора. Якщо ми говоримо про дитячі інтерактивні видання, то маємо на увазі вивчення редактором психологічних аспектів сприйняття інформації дітьми. Тобто редактор має розуміти, як влаштована дитяча психіка на різних вікових етапах дорослішання особистості. Також сюди можна віднести «редагування» віртуальних навчальних середовищ, вплив яких на дитину редактор повинен детально дослідити. Саме тут проявляються риси справжнього фахівця, який використовує комплексний підхід до редагування дитячих видань.

Зазначимо, що редактор повинен уміти моніторити та аналізувати інформацію про той вид видання, який він редагує. Наприклад, якщо автор передбачає вихід видання в електронному вигляді, то редактор повинен ще на початковій стадії створення тексту дати практичні поради щодо його вигляду та кращої адаптації до пізнавальних потреб і можливостей сприйняття дитини.



Тож бачимо, що роль редактора в підготовці інтерактивних видань — неоціненна. Адже тут редактор виступає провідником між автором і дитиною. Він бере на себе відповідальність не тільки перед автором, замовником, а й перед дитиною, її батьками. І робота над інтерактивними виданнями — це постійний виклик собі, робота над власними особистісними якостями, відкритість до нових знань.

Розглянемо методику роботи редактора над інтерактивним виданням. Ідеться насамперед про підготовку текстового, візуального наповнення книги та інтерактиву.

Перед початком роботи з основним текстом видання варто «оцінити його тематику та комунікативно-виховний потенціал» [2, С. 97–100]. Після цього важливо проаналізувати сюжетну основу композиції, те, наскільки вона відповідає логічній структурі викладу інформації тощо. Далі редактор повинен зацентувати свою увагу на образно-емоційному та ігровому компонентах. Звичайно ж, потрібно зупинитись на фактологічному складнику тексту та його доступності для дитини.

На цьому етапі редактор також у цілому оцінює мовну культуру тексту. Адже «від якості мовного оформлення тексту, адресованого дитині, залежить ефективність процесу опанування нею навички читання, формування загальної мовної і мовленнєвої культури» [2, С. 124]. Також, як зазначає Е. Огар, «тексти дитячих творів слід аналізувати не лише на відповідність мовним нормам, у тому числі

стилістичним, а й обов'язково на відповідність нормам психолінгвістичного та лінгводидактичного характеру» [2, С. 124]. Ми повністю погоджуємось із цією думкою, але радимо детальніше розглянути лексичну базу видання, яка є запорукою успіху книги серед юних читачів. Лексика повинна відповідати віковій категорії дитини та тематиці видання. Звичайно ж, не можна нехтувати граматичним рівнем книги, адже «специфіка синтаксису тексту дитячого твору пов'язана з високою частотністю використання прямої мови від автора, що слугує засобом втілення авторського начала, створення інтимності, дружньої тональності спілкування» [2, С. 130–131]. Також редактор повинен звернути увагу на шрифт, який повинен відповідати різновиду видання, його формату, способу оформлення тощо, і простежити, щоб видання мало відповідне текстове навантаження.

Щодо ілюстративного матеріалу, то варто вже на початку роботи проаналізувати ілюстративний ряд у цілому, а вже потім переходити безпосередньо до його редагування.

Особливу увагу слід приділити дизайну книги. «Основні проблеми, що постають перед дизайнером, — єдність змісту та форми, вираженість дизайну, органічний зв'язок між стилістикою ілюстрацій та формальними ознаками додаткових конструктивних елементів» [16, С. 192], — зазначає О. Мельник. Ми дотримуємось її думки і вважаємо, що саме одним з обов'язків редактора є контроль створення дизайну видання відповідно до за-



гальної його концепції. Ми також радимо пам'ятати, що «створення якісного дизайну книги потребує високого професіоналізму та комплексного підходу до розробки дизайн-проєкту: від ілюстративного ряду, шрифтів до конструкції та матеріалів» [17, С. 65]. Ілюстрація, на нашу думку, — узагалі домінуючий елемент дитячої книги. Основне завдання редактора на цьому етапі — простежити, щоб ілюстративний матеріал відповідав реаліям дійсності, — можливо, навіть додатково проконсультуватися з іншими спеціалістами (наприклад, дитячим психологом). Ілюстрація, насамперед, повинна зацікавлювати дитину і відповідати текстовому наповненню. І за це також несе відповідальність редактор.

Що ж стосується інтерактивних елементів, то тут дещо складніше. На цьому етапі редактор повинен встановити причиново-наслідкові зв'язки між інтерактивним елементом та виданням, з'ясувати, чи є він логічним і доречним. Ми вже зазначали, що інтерактивність може реалізуватися в різних формах відповідно до виду книжки. До прикладу, «ігрове книжкове видання можуть супроводжувати іграшки або їх елементи, музичні модулі або інструменти, канцелярське або швацьке приладдя, аудіо-, відеокасети, компакт-диски тощо» [18, С. 9].

Якщо говорити про друковане інтерактивне видання, то редактор має проконтролювати, аби інтерактивність відповідала віковому показнику дитини. Також важливо зосередити увагу на матеріалах, з яких виготовлено

інтерактивні елементи, та на їхньому функціональному призначенні. Тобто, наприклад, якщо це «тактильна» книжка-іграшка, то вона повинна розвивати в дитини дрібну моторику рук і відповідно тактильні відчуття.

Підхід до редагування інтерактивних елементів в електронній книзі буде відрізнятися. Перед роботою з анімацією, відеорядом та віртуальною реальністю редактор повинен ознайомитись з основними принципами їхньої дії. Наприклад, він має пам'ятати, що «помірне використання елементів анімації може підвищити інтерес дітей до читання і сприяє вдосконаленню механізмів навчання і пам'яті одночасно» [19, С. 249]. Тож бачимо, що редагування інтерактивних видань передбачає особливий підхід та вносить у роботу редактора додаткові обов'язки.

Висновки

Популяризація інтерактивних видань на ринку зумовлена потребами часу та потужним розвитком технологій. Видавництва орієнтуються на новий формат видань, який одразу ж зацікавлює читача своїми альтернативними підходами та оригінальною структурою. Саме це пояснює тенденцію поширення інтерактивних видань.

У дослідженні ми проаналізували дефініції поняття «інтерактивне видання» та дійшли висновку, що інтерактивне видання — це друковане або електронне видання, виконане у спеціальній формі, заданій видавцем, яке дає змогу читачам взаємодіяти з різними елементами книги за допомогою спеціальних пристроїв



(або без них), з можливістю використання віртуальної реальності для кращого засвоєння знань.

У процесі роботи ми дослідили особливості впливу інтерактивних видань на психіку дітей. Він відрізняється від виду видання (друковане, електронне, друковане з використанням гаджета). Вплив видання на дитину можете також залежати як від його функціональних можливостей, так і від батьків, які вирішують, як саме дитина буде ознайомлюватися з книгою.

Також у процесі роботи ми з'ясували основні напрями роботи редактора в редагуванні інтерактивних видань, диференціювали проблеми, з якими найчастіше стикається редактор, а саме: великий масив мультимедійної інформації, ілюстративного матеріалу та нові технологічні опції (віртуальна реальність).

Ми запропонували власні критерії редакторської майстерності, що забезпечують високий рівень професійної діяльності редактора у створенні якісного кінцевого продукту. Вони поєднують у собі набір основних особистісних критеріїв редактора; осучаснені прийоми редагування; методику роботи з основним текстом та базові етапи редагування інтерактивних видань.

Отже, можемо стверджувати, що інтерактивні видання — це новий формат книги, їх редагування потребує нових вмінь та навичок від редактора. У подальших дослідженнях було б доцільно вдосконалити методику роботи редактора з віртуальною реальністю, описати її ефективність у навчальній діяльності старших дошкільників, урахувавши досвід закордонних дослідників.

Список використаної літератури

1. ДСТУ 7157:2010. Видання електронні. Основні види та вихідні відомості. [Чинний від 2010-07-01]. Київ: ДП «УкрНДЦ», 2010. 14 с.
2. Огар Е. І. Дитяча книга: проблеми видавничої підготовки: навч. посіб. / Е. І. Огар. Львів: Аз-Арт, 2002. 161 с.
3. Касьяненко К. М. Природа ігрової дитячої книги. Книжка-іграшка / К. М. Касьяненко // Вісник КНУКІМ. Серія : Мистецтвознавство. 2011. Вип. 25. С. 45–54.
4. Smuts A. What is interactivity? / A. Smuts // The Journal of Aesthetic Education. 2009. Vol. 43. Issue 4. pp. 53–73. doi:10.1353/jae.0.0062.
5. Zhang Z. Vision-tangible interactive display method for mixed and virtual reality: Towards the human-centered editable reality / Z. Zhang, Y. Li, J. Guo, D. Weng, Y. Liu, W. Wang // J Soc Inf Display. 2018. Vol. 1. Issue 13. pp. 1–13. doi:10.1002/jsid.747.
6. Власенко Ф. П. Віртуальна реальність як простір соціалізації індивіда. Ф. П. Власенко // Гуманітарний вісник ЗДІА. 2014. № 56. С. 208–217.
7. Ляхов В. Н. Искусство книги / В. Н. Ляхов. М.: Советский художник, 1978. 248 с.
8. Касьяненко К. М. Книжка-іграшка як інтеграційна модель / К. М. Касьяненко // Культура і сучасність. 2013. № 1. С. 166–171.
9. Дуткевич Т. В. Дитяча психологія: навч. посіб. / Т. В. Дуткевич. Київ: Центр учбової літератури, 2012. 424 с.



10. Aamri F. A. *Mise-en-scène: Playful interactive mechanics to enhance children's digital books* / F. A. Aamri, S. Greuter // Paper presented at the ICIDS International Conference on Interactive Digital Storytelling. Copenhagen, Demark. 2015. doi: 10.1007/978-3-319-27036-4_20.

11. Tomopoulos S. *Electronic children's books: Promises not yet fulfilled* / S. Tomopoulos, P. Klass, A. Mendelsohn // *Pediatrics*. Official journal of the American academy of pediatrics. 2019. Vol. 143. Issue 4. doi:10.1542/peds.2019-0191.

12. Palaiologou I. *Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy* / I. Palaiologou // *European Early Childhood Education Research Journal*. 2014. Vol. 24. Issue 1. pp. 5–24. doi:10.1080/1350293X.2014.929876.

13. Edwards S. *Digital play in the early years: a contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum* / S. Edwards // *European Early Childhood Education Research Journal*. 2013. Vol. 21. Issue 2. pp. 199–212. doi:10.1080/1350293X.2013.789190.

14. Масімова Л. Г. *Формування професійних компетентностей фахівця з видавничої справи та редагування у процесі роботи над візуальним текстом* / Л. Г. Масімова // *Педагогічний процес: теорія і практика*. 2015. № 1–2. Вип. 46–47. С. 111–115.

15. Огар Е. І. *Мова дитячого літературного дискурсу: функціонально-комунікативні аспекти дослідження* / Е. І. Огар // *Вісник СумДУ*. 2006. № 3. Вип. 87. С. 10–17.

16. Мельник О. Я. *Слово, образ, форма. Художньо-проектний інструментарій дитячої книжки-іграшки* / О. Я. Мельник // *Вісник Львівської національної академії мистецтв*. 2018. Вип. 35. С. 187–200.

17. Касьяненко К. М. *До питання дизайну дитячих ігрових книжок*. К. М. Касьяненко // *Наука, технології, інновації: світові тенденції та регіональний аспект: матеріали Міжнар. наук.-практ. конф. Одеса*. 2018. С. 63–69.

18. Касьяненко К. М. *Українська ігрова дитяча книжка: витоки, стан, тенденції: автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства: 26.00.01* / К. М. Касьяненко. Київ, 2016. 16 с.

19. Xiang Z. *Research on interactive animation elements of interaction picture book based on children's cognition* / Z. Xiang, Z. Lufang // Paper presented at the IEEE International Conference on Progress in Informatics and Computing. Shanghai, China. 2014. doi:10.1109/PIC.2014.6972334.

References

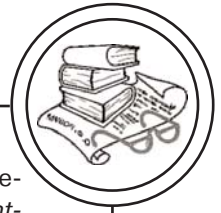
1. (2010). *Vydannia elektronni. Osnovni vydy ta vykhidni vidomosti: DSTU 7157:2010 [Electronic publications. Basic types and initial information]*. Kyiv: DP 'UkrNDTs', 14 p. [in Ukrainian].

2. Ohar, E. I. (2002). *Dytiacha knyha: problemy vydavnychoi pidhotovky [Children's book: problems of publishing preparation]*. Lviv, Az-Art. 161 p. [in Ukrainian].

3. Kasianenko, K. M. (2011). *Pryroda ihrovoi dytiachoi knyhy. Knyzhka-ihrashka [The nature of children's play books. Toy book]*. Visnyk KNUKIM, Mstetstvoznavstvo, 25, 45–54 [in Ukrainian].



4. Smuts, A. (2009). What is interactivity? *The Journal of Aesthetic Education*, 43(4), 53–73. doi:10.1353/jae.0.0062 [in English].
5. Zhang, Z. & Li, Y. & Guo, J. & Weng, D. & Liu, Y. & Wang, W. (2018). Vision-tangible interactive display method for mixed and virtual reality: Towards the human-centered editable reality. *J Soc Inf Display*, 1(13), 1–13. doi:10.1002/jsid.747 [in English].
6. Vlasenko, F. P. (2014). Virtualna realnist yak prostir sotsializatsii indyvida [Virtual reality as a space of socialization of the individual]. *Humanitarnyi visnyk ZDIA*, 56, 208–217 [in Ukrainian].
7. Lyakhov, V. N. (1978). *Iskusstvo knigi [The art of the book]*. Sovetskiy khudozhnik, Moscow, 248 p. [in Russian].
8. Kasianenko, K. M. (2013). Knyzhka-ihrashka yak intehratsiina model [Toy book as an integration model]. *Kultura i suchasnist*, 1, 166–171 [in Ukrainian].
9. Dutkevych, T. V. (2012). *Dytiacha psykholohiia [Child psychology]*. Tsentru uchbovoi literatury, Kyiv, 424 p. [in Ukrainian].
10. Aamri, F. A. & Greuter, S. (2015). Mise-en-scène: Playful interactive mechanics to enhance children's digital books. *Paper presented at the ICIDS International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Copenhagen, Demark. doi: 10.1007/978-3-319-27036-4_20 [in English].
11. Tomopoulos, S. & Klass, P. & Mendelsohn, A. (2019). Electronic children's books: Promises not yet fulfilled. *Pediatrics. Official journal of the American academy of pediatrics*, 143, 4. doi:10.1542/peds.2019-0191 [in English].
12. Palaiologou, I. (2014). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24, 1, 5–24. doi:10.1080/1350293X.2014.929876 [in English].
13. Edwards, S. (2013). Digital play in the early years: a contextual response to the problem of integrating technologies and play-based pedagogies in the early childhood curriculum. *European Early Childhood Education Research Journal*, 21, 2, 199–212. doi:10.1080/1350293X.2013.789190 [in English].
14. Masimova, L. H. (2015). Formuvannia profesiinykh kompetentnostei fakhivtsia z vydavnychoi spravy ta redahuvannia u protsesi roboty nad vizualnym tekstom [Formation of professional competencies of a publishing specialist and editing in the process of working on a visual text]. *Pedahohichni protses: teoriia i praktyka*, 46–47, 111–115 [in Ukrainian].
15. Ohar, E. I. (2006). Mova dytiachoho literaturnoho dyskursu: funktsionalno-komunikatyvni aspekty doslidzhennia [The language of children's literary discourse: functional and communicative aspects of research]. *Visnyk SumDu*, 3, 87, 10–17 [in Ukrainian].
16. Melnyk, O. Ya. (2018). Slovo, obraz, forma. Khudozhno-proektnyi instrumentarii dytiachoi knyzhky-ihrashky [Word, image, form. Art and design tools for children's toy books]. *Visnyk Lvivskoi natsionalnoi akademii mystetstv*, 35, 187–200 [in Ukrainian].
17. Kasianenko, K. M. (2018). Do pytannia dyzainu dytiachykh ihrovkykh knyzhok [On the design of children's playbooks]. *Nauka, tekhnolohii, innovatsii: svitovi tendentsii ta rehionalnyi aspekt, materialy Mizhnar. nauk.-prakt. konf. Odesa*, 63–69 [in Ukrainian].
18. Kasianenko, K. M. (2016). *Ukrainska ihrova dytiacha knyzhka: vytoky, stan, tendentsii [Ukrainian children's playbook: origins, status, trends]*. Kyiv, 16 p. [in Ukrainian].



19. Xiang, Z. & Lufang, Z. (2014). Research on interactive animation elements of interaction picture book based on children's cognition. *Paper presented at the IEEE International Conference on Progress in Informatics and Computing*, Shanghai, China. doi:10.1109/PIC.2014.6972334 [in English].

The influence of the interactive publication on the child's psyche is studied taking into account the perceptual features of older preschool children. The method of editing interactive publications is offered, considering illustrative, pictorial, multimedia material. The results of the research can be used to form the professional competence of future specialists in publishing and editing and to improve the editors' skills.

Keywords: interactive edition; editing; editor; perception; education; child psychology.

Надійшла до редакції 12.03.21