

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

На правах рукопису

Бондарчук Юлія Сергіївна

УДК 7.012:712.256 (043.3)

**ПРИНЦИПИ ПРОЕКТУВАННЯ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА
В ЗАКЛАДАХ ГРОМАДСЬКОГО ПРИЗНАЧЕННЯ**

Спеціальність 17.00.07 – дизайн

Дисертація на здобуття наукового ступеня
кандидата мистецтвознавства

Науковий керівник:
Трегуб Наталія Євгеніївна,
кандидат архітектури, професор,
завідувач кафедрою дизайну меблів

Харків – 2016

ЗМІСТ

ВСТУП	4
РОЗДІЛ 1. ІСТОРИОГРАФІЯ ПИТАННЯ. ПОНЯТІЙНИЙ АПАРАТ. МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ	12
1.1. Характеристика основних напрямків наукової та практичної розробки питання	12
1.2. Термінологічний апарат дослідження.....	26
1.3. Методика та джерела дослідження.....	35
Висновки до першого розділу.....	42
РОЗДІЛ 2. ЕВОЛЮЦІЯ, ТИПОЛОГІЯ ТА ІНТЕГРАЦІЯ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА У ФОРМУВАННІ ГРОМАДСЬКИХ ЗАКЛАДІВ	47
2.1. Історія розвитку та формування дитячого ігрового середовища в громадських закладах (зарубіжний та український досвід).....	47
2.2. Типологія форм дитячого ігрового середовища у громадських закладах	59
2.3. Функції гри та рівні інтеграції дитячого ігрового середовища у формуванні предметно-просторового середовища громадського призначення.....	70
Висновки до другого розділу	92
РОЗДІЛ 3. ПРИНЦИПИ ФОРМУВАННЯ СИСТЕМИ «ДИТИНА – ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ – ГРОМАДСЬКИЙ ЗАКЛАД»	98
3.1. Організація об’ємно-просторової структури дитячого ігрового середовища у системі інтер’єрів громадських закладів	99
3.2. Конструктивно-технологічні особливості організації системи «дитина – ДІС – громадський заклад».....	112
3.2.1. Види обладнання та ігрових конструкцій	112
3.2.2. Матеріали в облаштуванні ігрового середовища для дітей.....	123
3.3. Ергономічні аспекти організації дитячого ігрового середовища	129

3.4. Композиційно-естетичні основи формування дитячого ігрового середовища.....	139
3.4.1. Композиційні засади створення дитячого ігрового середовища	139
3.4.2. Засоби дизайну у формуванні художньо-образних рішень дитячого ігрового середовища	148
3.5. Структурно-логічна модель формування дитячого ігрового середовища засобами дизайну.....	160
Висновки до третього розділу.....	174
ВИСНОВКИ	179
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	184
ДОДАТКИ	206
Додаток А. Ілюстративний матеріал	206
Перелік ілюстрацій	206
Ілюстративний матеріал	216
Додаток Б. Таблиці	287
Перелік таблиць	287
Таблиці	288
Додаток В. Словник термінів і понять	302
Додаток Г. Впровадження результатів дослідження.....	308

ВСТУП

Актуальність теми. Сучасний період розвитку України, як незалежної держави, характеризується орієнтацією на європейські соціокультурні цінності, на переосмислення та адаптацію світових здобутків у галузі архітектурно-дизайнерської практики до регіональних та національних особливостей. Однією з домінуючих тенденцій є формування універсальних багатофункціональних закладів з розширеною інфраструктурою соціально-побутової сфери обслуговування, осередків відпочинково-розважального призначення та приміщень або просторів для перебування дітей.

Зростання соціальних вимог та очікувань суспільства у відношенні до підростаючого покоління обумовили необхідність формування нового художньо-виразного предметно-просторового середовища для дітей у громадських закладах, що можливо вирішувати засобами дизайну.

Різноманітність дизайнерських форм та методів організації дитячого ігрового середовища (ДІС) за кордоном, у порівнянні з вітчизняним дизайном, якому притаманна одноманітність або кітч художньо-проектних рішень, актуалізує проблему вивчення та наслідування інноваційних зарубіжних зразків з метою розробки власних науково обґрунтованих положень. Попри високу затребуваність ДІС у громадських закладах питання його проектування та облаштування на теренах України довгий час взагалі не ставилося, дослідження проектного аспекту організації ДІС у громадських закладах не проводились або розглядались лише з точки зору економіки та підприємницької діяльності. Наявна інформація є комерційно орієнтованою або носить рекомендаційний характер, що підтверджує актуальність обраної теми.

Питання фізичного та розумового виховання дітей зараз є надзвичайно актуальними та мають загальнодержавне значення. Аспекти соціалізації дитини у незнайомому середовищі, гносеологічний компонент організації ДІС, врахування вимог здорових дітей, потреб дітей з обмеженими

фізичними можливостями, вадами психічного розвитку та їх сумісне перебування в ДІС також окреслюють актуальність проблеми проектування цієї системи.

Проблема відсутності аргументованих принципів гармонійної взаємодії та визначення рівнів інтеграції структури і функцій елементів дитячого й громадського середовища обґрунтовує необхідність комплексного бачення усіх складових системи «дитина – ДІС – громадський заклад», що є одним із пріоритетних завдань дизайнера. Значущості набуває проблема дослідження ДІС з урахуванням комплексу чинників: естетичних, ергономічних, екологічних, психологічних, педагогічно-виховних.

Інтенсивний розвиток цифрових технологій обумовив появу безпредметного ДІС, яке потребує трансформації існуючих проектних підходів, формування нових концепцій та принципів формоутворення.

Про актуальність цієї теми дослідження свідчить тематика Міжнародних конкурсів з дизайну дитячих меблів та обладнання ігрового середовища для дітей, оголошених через мережу Інтернет.

Аналітичний огляд попередніх досліджень, монографій та публікацій з мистецтвознавства, дизайну, педагогіки та психології виявив відсутність комплексного вивчення заявленої проблеми, що також обумовлює актуальність обраної теми та необхідність розробки науково обґрунтованих принципів формування ДІС у закладах громадського призначення.

Зв'язок роботи з науковими програмами, планами, темами. Дослідження проведено згідно з планом науково-дослідних робіт Харківської державної академії дизайну і мистецтв у межах держбюджетної тематики (реєстраційний № 0107U002131): «Методології інноваційного дизайну у контексті науково-технічного прогресу і глобальної екологічної кризи», яка спрямована на реалізацію Постанови Кабінету Міністрів України № 37 від 20.01.1997 року «Про першочергові заходи щодо розвитку національної системи дизайну та ергономіки і впровадження їх досягнень у промисловому комплексі, об'єктах житлової, виробничої і соціально-культурної сфер».

Робота проводилася у відповідності зі ст. 13 Закону України «Про оздоровлення та відпочинок дітей» та з Постановою Кабінету Міністрів України № 422 від 28.04.2009 «Про затвердження Типового положення про дитячий заклад оздоровлення та відпочинку».

Мета і завдання дослідження. Метою роботи є визначення науково обґрунтованих принципів формування дитячого ігрового середовища засобами дизайну в структурі сучасних поліфункціональних закладів громадського призначення. Для реалізації мети вирішуються наступні завдання:

- на основі ретроспективного аналізу зарубіжної та вітчизняної дизайнерської практики і теоретичних праць визначити сучасний стан вивчення проблеми, уточнити термінологічний апарат, методику і джерела за темою дослідження;

- на основі порівняльно-історичного аналізу систематизувати світовий та вітчизняний досвід формотворення ДІС у складі громадських закладів;

- встановити типологію ДІС у закладах громадського призначення;

- визначити та охарактеризувати основні види ігрової діяльності дітей та окреслити функції ДІС у системі поліфункціональних громадських закладів;

- охарактеризувати особливості об'ємно-просторової структури, конструктивно-технологічні та композиційно-естетичні аспекти організації системи «дитина – ДІС – громадський заклад»;

- сформулювати основні принципи проектування ДІС в інтер'єрах поліфункціональних громадських закладів;

- побудувати структурно-логічну модель формування ДІС у закладах громадського призначення;

- намітити основні перспективи подальших досліджень проблеми формування ДІС у поліфункціональних громадських закладах на теренах України засобами інноваційних технологій.

Об'єкт дослідження: ДІС у будівлях громадського призначення.

Предмет дослідження: принципи проектування ДІС у поліфункціональних громадських закладах.

Хронологічні межі дослідження визначені часом зародження перших ігрових форм в античний період (VI ст. до н. е. – VI ст.), охоплюють періоди організації екстеріоризованого ДІС (VI ст. до н.е. – XVI ст.) та інтеріоризованого ДІС (XVIII ст. – поч. XXI ст.), особливо період еволюційних перетворень у дизайн-діяльності та ДІС (XX ст. – поч. XXI ст.), зокрема період державної незалежності України (1991 – 2016 рр.).

Географічні межі дослідження визначені країнами США, Європи та Азії, які є провідними в галузі архітектурно-дизайнерського проектування ДІС, а також Канади, Великобританії, Австралії.

Методи дослідження. Для досягнення поставленої мети та розв'язання поставлених задач у роботі використані як теоретичні, так і емпіричні методи дослідження. Методологічною основою дисертаційної роботи є комплексний, середовищний, історико-культурологічний та структурно-функціональний підходи, що сприяли всебічному аналізу дизайну ДІС у громадських закладах крізь призму історичних, економічних, соціокультурних та проектних факторів.

У дослідженні також використані: порівняльно-історичний метод, метод вимірювання та візуального спостереження, метод аналогій, функціональний, конструктивний, ергономічний, художньо-композиційний, системно-порівняльний аналіз, типологічний метод, метод графічного моделювання та прогнозування.

Наукова новизна дисертації полягає у тому, що вперше:

- систематизовано еволюційні перетворення ДІС в закладах громадського призначення, охарактеризовано специфіку його формування на кожному з етапів становлення дизайн-діяльності;
- класифіковано типи сучасних об'єктів ДІС в інтер'єрах громадських закладів;

- виявлено специфічні взаємозв'язки в системі «дитина – ДІС – громадський заклад», які забезпечують переосмислення проектування ДІС у контексті інтеграційних процесів;

- визначено науково обґрунтовані принципи формування ДІС у структурі громадського закладу засобами дизайну;

- побудовано структурно-логічну модель формування ДІС у громадських закладах та окреслено тенденції його подальшого розвитку;

вдосконалено:

- уточнено та доповнено зміст понять – «дитячий ігровий простір» та «дитяче ігрове середовище»;

- введені такі поняття як «інтеріоризоване дитяче ігрове середовище» та «екстеріоризоване дитяче ігрове середовище»;

набуло подальшого розвитку:

- принципів відмінності визначення засобів дизайну у формуванні ігрового середовища для здорових дітей та для дітей із фізичними та психічними вадами;

- обґрунтування композиційних основ ДІС та конструктивно-технологічних аспектів проектування ігрового обладнання й конструкцій у контексті вимог ергономіки;

- визначення змін підходів та концепцій у проектуванні системи «дитина – ДІС – громадський заклад» у процесі інтеграції ДІС із середовищем поліфункціональних громадських закладів.

Теоретичне значення роботи полягає у виділенні принципів проектування ДІС у громадських закладах для формування цілісного інтеріоризованого ДІС у процесі дизайн-діяльності. Виявлені принципи формоутворення сучасних об'єктів ДІС у закладах громадського призначення можуть стати теоретичним підґрунтям для подальших наукових досліджень, які пов'язані з сучасною дизайнерською практикою та теорією промислового і середовищного дизайну. Сформована модель інтеграції ДІС з громадським закладом та окреслені перспективи подальшого розвитку системи.

Теоретичні напрацювання можуть стати основою для пошуку нових форм проектування ігрових об'єктів.

Практичне значення роботи. Результати дисертаційної роботи можуть бути використані:

- у науково-теоретичних дослідженнях ігрового середовища життєдіяльності дітей з метою формування фахових видань з питань проектування ДІС та видань, що стосуються дизайну середовища;

- у навчально-методичній роботі (використання матеріалів для підготовки лекцій, підручників та посібників та введення їх у навчальний процес);

- у виставково-ярмарковій діяльності (підготовка виставок і заходів ярмаркового характеру) та комерційній діяльності власників громадських закладів;

- у практичній діяльності дизайнерів, що проектують дитяче середовище та у практиці виробників ігрового обладнання.

Особистий внесок здобувача полягає у включенні в науковий обіг понять «інтеріоризоване дитяче ігрове середовище» та «екстеріоризоване дитяче ігрове середовище» як категорій проектування ДІС. Дисертантом проаналізовано ігрові потреби дітей, зарубіжний та вітчизняний досвід розвитку та формування ДІС, а також висвітлено його вплив на розвиток дітей, визначено його роль у формуванні сучасного громадського закладу з врахуванням соціокультурних вимог. Автором особисто сформована типологія та науково обґрунтована система принципів проектування інтеріоризованого ДІС із врахуванням процесів інтеграції ДІС із громадським закладом. Основні результати дослідження отримані дисертантом особисто. У статтях автор проаналізував аспекти взаємодії системи «дитина – дитяче середовище – громадський простір», розкрив інтеграційну сутність дитячого та громадського середовища як елементів культури [161; 166; 172], розглянув особливості проектування розважальних зон [164], сформулював функціонально-просторові основи та конструктивно-технологічні фактори

організації ДІС [167; 175], окреслив особливості формування образного рішення інтер'єрів дитячих кімнат [171].

Апробація результатів дисертації. Результати дисертаційної роботи отримали позитивні відгуки на наступних наукових конференціях міського, регіонального, національного та міжнародного рівня: Всеукраїнська студентська науково-практична конференція (доповідь «Особливості формування образного рішення інтер'єрів дитячих кімнат», м. Харків, 27 – 29 квітня 2009 р.); Всеукраїнська студентська конференція (доповідь «Конструктивно-технологічні фактори організації системи «дитина – середовище», м. Черкаси, 20 – 21 квітня, 2010 р.); I Міжнародна науково-практична студентська конференція «Традиції та інновації в дизайні» (доповідь «Особливості дизайн-проекування розважальних зон у торгових закладах», м. Луцьк, 2010 р.); XII Міжнародна міждисциплінарна науково-практична конференція «Сучасні проблеми науки та освіти» (доповідь «Ігрове середовище в громадському просторі як фактор соціалізації дітей», м. Євпаторія, 27 квітня – 09 травня 2012 р.); Росія і Європа: зв'язок культури та економіки: IV Міжнародна науково-практична конференція (доповідь «Проблема «перетекаючих» пространств в формировании детской игровой среды», м. Прага, 29 жовтня 2012 р.); Архітектура та екологія: VI Міжнародна науково-практична конференція (доповідь «Питання класифікації дитячого ігрового середовища як об'єкта проектування», м. Київ, 17 – 19 листопада 2014 р.); III Міжнародна науково-практична конференція «Теорія та практика дизайну» (доповідь «Парадигма культури у концептуальних напрямках формування дитячого ігрового середовища», м. Київ, 20 – 21 березня 2015 р.); XIII Міжнародна науково-практична конференція «Культурний вектор розвитку України початку XXI століття: реалії і перспективи» (доповідь «Історія розвитку та формування дитячого ігрового середовища в громадських закладах: зарубіжний та вітчизняний досвід», м. Рівне, 10 – 11 листопада 2016 р.).

Отримані результати та зміст дисертації обговорювались на засіданнях кафедри дизайну меблів Харківської державної академії дизайну і мистецтв та кафедри дизайну Луцького національного технічного університету.

Викладені у дисертації матеріали і висновки були використані дисертантом у процесі підготовки фахівців спеціальності 6.020207 «Дизайн» спеціалізації «Дизайн середовища» Луцького національного технічного університету: під час проведення практичних занять, виконання курсових і дипломних проектів на здобуття освітньо-кваліфікаційних рівнів бакалавр, спеціаліст та магістр.

Публікації. Результати дисертаційного дослідження були опубліковані у 6 статтях у спеціалізованих наукових виданнях, затверджених МОН України [161; 164; 168; 169; 172; 175], 1 – у науковому зарубіжному виданні [192], 8 – у інших наукових збірниках та матеріалах міжнародних конференцій. За результатами дослідження видано навчальний посібник «Основи дизайн-проекування дитячого простору» у складі авторського колективу (затверджено Навчально-методичною радою Луцького національного технічного університету, протокол № 9 від 20.05. 2014 р.) [170].

Структура та обсяг дисертації. Дисертація складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел (231 позиція), додатків, які містять альбом ілюстрацій – 71 сторінку, таблиць – 14 сторінок, словника термінів і понять – 6 сторінок, акта про впровадження результатів дослідження – 2 сторінки. Обсяг основної частини дисертації становить 183 сторінки, обсяг додатків – 104 сторінки, повний обсяг дисертації з додатками – 310 сторінок.

РОЗДІЛ 1

ІСТОРИОГРАФІЯ ПИТАННЯ. ПОНЯТІЙНИЙ АПАРАТ.

МЕТОДИКА ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Характеристика основних напрямків наукової та практичної розробки питання

Дизайн ДІС – багатогранний напрям дослідження, що передбачає цілісне врахування розвідок різних наук. Складність дослідження історіографії проектування ДІС у закладах громадського призначення зумовлена декількома обставинами. По-перше, ДІС у даних закладах – це такий вид ігрового середовища, який за функціональним навантаженням і об’ємно-просторовими рішеннями являє собою складну інтегровану систему, де знаходить втілення досвід проектування відкритого ігрового середовища для дітей, що достатньо висвітлений у літературі. По-друге, організація ДІС у громадських закладах – досить новий вид проектного середовища для світової дизайнерської практики, і тому базується на дослідженні різних наукових аспектів осмислення гри, ігрової діяльності, розвитку дітей, виходячи із здобутків педагогіки, психології, соціології, економіки. Зважаючи на це, огляд літератури зазначеного питання здійснений двома шляхами. Перший – огляд літератури з проектних, планувальних, конструктивних, естетичних та ергономічних принципів організації й експлуатації ігрового середовища відкритого типу. Другий – виявлення наукової основи для формування ДІС в об’єктах громадського призначення. Уся інформація, що розкриває особливості формування ігрового середовища для дітей, поділяється на проектну та теоретико-методологічну.

Значну роль у формуванні ДІС відіграє проектна практика. Особливості ДІС висвітлювалися переважно з точки зору архітектурознавства. Основними об’єктами вивчення є малі архітектурні форми, представлені дитячими ігровими майданчиками. Л. Пі [195; 196] та представники філій ВНДІТЕ

(Всесоюзний науково-дослідний інститут технічної естетики) в Мінську та Харкові розглядали проблему необхідності переходу від організації в містах дитячих ігрових майданчиків до створення «дитячого ігрового середовища», яке б сприяло розвитку ініціативи та фантазії у дітей [119; 120]. Питання організації ДІС в урбанізованому середовищі ставила Н. Я. Крижановська [82–85], акцентуючи увагу на необхідності участі архітекторів та дизайнерів у рішенні даної проблеми із врахуванням новіших вимог педагогіки і психології. Вона також представила експериментальний проект дитячого ігрового комплексу для Парку культури і відпочинку ім. Артема (м. Харків), що враховував поетапне засвоєння інформації і особливостей моторної діяльності дитини [84]. Аналіз праць зарубіжних дослідників стосується аналізу дитячих ігрових майданчиків в урбанізованому середовищі (Дж. Фрост [189], С. Соломон [199], М. Сударсана [200], Л. Тай [201]) розважальних комплексів у міських парках (Б. Пінфолд [194], Б. Селінджер [198]).

Лише у 1991 р. основи проектування дитячого майданчика у міському середовищі комплексно дослідив Г. Бельтціг [12], який першим сформував практичні рекомендації щодо планування, організації та благоустрою дитячих майданчиків. Значну увагу він приділяє аналізу існуючих на той час типів відкритого ігрового середовища, функціональності та безпеці ігрових елементів на майданчиках у дворах будинків. Дизайнерські принципи формування ДІС на прибудинкових територіях досліджували Н. В. Сирищева [141], О. О. Грашин [47], Г. Ф. Єрошина [64; 65]. У роботах Г. Ф. Єрошиної висвітлюються основні напрями, засоби і принципи організації предметного середовища для дітей на основі використання зарубіжного досвіду художнього проектування. Г. Ф. Єрошина також розробила нормативи, що регламентували розміри ігрових майданчиків та їх віддаленість від будинків, класифікацію ігрових майданчиків за цільовою і територіальною приналежністю [64]. Дослідження були спрямовані лише на особливості формування дитячих майданчиків та ігрових комплексів «відкритого» типу.

Проте не проводились дослідження ДІС в інтер'єрі. Зарубіжний досвід проектування ДІС висвітлює інформацію вуличних дитячих ігрових майданчиків [194; 200; 201].

Безпеку, екологізацію та комфортність на дитячих прибудинкових майданчиках та рекреаційних територіях ставить на визначну позицію І. А. Бунькіна [24]. Безпечна конструкція та дизайн обладнання ігрового майданчика є об'єктом пильної уваги проектувальників, виробників, постачальників обладнання, організацій і осіб, відповідальних за будівництво, утримання та експлуатацію ігрових майданчиків; організацій, що займаються розробкою нормативної документації, контролюючих органів державної, регіональної й місцевої влади.

У середині 1990-х років у Європейському союзі назріла необхідність створення єдиного стандарту безпеки дитячих майданчиків. У 1998 році, об'єднавши основні положення національних стандартів, провівши велику технічну роботу та роботу з узгодження, Європейський Комітет Стандартизації затвердив обов'язковий для країн Європейського союзу стандарт – EN 1176: 1998 [207].

Питання проектування дитячого середовища вирішується на державному рівні у формі законопроектів. В українському законодавстві зроблено акцент на вимогах безпеки до обладнання дитячих ігрових майданчиків [204]. У законодавчих положеннях висвітлені усі вимоги відносно матеріалів, конструкцій і розмірів ігрового обладнання та ударопоглинаючих покриттів. Проте дана інформація стосується проектування ігрових елементів дитячих прибудинкових майданчиків у зовнішньому середовищі і не висвітлює особливості проектування обладнання для формування внутрішнього ігрового середовища в громадських закладах. В умовах сучасного проектування дитячого середовища в закладах громадського призначення використовують тільки ті положення, що стосуються конструкції та розмірів ігрового обладнання.

Поява ДІС у закладах громадського призначення зумовила перегляд вимог до проектування обладнання, що окреслюються у зарубіжних публікаціях [182; 228]. Для дослідження залучено матеріали з Інтернет-джерел, що містять сучасні зразки, проте вони носять рекламний характер.

Важливим аспектом дослідження ДІС в інтер'єрах громадських закладів є усвідомлення значення ігрових процесів для розвитку та виховання дітей; огляд проектних можливостей громадських закладів організувати ДІС. Ігрове середовище розглядається в просторі громадського закладу, тому виникає необхідність дослідження зв'язків у системі «дитина – ДІС – громадський заклад»; залучення до дослідження матеріалів, які окреслюють типологічні характеристики та аспекти проектування громадських закладів. У зв'язку з цим є необхідність звернутися до наукових робіт, що висвітлюють особливості архітектури громадських центрів. Така інформація належить до функціонально-типологічного або історико-мистецтвознавчого напрямків.

Звернення до вітчизняної й зарубіжної архітектури дозволяє розглянути типологію та класифікацію сучасних громадських центрів, що є важливим аспектом для проектування ДІС (А. Урбах [151], С. Лінда [96], В. Ауров [6]). При цьому детально розглядалися конструктивне рішення, методи проектування, техніко-економічні показники й архітектурно-просторова організація громадських закладів. Дослідження, що стосувались аналізу окремих громадських закладів, не розглядають проектної можливості організації ДІС.

Значна увага приділяється дослідженню дитячих ігрових кімнат та кімнат відпочинку дітей в архітектурі дитячих дошкільних закладів. Вчені аналізували внутрішнє середовище дошкільних навчальних закладів, де досліджувались спроби вдосконалення їх матеріально-технічної бази (О. Юрчишин [179] і С. Новоселова [117]). А. Кадуріна здійснила дослідження в контексті архітектури існуючих дитячих садків та розробила

теоретичні принципи для проектування їх архітектурно-художнього образу [80].

Результати дослідження впливу матеріального облаштування приміщень (меблі і спеціальне обладнання) на продуктивність самостійної творчості дитини в дитячому садку, моделювання оптимального предметно-просторового середовища дитячих садків висвітлені у дослідженнях Г. Н. Пантелєєва [121]. Рекомендації для облаштування інтер'єрів, призначених спеціально для активних ігор у ряді шкіл та інших дитячих закладів у США були розроблені американськими педагогами Полом Куртісом і Роджером Смітом [221].

Принципи формування архітектури шкіл із нетрадиційними методами навчання (на прикладі виключно вальдорфських шкіл) ґрунтовно досліджувала О. М. Дячок [62], а також німецький архітектор Р. Рааб [197]. Значна увага в дослідженні дошкільних навчальних закладів приділена загальному архітектурно-планувальному рішенню, а матеріально-технічні особливості розглядаються тільки з точки зору забезпечення основних навчальних процесів. Внутрішнє середовище переважно вивчається як навчально-ігровий простір для довготривалого перебування дітей.

Сучасні дослідники (Д. Катіс та М. Картер [186], Л. Дейлі [187], Д. Юстус [190]) роблять акцент у своїй роботі саме на розвиваюче предметне середовище як систему матеріальних об'єктів діяльності дитини, що функціонально моделює зміст її духовного і фізичного розвитку.

Однією з перших звернула увагу на проблему розвиваючого середовища М. Монтесорі, яка найважливішою передумовою розкриття дитиною внутрішнього потенціалу вважала вільну самостійну діяльність у створеному педагогом просторово-предметному середовищі. Тому, на її думку, завдання педагога полягає, насамперед, у наданні дитині засобів саморозвитку й ознайомленні її з правилами користування ними. Такими є автодидактичні (самонавчальні) засоби (М. Н. Якімова [180]).

Роботи зарубіжних дослідників піднімають питання гри дітей із вадами розвитку (Х. Вуллей, М. Армітаж [203]), розглядають гру здорових дітей та дітей з обмеженими фізичними можливостями у єдиному ДІС [184].

Функції й естетичні фактори, що впливають на формоутворення меблів, ігрового наповнення ДІС, типи взаємозв'язків дитини з обладнанням досліджувала Г. Н. Любімова [99]. Аналіз ігрових конструкцій представлений у роботах Г. Ф. Єрошиної [65] та Н. Є. Трегуб [146–149], у яких автори роблять акцент на дитячих меблях та обладнанні, що використовуються переважно для житлових приміщень та шкільних закладів (пластмасові та картонні меблі, меблі-конструктори, меблі-іграшки). Дослідники висвітлювали питання впливу кольору, матеріалів та формотворення середовища дитини на її ігрову діяльність. Тему впливу кольору на розвиток людини розглянуто в роботах О. С. Зайцева [68], Г. Е. Бреслава [23]. Використання кольорових рішень під час створення дизайну інтер'єру досліджено в роботах В. Й. Кравця [81], В. Ф. Рунге [131, с. 197–198], Ю. П. Манусевич [132], Н. Б. Блохиної [15], Л. Т. Вихрової, М. Дерібере [58], Є. С. Пономарьової [124]. Розглядалися прийоми колірної вирішення інтер'єрів дошкільних дитячих закладів залежно від призначення приміщення, авторами запропоновані рекомендації з вибору кольорової гами інтер'єрів.

Інформація про наявність ДІС в лікувальних закладах, готелях, санаторіях, аеропортах, вокзалах чи морських портах фрагментарно представлена власниками даних громадських закладів у Інтернет-джерелах як особлива пропозиція для відвідувачів з дітьми [205]. У ній акцентується увага на розширенні функціональних можливостей даних громадських закладів за рахунок організації ігрових територій у внутрішньому громадському просторі. Вона не спрямована на поліпшення проектних характеристик середовища, її метою є створення цілісної системи сервісу у внутрішній структурі певного громадського об'єкта за рахунок ігрового середовища для дітей. Інформація, що стосується ігрового обладнання,

зазвичай, представлена як рекламна кампанія окремих виробників і пов'язана з необхідністю догодити клієнту з метою отримання прибутку. Варіанти облаштування будь-якого громадського комплексу обладнанням для дитячих ігор із використанням різних видів конструктивних та об'ємно-просторових рішень були представлені в джерелах як рекомендації різних виробників з рекламною метою [206, с. 209–212].

Дотичними до теми дослідження є висвітлення теоретико-методологічних розвідок, присвячених грі. Оцінка гри та ігрового середовища з точки зору різних областей наук та визначення міждисциплінарних відношень до об'єкта дослідження дають можливість ґрунтовніше оцінити усі чинники та передумови, що впливають на проектування ДІС.

Теоретико-методологічний аспект дослідження базується на розгляді ігрових процесів зі сторони педагогіки, психології, соціології, економіки, етнографії, культури. Ще й досі в теорії і практиці гри існують полярні точки зору – від повного заперечення соціальної, виховної ролі ігрової діяльності до крайнього перебільшення і навіть абсолютизації її культурного значення.

Окремим аспектом дослідження є вивчення теорій походження гри. Р. Хартлі, Л. Франк, Р. Гондельсон припускають, що гра народжена «колективним інстинктом» дітей [177]. Гра як провідна діяльність дошкільника (А. М. Леонт'єв), як практика розвитку (З. Л. Рубінштейн), як соціальна за своєю природою діяльність, що виникла з умов життя дитини в певному соціальному середовищі (Д. Б. Ельконін), як збагачення психічного розвитку (А. У. Запорожець), як дитяча традиція (У. З. Мухіна), як практика виховання (Є. В. Субботський, Дж. Брунер), як невід'ємний елемент способу життя й культури народу (І. З. Кон), як засіб передачі етнокультурного досвіду, як інкультурація дитини (М. Муд), визнається і досліджується світовим психологічним співтовариством як найважливіший компонент культурного розвитку.

В. Шмаков, Г. Гессе, С. Лем, П. Мазаєв, М. Бахтін джерелом гри вважали культуру, так як і гру джерелом культури [177]. Оригінальні концепції і підходи до вивчення гри зроблені в гештальтпсихології, психоаналізі, школі генетичної епістемології Ж. Піаже [125], інших школах гуманістичного напрямку в психології. Теорію гри в аспекті її історичного виникнення, визначення її соціальної природи, внутрішньої структури та значення для розвитку індивіду розробляли Л. С. Виготський [38], А. Н. Леонтьєв [95], Д. Б. Ельконін [178] та ін. Дослідники називають різні джерела і причини появи феномену гри, розглядаючи її різний функціонал чи близькі їй явища культури. Гра об'єктивно відображає багатомірність людського світу, людської діяльності, творчості, емоцій, що й дало привід для подальшого поглибленого дослідження ігрового середовища як осередку ігрової діяльності та як проектної необхідності для дозвілля дітей.

Особливості ігрових процесів дітей висвітлені з точки зору психологічної та педагогічної інформації. Ще Платон давав педагогічні настанови, наголошуючи, що дітей із раннього віку потрібно готувати до майбутнього життя через гру [123, с. 264]. Він був першим, хто розглянув «величне дозвілля» як соціальний інститут, вважаючи, що репертуар дозвіллевой діяльності має контролюватися державою та завжди бути в полі зору громадськості. Давньогрецький філософ відзначав, що характер ігор впливає на встановлення законів. Платон проводив паралель між дотриманням ігрових правил дітьми та їх законослухняністю у майбутньому.

У 1940-ві роки в радянській педагогіці навколо гри розгорталась полеміка. Відомий професор П. А. Рудик, психолог і педагог, що займався теорією гри, висловлював твердження, що у грі можливий «грубий відрив від дійсності» [125]. Автор відзначає наділення предметів переносними значеннями через відхід від дійсності у світ символіки та фантастики, що є найхарактернішою ознакою для дитячих ігор.

Одним із перших кваліфікував гру, як педагогічне явище, німецький педагог Ф. Фребель у середині XIX ст. [105] Зокрема, він разом із

М. Монтесорі спрямовували свою дослідницьку діяльність на навчально-виховний процес дітей дошкільного та молодшого шкільного віку, висвітлюючи питання впливу оточуючого середовища на розвиток дитини. Методика, розроблена М. Монтесорі використовується також і для організації розвиваючого середовища для дітей із відхиленнями розвитку [184]. Аналіз надбань педагогічної науки засвідчує, що чимало досліджень гри здійснювалися на матеріалі ігор дошкільників. А. С. Макаренко [101] та Л. С. Виготський [37; 38] розглядали виховний потенціал гри для дітей. Відзначалось її значення у пізнанні світу, у розвитку властивостей інтелекту, у накопиченні досвіду колективних емоційних переживань, у фізичному розвитку дитини, в набутті досвіду моральної поведінки, досвіду культури міжособистісних, комунікативних відношень (дружба, партнерство, сумісність), досвіду різностатевих та різновікових зв'язків.

Проблема дитячої ігрової діяльності знайшла своє відображення в багатьох педагогічних теоріях. Відомі педагоги (В. Сухомлинський, В. Сорока, Г. Росинський, С. Шацький та ін.) експериментально дослідили провідні педагогічні проблеми, створили парадигми практичної виховної роботи в контексті різних видів ігрової діяльності. Родоначальником теорії гри у загальній системі виховання та у справі підготовки дитини через гру до трудової діяльності вважається К. Д. Ушинський. У своїй роботі він довів дидактичне значення гри. Для педагогіки ХІХ ст. взагалі характерна концепція «виховання через навчання» [101]. Саме тому ігри починають входити в дидактику більш активно. Теорія виховного навчання, що виникла ще в радянській системі, активізувала застосування ігор у дидактиці дошкільних систем. Відзначаючи дидактичність гри, дослідники наголошували, що гра здатна вирішувати завдання навчання дитини, давати їй уявлення про форму, величину, колір, допомагати оволодіти культурою рухів.

Французький педагог А. Валлон розглядав обумовленість різноманітності ігор у дітей різної статі [26, с. 66]. О. С. Газман досліджував ігрову діяльність дітей і відзначав тимчасовий аспект гри [39, с. 8]. Він висловлював думку з приводу того, що з однієї сторони гра задовольняє актуальні потреби дитини, а з другої – гра завжди направлена у майбутнє, моделюючи певні життєві ситуації, закріплюючи нові якості, вміння, здібності для виконання соціальних чи творчих функцій. Педагогічний феномен гри учнів викладений у працях А. С. Макаренка та В. А. Сухомлинського [101].

Для виявлення важливих аспектів ДІС значна кількість педагогічних ідей щодо ігрової діяльності дитини була отримана психологами, що окреслило зближення соціальної діяльності дорослих та ігрових процесів дітей. Французький філософ, психолог і психіатр П. Жане розглядав гру як деградовану форму діяльності, в якій відсутня «функція реального» [95]. Дослідник відзначив, що у багатьох дитячих іграх «функція реального» присутня або у вигляді певних умов середовища, або у вигляді предметів-аксесуарів.

Значний внесок у дану теорію зробили К. Гросс, З. Фрейд, В. Вундт, В. Штерн, П. Жане, Д. Колоцца, Ф. Кейра, А. Фромм, А. Валлон, Е. Берн та ін. К. Гросс був одним із перших, хто склав схему розвитку дитини. У ній дослідник відносить гру до непередбаченого самовиховання і протиставляє її вихованню ззовні. Він також досліджував естетичний аспект ігрової діяльності. Ідеї К. Гросса розвивав В. Штерн, що займався психологією раннього дитинства. В. Штерн, виходячи з принципу «конвергенції» (зближення), вважав, що розвиток гри – це результат конвергенції внутрішніх даних із зовнішніми умовами середовища [125]. Дослідження В. Штерна підіймає проблему безпосереднього впливу характеру зовнішніх процесів на особистість дитини; в його праці спостерігається зосередження наукової думки саме на проблемах взаємовідношень у системі «дитина – зовнішнє

середовище». Проте психолог не акцентує уваги на психологічному впливі саме громадського середовища на дитину.

Соціально-психологічні проблеми у формуванні ігрового середовища для дітей розглядала у своїх працях Р. Н. Любімова [99]. Особливостям естетичної організації середовища для дітей, що засновані на специфіці дитячого сприйняття, присвячені роботи А. О. Кадуріної [74], Н. Я. Крижановської [82; 84], Г. Ф. Єрошиної [64; 65]. У теоріях психологів Ж. Піаже, К. Левина, В. Виготського, Д. Ельконіна на перший план висувались моделююча та орієнтуюча функції гри, що пояснюються здатністю дитини оперувати ігровими символами. До того ж Д. Ельконін наголошував на значній ролі гри в орієнтації в явищах культури, коли ігрове середовище організоване за допомогою символів [178, с. 141]. Більшість психологів, що досліджували явище гри та її вплив на дитину, відзначали, що гра виникає у світлі духовності і слугує джерелом духовного розвитку дитини.

А. Н. Леонтьєв [95] та С. Л. Рубінштейн розглядали гру як вид людської предметної діяльності та давали їй характеристику, виходячи з особливостей праці з точки зору цілі, мотивів та способів дії. За А. Н. Леонтьєвим, мотив гри лежить не в результаті, а у змісті дії. Тобто вже акцент переноситься на перебіг ігрових процесів. Досліджуючи психологічні аспекти гри, С. Л. Рубінштейн, А. Н. Леонтьєв та їх послідовники, окреслюють сутність гри як доступного шляху розуміння та освоєння світу.

Наприкінці XIX – на початку XX ст. теорія ігрової діяльності збагатилась ідеями С. Русової щодо організації ігор різних видів, гри як засобу національного виховання, відродження народних традицій, індивідуалізації педагогічних впливів, діагностування соціальних уявлень дітей та їхнього морально-етичного розвитку [216; 139]. Гра розглядається як національно-культурне явище.

І. Кант, досліджуючи гру, стверджував її прямий зв'язок із мистецтвом. Для філософів гра – абстрактна духовність, вона не несе соціальних функцій.

За І. Кантом, гра – «вільна гра пізнавальних сил» [177]. Г. Плеханов також розглядав гру як філософську категорію, відзначаючи, що гра – це дія, діяльність, яким присутні одночасно розум, уява, інтуїція, краса та соціальна корисність [158]. Він оцінював гру з позиції історичного матеріалізму, розглядаючи її в контексті історії, а отже, еволюції дитини в грі і через гру. Г. В. Плеханов одним із перших заговорив про гру не як про забаву, а як про таку, що має соціальну цінність, уточнивши зв'язок гри з мистецтвом. Наслідуючи К. Д. Ушинського, спираючись на позиції Платона та Аристотеля, Г. В. Плеханов продовжував розкриття і такої важливої громадської цінності гри, як першопочатковість у ній мистецтва, естетичних і комунікативних начал соціальної практики людей. Г. В. Плеханов досліджував відношення гри до праці та праці до гри для розуміння генезису мистецтва.

У другій половині ХХ ст. в розвитку теорії гри став помітним перехід від біологічних, індивідуально-психологічних підходів до соціологічних та культурологічних. Іспанський філософ Х. Ортега-і-Гассет, нідерландський історик культури, філософ Й. Хьойзінга, шведський письменник Г. Гессе та інші діячі науки і культури пов'язують гру з громадським розумом, з культурою в цілому як системою ігор [42]. Гра, введена у вивчення естетичних процесів культурології, розглядається як один із механізмів формування естетичної культури людини. Х. Ортега-і-Гассет, Г. Гессе, С. Лем бачать у грі усі опори культури, організовані у вигляді унікальної сукупності ролей, положень, норм, правил, цінностей. Спроба поєднання теорії гри з мистецтвом належить німецькому філософу Е. Кассиреру [158]. Дослідники гри часто посилаються у своїх працях на роман німецького письменника Г. Гессе «Гра в бісер», де автор розкриває естетичний аспект ігрової діяльності в житті людей ХХ ст. Ігрове дитинство, на думку Гессе, виступає в ролі фактора, який визначає розвиток дитини зсередини, є феноменом її соціалізації [42]. Вагомий внесок у вивчення гри як соціалізуючого процесу в аспекті виховання зробили Н. М. Захарова [70],

Н. А. Тімошкіна [143], Н. В. Карачевська [77], Ю. В. Богинська [17]. Однак про дітей і дитячі ігри вони не пишуть взагалі. Соціологи, в свою чергу, визначали дитяче середовище як локальну умову для соціалізації особистості та її успішного входження в національну культуру через дотримання норм, традицій, інтерпретованих в ігрових ролях [177]. Проте такі дослідження не враховувались ні у проектуванні для дитячого середовища загалом, ні у розробці дитячих ігрових структур у контексті громадського закладу зокрема.

Важливим питанням у дослідженні є гра як основа формування простору та як прийом у трансформації об'єктів дизайну. І. О. Кузнецова та І. В. Джоболда [89; 88] визначили методи вираження елементів гри у промисловому дизайні та архітектурі. Значення гри в сучасному дизайні та в проектних постмодерністських процесах розглядала Н. І. Барсукова [8]. Особливості дизайну предметно-просторового середовища та формування концепції специфічного предметно-просторового середовища на прикладі розважального об'єкта досліджувала І. О. Розенсон [128]. Дослідження І. О. Розенсон та В. Л. Глазичева [43; 44] також висвітлювали розмежування понять простору та середовища. Проте дані наукові розвідки не стосувались аналізу ДІС.

Аспекти ергодизайнерського проектування досліджені В. О. Свіркою [118], О. В. Бойчуком [20], В. М. Голобородьком [45], Ю. П. Манусевич [132], С. П. Мигалем [107, с. 182–187] та В. Ф. Рунге [131, с. 27–36]. Зокрема, С. Мигаль проаналізував ергономічні особливості проектування меблів та ігрового обладнання для дитячого середовища. В. Рунге та Ю. Манусевич розглянули ергономічні аспекти проектування середовища для дітей-інвалідів [132, с. 182–189].

У літературних джерелах питання організації дитячого ігрового середовища тісно пов'язане і з іншими науками, такими як: економіка, соціологія, етнографія. Оскільки ДІС розглядається в просторі громадського закладу, виникає необхідність дослідження зв'язків у системі «дитина – ДІС

– громадський заклад» та залучення до дослідження матеріалів з проектування громадських закладів.

Дитяче ігрове середовище у торговельних закладах та в закладах громадського харчування було досліджено у сфері економічних наук як спосіб розширення багатфункціональності даних громадських об'єктів. У контексті формулювання економічної ефективності форматів торгівлі, техніко-економічні особливості торговельних закладів розглядалися дослідниками А. Виноградською [32], М. Леві [94, с. 49], З. Герасимчук [41]. У їхніх працях висвітлено питання структурного формотворення та розвитку торговельних закладів у напрямку розширення функціональних характеристик, що з економічної сторони забезпечують рентабельність торговельних об'єктів. Проте ця інформація засвідчує наявність ДІС у закладах торгівлі з метою доведення економічних переваг, висвітлюючи організацію допоміжних послуг у межах єдиного громадського простору. У контексті економічних досліджень ДІС у торговельних закладах розглядається комплексно з іншими підприємствами-орендарями.

Першими вченими, які оцінили організацію розваг у торговельних закладах стали професори кафедри маркетингу і нерухомості університету Західної Джорджії (США) – Джоуль Хайнес і Саліл Талпейд [205]. Саме вони розпочали системні наукові дослідження аспектів впливу розважального сегмента на роботу торгового центру у цілому, що довели факти збільшення кількості покупців. Вони досліджували вплив розважальних центрів у торговельних закладах на поведінку покупців – відвідувачів центрів розваг. При цьому включались такі параметри як відстань до торговельного закладу, кількість грошей і часу, затрачених у торговому комплексі та прив'язаність до тих чи інших магазинів. Для вивчення обирався широкий спектр розваг на території торгових центрів, які мали спеціалізовану площу не менше 2 тис. кв. м (наприклад, райди, каруселі, міні-гольф, дитячі кімнати і відеосимулятори). Усі дослідження американських вчених ґрунтувались на даних опитування та носили соціологічний та економічний характер [130].

Часто в літературі економічної спрямованості даються рекомендації для створення дизайнерського іміджу торговельних закладів, влаштування і планування торговельних приміщень [9]. Засоби дизайну в такому середовищі розглядаються лише в якості шляхів формування рентабельності: покращення іміджу, збільшення потоків покупців та прибутків для власників. Проте інформація економічного змісту не розкриває питань дизайну ДІС і не висвітлює аспектів його проектування, але є цінною для проектування такого середовища.

Домінування економічно-функціональної спрямованості досліджень ДІС у громадських закладах спричинило значну прогалину у галузі дизайну. Дослідження виявило, що теоретичний аспект розвитку гри та ігрової діяльності досліджений глибше, ніж проектний.

Отже, аналіз літературних та інформаційних джерел засвідчив відсутність комплексного дослідження особливостей дизайну ДІС у внутрішньому середовищі громадських закладів. Дослідження гри та формування ДІС проводились тільки в законодавчому, психолого-педагогічному, соціокультурному, економічному аспектах. Не знайдено жодної інформації, яка б висвітлювала особливості об'ємно-планувальної організації та конструктивного рішення ДІС у громадських закладах на етапі концептуального проектування. Усі проектні дослідження ДІС пов'язані з дослідженнями в архітектурному та ландшафтному проектуванні. У своїх поглядах вчені підкреслюють значний вплив оточуючого середовища на дитину, відзначаючи можливості гри, її властивість вбирати в себе усі сторони інших видів діяльності, окреслюючи її як багатогранне явище.

1.2. Термінологічний апарат дослідження

Гра в усі часи була основою розвитку дитини. Пізнання дітьми навколишнього світу, адаптація до різноманітних людських відносин

відбуваються у процесі гри, що складає значну частину активного життя дітей та є основним засобом соціалізації.

Виходячи з теоретико-методологічних досліджень та проектної практики останніх років, поняття гри осмислюється по-новому: гра поширюється на різноманітні сфери життя і культури, гра дітей сприймається як загальнонаукова категорія. Ігрові матеріальні об'єкти, змістові та емоційні зв'язки між ними, а також дитина є складовими, що в сукупності становлять об'єкт дизайнерської діяльності. Об'єктом проектування стає ігрове матеріальне та ігрове нематеріальне оточення, яке включає в себе дитину не як пасивного споживача, а як активного учасника ігрового процесу з усією властивою їй фізичною, емоційною, культурною активністю. Таке трактування об'єкта дизайну впливає зі зміни наукових, проектних та культурних парадигм у вітчизняному дизайні до початку 80-х років ХХ ст. До цього часу «активно утвердилась нова професійна ідеологія, новий погляд на об'єкти дизайн-діяльності», який полягав у середовищному підході до проектування у розрізі постмодерністських вимог [8, с. 89]. Тому поняття гри потребує переосмислення в контексті дизайну, а формування та вирішення проектних задач тепер здійснюється в межах середовищного підходу, що став передумовою формування інтерактивності проєктованих систем, де передбачається взаємодія дитини та її оточення.

Особливості середовищного проектування дитячих ігрових систем та проблема відношення до організації ДІС як місця об'єднання соціально-культурних та функціональних процесів у межах громадського закладу зумовлює необхідність обґрунтування дефініцій «ігрове середовище» та «ігровий простір».

Культурні та проектні парадигми формування понять простору та середовища базуються на різних підходах до розуміння світоустрою. Значний внесок у розуміння значення понять вносить наука філософія. Як філософські категорії, простір і час позначають основні форми буття матерії. Простір передає спосіб співіснування різноманітних матеріальних утворень, а час –

спосіб зміни матеріальних явищ [158]. Згідно з беконівською (за Френсісом Беконем) та ньютонівською (за Ісаком Ньютоном) філософіями, простір мислиться пустотою, заповненою окремими тілами. Час у такій моделі лінійний, односпрямований та незворотний. Картезіанське уявлення (за Рене Декартом) про світоустрій доводило, що простір мислиться як середовище, особливими станами якого вважаються і окремі тіла, і окремі зв'язки, які можуть змінювати стан середовища як цілості. Так як будь-які зміни можуть проходити в часі, то простір пов'язує ці два поняття. У контексті гри простір і час діють на рівні буття ігрових індивідів як умови зв'язності, організованості ігрового процесу.

Особливого значення ігровому простору надається у психологічному словнику, де під час характеристики простору розглядаються не лише зовнішні, але й внутрішні явища, такі як величина, форма, розташування та ін. Тут простір виражений через узагальненість і схематизацію просторового образу, який залежить від характеру простих якостей, об'єктів, що відображають завдання діяльності [127].

Створення ігрового простору тісно пов'язане з розвитком уяви дитини. Уява є необхідним компонентом гри, а отже, є умовою існування ігрового простору. Просторова уява трактується як образ предмета, що сприймався в минулому і в даний момент, що не діє на апарат сприйняття дитини. Розвиток уяви призводить до того, що у грі з'являється функція заміщення реального світу ігровим еквівалентом. Із заміщенням у грі пов'язана поява й ігрової дії, і уявної ситуації. Більше того, лише заміщення є причиною перетворення сюжету гри з опису в реальний процес [31, с. 11].

В ігровій діяльності дитини нерозривно зв'язані її зовнішня (фізична) і внутрішня (психічна) сторони. Зовнішня сторона – рухи, дії, за допомогою яких дитина впливає на зовнішній світ – визначається і регулюється внутрішньою (психічною) діяльністю, мотиваційною, пізнавальною і регуляторною. З іншого боку, вся ця внутрішня, психічна діяльність прямує і контролюється зовнішньою, яка виявляє властивості речей, процесів,

здійснює їх цілеспрямовані перетворення, виявляє міру збігу отриманих результатів і дій з очікуваними.

Дитяча гра цікавила психологів із початку розвитку наукової психології. На думку П. Я. Шварцмана, гра – це ілюзія, вона побудована на реальних сенсах, але ці сенси вона копіює і трансформує. Предметні дії над об'єктами замінюються психічними операціями над істотними властивостями об'єктів. Процес переходу від зовнішньої, реальної дії до внутрішньої, ідеальної називається інтеріоризацією. Цей термін у психології вперше застосував Ж. Піаже [125], але в працях Л. С. Виготського [37; 38] і О. М. Леонтьєва [95] він одержав дещо інший зміст. Інтеріоризація надає психіці можливість оперувати образами предметів, які відсутні в полі зору. Внутрішню, психічну, діяльність можна розглядати як результат інтеріоризації зовнішньою, наочною, діяльністю. За аналогією до інтеріоризації зовнішня предметна діяльність у відношенні до внутрішньої, психічної називається екстеріоризацією.

Наявність таких перетворень, зумовлених ігровим процесом, спонукає розглядати гру як суб'єктивне заломлення реальності, творче її відтворення. Це твердження актуальне під час характеристики основних компонентів сюжетно-рольової гри: ігрової дії, ролі, ігрової ситуації. Психологи доводять, що для того, щоб гра відбулася, необхідний ігровий простір із вказаними компонентами. Цей простір має особливу форму, часто не зовнішню, а ігрову, уявну, тобто внутрішню.

Виникнення інтеріоризаційно-екстеріоризаційних процесів зумовлює створення ігрових символів. При цьому символом є не просто матеріалізація образу предмета, що позначається, а, перш за все, функціональний ігровий замінник, який дає можливість виконати ігрову дію. Розвиток символічної функції у дошкільному віці йде від використання зовнішніх реальних замінників до здійснення заміщення у внутрішньому плані. Для сприйняття дійсності використовується предметно-маніпулятивна діяльність із ігровим наповненням ДІС.

Перехід до використання внутрішніх заміників образу дозволяє дитині будувати «подумки» уявлення про предмети й застосовувати їх під час вирішення різних завдань. Це відкриває перед дитиною перспективи розвитку творчих здібностей, зокрема через створення нових образів, продумування й реалізацію рольової поведінки, фантазування ситуацій для продовження сюжету. Засоби ігрового заміщення все більше «відриваються» від свого наочного зображення й переходять в образний зміст. Таке сприйняття поняття «ігровий простір» пов'язане із здатністю дитини моделювати простір із наявних предметів і введення цього терміна є необхідним для проектування ДІС.

Специфіка сюжетно-рольової гри полягає, перш за все, в її основному механізмі – заміщенні. Розвиток символічної функції збагачує гру, ігровий сенс стає все більш узагальненим. Гра дозволяє дитині схоплювати ціле від частини, переносити властивості одного образу на інший, виражати в символічній формі узагальнені зв'язки й закономірності об'єктивного світу.

Таким чином, зв'язок уяви з дійсністю, а також функція заміщення, яка розвивається у грі і є її основним компонентом, на який необхідно звернути увагу у проектуванні, дозволяють зрозуміти, яким чином створюється й організується ігровий простір дитини. Створення ігрового простору залежить і від колишнього досвіду дитини, від його емоційності, здібності до комбінування, створення нового. Відірвавшись від матеріального носія, дитина за допомогою образу може вільно переміщуватися в просторі і часі, оперувати образами минулого і створювати образи майбутнього.

Дорослий, який знаходиться за межами гри, не завжди може оцінити рамки простору, його грані. Це відбувається у зв'язку з тим, що у дитини ігровий простір часто не представлено предметами матеріального середовища, він може бути набагато ширшим, ніж позначено ззовні. Тому під ігровим простором розуміється місце, межі якого можуть бути позначені предметами матеріального світу, а можуть бути й не позначені, але мати

місце в дитячій уяві, образах, про які дорослий може дізнатися, лише звернувшись до дитини з питанням або беручи участь у грі.

Таким чином, *ігровий простір* – це не конкретне місце, а узагальнюючий образ місця, який створюється для гри і найчастіше пов'язаний із уявним позначенням предметів. Введення поняття «ігровий простір» пов'язане із сприйняттям дитиною процесу гри та можливістю на основі цього процесу моделювати свою ігрову діяльність, використовуючи наявне ігрове обладнання та предметне наповнення.

Сучасний підхід до методології дизайнерської діяльності вимагає всебічного огляду середовищного формотворення. Так як середовище не мислиться без діяльності людини і виникає тільки там і тільки тоді, де такий процес відбувається, одиницею проектування стає не окрема річ, не комплекс чи ансамбль речей, а вся ситуація, що складається навколо поведінки людини в середовищі. В цю ситуацію переважно включені і матеріальні об'єкти, і параметри, що переважно визначають стан середовища, і людина, а також всі типи взаємодій між ними. Це формує концепцію проектування середовища. Використання середовищного підходу в дизайні дозволяє звести різні сфери діяльності людини в конкретному предметно-просторовому оточенні в єдине ціле. Поняття «середовище» перейшло в архітектуру і дизайн із сфер біології, психології та екології. Вийти на середовище дозволило завдання комплексного проектування середовищних об'єктів в архітектурі.

Дослідники ДІС (М. Я. Басов, Л. С. Виготський [37], Д. Б. Ельконін [178], А. Б. Залкін, Л. С. Леонтьєв [95], Д. Н. Узнадзе) доводять, що середовище – це довколишні соціально-побутові, суспільні, матеріальні та духовні умови існування дитини. Центром ДІС є дитина, яка освоює власне предметне оточення, – суб'єкт ДІС. Конкретне середовище з певними властивостями може існувати лише тоді, коли воно освоєне діяльністю дитини, її свідомістю та емоціями.

На відміну від ігрового простору, ігрове середовище характеризується тим, що «опирається на представлення про нерозривність форм поведінки і

тих матеріальних структур, якими вони забезпечені» [73, с. 207]. Ще Л. С. Виготський відзначав, що «дитина як людина починає свій розвиток у процесі формування стосунків з матеріальною дійсністю» [37, с. 11]. «У предметно-просторовому середовищі розчиняється буття одної речі, середовище – це полотно, зіткане з «основи», яку складають матеріальні об'єкти та їх просторово-часові, функціональні та змістові зв'язки, що дають імпульс сприйняттю, психологічних перетворень цих об'єктів та зв'язків у пізнавальній свідомості» [128, с. 102]. Тому, відповідно до системних уявлень, властивості предметно-просторового середовища не зводяться до суми об'єктів, що її складають.

Будь-яке середовище реалізує себе через рівень дизайнерських рішень, через об'єкти, що входять у нього як елементи. В ігрове середовище входять: ігрове поле, ігрове устаткування, іграшки, ігрова атрибутика, ігрові матеріали, необхідні для ігрової діяльності дитини. Усі ці ігрові засоби знаходяться не в абстрактному ігровому просторі, а в груповій кімнаті, ігровому залі чи на ігровому майданчику. На думку Д. Б. Ельконіна [178], Р. І. Жуковської, А. П. Усової [154] та інших дослідників, ігрове середовище повинно об'єктивно, через свій зміст і властивості створювати умови для творчої діяльності кожної дитини. Ігрові умови формуються, в свою чергу, ігровими засобами. Виходячи з цього, ми можемо стверджувати, що предметний аспект є необхідною умовою існування ігрового середовища як об'єкта нашого дослідження. Тобто ігрове середовище формується за рахунок конкретних ігрових засобів, які розташовані на визначеній території.

Тому *ігрове середовище* є системою матеріальних об'єктів діяльності дитини, що функціонально моделюють зміст її фізичного і духовного розвитку. Воно виконує відповідальну функцію – спонукає до гри, формує уяву і виступає немов матеріальним осередком думки дитини. Категорія «ігрове середовище» розуміється як уже освоєна, зрозуміла і прийнятна для перебування частина простору. «Навіть значні ансамблі проектуються як своєрідний великомасштабний просторовий дизайн, а їх функціональне

наповнення – як самостійне дизайнерське середовище, утворене інженерно-технічними компонентами» [8, с. 95]. Дорослі проектують ігрове середовище для дітей (ігрове обладнання та ігрове наповнення ДІС), а дитина формує ігровий простір в ігровому середовищі.

Локалізаційна визначеність та просторова обмеженість ігрового середовища зумовлюють виникнення його різних форм. Відповідно до спеціалізованої літератури зустрічаються поняття «дитячий ігровий майданчик», «ігрова зона» та ін., що наштовхує на різні аргументи щодо їх тотожності чи відмінності. На нашу думку, дискусії породжуються тим, що ДІС на прибудинкових територіях існувало давно, а поява нових факторів проектування, поява нових зв'язків, що викликані проектуванням ДІС у громадських закладах, потребує переосмислення концепції проектування. Терміни «ігрова зона» (дод. В, с. 395), «ігровий комплекс» (дод. В, с. 395) є формами ДІС, що проектується у громадських закладах. Характерна ознака ігрового комплексу – складність об'ємно-просторової структури, тому ігрова зона може бути частиною ігрового комплексу.

Функціональні процеси і об'ємно-просторова структура громадського закладу обумовили виникнення інтеграційних процесів та формування типологічної структури ДІС. Залежність проектування ДІС від зміни умов внутрішнього середовища громадських закладів створює необхідність виділення поняття *інтеграції* (дод. В, с. 396). Важливо відмітити, що ДІС, інтегроване у міське середовище, має відкриту форму. Оскільки відбувається взаємне зближення ДІС та зовнішнього середовища, то ми означуємо «відкрите» ДІС як *ландшафтно-архітектурне*. Проектно-соціальні завдання, спрямовані на організацію тимчасового відпочинку у громадських закладах, спонукають окреслити процес «влиття» ігрової структури в інфраструктуру громадського закладу, що визначає ДІС як *громадське*. А процес об'єднання ДІС із житловим середовищем ми означуємо як *житлове*.

Поняття інтеріоризації вперше застосував Ж. Піаже у психології для позначення процесу переходу від зовнішньої, реальної дії до внутрішньої,

ідеальної. Під час цього предметні дії над об'єктами замінювались психічними операціями над їх властивостями. Зовнішня (фізична) діяльність у відношенні до внутрішньої (психічної) називається екстеріоризацією. Використання понять інтеріоризації та екстеріоризації в менеджменті започаткували І. Нонака та Х. Такеучі для позначення перетворення особистих знань у корпоративні (модель SECI) [193]. Поняття інтеріоризації та екстеріоризації були вперше застосовані Н. І. Барсуковою не для позначення психічних та соціальних процесів, а як ознаки середовища в проектній культурі постмодернізму [8]. Використання даних термінів у проектуванні ДІС є доцільним для виокремлення видів ДІС, що пов'язано із їх локалізацією та функціональністю.

Наявні процеси інтеграції дозволили розмежувати ДІС на інтеріоризоване та екстеріоризоване (за термінологією Н. Барсукової). ДІС, пристосоване для експлуатації у відкритому урбаністичному або природному середовищі, називаємо *екстеріоризованим* (ДІС біля будинків, у громадських парках, поблизу шкіл, садочків, на ярмарках або святкових дійствах та ін.). А ДІС, утворене у штучних умовах громадського закладу або житлового приміщення, – *інтеріоризованим* (ДІС у кафе, супермаркетах, бібліотеках, на вокзалах та ін., а також у житловому інтер'єрі). І хоча в останньому функціональні особливості ігрового середовища для дітей прямо залежать від функціональних процесів громадського закладу або житлового приміщення, зберігається аналогія з екстеріоризованим ДІС в орієнтації на фізичний та психологічний розвиток дитини, у збагаченні соціалізаційних та пізнавальних процесів.

У загальному проектному переході ДІС від екстеріоризованої форми до інтеріоризованої лежить зміна факторів проектування. І якщо процес інтеграції екстеріоризованої форми ігрового середовища передбачає лише взаємозближення й утворення нових взаємозв'язків, то процес інтеграції інтеріоризованого ігрового середовища передбачає ще й об'єднання елементів (частин) в одне ціле як на рівні структури, так і на рівні функцій.

Всі окреслені терміни є важливими для розуміння проектних процесів під час формування ДІС. Використання середовищного підходу у тлумаченні окремих понять дозволяє перейти від соціально-психологічного забарвлення термінів до використання їх у проектуванні; сформуванню чітких означень проектних видів ДІС.

1.3. Методика та джерела дослідження

Методологічна основа дисертаційної роботи ґрунтується на загальнонаукових методах дослідження актуальних питань, пов'язаних із формуванням ДІС. Важливу роль відігравали комплексний, середовищний, історико-культурологічний та структурно-функціональний підходи, які відповідають поставленим завданням дисертаційного дослідження.

Застосування в роботі *комплексного підходу* дозволило розглянути ДІС як цілісний функціональний механізм системи «дитина – ДІС – громадський заклад». Це дало можливість провести комплексне вивчення об'єкта як єдності та узгодженого функціонування частин і цілого; прослідкувати функціональні та формоутворюючі аспекти окремих елементів системи та особливості їх взаємозв'язку. Наукова обґрунтованість застосування комплексного підходу полягає у висвітленні особливостей проектування ДІС у громадських закладах різного призначення із подальшим узагальненням отриманих результатів. Даний підхід дозволив детально проаналізувати та оцінити ігрові об'єкти різного рівня складності як самодостатні, оцінюючи їх взаємозв'язки з іншими об'єктами у вигляді складової частини єдиного цілого ДІС та середовища громадського закладу. Використання комплексного підходу дозволило проаналізувати ДІС через площину різних наук. Він сприяв взаємодії різних галузей знань і наук, що дало змогу відобразити міждисциплінарні зв'язки у роботі. У результаті таких зв'язків ДІС розглядається у комплексі з такими дотичними науками як психологія та

педагогіка, що дозволило виявити основні аспекти сприйняття дитини, її розвитку та поведінки для використання у проектуванні ДІС.

Середовищний підхід дозволив розглянути ігрове середовище для дітей як засіб організації розваг, відпочинку, навчання, пізнання, виховання і лікування. Він розкрив вплив середовища для дитячої гри на процес формування і розвитку особистості дитини, націлюючи на вивчення мікрокосму дитини (зон особистої присутності і безпосереднього контактування з оточуючими предметами та простором, а також з оточуючими об'єктами і простором, з якими нема тісного тактильного контакту, а є контакт на рівні зорового сприйняття). Аналіз зв'язків ДІС із громадським закладом на рівні взаємозв'язків дітей з ігровими об'єктами, дітей з іншими дітьми та дітей із дорослими включає різні варіанти взаємодії з середовищем.

У контексті дослідження природи ігрових форм та їх зв'язків із оточуючим середовищем значну увагу приділено *історико-культурологічному підходу*. Розгляд проектної діяльності у якості загальнолюдської культури доводить не одиничність і випадковість зміни в орієнтуванні сучасних проектних явищ ігрового середовища, а їх обумовленість культурними факторами та всезагальність ознак. Історико-культурологічний підхід дає можливість розглянути інтеграцію ДІС та громадського середовища як елементів культури. Використання історико-культурологічного підходу дало змогу оцінити співвідношення між сформованим оточуючим середовищем і динамікою груп, перевагами, бажаннями та звичками, які лежать в основі вимог дитини-користувача.

Структурно-функціональний підхід спрямував хід дослідження на аналіз кожного елемента системи «дитина – ДІС – громадський заклад» у межах єдиного цілого. Даний підхід дозволив вивести значення та функції кожного структурного елемента та взаємозв'язки у системі. У результаті структуризації об'єкта дослідження було виділено та проаналізовано суттєві складові об'єкта – елементи, підсистеми, компоненти, зв'язки, властивості,

функції та ін. Поділ системи на складові та встановлення характеру взаємозв'язків між ними дозволили проаналізувати їх структурні особливості та функції. Структурно-функціональний підхід спрямував дослідження на виявлення та аналіз рівнів інтеграції ДІС із громадським закладом; дозволив створити структурно-логічну модель формування ДІС в закладах громадського призначення.

У процесі наукового дослідження було використано *порівняльно-історичний метод*, який дозволив простежити процеси виникнення і розвитку ДІС у світовому та вітчизняному дизайні та встановити основні тенденції розвитку й фактори впливу на його формування. Даний метод дав можливість розглянути виникнення ДІС; дозволив виділити у хронологічній послідовності етапи еволюції ігрових форм. Застосування порівняльно-історичного методу сприяло окресленню тенденцій розвитку інтеріоризованого ДІС, створило цілісне уявлення в процесі вивчення еволюційних процесів ДІС з метою виявлення особливостей формування ігрових елементів у різні часові періоди. Такий метод забезпечив розуміння процесу створення та модифікації ДІС у взаємодії з громадським простором, за умови взаємозумовленості в єдності їх організації.

У процесі дослідження використовувались методи вимірювання та візуального спостереження, аналогій, функціонального, конструктивного, ергономічного, художньо-композиційного та системно-порівняльного аналізів, типологічний метод, метод прогнозування. *Методи вимірювання та візуального спостереження*, які було застосовано на початкових етапах дослідження, дозволили отримати матеріали про ігрову діяльність дітей різних вікових категорій у певному громадському закладі, виявити їх контакти та зв'язки під час ігрових процесів; окреслити взаємовідносини між членами ігрових груп, взаємозв'язки останніх із відвідувачами громадського закладу або з наглядачами (за умови їх наявності); оцінити ігрові можливості організованих зон ДІС та ігрового обладнання як засобу здійснення ігрового процесу. Важливим об'єктом спостереження виступає ігрове обладнання та

ігрове наповнення як база для організації ігрового процесу в громадському закладі та діти різних вікових категорій (здорові діти та з обмеженими фізичними можливостями та вадами розвитку).

Значний крок у дослідженні дозволили зробити загальнонаукові методи, що використовуються як на емпіричному, так і на теоретичному рівні. Під час дослідження ДІС на рівні функціонування ігрових об'єктів та обладнання використано *метод аналогій*, що базується на висновках про майбутні ігрові процеси, викликані особливостями конструкції обладнання, за подібністю з такими, що раніше відбувались. Під час дослідження використана структурно-функціональна аналогія, за якої функції ДІС ототожнюються на основі подібності структури. Основою даного методу є те, що аналогічні умови породжують аналогічні наслідки. Тобто створення умов для гри дитини за допомогою конструкційних особливостей ігрового обладнання викликає такий самий результат, який закладений у його функцію. Наприклад, використання зооморфних форм стимулює пізнавальну активність дітей, а ігрове обладнання із спеціальними перешкодами розвиває рухову активність дітей. Метод аналогій розкриває концепцію, закладену в ігровому обладнанні. Обладнання, пристосоване для експлуатації у відкритому міському середовищі (екстеріоризоване), має дуже схожі функції з таким, що пристосоване для штучних умов громадського закладу (інтеріоризоване). В останньому особливості ДІС прямо залежать від особливостей певного типу громадського закладу. Зберігається аналогія з екстеріоризованим ДІС в орієнтації на фізичний та психологічний розвиток дитини, у збагаченні соціалізаційних та пізнавальних процесів. Тобто ця частина методу є найвразливішою, оскільки не можна провести достеменну аналогію між умовами ігрових процесів, а перехід від екстеріоризованого до інтеріоризованого середовища, як показала проектна практика, часто викликає різні шляхи розвитку ігрових процесів. Метод аналогій покладений в основу моделювання ігрового обладнання, тому під час вирішення практичних завдань він набуває функцій базового.

У застосуванні методу аналогій значну роль відіграє подібність ігрового обладнання за деякими ознаками. Перший принцип застосування цього методу: за умови збереження функцій аналогу та моделі спостерігається їх відмінність за розмірами в сторону збільшення чи зменшення. Причиною такого рішення стають особливості об'ємно-просторової структури інтер'єру громадського закладу та вікова диференціація дітей. Другий принцип полягає в адекватності проектною моделі та аналога між собою, тобто під час проектування моделі зберігаються основні подібні елементи. Не виключаємо наявності функціональних аналогій у відмінних за зовнішнім виглядом ігрових конструкцій та елементів, де структура елементів ототожнюється на основі подібності функцій. До методу аналогій близький метод екстраполяції, що дозволив перенести висновки з однієї частини досліджуваного об'єкта на іншу його частину.

У якості базових методологічних орієнтирів для аналізу конкретних об'єктів ДІС було використано методи *функціонального, конструктивного, ергономічного та художньо-композиційного аналізу*. Це дозволило деталізовано розглянути складові елементи ДІС, його функціональні та конструктивні ознаки, властивості та відношення до оточуючого громадського простору. Значну роль у виділенні особливостей формотворення об'єктів ДІС на основі законів композиції відіграє художньо-композиційний аналіз. Він надає можливість оцінити художню виразність, образність та композиційну якість ігрових об'єктів. Художньо-композиційний аналіз є завершальною ланкою комплексного аналізу ігрового об'єкта та ДІС в цілому. Виявлення естетичних основ забезпечує можливість дослідити і представити систему «дитина – ДІС – громадський заклад» як одну із основних проектно-естетичних категорій сучасної культури; розглянути основні естетичні цінності в штучному середовищі формування дитячих ігрових процесів.

Під час опрацювання дослідного матеріалу застосовано *метод системно-порівняльного аналізу*, який дозволив прослідкувати зв'язок ознак спадковості в особливостях організації ігрового середовища в інтер'єрі громадського закладу. Системно-порівняльний аналіз дав можливість оцінити художньо-проектні особливості дизайну ДІС та окреслити можливі напрямки розвитку ігрових форм у громадських закладах та перспективність їх використання у сучасній проектній культурі. Такий підхід дозволяє підійти до проектування ДІС у громадських закладах як до складного функціонального комплексу, а не як до ізольованих об'єктів. Кожен досліджуваний зразок ДІС розглядається окремо як проектне явище, виокремлюються ознаки, за якими їх можна порівняти (конструктивно-функціональні, композиційні, ергономічні та естетичні). Метод порівняння дає можливість визначити спільне та відмінне. Тому дані об'єкти розглядаються як системно-середовищні. В. Глазичев підкреслює, що середовищний підхід викликав необхідність «вникати у все» [43, с. 480].

Так як між екстеріоризованим та інтеріоризованим ігровим середовищем існує певний зв'язок та об'єктивна спільність, в дослідженні використовується метод порівняння за найважливішими ознаками: формою, функціями, ігровими можливостями дітей.

Науковий *синтез* дозволив узагальнити аналітичні дані та сформувані досліджені структурні частини ДІС у визначену систему «дитини – ДІС – громадський заклад» як проектної цілісності та зв'язку досліджуваних частин. Завдяки цьому розрізнені сторони досліджуваного об'єкта формуються в єдину наукову систему. Систематизація отриманих даних у процесі аналізу та синтезу істотних властивостей дозволила вивчити суттєві зв'язки, що об'єднують громадське середовище з ігровим. Це сприяло розширенню огляду інформації та підвищенню ефективності роботи, акцентуючи увагу на двох важливих аспектах у роботі: 1) досягнення внутрішньої єдності ДІС, яке організовується в громадських закладах,

усунення прогалин у дослідженні; 2) впорядкування зібраного матеріалу, формування на основі нього класифікацій.

Застосування методів наукової систематизації, класифікації форм ДІС в певному виді громадського закладу на підставі спільності їх ознак дозволили використати *типологічний метод*. У дослідженні даний метод дозволив розкрити основні фактори впливу на формотворення ДІС. Базуючись на системному підході, типологічний метод дозволив виявити різні типи ДІС, визначити функціональні ознаки ігрових об'єктів, систематизувати не лише знання про елементи ДІС, а й про їх функціонування у різних типах громадського простору. Даний метод дозволив узагальнити та оцінити ті ознаки ігрових об'єктів, що не є випадковими чи одиничними, а мають здатність відтворюватись за певних умов. Це сприяло формуванню понять у процесі дослідження та виявленню спільних ознак ігрових об'єктів під час об'єднання їх у типологічні групи. Даний метод дозволяє означити як можливості кожного окремо взятого ігрового об'єкта, так і його взаємозв'язки у системі «дитина – ДІС – громадський заклад»; дозволяє перейти від дослідження до теоретичних висновків. Даний метод дозволив провести диференціацію об'єктів шляхом виділення конкретних властивостей та встановлення зв'язків.

Аналіз особливостей формування та проектних принципів ДІС завершується використанням *методу прогнозування*, який дозволяє передбачити проектну ситуацію під час створення ДІС, змоделювати її відповідно до певного громадського закладу та вікової категорії дітей. Даний метод дозволяє визначити подальший напрям проектування в розрізі основних вимог суспільства.

Методологічна основа дослідження дозволяє проаналізувати проектні особливості ДІС, створює передумови для формування наукових результатів. Системне бачення проектної ситуації та використання функціонального, конструктивного, ергономічного, художньо-композиційного аналізів дозволило виділити основні принципи проектування ДІС.

Усі джерела дослідження можна розділити на такі групи: наукові (монографії, фахові видання тощо); рекламні (інформація, що носить рекламний характер; візуальні зразки, втілені проекти); проектні (дизайн-розробки і концептуальні проекти; виставкові зразки обладнання і матеріали).

Значна кількість об'єктів (ілюстративного матеріалу) за даною тематикою міститься в мережі Інтернет. На відповідних сайтах представлені переважно реалізовані розробки та проектні концепції моделі ігрового обладнання, варіанти дизайну ДІС від різних виробників. Виробники ігрового обладнання часто представляють одиничне обладнання, колірні варіанти ігрового обладнання, способи його монтажу. Зразки, що склали візуальний матеріал дослідження, містяться у фотогалереях торгових, розважальних, дошкільних, навчальних, відпочинкових та інших громадських закладів. Значна частина матеріалу отримана дисертантом особисто шляхом фотофіксації ДІС, вимірюванням їх площі та розмірів дитячого ігрового обладнання.

Широку джерельну базу залучено для визначення основних проектних принципів формування ДІС. Оглянута інформація дозволяє визначити основні напрями проектування ДІС, окреслити критерії якості.

Інформаційні джерела теоретико-методологічного характеру, дозволили здійснити аналіз ігрових процесів, аспектів розвитку різних вікових категорій дітей. Дана інформація є цінною для виділення проектних особливостей ДІС. Зібраний ілюстративний матеріал та відповідна методологічна база дозволили сформулювати типологію та виявити основні відношення у системі «дитина – ДІС – громадський заклад».

Висновки до першого розділу

1. У розділі висвітлено найважливіші здобутки вітчизняних і зарубіжних науковців, зроблено огляд літератури, розкрито джерельну базу

та методика дослідження, що засвідчило актуальність обраної теми, яка присвячена проблематиці формування ДІС у громадських закладах.

Науково-теоретичну базу дослідження з цієї тематики склали монографії, дисертації та статті, які були систематизовані за такими напрямками:

- дослідження, в яких розглядається означена проблема в контексті формування фундаментальних основ теорії дизайну (праці О. В. Бойчука, В. Л. Глазичева, В. Я. Даниленка, А. В. Єфімова, І. О. Розенсон, В. Т. Шимко);
- дослідження проблеми методології проектування дитячого предметно-просторового середовища для ігор та дитячих меблевих конструкторів (С. Бхаттачарія, О. О. Грашин, А. Д. Григор'єв, М. Сударсана, Л. Тай, Н. Є. Трегуб);
- дослідження, що присвячені проектуванню громадських будівель різного призначення (В. Ауоров, С. Лінда, А. Урбах), де ДІС згадується лише у контексті проектування дошкільних закладів (С. Лінда, С. Новоселова, О. Юрчишин);
- дослідження, що стосуються організації розваг (праці Д. Хайнеса, С. Талпейда) та дитячих ігрових майданчиків в урбанізованому середовищі (праці Г. Бельтціга, М. Я. Басова, Л. С. Виготського, А. Б. Залкіна, С. Соломона, М. Сударсана, Л. Тай, Д.Н. Узнадзе, Дж. Фроста), розважальних комплексів у міських парках (праці Пінфолда, Б. Селінджера), ігрових просторів (праці Д. Б. Ельконіна, Р. І. Жидковського, А. П. Усової);
- дослідження, в яких розглядаються конструктивні, естетичні та ергономічні принципи організації й експлуатації ДІС «відкритого» типу (праці Г. Бельтціга, І. А. Бунькіної, Г. Ф. Єрошиної, А. О. Кадуріної, Н. Я. Крижановської, Л. Пі, Н. В. Сирищевої та ін.), принципи формування інтер'єрного середовища (Г. Н. Пантелеєва), зокрема середовища для активної гри (П. Куртіс, Р. Сміт), розвиваючого предметного середовища (праці Л. Дейлі, Д. Кастіса, М. М. Картера, М. Монтезорі, Д. Юстуса);

- теоретико-методологічні дослідження, що стосуються теорії гри (праці Г. Гессе, І. Канта, Е. Кассирера, С. Лема, Х. Ортега-і-Гассет, Г. В. Плеханова, С. Л. Рубінштейна, С. Русової, Й. Хьойзінга), наукових аспектів осмислення гри, ігрової діяльності та розвитку дітей у контексті здобутків педагогіки (праці Л. С. Виготського, А. М. Леонтьєва, А. С. Макаренка, М. Монтесорі, В. А. Сухомлинського, К. Д. Ушинського, Ф. Фребеля), зокрема переосмислення гри у дизайні (праці І. О. Кузнецової, Н. І. Барсукової), гри як соціалізуючого процесу в аспекті виховання (праці Ю. В. Богинської, Н. М. Захарової, Н. В. Карачевської, Н. А. Тімошкіної), гри дітей із вадами розвитку (М. Армітаж, Х. Вуллей);
- дослідження і науково-методичні розробки з питань ергономіки в архітектурі та дизайні (праці О. В. Бойчука, В. М. Голобородька, Ю. П. Манусевич, С. П. Мигаля, В. П. Мироненка, В. Ф. Рунге, В. О. Свірка);
- дослідження в галузі колористики предметно-просторового простору та його психофізіологічного впливу на людину (праці Н. Б. Блохиної, Г. Е. Бреслава, Л. Т. Вихрової, М. Дерібере, О. С. Зайцева, В. Й. Кравця, Ю. П. Манусевич, Є. С. Пономарьової, В. Ф. Рунге);
- дослідження в галузі психології (праці Ж. Піаже, В. Штерна, П. Я. Шварцмана), соціології (праці Д. Б. Ельконіна, Р. Н. Любімової), економіки (праці А. Виноградської, З. Герасимчук, М. Леві).

Аспекти організації ДІС в громадських закладах широко представлені в Інтернет-джерелах, проте дана інформація носить суто рекламний характер.

Дослідженням встановлено, що у розглянутих джерельних матеріалах не виявлено праць, у яких було б науково обґрунтовано принципи дизайну ДІС у закладах громадського призначення, що стало підставою для формулювання мети і завдань даного дослідження.

2. У рамках середовищного підходу обґрунтовано дефініції «ігрове середовище» та «ігровий простір». При цьому визначено тісний зв'язок зовнішньої (фізичної) та внутрішньої (психічної) сторін ігрової діяльності дитини. Філософські трактування простору як форми буття матерії,

трактування простору у психології через необхідність уяви та внутрішніх психічних процесів дитини дозволили визначити ігровий простір як узагальнюючий образ місця, що пов'язане з уявним позначенням предметів, який може і не бути представленим матеріальним середовищем. Але є необхідним для сприйняття ігрової діяльності дитиною. У дослідженні показано, що ігрове середовище відзначається конкретною територією, включає матеріальні об'єкти, параметри, що формують його стан. У дисертаційній роботі поняття ігрового середовища окреслено як систему матеріальних об'єктів, що моделює фізичний та духовний розвиток дитини, що і стало об'єктом дослідження.

Поняття «ігрова зона» та «ігровий комплекс» представляють різні за складністю форми ДІС. Доцільність виділення таких форм ДІС визначають процеси його інтеграції з громадським закладом.

Запропоновано формулювання понять «інтеріоризоване дитяче ігрове середовище» та «екстеріоризоване дитяче ігрове середовище» як категорій проектування ДІС, які на відміну від тлумачень Н. Барсукової, розкривають відмінності інтеграції ДІС із «відкритим» міським середовищем та із інтер'єром громадських закладів чи житлових будинків. У зв'язку з цим були введені поняття ландшафтно-архітектурного ДІС, громадського ДІС та житлового ДІС, що відображають процеси інтеграції.

3. Враховуючи міждисциплінарний характер досліджуваної проблеми та складність системної організації об'єкта дослідження, методологічною основою дослідження було обрано комплексний, середовищний, історично-культурологічний та структурно-функціональний підходи.

Комплексний підхід відображає тенденцію нарощування взаємодії різних галузей знань і наук, необхідність проведення міждисциплінарних досліджень. Це дало можливість провести комплексне вивчення об'єкта як цілісності та узгодженого функціонування частин і цілого; прослідкувати функціональні та формоутворюючі аспекти окремих елементів системи «дитина – ДІС – громадський заклад» та особливості їх взаємозв'язку.

Середовищний підхід націлений на вивчення середовища життєдіяльності – мікрокосму дитини. Використання історико-культурологічного підходу дозволило розглянути інтеграцію ДІС та громадського середовища як елементів культури, а структурно-функціональний підхід спрямував дослідження на створення структурно-логічної моделі формування ДІС.

Використання порівняльно-історичного методу дослідження дозволило здійснити аналіз історичних прототипів (VI ст. до н.е. – кін. XIX ст.), розкрити еволюційні перетворення в дизайн-діяльності у XX – на поч. XXI ст. та особливості формування ігрових об'єктів у системі ДІС на основних етапах його становлення і розвитку.

Метод вимірювання та візуального спостереження дозволив виявити морфологічні характеристики об'єктів ДІС та їх параметри, що надалі сформували джерельний матеріал для проведення функціонального, конструктивного, ергономічного, художньо-композиційного та системно-порівняльного аналізів. Системно-порівняльний аналіз дав можливість оцінити художньо-проектні особливості дизайну ДІС та окреслити можливі напрямки розвитку ігрових форм у громадських закладах та перспективність їх використання у сучасній проектній культурі.

Метод типологічного аналізу у дисертаційній роботі застосований під час формування типології (типологічних груп) та класифікації сучасних об'єктів ДІС та виявлення головних факторів впливу на їх формування.

Метод графічного моделювання був використаний у ході узагальнення здобутих результатів та їх оформлення у вигляді графоаналітичних схем і таблиць.

Метод прогнозування дозволив передбачити і змоделювати проектні тенденції формування нових ігрових утворень для дітей різних вікових груп у різних типах поліфункціональних громадських будівель.

РОЗДІЛ 2

ЕВОЛЮЦІЯ, ТИПОЛОГІЯ ТА ІНТЕГРАЦІЯ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА У ФОРМУВАННІ ГРОМАДСЬКИХ ЗАКЛАДІВ

2.1. Історія розвитку та формування дитячого ігрового середовища в громадських закладах (зарубіжний та український досвід)

У процесі проведеного аналізу і узагальнення здобутків попередніх досліджень з питань педагогіки та психології, були виділені наступні положення: 1) на початкових стадіях людської культури ще не могли існувати автономно ні праця в її раціоналізованій формі, ні гра як духовна самоціль; 2) соціальна практика є доказом того, що відбулось посилення синтезу праці та гри, особливо в досвіді дитинства; 3) розвиток ДІС відбувався через призму значних перетворень в організації максимально безпечних ігрових територій для дітей; 5) з формуванням нових підходів до ДІС, як до структурної одиниці архітектурної системи міста, посилилась увага проєктантів і дослідників до витоків організації та подальшого розвитку ДІС.

Систематизація розрізненої інформації з літературних джерел, що була здійснена в рамках даного дослідження, дозволила простежити шлях розвитку видів ДІС у різні історичні періоди та співставити зарубіжний та український досвід з цього питання.

ДІС у зарубіжних громадських закладах. Витоки формування основних принципів функціонально-просторової організації дитячого середовища походять із часів рабовласницького ладу і безпосередньо пов'язані з появою перших поселень міського типу (III тис. до н. е.) [6]. Помітну роль у часи виникнення міст і їх подальшого розвитку відігравала торгівля, яка зосереджувалася на перших постійних ринках, та стала важливим елементом

міської структури. Поряд із торговельним середовищем еволюціонувало й ігрове середовище (табл. Б.1).

У Архаїчний період Греції агора стверджувалася як основне місце торгової та громадсько-політичної активності міст-полісів. Архаїчна агора, складаючи нерозривну частину міської структури, була розширеною ділянкою головної вулиці міста або площі перед храмом, яка забудовувалась урядовими і культовими (булевтерій, пританія, храми, вівтарі та криті галереї – стої) та торговими спорудами громадського призначення [4]. В епоху класики (V–IV ст. до н. е.) почався процес функціонального зонування агори, який відображає прагнення до диференціації громадсько-політичної і торгової діяльності. У агорах елліністичних міст виокремилися функціональні зони – торгова зона, зона святилища та громадська зона. Остання була переважно задіяна в розважальних програмах міста-поліса. Гра як античний ідеал – це довершеність, єдність фізичної сили, краси, творчих досягнень. Ф. Шиллер стверджував, що античні ігри можуть слугувати ідеалом будь-якого дозвілля людини [177]. Проте в агорах були поширені лише розваги для дорослих, для дітей розваг не передбачалося. Під час еволюції агор склався перший тип спеціалізованого постійно діючого ігрового середовища, але він був нерозривною частиною торгової діяльності.

У VII ст. в римській архітектурі зароджується і знаходить втілення організація відкритого торгово-громадського простору, форуму, звідки еволюціонувало тематичне спілкування людей [9]. Згідно з даною концепцією це могла бути відкрита міська площа чи вулиця, забудована торгово-побутовими підприємствами. Найбільш значною подією розвитку торговельного середовища в давньоримській архітектурі можна вважати формування самостійних споруд – мацеллумів (частково критих ринків). Вони демонструють подальший типологічний розвиток елліністичних агор. Проте за наявності розважальної складової у давньоримських мацеллумах і форумах не було виділеного місця для організації ДІС. У Давньому Китаї святкові ігри відкривав імператор і сам у них брав участь. І хоча іграм дітей у

цей період не надавалось особливого значення, все ж уже на цьому етапі намітилися пріоритетні напрямки розвитку ігрового середовища у громадському просторі.

Процес розвитку громадського середовища в Середні віки (V–XV ст.), як і в античний період, нерозривно пов'язаний з торгівлею і відзначався тим, що центральна площа міста переважно розділялась на дві частини – торгову і культову. У XIV–XV ст. у зв'язку з розвитком урбанізаційних процесів, нових технічних досягнень та промислового виробництва товарів формується велика кількість торгових комплексів, значних за величиною і складних за конструктивним рішенням. У цей час характерним було звернення до спеціально організованого внутрішнього простору, відокремленого у вигляді самостійного елемента у структурі міста.

Значного поширення набувають криті ринки із вільним центральним простором і ринкові комплекси, що складаються із кількох торгових павільйонів, зв'язаних між собою критими галереями. Європейські криті ринки, так як і торгові вулиці, призвели в своєму розвитку до критих пасажів, вздовж яких розташовувались крамниці різної спеціалізації [41]. У XVII ст. відбувається виникнення, а в XIX ст. поширення галерей-пасажів, що пов'язано з процесом концентрації торгівлі. Проте жоден з перелічених форматів торгівлі епохи пізнього Середньовіччя не передбачав організацію ДІС. Це пов'язано з тим, що торгова функція у кінці XVI століття в таких закладах практично повністю була відокремлена від культурно-розважальної і зосереджена у спеціалізованих садово-паркових комплексах.

Основним мотивом у композиції садово-паркових комплексів регулярних парків у Франції з XVI століття до сер. XVIII ст. стає боскет [22]. Боскет – посаджена з декоративною метою густа група дерев або кущів, часто вистрижених у вигляді рівних стінок (шпалер) або фігур тварин, людей тощо. Замкнутий простір всередині боскетів називали не тільки «кабінетами» або «лабіринтами», а й «зеленими залами» [22].

«Зелені кімнати» у садово-паркових комплексах захищали від спеки, пилу і вітру, і в них часто розміщували постійне приватне ДІС, робочі кабінети чи місця для прийому гостей. Боскети могли бути від 50 см до 300 см заввишки [16]. Для організації ДІС використовували низькорослі рослини до одного метра, щоб завжди можна було спостерігати за дітьми. Таким чином, на зламі XVI ст. ДІС відокремилася від торгової діяльності й стало повноцінною частиною приватних рекреаційних садово-паркових комплексів.

У кінці XVI ст. з приватних садово-паркових комплексів беруть свій початок перші ігрові громадські парки. Перші атракціони у них з'явилися у Європі. Спочатку обладнання було досить простим: гойдалки та льодові гірки. У 1583 р. в Данії був побудований парк «Бакен» (рис. А.2.2) [206]. Ця дата стала точкою відліку історії постійних парків розваг. Наслідуючи палацово-паркове будівництво, ДІС розглядалося як варіант садово-паркової рекреаційної зони громадського користування без вікових обмежень, що є головною відмінністю від сучасного ДІС. Організація ДІС першої третини XIX століття в Європі представлена на картині швейцарського художника Жака-Лорана Агаса «Дитячий майданчик» 1830 р. (рис. А.2.1:2). Дитячі майданчики початку XIX ст. представляли універсальне розважальне середовище як для дітей, так і для дорослих.

Важливо відзначити, що громадські заклади цього періоду, зокрема дитячі лікарні, передбачали ігрові процеси поряд із основним функціональним призначенням. Зросла потреба організації ігрового середовища для дітей у лікарнях разом із необхідністю організовувати спеціальні диспансери для дітей у Франції в першій половині XIX ст., а згодом в 1840-х роках і у Великобританії. Даний факт є прикладом формування передумов до виникнення інтеріоризованого ДІС у громадському закладі. Гравюри цього періоду показують, що у палатах була значна кількість іграшок для комфорту дітей, проте окремо виділеної території для ігор дітей не було (рис. А.2.7:1–2).

Розвиток ігрового середовища, безпосередньо призначеного для дітей, бере свій початок у Німеччині останньої третини ХІХ ст. У цей період дорослі починають виділяти дітей в особливу «маргіналію» [6]. На зміну індивідуальному, аристократичному вихованню прийшли демократичні, гігієнічні та «гуманні» дитячі заклади [15]. З'являються спеціальні розробки дизайну дитячих іграшок, увага приділяється дитячій творчості. Виникають дитячі садки. При них і з'являються перші «закриті» дитячі майданчики для ігор з тренажерами. Вони були створені як навчальні ігрові майданчики в інтер'єрі і використовувались для навчання дітей через гру.

Перший «відкритий» дитячий майданчик був побудований у парку Манчестера у Англії в 1859 р. (рис. А.2.3:4). У 1884 р. в США (Нью-Йорк) формуються перші механічні гірки зі шпалами і спеціальними візками на роликах, а у 1887 р. відкривається перший дитячий майданчик, який побудований у Сан-Франциско в Golden Gate Park. Через деякий час подібне дитяче середовище було влаштоване і в Японії (1897 р.) [206]. Упродовж ХІХ ст. організація дитячих майданчиків поширюється в Європі, США та Росії (рис. А.2.2– А.2.3).

Починаючи з 1880-х рр. у США розпочалася масова організація простих ігрових площ для дітей у вигляді огорожених територій із піском, де діти могли гратись під наглядом дорослих. У 1900 р. чотирнадцять міст США були спонсорами майданчиків. А вже у 1906 р. у Вашингтоні утворилась Асоціація майданчиків Америки (ПАК) [206]. У цей час (1906 р.) у Росії була утворена організація «Дитяча праця і відпочинок», що об'єднала групу московської інтелігенції. Вона займалась організацією дитячих клубів і перших дитячих майданчиків у Росії. У 1907 р. в Нью-Джерсі прийнято перший всеохоплюючий законодавчий акт, який передбачав створення спеціальних комісій зі створення майданчиків для розваг [22]. Цьому сприяло утворення у великих містах Шотландії та Англії, а потім у кожному місті Америки, десятків установ, що займалися заохоченням масового відпочинку. Створення таких установ сприяло комунікації та розвагам дітей. Протягом

короткого проміжку часу деякі із найбільш відомих шкіл почали звертати увагу на розвиток дитячих майданчиків та майданчиків відпочинку для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку.

Найперша згадка про розвиток та вдосконалення обладнання дитячого майданчику у США зафіксована у 1914 році, коли Карл Уїкстід розпочав проводити благоустрій територій для різних об'єктів [22]. Дизайн обладнання для ігрових майданчиків був рекомендований Департаментом державної освіти штату Вірджинія близько 1916 р., за яким, перше обладнання було встановлено у 1917 р. Це був телеграфний стовп із голівкою, яка поверталася [213]. У 1918 р. була введена у виробництво пісочниця. До 1920 року ігрові майданчики на вулиці стали дуже популярними [213]. Вперше було споруджено кругле укриття для використання деяких майданчиків у несприятливих погодних умовах. У цей час під час благоустрою території проектним завданням стає підвищення зручності ДІС. Внаслідок чого урізноманітнюється ігрове обладнання.

На початку 1970-х років датський художник Том Ліндхардт винайшов гойдалки на пружині [189]. Його барвисті скульптури у дворах будинків сприймалися не лише як предмети мистецтва, а як ігрове обладнання для дитячих розваг. У 1970 році Ліндхардт разом із бізнесменом Гансом Фредеріксоном заснували компанію КОМΠΑ, яка стала займатися устаткуванням для дитячих майданчиків [228].

Отже, дитячий майданчик став ефективним інструментом для розваг дітей в оточуючому середовищі під наглядом батьків.

Уже у ХХ ст. ДІС почало набувати вигляду повноцінних парків-атракціонів. Крім безпосередньої ігрової функції, дитячі майданчики почали виконувати роль залучення сімей з дітьми у громадські установи з комерційною метою. Тому на даному етапі розвитку ДІС почало виконувати функцію соціалізації. Проблема організації ігрового середовища саме в закладах громадського призначення виникла як синтез браку вільного часу дорослих та необхідності забезпечення дозвілля дітей.

Дитячі ігрові майданчики будувались, як правило, на вулиці, біля кафе, супермаркетів. Ідея перенесення атракціонів під дах має багато успішних прикладів. Так, власники сітки ресторанів швидкого харчування Burger King встановили цю розвагу всередині своїх закладів, що в результаті принесло їм чималі прибутки [215]. Дитячі ігрові кімнати почали організовуватися переважно у готелях, оздоровчих та відпочинкових закладах, оскільки через велику зайнятість на роботі люди почали надавати перевагу сімейному відпочинку з дітьми. З часом м'які дитячі кімнати з'явилися і в інших закладах, і стали обов'язковим атрибутом великих торгових і розважальних центрів. Наприклад, славнозвісна мережа ІКЕА із початку свого заснування (1943 р.) проектує дитячі комплекси у своїх супермаркетах [215].

Велика увага в зарубіжній практиці в середині ХХ ст. приділялася питанням дозвілля дітей в умовах дефіциту територій, високої щільності забудови великих міст [152, с. 30]. У цей період почали створюватися експериментальні проекти, здійснювався пошук нових невикористаних, нетрадиційних планувальних рішень та можливостей.

На початку 1960-х років Дж. Джакобе в книзі «Смерть и жизнь американського города» висунув ідею створення ігрових зон для дітей на пішохідній частині вулиці [15]. У кінці 1960-х рр. «у ряді країн Західної Європи дитячі комплекси облаштовують у промислових та інших закладах і спорудах, експлуатація яких з різних причин заборонена» (у Копенгагені трамвайне депо було переобладнане у дитячий ігровий зал площею 800 м²). Особливістю такого проектного рішення було те, що увесь простір представляв добре продуманий ансамбль, у якому можливим було створення великої кількості ігрових ситуацій. Вже тоді виділялись ігрові зони (для спортивних, конструктивних та моторних ігор, а також видовищна зона), існувала диференціація ігрових майданчиків за віковою ознакою та був чіткий поділ ігрових секторів. Тому, значним досягненням у формуванні ДІС став вибір композиційного рішення на основі вікових категорій дітей.

Виділення великих площ для організації ігрового середовища надало можливості для його вдосконалення.

Площа дитячих майданчиків у більшості діючих торгових центрів була невеликою – 50–100 кв. м [96]. Хоча в європейських торгових центрах площі, що виділялись для дитячих розваг сягали до 2 тис. кв. м. У 1980 р. у торговому центрі West Edmonton Mall в Альберті (Канада) з 800 магазинами і готелями вперше було відкрито для громадськості найбільший на той час парк розваг – атракціон «Galaxyland» (рис. А.2.40), міні-поле для гольфу, «водний парк» для прийняття сонячних ванн та серфінгу і велике озеро. А торговий центр «Forest Fair Mall» (м. Цинцінатті, США) в 1989 році був врятований від банкрутства з появою на його території дитячих каруселей та ігор [215], (рис. А.2.8:2). З цього часу керівники торгових центрів у всьому світі розглядають операторів розваг у якості необхідних якірних орендарів. Спектр розваг у торгово-розважальних центрах давно не обмежується дитячими атракціонами, постійно поповнюючись новими, і навіть екзотичними видами розваг [9].

У XX ст. – на поч. XXI ст. відбулось переосмислення внутрішнього простору громадського закладу як специфічного комплексного середовища, не тільки як «другої природи», що створена людиною, а й як основи для формування соціальної особистості.

Громадські заклади – це об'єктне середовище, де протікають один й більше взаємно зв'язаних процесів суспільної діяльності людей. Головним фактором і основою об'ємно-планувального рішення таких будинків і споруд є функціональне призначення, тобто та громадська діяльність людини, заради якої будується будинок [6, с. 25]. Внутрішній простір громадських закладів як пунктів «притягання» значних мас людей є складною об'ємно-просторовою та організаційною системою.

Найактуальніший напрям розвитку сучасних громадських закладів – формування великих багатофункціональних центрів, що виконують, поряд із домінантною, багато супутніх функцій: торговельну, ділову, видовищну,

розважальну, кредитно-фінансову, громадського харчування. Таким додатковим функціональним утворенням у структурі певного громадського закладу надається статус «якорів» або «магнітів», що виконують функцію залучення споживачів до закладу. Попри широку видову різноманітність «якірних» компонентів, останнім часом спостерігається тенденція до організації розважальних зон у складі громадських закладів: фаст-фуди, фітнес-клуби, дискотеки, Інтернет-центри, кінозали, ігрові зони тощо. Тому, заклади громадського призначення, з однієї сторони, є стійкими елементами міського середовища, з другої – нетривалими з позиції збереження своєї утилітарної функції [6, с. 7]. ДІС є одним із «якорів», частиною цілісної системи закладу громадського призначення, де батьки можуть тимчасово залишити дітей з користю для їх розвитку та здоров'я.

Завдання організації ДІС пов'язане із уже сформованим функціональним простором громадських закладів, із врахуванням видової спрямованості і можливості розвитку останніх.

ДІС у громадських закладах України. Вхідження України до світового цивілізаційного процесу, освоєння загальнолюдських цінностей та культури новими поколіннями відбувається через систему виховання дітей. Тому організація ДІС стає фактором, що впливає на формування майбутнього суспільства України. Довгий час залишалося відкритим питання організації дитячого середовища в Україні.

Українська дитина завжди стояла у центрі сімейних турбот. Виховання будувалось на демократичному ґрунті – так, як колись, ще в ІХ ст., на ньому закладалась українська національна школа. Специфіка селянської праці вимагала, щоб «діти стояли якнайближче до природи» [3]. Тому дітям до трьох років давали повну волю для ігор та розваг. Організація ігрового середовища безпосередньо дітьми викликала появу стихійного ДІС. Переважно ДІС складали природні об'єкти та різноманітні «господарські відходи». Діти сприймалися як дорослі люди, а культура дітей існувала та продовжує існувати паралельно культурі світу дорослих. На різних стадіях

еволюції соціальний за змістом і за формою феномен гри розвивався протягом людської історії та набував різних якостей і громадсько-культурного змісту. Багато дослідників пов'язують її походження з релігійною культурою [10]. Безсумнівно, влаштування народних і святкових ігор бере свої витoki ще з організації язичницьких релігійних актів.

Народна гра, відома як забава, передбачала виконання певних ритуалів, пов'язаних з чергуванням циклу свят у різні пори року. Пізніше вони, втративши свій магічний зміст, переходять у розряд молодіжних та дитячих забав.

У Древній Русі ігрове середовище для дітей та дорослих формували скоморохи, які виступали як організатори народних ігор та гулянь. Це були перші «масовики-затійники», що сприяли розвитку ДІС саме у громадських місцях. Виступи скоморохів відомі з XI ст., особливу популярність вони отримали в XV – XVI ст. Художньо-ігровий синкретизм давньої культури (рис. А.2.2:3–4) (скоморохи, ляльки, раешник) у цивілізованому суспільстві продовжується у фольклорі. Традиції фольклорної художньої гри продовжуються в естетичній творчості як естафета соціокультурного досвіду.

У XVII – XVIII ст. ігрові функції взяли гору над культовими, ритуально-обрядовими; визначилися й набули відносної стабільності пластичні принципи гри, образні засади та сюжетний характер. Ототожнюючи себе з дорослими, моделюючи їхні стосунки, діти в іграх (особливо рольових) та іграшках засвоювали зміст та сутність трудової діяльності, відтворювали окремі її операції.

Народна педагогіка східних слов'ян прагнула гармонізувати стосунки дитини з природою. Гра стала першоосновою для проектування ДІС, для формування цілісної системи «дитина – середовище». Перший дитячий майданчик в Україні – це природний ігровий простір на подвір'ї, де дитина могла розвиватись фізично та інтелектуально.

Формування тимчасового ДІС в Україні відбувалося на зразок європейських країн, шляхом організації ярмаркових свят, які є найдавнішою

формою торгівлі у нашій державі. Особливостями ярмарок було те, що вони організовувались на перетині важливих шляхів, мали структурну організацію, обмежену тривалість і функціонували періодично. Вже тоді існували розваги для дітей та дорослих на ярмарковій площі: організовувались ярмаркові вистави, різні атракціони (балагани) (рис. А.2.1:3; рис. А.2.3:1–2). Розважальна діяльність формувалась на звичайних ярмарках, які поступово перетворювались у своєрідні інформаційні центри регіонального, національного і міжнародного масштабу.

У науковій літературі радянського періоду суперечки про походження гри вирішені на користь матеріалістичного розуміння історії і генези гри як трудових процесів, як сфери громадської діяльності (П. Лафарг, Г. Плеханов). З початку 1970-х рр. у СРСР розгорнулись пошуки ентузіастів у сфері батьківської педагогіки, що мріяли про сімейні кооперативи, де будуть знайдені сучасні, ефективні форми передачі (від дорослих – дітям) трудового і морального досвіду [102]. Відзначаючи дидактичність гри, дослідники наголошували, що гра здатна вирішувати завдання навчання дитини, давати їй уявлення про форму, величину, колір, допомагати оволодіти культурою рухів. Для педагогіки ХХ ст. взагалі характерна концепція «виховання через навчання» [101]. Саме тому ігри починають входити в дидактику більш активно. Теорія виховного навчання, що виникла ще в радянській системі виховання, активізувала застосування ігор у дидактиці дошкільних систем.

Організоване ДІС було невід'ємною частиною міської культури СРСР. У 1960–1980-х рр. уніфіковані дитячі майданчики були організовані майже у кожному парку більшості українських міст. Обладнання для дитячих майданчиків було стандартним для усієї країни; переважно воно складалось із металевої основи з великою кількістю дерев'яних частин. Найбільш поширеними формами предметного наповнення типових дитячих майданчиків на усій території СРСР були каруселі, сфери, гойдалки, ракети, містки тощо.

У 1990-х рр. після розпаду СРСР багато дитячих майданчиків опинилися у занедбаному стані, непридатному для ігрових потреб дітей. Нових майданчиків з'явилося зовсім небагато, а старі потребували реконструкції. У період з кінця ХХ ст. – поч. ХХІ ст. відбувається часткове відновлення і заміна дитячих майданчиків сучасними.

З 1999 р. вперше в Україні почало організовуватись інтеріоризоване ДІС – дитячі кімнати в інтер'єрах різних громадських приміщень (аеропортах, готелях, торгових центрах), де виникає потреба у тимчасовому догляді за дітьми. Розважальний сегмент перших професійних об'єктів торгової нерухомості спочатку організовувався адміністрацією торгового центру самостійно, оскільки операторів даного роду послуг не було. Починаючи з 2003–2006 рр. у Києві спостерігається поява перших могутніх розважальних комплексів у складі торгових об'єктів.

Зараз найбільшим в Україні є розважальний комплекс у торговому центрі «Dream town» (м. Київ) – територія розваг для дорослих і дітей складає площу 10 тис. кв. м і включає: боулінг-клуб, більярд-клуб, дискотек, комп'ютерний клуб, ігрові автомати, піцерії, кафе і ресторани, дитячі кімнати, VIP- і конференц-зали. За даними Build & Live Development у період 2012 р. намічалось відкриття близько 160 торгових центрів сукупною площею понад 2,6 млн. кв. м у Києві, Харкові, Львові та інших містах України, які включали концепцію розваг відвідувачів [9].

Для еволюції ДІС у вітчизняних громадських приміщеннях характерним є запозичення західних проектних традицій, тому існує проблема відсутності національного забарвлення середовища. Надзвичайно необхідним стає поєднання досліджень проектної спадщини ДІС минулих культурних надбань і сучасних проектних традицій, що розвивають нові перспективні напрямки реорганізації та подальшого розвитку сучасної системи «дитина – ігрове середовище».

Гра незвично еволюціонувала в останні роки і стала серйозним механізмом корекції дитини, засобом розвитку комунікативних зв'язків,

компонентом багатьох важливих неігрових видів діяльності, діяльним способом активізації творчого процесу.

Досвід минулих років показав, що зв'язок гри дитини та діяльності людей є безсумнівним. Гра відтворює не тільки прийоми і способи діяльності, але і багато інших людських проявів, явища природи, поведінку тварин, тобто відображає життя в усіх його проявах. Ігровий елемент присутній в усіх видах діяльності, але акцентування гри як самоцільної активності дитини властиве, перш за все, їй дозвіллю.

Вивчення моделей культурно-дозвіллевої діяльності населення України, яке протягом 1996 – 2001 рр. проводиться лабораторією соціології культури Українського центру культурних досліджень, дозволяє говорити про суттєві впливи соціально-культурного розвитку на загальну характеристику культурно-дозвіллевої діяльності. Історично сформовані співвідношення функцій гри та форми ігрового середовища для дітей, що характеризуються спільністю історичного минулого, єдністю економічного життя, особливостями культурних традицій та дозвіллевої поведінки, дозволяють виокремити типи ДІС.

2.2. Типологія форм дитячого ігрового середовища у громадських закладах

Предметно-просторове середовище – це складна система, каталізатором розвитку якої виступає занурена в неї людина. Середовище – це сукупність матеріальних об'єктів та їх просторово-часових, функціональних і змістових зв'язків, що дають імпульс сприйняттю, і психічним перетворенням цих об'єктів і зв'язків у свідомості того, хто її сприймає [8, с. 11]. Будь-який елемент середовища, що виділяється в фізичному просторі, одночасно заглиблений у нероздільний простір психіки і перебуває в матеріальній і психічній реальностях [128, с. 102]. Існування цих двох реальностей впливає на формування мікропростору дитини, який

відображає вплив дитини на ігрове середовище за допомогою ігрового наповнення. Під час гри дитина рухається від мікропростору до макропростору. Оскільки мікропростір дитина може організувати сама на рівні предметних ігор, то макропростір складають усі елементи середовища цілісно, які організовані дорослими для ігор дітей. ДІС, організоване дорослими, яке може включати предметне та безпредметне середовище, складає мегапростір дитини. Тому дитина може самостійно створити лише мікропростір. Макропростір і мегапростір проектує дизайнер.

За способом організації дитяче ігрове середовище можна розмежувати на стихійне і спеціалізоване (табл. Б.7). Під поняттям «стихійне ДІС» розуміється його інстинктивна організація у будь-якому місці архітектурно-ландшафтного середовища або в інтер'єрі, що, як правило, характеризується невизначеним періодом експлуатації. Прикладами виступають дитячі конструкції з підручних матеріалів (дошок, гілок, каміння) у природному середовищі або з меблевого обладнання та домашніх речей (стілці, шафи, полицки, столики, накриті простирадлами та ін.), що залежать від дитячої фантазії. Стихійне ігрове середовище є матеріальною та психічною необхідністю дитини для переходу на співмасштабний їй рівень організації мікропростору. Воно формується переважно шляхом залучення предметів оточуючого середовища безпосередньо дітьми.

Альтернативним стихійному ДІС за способом організації є спеціалізоване. Воно залежить від діяльності дорослих. Створення «спеціалізованого ДІС» дає змогу дитині перейти на мікропростір, макропростір та мегапростір за рахунок облаштування дитячих ігрових зон та використання відповідного ігрового обладнання. Варто зазначити, що сучасні тенденції в організації ДІС базуються на абсолютному контролі зі сторони дорослих. І хоча спеціалізоване середовище на даний час є переважаючим, стихійне середовище все одно існує як природна потреба дитини до самостійної організації ДІС.

У результаті проведеного дослідження було визначено, що ДІС формується в межах відкритого природного середовища та в межах інтер'єру, утворюючи такі види: екстеріоризоване та інтеріоризоване (за термінологією Н. І. Барсукової). Інтеріоризоване ДІС є результатом інтеграції ДІС у житловий інтер'єр та в інтер'єр громадського закладу. Екстеріоризоване ДІС є ландшафтно-архітектурним утворенням, що включає постійне (прибудинкові ігрові майданчики для дітей, садово-паркові комплекси, водні, снігові, льодові парки) і тимчасове (ярмаркове) ДІС. Екстеріоризоване ДІС організоване на прибудинкових територіях усіх типів громадського простору (наприклад, початкових та середніх освітніх закладів, торгових центрів, лікарень, театрів та ін.) та житлового середовища.

Інтеріоризовані форми ДІС представлені в інтер'єрах громадських та житлових приміщень. Кожен тип громадського закладу передбачає сьогодні облаштування ігрового середовища для розваг дітей, мета утворення якого визначається специфікою та функціональною спрямованістю закладу.

Середовище життєдіяльності людини має розвинуту інфраструктуру – це простори громадських закладів різного функціонального призначення. На основі Державних будівельних норм України [56] доцільно виділити типи громадських закладів залежно від їх функціонального призначення:

- дошкільні та навчальні заклади (будинки дитячих дошкільних закладів (будинки дитини, дитячі дошкільні будинки), навчальні заклади (університети));
- оздоровчо-відпочинкові заклади (лікувально-профілактичні заклади (поліклініки, санаторії, лікарні), відпочинково-туристичні заклади (готелі, мотелі), спортивні заклади (фітнес-клуби, спорткомплекси));
- культурно-видовищні заклади (заклади культури (музеї, бібліотеки), видовищні заклади (кінотеатри, театри));
- заклади дозвілля (аквапарки, розважальні центри (РЦ));
- культові заклади (церкви);

- заклади торгівлі та громадського харчування (торговельні заклади (мінімаркети, супермаркети, торгові центри (ТЦ), торгово-розважальні центри (ТРЦ), торгово-розважальні комплекси (ТРК), (кафе, ресторани));
- заклади соціального захисту населення (соціально-медичні заклади (будинки-інтернати, центри соціальної реабілітації для дітей-інвалідів, центри соціально-психологічної допомоги), територіальні заклади соціального обслуговування (центри допомоги малозабезпеченим групам населення));
- транспортно-обслуговуючі заклади (вокзали усіх типів транспорту (залізничні вокзали, аеровокзали (аеропорти), автовокзали, річкові вокзали, морські вокзали).

Типи закладів громадського призначення формують умови для створення відповідного ДІС, яке має відповідати потребам дітей.

Потреби дітей, функції ігор, типи громадських закладів визначають типи інтеріоризованого громадського ДІС. У процесі історичного аналізу функціонально-просторової еволюції ДІС встановлено, що його інтеграція обумовлена природно-кліматичним, соціально-економічним, локалізаційно-часовим та функціонально-типологічним факторами (табл. Б.2).

Як свідчить інформація з різних наукових джерел, одним із основних чинників, що зумовив організацію ДІС у громадських закладах є *природно-кліматичний фактор*. Він включає особливості кліматичного поясу та специфіку рельєфу місцевості. Під час дослідження було виявлено, що погодні умови та кліматичні особливості певної місцевості зумовлюють сезонність експлуатації екстеріоризованого ДІС, а місцевий рельєф (наявність пагорбів, гір) іноді може бути перешкодою для створення ДІС. Організація інтеріоризованого ДІС усуває проблеми впливу погодних умов чи особливостей ландшафту. Всесезонність є свідченням проектної орієнтації на середовище, яке не залежить від погодних умов. Організація такого ДІС пристосована для ігор дітей у будь-який час, що окреслює актуальність

природно-кліматичного фактора під час проектування ДІС у громадських закладах.

Започаткування ДІС було зумовлено бажанням отримання економічної вигоди орендарів, а вже згодом ціллю таких утворень в інтер'єрі стало дозвілля дитини з її потребами та особливостями розвитку. Тобто, на етапі виникнення інтеріоризованого ДІС домінуючими стає рентабельність ДІС для громадського закладу, визначаючи *соціально-економічний фактор*.

Слід підкреслити, що ДІС у громадському закладі – це досить нова інфраструктура, проектна практика якої в Україні не настільки поширена, як за кордоном. Роль та функції такого осередку тимчасового перебування дітей надзвичайно важливі. І якщо інтер'єр кімнати в житловому приміщенні – це місце, де дитина перебуває довго і вже пристосувалась до облаштування, то ДІС у громадському закладі – середовище, зазвичай, невідоме дитині, вимагає максимальної адаптації, оскільки являє собою комплекс взаємопов'язаних нових об'єктів. ДІС переважно проектують у тих місцях, де щоденно проходять великі потоки людей. Характерною особливістю ДІС у громадських закладах різного функціонального призначення є те, що вони спрямовані на завоювання споживацької симпатії. А динамічний розвиток типологічної структури громадських закладів та соціальні особливості розвитку нашого суспільства зумовлюють вдосконалення ДІС та пошук його нових типів.

Природно-кліматичний та соціально-економічний фактори є зовнішніми чинниками, які слугують передумовою інтеграції ДІС та громадського закладу. Особливості розташування інтеріоризованого ДІС та специфіка його використання зумовлюються *локалізаційно-часовим фактором* (табл. Б.8). Локалізація ДІС у громадському закладі – місце розташування в поєднанні з визначеним часовим терміном використання ДІС у певному громадському середовищі. Локалізація виступає ключовим чинником, що комплексно впливає на принципи проектного рішення ДІС. Локалізаційно-часовий фактор визначає характер інтеграції ДІС із закладом

громадського призначення, обумовлюючи розташування ДІС в інтер'єрі громадського закладу, встановлюючи тривалість перебування дітей у ньому.

Під часом експлуатації ДІС маються на увазі часові межі безпечного використання, а не термін експлуатації матеріалів для виготовлення конструкції ДІС. За часом експлуатації інтеріоризоване ДІС поділяється на тимчасове і постійне (регулярне) (табл. Б.5). Тимчасове інтеріоризоване ДІС характеризується конкретним часом експлуатації (від одного дня до кількох місяців), що визначається метою заходу. Яскравим прикладом такого середовища є ярмарково-святкове або виставкове, яке організовується, як правило, на один – три дні (рис. А.2.8:3–4). Головна і водночас очевидна відмінність постійного ДІС від тимчасових – це сталий період їх експлуатації. Зауважимо, що екстеріоризоване ДІС стало основою для створення інтеріоризованих форм ДІС.

Відповідність функціональності ДІС призначенню громадського закладу формується під впливом *функціонально-типологічного фактора*. Він визначає інтеграцію певного ДІС у конкретний заклад громадського призначення. Цей фактор обумовлює функціональну, об'ємно-просторову організацію ДІС у певному громадському закладі на основі спільної мети, що полягає у відповідності функції гри функціям громадського закладу. Це пов'язано із розширенням та з підсиленням діяльності громадських закладів за рахунок організації у їх структурі ДІС. Тому ДІС, що спрямоване на лікування дітей, організовують переважно у лікарнях та у реабілітаційних закладах, а ДІС інтелектуального та дидактичного спрямування – у навчальних закладах. Зважаючи на це, можемо заявити, що функціонально-типологічний фактор визначає типологічну диференціацію ДІС у залежності від функцій громадських закладів.

Тісне переплетення потреб дітей із функціями ігор у межах ігрового середовища окреслило три типи інтеріоризованого ДІС, що інтегроване з громадським закладом: відпочинково-розважальне, освітньо-виховне та діагностично-лікувальне.

В основі проектування ДІС лежить функціональність ігор, що відповідають потребам дітей. Розвага, як головна функція гри, визначила спрямування *відпочинково-розважального* ДІС. Такий тип ДІС призначений задовольняти потребу дитини у дозвіллі, переважно включає її фізичну дозвіллеву діяльність. Визначальним у процесі формування такого ДІС є увага проєктантів до активності дітей, тому найчастіше воно призначене для забави дитини на визначений проміжок часу. У відпочинково-розважальному ДІС важливого значення набувають розважальна, соціокультурна та комунікативна функції.

Відпочинково-розважальне ДІС у закладах дозвілля є цілісним утворенням, що призначене для відпочинку усієї сім'ї. Залучення простору закладів дозвілля для розваг дітей та дорослих визначає його універсальність. Відпочинково-розважальне ДІС у транспортно-обслуговуючих закладах (залізничні, річкові, морські вокзали, аеропорти) виконує здебільшого утилітарну функцію – розвага дитини під час очікування транспортного засобу (потяга, літака, корабля тощо) (рис. А.2.24 – рис. А.2.28.). Ми припускаємо, що найкращі дизайнерські рішення ДІС можуть розміщуватися здебільшого у торговельно-розважальних комплексах і включати в себе зони для дітей різного віку.

Відпочинково-розважальне ДІС, як тип інтеріоризованого ДІС, найчастіше організовується у закладах торгівлі та громадського харчування (рис. А.2.12 – рис. А.2.23): супермаркетах, гіпермаркетах, торгових центрах, автосалонах, ресторанах, кафе. Наявність дитячої ігрової зони при торговому об'єкті стає невід'ємною складовою сучасної культури торгівлі. Заклади торгівлі та громадського харчування були одними з перших, що організували на своїй території ДІС. Саме цим дані заклади не тільки завойовують прихильність дитини та її батьків, а й значно збільшують рівні власних прибутків (у вихідні близько 70 % усього прибутку) [206]. У кафе та ресторанах, як і в торгових закладах, ДІС слугує засобом «заманювання» відвідувачів, а також засобом продовження терміну їх перебування в

громадському закладі. А для дітей – це розвага та соціалізація через імітацію діяльності батьків та переймання досвіду.

Соціокультурна функція проявляється через імітаційні ігри: імітація купування (супермаркет), імітація управління транспортним засобом (аеропорт) тощо. У такому випадку ДІС запрограмоване на копіювання діяльності дорослих в ігровій розважальній формі. Діти, розважаючись, потрапляють у ситуації реального життя. При цьому відбувається імітація діяльності дорослих. Прикладом є ТРЦ «ART MALL» (м. Київ), у якому представлено місто професій для дітей («KidsWill»). Дане ДІС призначене не лише для розваг, а й для соціалізації дітей. Подібні ДІС функціонують у громадських закладах Росії, Японії, США.

Комунікативна функція у таких ДІС забезпечується через спілкування дітей різного віку, соціального становища, національності, фізичних даних (здорових, інвалідів) та різної кількості, що визначає груповий та масовий характер комунікації. Завдяки виконуваним функціям та задоволенням потреб різних дітей відпочинково-розважальне ДІС прагне до універсальності.

ДІС створюється з розважальною метою у всіх типах громадських закладів, оскільки розвага є неодмінною складовою кожної гри. Вагомими для проектування відпочинково-розважального ДІС стають можливості соціалізації дітей, переймання досвіду дорослих, спілкування під час гри.

Виникнення *освітньо-виховного ДІС* зумовлено потребою дітей у навчанні, розвитку, в набутті досвіду через гру. Воно організовується у дошкільних та навчальних, культурно-видовищних та культових громадських закладах. Ігри в освітньо-виховному ДІС (рис. А.2.29 – рис. А.2.52) базуються на забезпеченні інтелектуального та фізичного розвитку дітей. Тому для освітньо-виховного ДІС домінуючою є функція самореалізації, за наявності соціокультурної, комунікативної та розважальної функцій.

Освітньо-виховне ДІС у дошкільних та навчальних закладах (рис. А.2.29 – рис. А.2.34) почало формуватись ще з моменту утворення такого типу громадських закладів (XVIII – поч. XIX ст.), адже ігровий процес під час навчання для дітей дошкільного та молодшого шкільного віку є важливий. Діти через гру пізнають предмети, спілкуються між собою та з вихователями, вчителями. Це зумовлює виникнення дидактичного характеру ігрової діяльності у ДІС.

Варто зауважити, що ДІС у дошкільних та навчальних закладах орієнтоване на вікові групи дітей та на відділення окремих ігрових зон. Коли фізична активність є фактором, що сприяє згуртованості у грі, то розумово-інтелектуальні здібності дітей у процесі навчання потребують диференціації на вікові групи. Відповідно до віку дітей визначають особливості ігрових конструкцій і обладнання, що регулюються нормами ергономіки для дітей дошкільного, молодшого шкільного та підліткового віку. Крім цього, зараз набуває популярності ДІС у вищих навчальних закладах, а саме в університетах. Причиною створення ДІС в університетах стала потреба у догляді за дітьми працівників університету на час проведення занять батьками. Простір шкіл, дитсадків переобладнується у ДІС, формуючи освітньо-виховне середовище, використовуючи концепцію навчання через гру. На сьогодні у проектуванні ДІС у дошкільних та навчальних закладах спостерігається тенденція до формування відкритого простору без відділення ігрових зон. Прагнення до універсальності ДІС у таких закладах викликане нівелюванням віковими показниками дітей та спрямованістю до відкритого планування.

У культурно-видовищних та культових закладах (рис. А.2.35 – рис. А.2.52) організація ДІС є логічним продовженням концепції даних громадських закладів. Заклади культури (бібліотеки, музеї) широко практикують організацію спеціальних приміщень для дітей, з якими прийшли відвідувачі. Прикладом цього є створення медіатек, що передбачають формування спільного простору у бібліотеках для дорослих та дітей

(рис. А.2.35 – рис. А.2.43). У таких типах громадських закладів освітньо-виховне ДІС гносеологічно спрямоване, особливо це характерно для тематичних зарубіжних музеїв (рис А.2.44 – рис. А.2.52). Значна кількість об'єктів, які є науково-пізнавальними музеями, здебільшого природничо-наукового характеру, розроблені із орієнтацією на дитячу аудиторію. Оскільки ДІС у таких закладах формується з об'єктів, які, в першу чергу, складають музейну експозицію, то процес організації ігрового середовища для дітей у музеях вимагає відповідних засобів дизайну. Рух та взаємодія дітей у ДІС музеїв формують процес пізнання. Спрямованість такого ДІС до універсальності полягає у тому, що у музеях зосереджені діти різного віку та їх батьки.

У видовищних будівлях (кінотеатрах і театрах) ДІС розширює функції таких закладів: у кінотеатрах ДІС представлено окремою кімнатою для перегляду мультфільмів, а у театрах – приміщенням для дитячих міні-вистав. Таке ДІС слугує не лише для розваг дітей, але й несе пізнавальний зміст.

Як показує сучасний зарубіжний досвід організації ДІС, трапляються поодинокі випадки облаштування закритих ігрових зон у культових будинках, зокрема в церквах. ДІС при цьому носить пізнавальний характер та є релігійно орієнтованим.

Значно відрізняється від попередніх типів *діагностично-лікувальне ДІС*, яке, крім розважальної функції, виконує терапевтичну та корективну функції. Істотною особливістю діагностично-лікувального ДІС є використання ігротерапії як методу психотерапевтичного впливу на дітей із використанням гри. Метод ігрової психотерапії використовується в межах індивідуальної та групової терапії, тому комунікативна функція такого середовища проявляється частіше у спілкуванні дитини-пацієнта з лікарем. Діагностично-лікувальне ДІС організовується в оздоровчо-відпочинкових закладах з ціллю охорони здоров'я, фізичної культури (рис. А.2.53 – рис. А.2.57). Концепція проектування такого ДІС базується на використанні ігор корективно-лікувального характеру. Діти відвідують їх задля

оздоровлення та лікування (будинки відпочинку, лікувально-профілактичні заклади). Часто в таких закладах проектують ДІС для дітей з обмеженими фізичними можливостями. Такі ДІС виконують реабілітаційні та релаксаційні функції. У будівлях лікувально-профілактичних установ ігровий процес переважно орієнтований на використання різноманітних методик гри та спеціалізованого ігрового обладнання, що не лише відволікає дитину від, власне, лікувальних процедур, а й сприяє терапії та реабілітації дітей. Особливістю діагностично-лікувального ДІС в оздоровчо-відпочинкових закладах є його спрямованість на лікувальний процес. Ігри можуть бути частиною лікувальних процедур, можуть складати підготовчий етап перед лікуванням дитини або завершальний етап лікування (реабілітація дитини).

На відміну від оздоровчо-відпочинкових закладів, заклади соціального захисту населення призначені для особливої категорії малозабезпечених груп населення, що потребують соціально-психологічної допомоги чи соціальної реабілітації. Діагностично-лікувальне ДІС у закладах соціального захисту населення є переважно тимчасовим і відіграє швидше корективну функцію, ніж лікувальну.

Проектування інтеріоризованого ДІС є однією з ознак функціональної багатогранності громадських закладів та реалізації потреб дітей. Сукупність природно-кліматичного, соціально-економічного, локалізаційно-часового та функціонально-типологічного факторів спричинила процес інтеграції ДІС у різні види громадських закладів, а функції гри визначили типологічну диференціацію ДІС. Характерною рисою стала відповідність типів ДІС (відпочинково-розважального, освітньо-виховного та діагностично-лікувального) типам громадських закладів за функціональним призначенням. Функції ігор дозволили виділити типи ДІС та окреслити їх характерні відмінності. Типологічна диференціація ДІС здійснюється на засадах відповідності ДІС призначенню громадського закладу та функціям ігор. Втілення функцій гри у проектування інтеріоризованого ДІС, а також

наявність типологічних груп ДІС пояснюється виявленням розважального, навчального і лікувального значення гри.

Сучасні підходи до організації ігрової діяльності в інтер'єрах громадських закладів стали передумовою для виникнення нових функціональних можливостей ігрових процесів. Пошуки напрямків створення комфортного, виразного середовища перебування людини зумовлюють необхідність виявлення особливостей інтегральної взаємодії середовищних об'єктів, пов'язаних із взаємопроникненням ігрового середовища дітей у громадське середовище.

2.3. Функції гри та рівні інтеграції дитячого ігрового середовища у формуванні предметно-просторового середовища громадського призначення

Аналізуючи багатоаспектність дитячого ігрового середовища, можна стверджувати, що ДІС у громадському середовищі є засобом фізичного, інтелектуального, духовного розвитку дитини, який опосередковано вводить її у навколишній реальний світ, допомагає пізнати його закони спілкування з оточуючим світом і людиною. Основна проблема, що виникає під час формування дизайну ДІС, пов'язана з тим, що дитина постійно змінюється як з фізичної, так і з психологічної точки зору. Даний факт обумовлює постійне відстеження потреб дітей, що впливають на динаміку формування та використання ігрових ситуацій та ігрового обладнання. У ДІС можуть стикатися діти різних вікових груп та стану здоров'я, тому виникає необхідність створення території, яка забезпечує потребу перебування усіх дітей.

Дослідження дитячої психології та властивостей особистісного розвитку дітей призвели до переосмислення ігор загалом та до створення спеціальних ігрових «територій» з точки зору науки. Важливим аспектом у

проектуванні ДІС є врахування його функціонального значення для дитини, відповідність розвитку її духовного і фізичного стану.

Функціональне значення ігрового середовища для дітей, у першу чергу, обумовлено віковими особливостями дитячого сприйняття. Для кожного з вікових етапів, які проходить дитина у своєму розвитку, характерні специфічні особливості засвоєння інформації, що суттєво впливають на дизайн-особливості ДІС. Важливо підкреслити, що у дитини кожен віковий період має свою самодостатню цінність та є органічним цілим, що визначається законами внутрішнього розвитку. З віком вимоги дитини до гри (її змісту, ігрового наповнення) змінюються. Проектування ДІС у громадських закладах вимагає аналізу сприйняття дитиною ігрової діяльності, що пов'язане з її віковими змінами. Можна виділити три етапи сприйняття дитиною ігрової діяльності, кожен з яких має свою специфіку (за Д. Ельконіним):

I етап – сприйняття ігрової діяльності дітьми дошкільного віку (від 3 до 6 років);

II етап – сприйняття ігрової діяльності дітьми молодшого шкільного віку (від 7–10 років);

III етап – сприйняття ігрової діяльності дітьми підліткового віку (від 11–14 років) (табл. Б.1).

Виділення даних етапів сприйняття дитини забезпечує осмислення видозмін дитячої психології з позицій ігрової діяльності, що призводить до виділення ігрових потреб дітей, зміни якості проектування, переосмислення підходів до дизайну ДІС.

Перший етап (сприйняття середовища дитиною від 3 до 6 років). Проектування ДІС базується на аналізі предметної діяльності дітей. Соціальна ситуація розвитку в ранньому дитинстві має структуру «дитина – предмет» [7]. Для раннього дитинства основними видами діяльності є предметна діяльність, мовлення і гра. Тому для раннього розвитку дитини

особливе значення має гра як діяльність, спрямована на орієнтування в предметній і соціальній дійсності.

Психологічні особливості дітей цього віку полягають у цілісному відображенні предметів і явищ, здатності отримувати багато візуальних, звукових, тактильних та смакових вражень [1]. Тобто, для дітей 3–6 років характерне мультисенсорне або сенсомоторне сприйняття. Привертають та утримують увагу дітей дошкільного віку здебільшого переміщення предметів, кольорові контрасти, різні за гучністю, протяжністю та висотою тону звуки [180]. Діти цього віку акцентують увагу на яскравих предметах та деталях, тобто активізується візуальний рівень сприйняття. Переважна гра з одиничними предметами є основною на даному етапі розвитку, оскільки провідною стає предметно-маніпулятивна діяльність [9] (дод. В) (рис. А.2.47:6). Саме тому для дітей такої вікової категорії організовуються ігрові куточки (ігри-хвилинки) з ігровим наповненням, що формують мікропростір дитини.

Гра дітей дошкільного віку спонтанна і змістовна. Вона є не лише маніпуляцією, а розгортається як дії з предметами, в яких дитина відтворює те, що роблять дорослі. Це перші кроки на шляху до символічних дій. Ігрова діяльність дитини є основою формування майбутніх умінь і навичок, розумових дій. У процесі ігрового експериментування формуються нові складні здібності. З розвитком символічної (використання умовних позначень предметів, подій, явищ) гри змінюється ставлення дитини до інших дітей. Мислення у дітей такого віку є спрощеним (невміння виокремлювати суттєве від другорядного).

Важливим під час проектування є використання ігрового обладнання, яке б відповідало ігровій діяльності дитини. Конкретність мислення, узагальненість сприйняття дітей створюють передумови для ускладнення ігрового наповнення ДІС. Розуміння у дитини дошкільного віку часто досягається шляхом пізнання предметно-просторових форм та об'єктів [178]. Дітям такої вікової категорії властиве предметне, функціональне сприйняття

дійсності на відміну від зорового сприйняття дітей старшого віку. Тому для дитини віком до 6 років комфортним є нескладне у використанні ігрове обладнання та його незначна кількість, що передбачають дрібні одиничні ігри – фізичні, інтелектуальні, соціальні, які є основою для формування мікропростору дитини. Найпоширенішими видами дитячих ігор у цьому віці є пазли, магніти, конструктори. Предмети є зрозумілими, статичними і сприймаються дітьми як точне відображення дійсності.

Серед якостей, близьких дитячій психології цього вікового періоду, необхідно відзначити антропоморфізм – наділення тварин, рослин, явищ неживої природи людськими властивостями. Враховуючи цю особливість дитячого сприйняття, антропоморфізм лежить в основі образотворення ДІС. Асоціативно-образний спосіб формотворення ігрових об'єктів дозволяє реалізувати потреби дітей у пізнанні світу. Тому для дітей використовується ігрове обладнання та наповнення із чітко вираженим образним рішенням. Такий підхід до проектних рішень окреслює пошуки концептуальності ДІС.

Другий етап (сприйняття середовища дитиною від 7 до 10 років). На цьому етапі складається нова соціальна ситуація розвитку, виникають важливі новоутворення у психічній та особистісній сферах, відбувається інтенсивний розвиток інтелекту та мислення дитини [178]. Сприйняття ігрової діяльності дитини 7–10 років здійснюється через рухову активність, що розвивають моторику і координацію. Особливість психічного розвитку дітей цього віку полягає у практичному, дієвому характері ставлення до дійсності, вони яскраво співпереживають події, активно реагують на них. Тому емоційний початок присутній у проектуванні ДІС. Воно відображає специфіку психологічного розвитку дітей даного періоду та організовується складніше за ігровим навантаженням.

Після 7 років дитина здатна опановувати уміння, застосовувати логічне мислення до конкретних ситуацій, хоча сприйняття і раніше відіграє важливу роль у мисленні дитини. У молодшому шкільному віці провідною діяльністю у психічному розвитку дітей є навчання [38]. Кращий стимул гри – інтерес.

Цікавість – це каталізатор уваги, уяви, інтересу. Міра вибору тієї чи іншої гри у дитини зростає зі ступенем «новизни». Тому важливим є емоційно-мотиваційне сприйняття, що відбувається на емоційно-почуттєвому та ситуаційно-дієвому рівнях.

Як було визначено у дослідженнях з питань дитячої психології, дітей молодшого шкільного віку характеризує «рольове» ставлення до дійсності. Вони цілком перевтілюються в героїв, повністю віддаючись тому, що сприймають, переживаючи за персонажів, як за себе. Значної уваги тут заслуговують сюжетно-рольові ігри, оскільки діти здатні самостійно організовувати власний макропростір. Для забезпечення фізичних ігор з'являються ігрові лабіринти, спускові гірки, що зумовлюють необхідність виділення у ДІС ігрових зон, які дозволяють вільно рухатись та спонукають до залучення у гру. Для інтелектуальних ігор влаштовуються логічні панелі та настільні ігри, які орієнтовані на розвиток абстрактного, наочно-дійового та логічного мислення дітей молодшого шкільного віку. Тому, крім сприяння організації активних ігор, ігрове наповнення ДІС допомагає організовувати інтелектуальні ігри. ДІС дає змогу виконувати ігрові дії у команді, використовувати рольові ігри. Ігрові зони, що формують макропростір дітей у громадських закладах (рис. А.2.46) дозволяють організувати гру одночасно для значної кількості дітей. Об'єкти ДІС та їх декоративне оформлення від простих форм пізнавального значення переходять поступово до форм більш складного змісту, тлумачення якого може носити частково метафоричний або символічний характер.

Ігрове середовище для дітей з обмеженими можливостями облаштовують залежно від виду інвалідності: для дітей із порушеннями опорно-рухового апарату основними є інтелектуальні ігри, а для дітей із вадами розвитку – психологічні та соціальні ігри.

Третій етап (сприйняття середовища дитиною 11–14 років). ДІС для підліткового віку проектується із врахуванням потреб дітей у пізнавально-відпочинковій діяльності та в активному проведенні дозвілля. Цей етап

характеризується досить широким колом знань і уявлень. Даний період психологічно дуже складний. Для підлітка явища і події починають втрачати свою однозначність, зникає і відчуття неподільності зі світом, виникає необхідність пристосовуватися до нової дійсності [178]. Дітям цього віку властива схильність до абстрактного мислення, чого не спостерігалось в молодшому віці. Мислення стає більш логічним, діти здатні самостійно аналізувати і сприймати абстрактні проблеми [38]. Підлітків уже більш цікавить динаміка рухів, важливими стають деталі, зв'язки між об'єктами. Для даного віку характерне переважно когнітивно-лінгвістичне сприйняття [178].

У дослідженнях психологів було доведено, що ігрове середовище для дітей підліткового віку – це пригода, подорож, тому воно призначене для розваг. Під час проектування переважає така форма ДІС як ігровий комплекс. Він поєднує окремі спеціалізовані ігрові зони, які включають інтерактивні ігри або спрямовані на моделювання дітьми ДІС за допомогою інтелектуально-творчих ігор. Саме тяжіння сприйняття дітей даного віку до абстрактності зумовлює популярність авто- та відеосимуляторів, де гра відбувається в комп'ютерному середовищі, а персонажі є вигаданими (рис. А.3.7). У проектуванні ДІС це реалізується посередністю комп'ютерних технологій та проекційних систем в обладнанні зокрема та у створенні ДІС загалом. Конструктивно та технічно складне обладнання, логічні ігри та широке використання комп'ютерних технологій формують мегапростір дітей, під час якого задіюється уява, мислення, здатність прогнозувати ігрові дії.

Роль об'єктів пізнавального характеру в ДІС для підліткового віку помітно знижується. Зменшується кількість об'єктів, що відзначаються складними образними рішеннями. Потреба у фізичній підготовці мінімізує використання декоративних елементів і призводить як до конструктивної, так і до технічної складності (поява розважальних комплексів) ДІС. Загалом, концептуальне рішення ДІС для дітей-підлітків базується на фізичному,

інтелектуальному розвитку, на ознайомленні дітей з інноваціями. Для дітей-інвалідів цього віку характерним є розвиток рухового аналізатора, що потребує точності орієнтування у просторі.

На даний час ігрові процеси дітей сприймаються як адаптивно-перетворювальна діяльність, що відкриває великі можливості у дослідженні потенціалу ДІС. Різні етапи сприйняття ігрової діяльності дітей визначають характер ігрових потреб, що тісно пов'язані із віком дітей та формують основні вимоги до обладнання та ігрового наповнення. Врахування потреб, реальних можливостей учасника ДІС, функціональної специфіки громадського закладу визначають необхідність комплексного підходу до проектування ДІС. Необхідність забезпечення ігрового процесу для дітей певної вікової категорії в інтер'єрі громадського закладу визначається принципом адресності у проектуванні ДІС.

Відповідність інтересам і потребам дитини, забезпечення розвитку дитини, реалізація власних ініціатив, ухвалення самостійних рішень, розвиток творчих здібностей – основні завдання у проектуванні ДІС [47]. Організація ДІС у закладах громадського призначення відповідає потребам дітей, що визначають функції ігор.

Функція гри визначає функцію ДІС, його предметне наповнення, концепцію його проектування та приналежність до певного типу громадського закладу. Функціональність гри виходить із основних вимог соціальної практики, із психофізіологічних вимог дитини і відображення нею людської діяльності. Гра є вільним проявом потягів індивіда до розваги, відпочинку, спілкування та ін. Тому виділяємо наступні функції ігор: розважальну, комунікативну, функцію самореалізації, соціокультурну, діагностично-терапевтичну (табл. Б.6). Саме вони визначають типи ДІС та напрямки його проектування, зумовлюють вибір ігрового обладнання та ігрового наповнення, які б забезпечили виконання даних функцій. Інтеграція ДІС із громадським закладом базується на взаємозв'язку даних функцій гри

із загальним призначенням громадського закладу, контингентом його відвідувачів.

На початкових етапах формування ДІС у громадському закладі воно організовувалось як середовище для відпочинку та розваг, що дозволило нам означити його як відпочинково-розважальне ДІС. Одна з основних функцій гри – це функція розваги. У сучасній свідомості людей, в тому числі батьків, вихователів, вчителів, гра й нині залишається забавою, дозвіллевою розвагою. *Розважальна* функція гри пов'язана зі створенням комфорту та сприятливої атмосфери. У цьому аспекті гра – тонко організований культурний простір, у якому дитина прямує від розваги до розвитку. Розважально-виховні особливості гри, пов'язані з пізнанням світу, з навчальною діяльністю, з розвитком психічних процесів, з фізичним розвитком дитини. ДІС, організоване у закладах громадського харчування, торговельних, культурно-видовищних і транспортно-обслуговуючих закладах, відіграє важливу розважальну функцію. Оскільки діти тут залишаються на період здійснення дорослими різноманітних процесів у громадському закладі.

Гра вводить дитину в реальний контекст складних людських відношень, забезпечуючи реалізацію *комунікативної* функції під час перебування дитини у ДІС. Залежно від кількості учасників ігрового процесу комунікація може бути групова (від 2 до 15 чоловік) і масова (15 і більше), що визначає кількість і складність обладнання та ігрового наповнення. Ігрова спільність (короткочасна чи довгострокова) – колектив, що виступає до кожного гравця як організуюче та комунікативне начало, має велику кількість тісних зв'язків. Саме тому комунікативна функція характерна для організації усіх типів ДІС. Комунікативне спілкування дітей, як найважливіша проблема педагогіки, робить дану функцію гри суттєвою під час влаштування ДІС у дошкільних та навчальних закладах (рис. А.2.29 – рис. 2.34). Інвалідність дітей часто викликає психоемоційне напруження та проблеми у спілкуванні із здоровими дітьми. Тому у ДІС, які організовані в

оздоровчо-відпочинкових закладах передбачені групові комунікації з мінімальною кількістю дітей або взаємодія дитини лише з лікарем.

Спілкування слугує також енергетичним джерелом гри, що живить її емоційну сторону. Порівняно із дидактичними прийомами на заняттях та в комунікативних іграх спостерігається підвищення життєвої енергії у результаті ігрової взаємодії. В ігровій діяльності дітей існують реальні суспільні відносини, що складаються між гравцями. Комунікативна функція мало проявляється в одиничних іграх. Проте в ігрових комплексах та зонах, де передбачені ігри великої кількості дітей, дана функція дає найкращі результати. Прикладом таких ігор є сюжетно-рольові, дидактичні (навчально-предметні та пізнавальні) ігри, що мають освітньо-виховний характер (рис. А.2.32). ДІС із такими іграми проектується у дошкільних, навчальних, культових, оздоровчо-відпочинкових, культурно-видовищних, транспортно-обслуговуючих закладах, закладах дозвілля, торгівлі, громадського харчування та соціального захисту населення. Інтегроване ДІС у такі громадські заклади спрямоване переважно на групову та масову комунікацію.

Функція *самореалізації* дитини у грі є однією з головних. Для дитини гра важлива як сфера реалізації себе як людини, як особистості. Особливе місце у позашкільній діяльності займає дитяче самоврядування, яке полягає не в тому, щоб діти включалися до існуючої піраміди відносин, а в набутті власного досвіду демократичних відносин у колі різноманітних подій, колективних творчих справ і форм їх сприйняття. Самореалізація виявляється через усвідомлення дії механізмів особистості, навчання плануванню і організації життя, постановку та реалізацію цілей і рефлексивний аналіз результатів, побудову і здійснення процесів удосконалення особистості. Функція самореалізації здійснюється через інтелектуально-творчі (дидактичні та маніпуляційні) та соціальні (сюжетно-рольові та імітаційні) ігри. Саме тому для дитини важливий безпосередньо процес гри, а не її результат. Процес гри – це самореалізація дитини в ігровому середовищі, що

організовується у культурно-видовищних, культових, дошкільних та навчальних закладах. Матеріал для ігор діти отримують виключно із оточуючого середовища, тому проектування ДІС визначається моделюючим та творчим характером. Це пов'язано із можливістю дітей самостійно спроектувати гру, адже середовище для гри – це частина її змісту.

Соціалізацію розглядають як процес соціального формування особистості дитини. Розташування ДІС у громадському закладі обумовлене необхідністю засвоєння соціально-культурного досвіду та участю у діяльності дорослих (рис. А.2.46). Тому *соціокультурна функція* гри включає в себе соціально-контролюючі процеси цілеспрямованого впливу на становлення особистості, засвоєння дітьми знань, соціальних норм та цінностей, властивих суспільству чи конкретній соціальній спільності. Соціокультурне призначення гри може відображати синтез засвоєння дитиною багатства культури, потенцій виховання і формування як особистості.

Дитина дошкільного віку вже починає усвідомлювати себе як особистість. Вона цілеспрямовано намагається реалізувати власні задуми, шукає підтримки та схвалення дорослих. Осягаючи соціальний світ, дитина наслідує поведінку дорослих. Тому важливо організувати виняткове середовище, яке б впливало на формування культурних цінностей і на відчуття дитини частиною суспільства. У середовищі громадських закладів дитина в змозі набути таких морально-вольових якостей особистості як здатність не лякатися труднощів, уміння мобілізувати власні зусилля для досягнення мети, допомагати іншим, дотримуватися послідовності, правил гри тощо.

Генеza гри доводить, що більшість ігор за природою імітативні та спочатку виникають як результат діяльності. «Гра – це форма і буде формою громадського досвіду дитини» [177, с. 21]. Саме ігрова діяльність у громадському просторі забезпечує первинний розвиток особистості дитини, виступає найважливішим способом засвоєння предметного світу і досвіду

людських відносин. Звідси впливає обумовленість утворення ДІС саме у закладах торгівлі та громадського харчування, а також у транспортно-обслуговуючих закладах, дошкільних та навчальних закладах, оздоровчо-відпочинкових та культурно-видовищних закладах.

Наявність соціокультурної функції забезпечується під час організації сюжетно-рольових та імітаційних ігор. Соціокультурні змісти криються також і в середовищі, що оточує ігрові об'єкти. Тому залежно від того, в якому типі громадського закладу організоване ДІС, сфера міжособистісних відносин буде змінна, а відтак соціокультурна функція також буде по-різному виявлена. Тому ДІС, організоване у транспортно-обслуговуючому, дошкільному чи навчальному громадському закладі, буде спрямоване на засвоєння соціально-культурного досвіду. Проектування ДІС у торговельних закладах може бути спрямоване на участь дітей у відповідних процесах громадського закладу. Характерним прикладом цього є використання дитячих купівельних візків як елементів ДІС у торговельних закладах, що покликані залучити дітей до діяльності дорослих через ігровий процес (рис. А. 3.10). Хоча гра як діяльність дитини розвивається за своїми законами, але вона дотична до галузі дидактики. Педагоги усіх часів розуміли, що у грі дитина накопичує знання, розвиває здібності, формує пізнавальні інтереси. Очевидно, тому в історії розвитку педагогічних систем гра в значній мірі була пов'язана з освітніми завданнями.

Для педагогів та вихователів гра – найзручніший метод діагностики дітей, оскільки гра – форма їх пошуково-експериментальної поведінки. Відомо, що гра найоб'єктивніше виявляє ресурси інтелекту, руховий потенціал, творчі задатки. Тому *діагностично-терапевтична функція* також має місце під час організації фізичних, психологічних та інтелектуально-творчих ігор у ДІС оздоровчо-відпочинкових закладів та закладів соціального захисту населення (рис. А.2.54 – рис. А.2.57).

Сучасна ситуація підвищення рівня травматизму та поширення вродженої інвалідності дітей призводить до пошуку нових шляхів її

вирішення. Особливу роль виконує гра як засіб терапії хворих дітей та дітей, що мають неклінічні відхилення у здоров'ї, у реабілітаційній практиці (лікувальній та педагогічній). З'являється ігротерапія, здатна «розвернути» свідомість реципієнта [177]. Самі діти використовують гру як психотерапевтичний засіб для зняття боязні, страхів, емоційної напруги. Оцінюючи терапевтичне значення ігрових сеансів, Д. Б. Ельконін пише: «Ефект ігрової терапії визначається практикою нових соціальних відношень, які отримує дитина в рольовій грі. Саме практика нових реальних відносин, у які рольова гра ставить дитину як з дорослими, так і з однолітками, призводить до терапевтичного ефекту» [177, с. 65].

Діагностично-терапевтична функція гри включає в себе також релаксаційну функцію. Вона забезпечується ігровим наповненням та ігровим обладнанням ДІС, що спрямовані на ігрову терапію дітей. Ігротерапія також є одним із методів соціальної реабілітації дітей із вадами психофізичного розвитку. Психологічна корекція – це внесення позитивних змін, доповнень у гнучку структуру характерних рис індивіда. У цьому криється здатність гри спрямовуватись на розвиток та корекцію різних сторін психіки дитини як емоційно-особистісної сфери, так і пізнавальної та рухової сфер. Психологи перші почали розглядати гру як метод пізнання дитини і як метод корекції психічного розвитку (Л. С. Виготський [37], Д. Б. Ельконін [178], С. Л. Рубінштейн, А. Н. Леонт'єв, Н. М. Захарова [70] та ін.). Збереження і укріплення здоров'я дитини є головним завданням школи, сім'ї та суспільства. Тому терапевтичний ефект мають ДІС, організовані в лікувальних та оздоровчо-реабілітаційних закладах, а також у центрах соціально-психологічної соціальної реабілітації для дітей-інвалідів (рис. А.2.54 – рис. А.2.57).

Отже, кожна функція гри зумовлена відповідними ігровими потребами дітей, що, безумовно, визначають напрямок проектування ДІС та призначення ігрових зон. Функції гри впливають на формування ігрового обладнання та ігрового наповнення. Процес інтеграції ДІС у заклади

громадського призначення визначається саме відповідністю функцій ігор типам громадських закладів (табл. Б.8).

Очікуваний ефект від ДІС та від його розташування у громадському закладі формується на основі обґрунтованого вибору видів ігор. Фізичні, психологічні, інтелектуально-творчі, соціальні ігри визначають не лише рівень фізичного, психологічного та інтелектуального розвитку дітей. Ігри впливають на зонування, визначаючи функції кожної зони та ігрового обладнання. Тому можна стверджувати, що кожен вид гри відіграє важливу роль у проектуванні ДІС. Відповідність втілених в ігровому обладнанні видів ігор етапам розвитку дитини окреслює принцип адресності у проектуванні ДІС.

Фізичні ігри присутні в організації всіх ДІС. Саме вони були найпоширенішими та найпершими, які виражали природну активність та динаміку дітей. *Фізичні ігри* вимагають високої рухової активності, тому вони ще називаються руховими. Функція розваги, комунікації, самореалізації та соціокультурна функція реалізуються через такий вид гри. *Психологічні ігри* забезпечують діагностично-терапевтичну функцію, тому вони найпоширеніші в лікувально-реабілітаційних громадських закладах, в центрах надання соціально-психологічної допомоги. До *інтелектуально-творчих ігор* відносяться предметні забави та маніпуляції із дрібними ігровими об'єктами, що вимагають від дитини додаткових знань та досвіду. Даний вид ігор поділяється на дидактичні, конструкторські та електронні ігри. Дидактичні та конструкторські ігри домінують переважно у навчально-освітніх закладах, оскільки вони мають навчальний та пізнавальний характер. Електронні ігри (комп'ютерні ігри, ігри-проекції) присутні переважно в дошкільних, навчальних, культурно-видовищних, торговельних та транспортно-обслуговуючих громадських закладах та закладах громадського харчування як одиничне обладнання для дітей або супроводжуючих їх дорослих (авто- та відеосимулятори, ігрові автомати, інтерактивні ігри). Інтелектуально-творчі ігри забезпечують функцію розваги, комунікації,

самореалізації та соціокультурну функцію. Хоча все частіше зустрічається такий вид ігор в оздоровчо-відпочинкових закладах та у закладах соціального захисту населення для лікування та реабілітації дітей з вадами, тому важливо відзначити діагностично-терапевтичну функцію таких ігор. Імітаційні ігри та творчі сюжетно-рольові ігри відносяться до групи *соціальних ігор*, оскільки вони передбачають соціалізацію і в певній мірі повторення й наслідування поведінки дорослих.

Наявність різних видів ігор чи їх відсутність визначається як організованими ігровими зонами, так і відповідним ігровим наповненням. Ігрові потреби дітей визначаються не лише віковими особливостями розвитку, а й фізичними та психічними можливостями дітей. Тому різноманітність функцій та видів ігор обумовлена необхідністю врахування ігрових потреб здорових дітей та дітей із вадами розвитку. Проектування ДІС відображає залежність функцій ігор та їх видів від типів громадських закладів, що впливає на процеси інтеграції. Врахування потреб дітей усіх вікових категорій, а також дітей з вадами у формуванні ДІС визначає принцип адресності у проектуванні типів ДІС.

Структурною одиницею середовищного проектування є поведінкова ситуація. Сприйняття середовища дитиною та дорослим носить активний характер. Це призвело до переконання, що воно не зводиться до набору простіших утилітарних дій, і що потреби у відношенні якостей середовища виявляються багатоманітними. На даний час стало принципово необхідним вивчення людської поведінки в середовищі сучасного громадського закладу. Сучасні тенденції дизайнерської діяльності спрямовані на те, щоб забезпечити функціональну відповідність громадських закладів одночасно різним потребам дорослих та дітей. Прямування до універсальності в утилітарній пристосованості дітей різного віку, дітей з обмеженими фізичними можливостями та їх батьків стало важливим завданням у створенні ДІС у громадському закладі.

Економічна вигода, соціальна необхідність та орієнтація на підвищення комфорту спрямовані на взаємодію громадського середовища та ДІС в умовах їх спільного розташування, що націлюється на їх об'єднання в єдину систему із тісними взаємозв'язками. Зі сторони ДІС спостерігається його переорієнтація на потреби громадського закладу (розширювати діяльність, залучати якомога більше відвідувачів), і, як наслідок, розширення ігрових можливостей та функціональності організованого ДІС. Зі сторони ж громадського закладу також відбувається вплив на організоване ДІС. Тому на даному етапі проектної культури можна відмітити поєднання та взаємопроникнення цих двох підсистем з метою утворення нової інтегративної системи. При недавньому відокремленому функціонуванні цих елементів, на даний час спостерігається їх модифікація й чітка орієнтація на взаємну інтеграцію.

Розгляд інтеграційного синтезу системи «ДІС – громадський заклад» доцільно почати з аналізу підсистеми – ігрового середовища для дітей. У загальному проективному переході ДІС від екстеріоризованої форми (ігрові прибудинкові майданчики для дітей) до інтеріоризованої (ігрове середовище для дітей, організоване в інтер'єрі) лежить зміна змістів підсистеми. Внаслідок таких суттєвих проектних змін відбуваються і соціокультурні зміни, які означаються як інтеграційна соціокультурна динаміка. Вона пов'язана із частотою відвідування дітьми різноманітних громадських закладів, із підвищенням тривалості таких відвідувань.

Інтеграцію ДІС та громадського закладу можна визначити як якісно новий етап розвитку і форму прояву глобалізації громадського життя, що передбачає зближення і взаємодію дитячої ігрової та громадської структури у процесі проектування. Можна виділити три рівні інтеграції ДІС та громадського закладу: приєднання, рівноцінне співіснування, «поглинання» (табл. Б.9).

Приєднання як перший рівень інтеграції передбачає лише спільність території громадського закладу та ДІС як культурних об'єктів. Тобто такий

вид інтеграції формується лише на рівні структури, що полягає в організації ДІС як структурної одиниці громадського закладу. Інтеграція приєднання характерна для відпочинково-розважальних ДІС, що організовані у транспортно-обслуговуючих закладах, у закладах торгівлі та громадського харчування. У такій ситуації громадський заклад є стійким, сформованим об'єктом, а ДІС набуває характеру нестійкого утворення, яке за умови нестачі корисної площі громадського закладу може і не організовуватись. ДІС у такому випадку займає незначну площу, оскільки функціонує як один із «якорів» громадського закладу.

Особливості структури громадського закладу визначають особливості ДІС, впливаючи на взаємозв'язки дітей та відвідувачів громадського закладу. Внутрішня архітектоніка транспортно-обслуговуючих закладів, закладів торгівлі та громадського харчування впливає на зв'язки з відпочинково-розважальним ДІС, оскільки вони можуть мати центральне (ДІС розташоване в центрі громадського закладу), пристінне (ДІС розташоване біля стін в інтер'єрі громадського закладу) чи боксове (ДІС розташоване в одному із приміщень громадського закладу) розташування.

Структура ДІС, що формується під впливом громадського закладу, визначає ігрові зони та площу ДІС, які організовуються на основі конструктивно-планувальних принципів. Узагальнюючи зарубіжний та вітчизняний досвід проектування ДІС у громадських закладах, можна виділити два основні конструктивно-планувальні принципи організації відпочинково-розважального ДІС: вільний (open space) та обмежений (confined space), що впливають на візуальний взаємозв'язок дорослих і дітей. Принцип вільного планування (без використання зовнішніх огорожень) відзначається підвищеною мобільністю елементів та дозволяє універсально використовувати простір залежно від зміни ігрових потреб, а відтак спрямований на об'єднання та гармонізацію внутрішніх зв'язків у системі (рис. А.2.19:5–6). Даний принцип характерний для одиничних ігор, що мають центральне розташування. Вільне планування передбачає можливість

перестановки обладнання, що характерне для проектування ігрової зони відпочинково-розважального ДІС. Наявність внутрішніх перегородок та стін громадських закладів частково чи повністю ізолюють ДІС від зовнішніх впливів. У цьому випадку система є обмеженою, що забезпечує закриті внутрішні контакти у ДІС та відсутність зв'язків із громадським середовищем (рис. А.2.19:4).

Прикладом інтеграції приєднання є утворення одиничних ігор для дітей або невеликих ігрових зон, які можуть не відповідати функціональному призначенню громадського закладу, проте будуть присутні у його структурі у зв'язку з потребою батьків у нагляді за дітьми чи комерційною вигодою власників громадських закладів (наприклад, встановлення ігрових симуляторів для дітей у торговому центрі або утворення дитячих кімнат). Під час інтеграції приєднання формується мікропростір (під час організації одиничних ігор) та макропростір (під час організації ігрових зон) дитини. Інтеграція приєднання є початковим етапом інтеграції й актуальна для проектування тимчасового ДІС.

Рівноцінне співіснування як другий рівень інтеграції полягає у співіснуванні ДІС та громадського закладу як на рівні структури, так і на рівні функціональної відповідності. Це комбінація елементів, що складають єдину функціонально-структурну єдність (рис. А.2.16). Завдання організації ДІС пов'язане із сформованим функціональним середовищем громадських закладів, із врахуванням його спрямування і можливостей розвитку.

Функціонально-структурна єдність полягає у наближенні функцій ДІС до функцій громадського закладу із використанням спільного простору для цих цілей. Громадський заклад збільшує перелік своїх послуг, включаючи ігрову функцію як необхідність (рис. А.2.17). А ДІС у деякій мірі специфікується, тобто вузько спрямовує свою діяльність. Єдність структури та функції характерна для діагностично-лікувального ДІС, розташованого в оздоровчо-відпочинкових закладах та у закладах соціального захисту населення (ДІС, організоване в лікарні, призначене для реабілітації дітей під

час ігрового процесу, а також для лікування за допомогою відповідних ігрових методик (рис. А.2.55)). Інтеграція рівноцінного співіснування властива також освітньо-виховному ДІС, що поодинокі зустрічається у культових закладах (церквах). Функціонально-структурна єдність освітньо-виховного ДІС та середовища культових закладів полягає у релігійному вихованні дітей через ігри. Рівноправним співіснуванням відзначається освітньо-виховне ДІС у культурно-видовищних закладах (кінотеатрах і театрах), де ігрові процеси відображають діяльність даних громадських закладів, орієнтуючись на пізнання та виховання дитини. Відпочинково-розважальне ДІС, розташоване у закладах торгівлі, може організовуватись на рівні інтеграції рівноцінного співіснування у тому випадку, коли підтримує торговельні процеси у таких громадських закладах. У цьому випадку ДІС формується із використанням одиничного обладнання – купівельних візків для дітей. У зазначених вище діагностично-лікувальному та освітньо-виховному ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування організовують переважно ігрові зони.

Громадської значимості ігровий об'єкт набуває, перебуваючи в інтер'єрі відповідного закладу, який близький йому за функціональним спрямуванням. ДІС при цьому обумовлене призначенням громадського закладу (реабілітаційні центри, де ігротерапія є складовою лікувального процесу). Така інтеграція криється у функціональній підпорядкованості цих компонентів. У разі розміщення на території громадського закладу ДІС функції першого і другого розширюються. Звідси випливає, що різні елементи чи частини єдиного цілого впливають один на одного і на цілу систему.

Формуючи функціонально-структурну єдність, ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування займає площу та розташування, визначене функціями громадського закладу. Для діагностично-лікувального та освітньо-виховного ДІС характерне боксове розташування (рис. А. 2.27). Виділення окремого приміщення для таких типів ДІС обумовлене тим, що

вони стають ваговою складовою у функціонуванні оздоровчо-відпочинкового, культового та видовищного закладів. Розташування ігрових зон в одному із приміщень громадського закладу підтверджує їх значення як необхідних структурних та функціональних компонентів його призначення. Боксове розташування ДІС зумовлює виділення обмеженого конструктивно-планувального принципу. Обмежений принцип планування характеризується сталістю внутрішніх зв'язків у ДІС; властивий ігровим зонам, що носять назву в літературі «ігрова кімната» [225], для яких характерна стаціонарність елементів ДІС через наявність перегородок та несучих конструкцій закладу громадського призначення.

Інтеграція рівноцінного співіснування полягає у створенні логічної та гармонійної цілісності структури та функції, що спрямована на формування макропростору для дітей.

«Поглинання» як найвищий рівень інтеграції характеризується поглинанням ДІС громадського закладу шляхом проникнення у його структуру, перейманням його функцій. Базовими при цьому є тотожність, сталість, погодженість змісту (табл. Б.9). Інтеграція «поглинання» полягає у тому, що громадський заклад трансформується у ДІС, яке використовується дітьми та дорослими. Даний вид інтеграції має витоки з формування стихійного ДІС, але реалізується на новому проектному рівні. На рівні інтеграції «поглинання» формується освітньо-виховне ДІС у культурно-видовищних (музеї та бібліотеки), дошкільних та навчальних закладах (рис. А.2.29 – рис. А. 2.33). Музеї та бібліотеки на даному рівні інтеграції перетворюються в ігрове середовище розвитку та пізнання для дітей та їх батьків. Дитячі дошкільні заклади, де ігровий процес є частиною виховної діяльності, також спрямовані на навчання через гру. Для відпочинково-розважального ДІС у закладах дозвілля (аквапарки та розважальні комплекси) характерною є інтеграція «поглинання», що полягає у перетворенні даних громадських закладів у єдине ігрове середовище для дітей та їх батьків.

Одним із прикладів інтеграції «поглинання» є проектування діагностично-лікувального ДІС, де процес діагностики та лікування підпорядковується грі, включаючи обладнання, дизайн середовища і одяг медперсоналу (рис. А.2.54:1–2).

Втіленням інтеграції «поглинання» відпочинково-розважального ДІС та закладу громадського харчування є проектування кафе виключно для дітей, проектування спеціальних ігрових містечок у громадських закладах, які відтворюють ситуації професійної діяльності та дозвілля дорослих у формах дитячих ігор. Такі випадки формування відпочинково-розважального ДІС у закладах торгівлі та громадського харчування на рівні інтеграції «поглинання» є свідченням того, що ДІС може підпорядковувати собі громадський заклад, перетворюючи його структуру, функцію та зміст.

Створення ігрових комплексів для дітей у громадських закладах передбачає відповідне масштабування обладнання та врахування ергономічних особливостей дітей. Під час проектування такого ДІС формується мегапростір дитини, який виходить за рамки лише ігрового середовища і стає частиною громадського. Інтеграція «поглинання», що характерна для діагностично-лікувального, освітньо-виховного, відпочинково-розважального ДІС, передбачає поєднання структурних особливостей, функціональних процесів та змісту, що зумовлює використання єдиного стилю у проектуванні ДІС і громадського закладу. ДІС під час цього формується на основі вільного конструктивно-планувального принципу. Це дозволяє організувати мобільне, не обмежене, відкрите для внутрішніх контактів середовище. Організація єдиного багатомірного предметно-просторового середовища на рівні інтеграції поглинання дозволяє створювати гнучкі моделі простору, що розвивається, з можливістю наступного оновлення та доповнення. При цьому вільні трансформації переважають над жорсткою регламентацією функцій, що відображається у підходах до планувальної та просторової організації ДІС.

На відміну від інтеграції приєднання, інтеграція співіснування та інтеграція «поглинання» стійкіші до зовнішніх умов та відзначаються відповідною стабільністю. Інтеграційні процеси показують, що ДІС у громадському закладі поступово перетворюється в інструмент діяльності громадськості.

ДІС слугує частиною динамічного цілісного внутрішнього середовища громадського закладу. Тому ДІС і громадський заклад генерують складну систему «дитина – ДІС – громадський заклад», елементи якої пов'язані тісними взаємозв'язками. Природа можливих змін у системі, які проявляються через зміну рівня інтеграції, різна. На рівні інтеграції приєднання подібні зміни означають додавання, вилучення певних елементів чи їхню реорганізацію під впливом зовнішніх чинників. А на рівні інтеграції співіснування чи поглинання зміни викликають трансформацію всієї системи. Такий процес свідчить про наявність тісних внутрішніх системних зв'язків у таких формах інтеграції як співіснування та «поглинання». Під час комплексного дослідження рівнів інтеграції ДІС та громадського закладу, важливим стало виявлення та оцінка цих зв'язків. На взаємозв'язок ДІС з громадським закладом впливає проектне розташування компонентів ДІС у системі.

Для продукування повноцінного, гармонійного внутрішнього середовища істотними є проектні особливості громадського закладу взагалі та ДІС зокрема. Будова, внутрішня структура будь-якого типу громадського об'єкта, розташування меблів чи обладнання впливає на всі його інфраструктурні компоненти, а зокрема, на ДІС. Адже він таким чином обмежує ігрові зони чи визначає основні рухові траєкторії, дозволені для ігор дітей і для перебування дорослих. Відповідний вплив здійснюють й інші інфраструктурні компоненти громадських закладів (приміщення з обслуговування, виробничі приміщення), що виконують допоміжні функціонально-технологічні процеси, локалізуючи таким чином дитячу ігрову діяльність у конкретно визначеній зоні.

Важливим елементом, що впливає на внутрішні зв'язки системи, є ігрове обладнання та наповнення кожного типу ДІС. Збільшення кількості ігрового обладнання (за рахунок спускових гірок, ігрових модулів-конструкторів, автосимуляторів тощо), призводить до тісних ігрових контактів у межах ігрової системи і характеризується слабкістю зв'язків між дітьми та громадським середовищем. Одиначне ігрове обладнання, ігрові зони чи комплекси формують безпосередні зв'язки між дитиною та середовищем гри, сприяють виникненню ігрових процесів у системі, а отже, визначають її характер (динамічний, статичний).

Конструктивною особливістю динамічної системи є забезпечення руху обладнання і мобільності усієї ігрової системи за рахунок внутрішніх механізмів, що є необхідними елементами обладнання. Загальна мобільність обладнання забезпечує наявність тісних споглядально-пізнавальних зв'язків і короткочасних контактів із громадським простором. Велика площа ДІС спричиняє статичність системи, що зумовлює наявність більш стійких внутрішніх зв'язків із громадським середовищем. Прикладом статичних систем є дитячі ігрові комплекси, що формуються на рівні інтеграції «поглинання». Тісні зв'язки відвідувачів із ігровим обладнанням у дитячих ігрових комплексах забезпечують замкнутий характер системи.

Зв'язки у системі визначаються візуальним і тактильним каналами. Узагальнюючи особливості інтеграції ДІС та громадського закладу, можна виділити основні типи взаємозв'язків: тактильно-візуальний зв'язок та споглядально-пізнавальний зв'язок. За об'єктом взаємодії у ДІС виокремлюємо тактильно-візуальні зв'язки між дітьми, між дітьми та дорослими, між дітьми та елементами ігрового середовища, які властиві тільки для процесів, що відбуваються у ДІС. Також присутній візуальний зв'язок між громадським закладом та ДІС, що візуально урізноманітнює його внутрішній простір. Споглядально-пізнавальний зв'язок характерний для усієї системи «дитина – ДІС – громадський заклад», оскільки дає змогу дітям пізнати функціональні особливості оточуючого громадського середовища на

шляху до їх соціалізації. Соціокультурна динаміка характеризує соціокультурні зміни, що відбуваються внаслідок суттєвих проектних змін. У реальній проектній ситуації будь-який вид інтеграції не існує стабільно. Динаміка системи чи певних її елементів – це постійний процес до рівня інтеграції «поглинання» або до дезінтеграції.

Інтеграція ДІС та громадського закладу націлена на досягнення універсальності (взаємодія дітей та дорослих, можливість використання ДІС дітьми різного віку, створення «безбар'єрного» ДІС для ігор здорових дітей, дітей з обмеженими фізичними можливостями та вадами розвитку). Досвід формування ДІС в історичному контексті, врахування процесів його проектування у типологічній структурі громадських закладів висвітлюють безперервний процес його перетворення, що зумовлені інтеграцією ДІС та громадського закладу. Сучасні інтеграційні процеси, що утворюють систему «ДІС – громадський заклад» встановлюють структурні, функціональні та змістові характеристики та внутрішні зв'язки, визначаючи подальші напрямки формування ДІС і громадського середовища. Складність та варіативність ДІС спрямовує дослідження в напрямку виділення основоположних принципів проектування ДІС.

Висновки до другого розділу

1. У результаті проведеного історично-порівняльного аналізу розвитку формотворення ДІС у складі громадських закладів у різних країнах було виділено два види його організації, що відрізняються основною концепцією створення середовища розваг: 1) організація екстеріоризованого ДІС (VII ст. до н. е. – XVI ст.), що передбачає орієнтацію на зовнішнє міське середовище (відкрита торгова площа чи вулиця, забудована торгово-побутовими підприємствами, громадські парки та паркові комплекси) – Греція, Італія, Франція, Україна, Росія; 2) організація інтеріоризованого ДІС (XVIII ст. – поч. XXI ст.), орієнтована на організоване внутрішнє

середовище, що виконує роль самостійного елемента в структурі міста (громадські заклади) або всередині цілісної споруди (міні-маркети, супермаркети, гіпермаркети і торговельно-розважальні центри) – СРСР, Японія, США, країни Європи.

У період розширення форм торгівлі почали використовуватись прототипи сучасних інтеріоризованих ігрових майданчиків, що склали органічну частину перших торгових ярмарків та були тимчасовими.

Наслідуючи палацово-паркове будівництво, ДІС розглядалося як варіант садово-паркової рекреаційної зони громадського користування без вікових обмежень. Зазначений тип ДІС з функціональним і технічним удосконаленням зберігся і продовжує розвиватись у ХХІ ст. як ігровий парк атракціонів.

Перші спеціалізовані громадські інтеріоризовані дитячі ігрові зони у лікарнях, закладах освіти та дитячих садках-школах мали «закритий» характер (XVIII – поч. ХІХ ст.). Масова організація «відкритих» (загальнодоступних) простих спеціалізованих ігрових площ (поч. з 1880-х рр.), де діти могли гратись під наглядом дорослих, відбулась у США, а згодом і у Європі, Росії та Австралії. Обладнання для прибудинкових і паркових дитячих майданчиків було типовим та уніфікованим.

У кін. ХІХ – на поч. ХХ ст. набуває поширення інтеріоризований тип ДІС у різноманітних громадських закладах, що викликане інтенсифікацією громадського життя, комерціалізацією відносин та новими вимогами сучасного суспільства.

2. Історичні особливості організації ДІС та сучасні тенденції проектування дозволили сформувати типологію ДІС, що базується на інтеграції ДІС із середовищем дошкільних, навчальних, оздоровчо-відпочинкових, культурно-видовищних, культових, транспортно-обслуговуючих закладів, а також закладів дозвілля, торгівлі, громадського харчування та соціального захисту населення. Поява спеціалізованого ДІС викликана спрямованістю від мікропростору (ігрового середовища,

організованого дітьми) до макро- та мегапростору (ігрового середовища, організованого дорослими). Спеціалізоване ДІС поділяється на екстеріоризоване ДІС (ландшафтно-архітектурне) та інтеріоризоване ДІС (громадське та житлове). Типи інтеріоризованого громадського ДІС визначаються типами закладів громадського призначення, потребами дітей та функціями ігор. Інтеграція ДІС із громадським закладом формується природно-кліматичним, соціально-економічним, локалізаційно-часовим та функціонально-типологічним факторами. Прагнення до організації ДІС за будь-яких погодних умов, його рентабельність сформували зовнішній чинник, визначивши передумови для інтеграції.

3. У процесі дослідження був визначений локалізаційно-часовий чинник формування дитячого ігрового середовища, який має тимчасовий або постійний характер. Тимчасове ДІС пов'язане з певними святкуваннями, ярмарками чи акціями та характеризується визначеним часом експлуатації, а постійне ДІС визначається сталим періодом експлуатації. Локалізація в певному типі громадського закладу та функціональна спрямованість ігрової діяльності дитини дозволили виділити такі типи громадського ДІС: відпочинково-розважальне (організовується переважно у транспортно-обслуговувальних закладах, у закладах дозвілля, торгівлі та харчування), освітньо-виховне (проектуються у культурно-видовищних, культових, дошкільних та навчальних закладах) та діагностично-лікувальне (створюється у закладах соціального захисту населення та в оздоровчо-відпочинкових закладах).

4. У дослідженні показано, що проектування ДІС тісно пов'язане із безпосереднім процесом гри. Саме ігрові потреби дітей впливають на моделювання ігрових ситуацій, що є визначальним для фізичного та інтелектуального розвитку дитини. Проектування ДІС обумовлено віковими особливостями дитячого сприйняття. Виділено, що предметно-маніпулятивна діяльність формує мікропростір дітей, властива дітям дошкільного віку (3–6 років) і реалізується через організацію одиничних ігор. Сюжетно-рольова

діяльність характерна для дітей молодшого шкільного віку (7–10 років), вагомою є під час організації ігрових зон, що формують макропростір дитини. Для дітей підліткового віку (11–14 років) властива розважально-відпочинкова діяльність, що передбачає організацію ігрових комплексів та генерує мегапростір дітей. Спрямованість ДІС на вікову категорію дітей визначає принцип адресності.

5. Дослідженням встановлено, що особливості проектування ДІС пов'язані із осмисленням основних функцій ігор. Ігрові потреби дітей визначають основні функції ДІС, що стають передумовою типологічної диференціації ДІС. Функціональність гри забезпечується вимогами соціальної практики та психофізіологічними особливостями розвитку дитини та потребує облаштування спеціалізованого ДІС. Розважальна функція гри пов'язана із забезпеченням потреби дітей у дозвіллі, в процесі чого дитина прямує від розваги до пізнання, до фізичного та психічного розвитку. Розважальна функція переважаюча у ДІС, організованих у закладах торгівлі та харчування, у транспортно-обслуговуючих закладах. Комунікативна функція забезпечує потребу дитини в спілкуванні, реалізується через проектування ДІС, де передбачені групова (ДІС у дошкільних, навчальних, оздоровчо-відпочинкових, культових закладах та закладах соціального захисту населення) та масова (ДІС у закладах дозвілля, торгівлі та харчування, у транспортно-обслуговуючих закладах) комунікації. Вона присутня у всіх видах ігор: фізичних (рухових), інтелектуально-творчих (дидактичних та конструкторських), соціальних (сюжетно-рольових та імітаційних) та психологічних. Функція самореалізації базується на потребі кожної дитини у розвитку, навчанні, пізнанні, здійснюється через інтелектуально-творчі та соціальні ігри, що організовані у культурно-видовищних, культових, дошкільних та навчальних закладах. Соціокультурна функція гри включає засвоєння дітьми знань, переймання досвіду дорослих, засвоєння соціальних норм та цінностей. Вона забезпечується під час сюжетно-рольових та імітаційних ігор у ДІС, що

спроєктоване у закладах торгівлі та громадського харчування, у культурно-видовищних закладах, у дошкільних та навчальних закладах. Діагностично-терапевтична функція проявляється у психологічних, інтелектуально-творчих та фізичних іграх, що організовуються в оздоровчо-відпочинкових закладах та закладах соціального захисту населення. Вона представляє гру як засіб терапії та корекції в реабілітаційній практиці сенсорних кімнат для дітей із фізичними та психічними вадами (ДІС у лікарнях, в оздоровчо-реабілітаційних закладах та в соціально-реабілітаційних центрах).

6. У процесі дослідження було класифіковано та охарактеризовано рівні інтеграції ДІС та громадського середовища (інтеграції приєднання, інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання»), які викликані глобалізацією громадського життя і відображають взаємопроникнення дитячої ігрової та громадської структур. На рівні інтеграції приєднання відпочинково-розважальне ДІС набуває характеру нестійкого утворення, формуючись як структурна одиниця транспортно-обслуговуючого закладу чи закладу торгівлі та громадського харчування. Для такого рівня інтеграції характерна відсутність функціонального зв'язку між ДІС та громадським закладом, центральна, пристінна чи боксова організація невеликих ігрових зон та одиничних ігор, що формують мікро- та макропростір дитини.

Інтеграція рівноцінного співіснування полягає у функціонально-структурній єдності освітньо-виховного ДІС та дошкільного, навчального, культового, культурно-видовищного (кінотеатру і театру) громадських закладів; діагностично-лікувального ДІС та закладу соціального захисту населення, оздоровчо-відпочинкового закладу; відпочинково-розважального ДІС та закладу торгівлі. Для інтеграції рівноцінного співіснування характерне боксове розташування ігрових зон, що формують макропростір дитини на основі гармонійної єдності функції та структури.

Інтеграція «поглинання» передбачає поєднання структурних особливостей, функціональних процесів та змісту у проектуванні ДІС і

громадського закладу; полягає у перетворенні громадського закладу у ДІС, де діти, батьки, вихователі, лікарі можуть бути залучені у громадську діяльність на основі гри. Такий рівень інтеграції характерний для діагностично-лікувального ДІС в оздоровчо-відпочинкових закладах, освітньо-виховного ДІС у культурно-видовищних (музеї та бібліотеки), дошкільних та навчальних закладах, відпочинково-розважального ДІС у закладах дозвілля. ДІС у формі ігрових комплексів підпорядковує собі структуру, функцію та зміст громадського закладу, формуючи мегапростір на основі вільного конструктивно-планувального принципу.

Виникнення тісних зв'язків між громадським закладом та ДІС зумовили інтеграційні процеси, що пов'язані з їх поєднанням та взаємопроникненням. Особливості інтеграції ДІС та громадського закладу визначають тактильно-візуальний та споглядально-пізнавальний зв'язки.

7. Ретроспективний огляд та оцінка особливостей формування ДІС в історичному контексті дозволяють намітити його розвиток як такий, що прямує до універсальності через залучення в ігровий процес здорових дітей та дітей із обмеженими фізичними можливостями та вадами психічного розвитку, залучення дорослих та дітей в ігровий процес, через можливість використання ДІС дітьми різного віку. Типологічна диференціація ДІС викликана інтеграційними процесами ДІС із громадським закладом, які встановлюють структурні, функціональні та змістові характеристики системи «дитина – ДІС – громадський заклад». Фактори впливу на інтеграцію ДІС та громадського закладу, рівні інтеграції, типологічні особливості ДІС та взаємозв'язки у системі визначають напрям дослідження, що створює умови для виділення принципів проектування ДІС.

РОЗДІЛ 3

ПРИНЦИПИ ФОРМУВАННЯ СИСТЕМИ «ДИТИНА – ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ – ГРОМАДСЬКИЙ ЗАКЛАД»

Художньо-проектна діяльність направлена на розробку елементів дитячого предметно-просторового ігрового середовища у внутрішньому просторі громадського закладу, що «відрізняються високими споживчими властивостями та естетичними якостями» [84]. Система принципів дизайну слугує для формування гармонійного ДІС і тимчасового перебування дітей у ньому. Атрибутом проектування ДІС є оптимізація функціональних процесів ігрової діяльності дітей та підвищення естетичного рівня. Особливе наукове значення надається структурі та якостям форми предметного ДІС, окремих виробів як його елементів. Реалізація ідеї створення комфортного ДІС у громадському просторі потребує глибокого знання основних законів і тенденцій формотворення ігрових об'єктів для дітей, об'ємно-просторової організації ДІС, ергономічних та композиційно-естетичних аспектів, а також розуміння фізичних, психічних та духовних потреб суспільства. Рівні інтеграції, типологічні особливості ДІС та взаємозв'язки у системі «дитина – ДІС – громадський заклад» визначають принципи проектування ДІС. Останні передбачають поєднання в цілісній структурі і гармонійній формі всіх необхідних якостей ігрових об'єктів та середовища, що проектується, виводячи його на новий якісний рівень.

Професійне проектування ДІС полягає у створенні інтегрованого ДІС, яке б сприяло розвагам та відпочинку дітей, їх пізнанню, комунікації, соціалізації та лікуванню, а також розкривало та доповнювало б сутність громадської діяльності дорослих.

3.1. Організація об'ємно-просторової структури дитячого ігрового середовища у системі інтер'єрів громадських закладів

Ситуативний принцип у проектуванні ДІС визначає об'ємно-просторову структуру ДІС, включаючи особливості ігрових ситуацій залежно від потреб дітей. Тому визначальними у проектуванні виступають площа громадського закладу, площа ДІС та функціональне зонування ДІС.

Площа громадського закладу визначає розташування, площу, розміри та форми ДІС (одиночні ігри, ігрові зони та ігрові комплекси) та впливає на його зонування.

Площа ДІС є важливим показником для визначення можливої кількості споживачів послуг, тобто від неї залежить максимальна кількість дітей, які можуть бути одночасно задіяні в ігровому процесі. Прогнозована кількість дітей, які можуть одночасно перебувати на території ДІС визначає його габаритні розміри: для дітей віком 3–6 років – 5 м² (згідно з нормами для ДІС у дитячих дошкільних закладах); для дітей віком 7–12 років – 8–10 м² або 1,15–1,45 м² на одну дитину [12]. Площу середовища для дитячих ігор значною мірою визначає площа наявного громадського середовища, проте не завжди така відповідність є пропорційною. Досить часто великий за площею громадський заклад передбачає організацію ДІС, яке розраховане на малу кількість дітей (одиночні ігри, ігрові зони). Основною причиною є те, що громадські заклади не передбачають наявності ДІС на етапі проектування. Це призводить до випадкових проектних рішень, неузгоджених із концепцією громадського закладу. Тому виникає необхідність ще на рівні проектування громадського закладу планувати організацію ДІС.

Складна структура громадського закладу визначає проектне рішення ДІС. На складність планування значно впливають архітектурні конструкції громадського закладу, функціональне зонування та спосіб розташування функціональних зон.

Функціональне зонування визначається врахуванням багатьох факторів (конструктивних, економічних, ергономічних, соціокультурних і т.д.), які формують більшість матеріально-технічних та візуальних параметрів кожної зони. Функціональні особливості відпочинково-розважального ДІС, освітньо-виховного ДІС та діагностично-лікувального ДІС вимагають індивідуального підходу до їх організації. Зонування, як спосіб організації ДІС, дає змогу впорядкувати усі внутрішні процеси у ньому та забезпечити його функціональність. Особливо це актуально тоді, коли необхідно організувати ігрове середовище для дітей із досить значною різницею у віці.

Особливістю кожної зони є функціональна аналогічність процесів, що в ній проходять. У тому випадку, коли зони в ДІС не розділяються конструктивними чи декоративними елементами, зонування є умовним. Ситуативний принцип визначає організацію ігрових зон ДІС за допомогою зонування ДІС, що дозволяє організувати ігрові процеси у ньому. На кількість зон ДІС безпосередньо впливає його площа та рівень інтеграції із громадським закладом. Значна площа громадського закладу дозволяє організувати додаткові функціональні зони ДІС під час інтеграції рівноцінного співіснування, а спрямованість до інтеграції «поглинання» викликає об'єднання функціональних зон з метою створення єдиного ігрового простору.

Ідентифікація характеру основних процесів, що протікають у ДІС як у цілісній системі, дозволяє об'єднати їх у підсистеми – функціональні зони. Залежно від виконуваних функцій та ігрових навантажень виділяємо активну (фізичні, соціальні ігри), пасивну (інтелектуально-творчі, соціальні види ігор) та допоміжну (не пов'язана з ігровими процесами) зони (табл. Б.11.), які можливі у відпочинково-розважальному ДІС, освітньо-виховному ДІС та діагностично-лікувальному ДІС. Принцип адресності забезпечує вікову диференціацію дітей в активній та пасивній зонах ДІС.

Відокремлення активної та пасивної зон визначається рівнем інтеграції. Інтеграція приєднання та рівноцінного співіснування впливають на кількість

ігрових зон, а також на організацію допоміжних зон. *Активна зона* ігрового середовища для дітей – це просторово виділена частина ДІС, де безпосередньо відбуваються ігрові процеси, що стимулюють фізичну діяльність дітей. Потреба в русі – одна з основних потреб дитини. Тому важливим завданням під час організації предметно-ігрового середовища є формування осередку рухової активності, яке вимагає від проєктантів продуманого, грамотного підходу. Активна зона має розважальний характер та включає фізичні ігри (рис. А.2.114 – А.2.16). Фізичні ігри покликані сприяти розвитку тіла дитини і забезпечувати тренування швидкості і спритності рухів та реакції, розвиток координації і рівноваги, поліпшення функції дихання, укріплення вестибулярного апарату тощо. Даний характер ігор є переважаючим для організації відпочинково-розважального ДІС. У процесі інтеграції активна зона відпочинково-розважального ДІС може розширюватись у напрямку залучення дорослих в ігровий процес.

Організація активних зон має місце і в проєктуванні діагностично-лікувального ДІС для дітей із обмеженими фізичними можливостями. Залежно від фізичних обмежень діти використовують дане середовище з різними ігровими цілями. Наприклад, для дітей на інвалідних візках проєктування ігрового середовища спрямоване на використання лише силових навантажень на руки. Для дітей із ДЦП фізичний характер ігор відіграє значну роль у реабілітації (рис. А.2.55:1–4), що важливо для організації діагностично-лікувального ДІС.

Пасивна зона ДІС включає інтелектуальні та образотворчі ігри. Інтелектуальний характер ігор забезпечує розвиток розумових здібностей дітей, підвищує їх розумовий потенціал та психологічний рівень; розвиває концентрацію уваги, пам'яті і рухливості нервових процесів; сприяє формуванню розрізнення предметів за формою і кольором, активізації тактильного сприйняття тощо. Тому найчастіше така зона організовується у діагностично-лікувальному ДІС та освітньо-виховному ДІС, рідше – у відпочинково-розважальному ДІС. Пасивна ігрова зона включає процеси

мислення, конструювання, малювання та ліплення (рис. А.2.29:1,3). Творчий характер організації середовища розвиває образотворчі, музичні та інші творчі здібності дітей (рис. А.2.31). Такі ігри мають найбільше значення у дошкільних, навчальних, культових та культурно-видовищних закладах. Для дітей з обмеженими фізичними можливостями організація пасивних зон спрямована на розвиток дрібної моторики, на релаксацію у сенсорних кімнатах оздоровчо-відпочинкових закладів (рис. А.256; А.257).

У процесі інтеграції ДІС та громадського закладу на рівні інтеграції «поглинання» відбувається злиття активної та пасивної ігрових зон. Особливо це характерно для освітньо-виховного ДІС у культурно-видовищних закладах, представлених природничо-науковими музеями та науковими центрами для дітей, де в результаті руху та взаємодії відбувається процес пізнання змісту експозиції. Під час цього ігри пізнавального, наукового характеру переплітаються, внаслідок чого батьки активно залучаються до ігор разом із дітьми.

Поєднання активної та пасивної зон у діагностично-лікувальному ДІС дає можливість одночасних ігор дітей-інвалідів та здорових дітей, а також створює умови для їх комунікації.

Важливу роль для організації ДІС відіграють *допоміжні зони* (рис. 3.12), що не несуть ігрових функцій, проте покликані забезпечувати комфорт в активній та пасивній зонах і структурну організацію ДІС. До них відносимо наступні зони: зона входу–виходу, відпочинкова зона для дорослих, зона спостереження, зона тимчасового зберігання одягу та взуття.

Зона входу–виходу (рис. А.3.12:1) виділяється у тих випадках, коли існує пропускна система на вході у відпочинково-розважальне ДІС, коли здійснюється контроль за кількістю та часом перебування дітей, що знаходяться у даному середовищі (характерно для закладів дозвілля, торгівлі та громадського харчування та для транспортно-обслуговуючих закладів). У такому випадку вона облаштовується спеціальним обладнанням для

адміністратора. Біля входу–виходу ДІС розміщується зона для тимчасового зберігання одягу та взуття дітей.

Відпочинкова зона для дорослих – це частина ДІС, призначена для рідних та батьків, що привели дітей (рис. А.3.12:5). Влаштування такої зони характерне для ДІС у музеях, бібліотеках, торгових центрах, кафе, аеропортах. Зараз набула поширення у проектуванні тенденція влаштування поряд із дитячими іграми зон розваг для дорослих та фудкортів – невеликих відкритих ресторанів і кафе (ДІС у Громадській бібліотеці, м. Серрітос, США). У результаті цього батьки, залишивши дитину, можуть провести власне дозвілля (рис. А.3.12:3, 4). Таке рішення в організації системи дозвілля громадського закладу дозволяє відпочити та розважитись батькам і продовжує час перебування дорослих та дітей у громадському закладі.

Зауважимо, що відпочинкова зона у випадку наявності огорожі по периметру ДІС, як правило, розташовується поряд із зоною входу–виходу. А у випадку відсутності огорожі – поряд із ризикованими ігровими зонами, оскільки дорослі тут не тільки відпочивають, але й спостерігають за ігровим процесом дітей. На рівні інтеграції «поглинання» створюється єдиний ігровий простір для дітей та дорослих, тому відпочинкова зона для батьків не виділяється.

У зв'язку із необхідністю діяльності вихователя в освітньо-виховному ДІС (у дошкільних закладах) передбачається облаштування зони, яка б виконувала функцію спостереження. Вона організовується біля входу–виходу у ДІС або біля активної чи пасивної зон, носить консультативний та організаційно-виховний характер. Зона спостереження може бути частиною активної чи пасивної ігрових зон.

Наявність чи відсутність ігрового обладнання та ігрового наповнення в ігровій зоні дозволяє охарактеризувати ДІС як предметне, безпредметне та комбіноване. Варто зазначити, що відпочинково-розважальне ДІС на рівні інтеграції приєднання із закладами торгівлі та громадського харчування, транспортно-обслуговуючими закладами є переважно предметним. У

предметному ДІС ігрові процеси базуються на використанні ігрового обладнання та ігрового наповнення без використання проєкційних систем. Безпредметне ДІС передбачає моделювання ігрових ситуацій на основі електронного проєкціювання сюжетів ігор на стіни, стелю та підлогу. Таке ДІС характерне для культурно-видовищних закладів, зокрема, для музеїв; зустрічається у транспортного-обслуговуючих закладах та закладах торгівлі (рис. А.3.8.). Безпредметне відпочинково-розважальне ДІС формується за рахунок організації відкритих активних зон, а безпредметне освітньо-виховне ДІС у музеях має гносеологічний характер, спрямоване на вирішення логічних задач чи на пізнання природних явищ та процесів (наприклад, експозиція «Змінні шаблони» (Музей математики) передбачає вписування проєкцій фігур у трикутник згідно з зображенням на екрані). Комбіноване ДІС найчастіше представлене сенсорними кімнатами в оздоровчо-відпочинкових закладах.

На загальне об'ємно-просторове рішення ДІС впливають такі способи розташування функціональних зон: горизонтальний, вертикальний та горизонтально-вертикальний. Вони забезпечують цілісну систему формування ДІС у громадському закладі. Такий поділ є досить умовним і рідко зустрічається в «чистому» вигляді, тому на практиці, як правило, представлений горизонтально-вертикальний та горизонтальний способи зонування ДІС (табл. Б.10).

Горизонтальний спосіб – це спосіб зонування ДІС, для якого характерним є розташування чітко визначеної кількості ігрового обладнання чи ігрових зон на єдиному рівні (рис. А.3.1). Він визначає використання одного ігрового ярусу на умовній площині громадського середовища і передбачає збільшення загальної площі ДІС. Усі функціональні блоки розташовані на єдиному рівні і пов'язані між собою горизонтальними предметно-просторовими зв'язками (рис. А.2.55 – рис. А.2.57). Даний спосіб формування об'ємно-просторової структури характерний для одиничних ігор, які об'єднуються окремими зонами, пов'язаними з віковою категорією

дітей. Одиночні ігри та ігрові зони займають площу 1–10 м² і призначені для ігор від 1-го до 5-ти дітей. Вони передбачають наявність одиночного обладнання та спрощену об'ємно-просторову структуру. Це може бути елемент обладнання, що має вузько спрямоване ігрове призначення (гірка, батут тощо). Такий спосіб зонування характерний також для організації безпредметного ДІС, адже горизонтальний спосіб зонування передбачає наявність площі для ігор, яка не містить обладнання. Безпредметне ДІС передбачає використання лише ігрової площі, а ігрова ситуація моделюється комп'ютерними програмами з використанням проєкційних систем (рис. А.3.8).

Горизонтальний спосіб зонування характерний для освітньо-виховного ДІС у дошкільних та навчальних закладах, де площа ігрових зон і використання ігрового обладнання чітко регламентується прийнятими нормами. В освітньо-виховному ДІС культових закладів практично не існує двоярусних елементів, а більшість ігрового обладнання обмежено двома-трьома об'єктами, які чітко розмежовані один відносно одного. Горизонтальний спосіб часто використовується у проєктуванні відпочинково-розважального ДІС, коли немає необхідності у використанні конструктивно складного ігрового обладнання, зокрема, на рівні інтеграції приєднання. Передумовою для цього може бути мала площа закладу торгівлі чи громадського харчування, нерентабельність організації значних ігрових зон, які забирають площу транспортно-обслуговуючого закладу.

Для відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС характерним є розширення функціональних зон під час горизонтального способу зонування за рахунок можливості включення додаткових елементів ігрового обладнання або додаткових зон (зони входу–виходу, відпочинкової зони для дорослих, зони спостереження, зони тимчасового зберігання одягу та взуття). Тому даний спосіб зонування призводить до збільшення кількості зон та їх диференціації.

Орієнтація лікувально-діагностичного ДІС на розвиток дітей з обмеженими фізичними можливостями в оздоровчо-відпочинкових закладах та закладах соціального захисту населення також спрямована на використання горизонтального способу розташування функціональних зон. Це передбачає застосування обладнання та ігрових конструкцій, які не містять функціональних ярусів. ДІС із таким способом зонування включає набір образно, конструктивно і композиційно узгодженого обладнання для дитячих забав, що визначає принцип ситуативності.

Вертикальний спосіб зонування передбачає функціональний розподіл ДІС за рахунок ярусності (рис. А.3.2). Вертикальне зонування забезпечує раціональне використання площі ДІС у випадку її недостатності, що характерно для освітньо-виховного ДІС у бібліотеках (рис А.2.37:1–3), для відпочинково-розважального ДІС у закладах торгівлі та громадського харчування, у транспортно-обслуговуючих закладах (на рівні інтеграції рівноцінного співіснування). Вертикальний спосіб зонування дозволяє урізноманітнити ігри за рахунок введення ярусів, тому він не характерний для інтеграції приєднання. Вертикальний спосіб зонування часто використовується на рівні інтеграції «поглинання», що характерно для ігрових лабіринтів відпочинково-розважального ДІС у закладах дозвілля. Вертикальне зонування ігрових лабіринтів полягає у структурному принципі, що ґрунтується на застосуванні просторової конструктивної решітки із типових елементів масового виготовлення, яка здатна розвиватися в різних напрямках і доповнюватись іншими ігровими елементами. Вертикальне зонування характерне для освітньо-виховного ДІС у музеях, якщо музейна експозиція спрямована на введення в ігровий процес верхніх та нижніх ярусів з метою розкриття змісту експозиції (наприклад, ДІС у Музеї альпінізму у Мемфісі, США). Вертикальний спосіб зонування ДІС на рівні інтеграції «поглинання» спрямований на використання не лише ярусів ігрового обладнання, а й поверхів громадського закладу, що характерно для

освітньо-виховного ДІС у музеях, наприклад, у Дитячому музеї Фенікса (м. Фінікс, США), розташованому на трьох поверхах.

Найяскравіший приклад використання вертикального способу – ігрові комплекси, що мають два і більше ярусів (рис. А.2.11). Такий спосіб просторового рішення дає можливість спорудження обладнання, яке виконує розважальну та комунікативну функції (рухові та пізнавальні ігри в лабіринті), або поєднує кілька функціонально відмінних зон (наприклад, розважальну зону та зону відпочинку). Вертикальний спосіб за допомогою ярусів увиразнює рівні складності розваг для дітей різного віку. Тому на нижчих рівнях, зазвичай, розміщуються ігрові зони для дітей дошкільного віку, а вищі рівні призначені для старших. Нижній ярус часто використовують не лише для фізичних розваг дітей, а й для усестороннього розвитку (ігри дидактичного, інтелектуального та творчого спрямування). Увага дизайнерів до навчальних елементів під час гри у відпочинково-розважальному ДІС зумовлює появу на нижніх ярусах логічних панелей, рахівниць, дощок для малювання і ін. Принцип адресності визначає функціональне використання нижніх та верхніх ярусів у напрямку організації розваг чи сумісного відпочинку дітей різного віку та дорослих.

Для відпочинково-розважального ДІС у закладах торгівлі, громадського харчування та транспортно-обслуговуючих закладах, для освітньо-виховного ДІС у культурно-видовищних закладах характерним є використання *горизонтально-вертикального способу розташування функціональних зон* (рис. А.3.3), за якого частина ігрових рівнів розміщується на двох, трьох ярусах і до них додані об'єкти горизонтального розташування, які відповідають першому ярусу вертикального поділу. Різноманітність ігрових процесів, які відбуваються у ДІС зумовлюють виділення активних, пасивних та допоміжних зон, що взаємодіють одна з одною, складаючи єдине ціле.

Трапляються нечасті випадки у відпочинково-розважальних ДІС (у аеропортах та торгових центрах), в діагностично-лікувальному ДІС (у

лікарнях), в освітньо-виховному ДІС (у музеях), коли в одному громадському закладі зосереджені різні способи зонування ДІС, які не об'єднуються в єдине ДІС. Причиною таких проектних ситуацій може слугувати велика площа громадського закладу, функціональна диференціація громадських процесів та локалізаційно-часовий фактор. Наприклад, на першому поверсі громадського закладу може розташовуватись ігрова зона, що відповідає горизонтальному способу об'ємно-просторового рішення, а на третьому – горизонтально-вертикальному рішенню ДІС. Прикладом є дитячий дошкільний заклад «HIBINOSEKKEI» у Японії, де на третьому поверсі влаштована ігрова зона із виходом на дах (рис. А.2.34). Локалізаційно-часова спрямованість таких рішень обумовлена тим, що рухові потоки відвідувачів громадського закладу на першому поверсі швидші і частіші, тому відпадає необхідність у тривалих іграх дітей. Закономірно, що зі збільшенням віддаленості від вхідної зони громадського закладу подовжується час перебування дітей у ДІС. Це впливає на ускладнення об'ємно-просторової структури таких ДІС, що збільшує тривалість ігрових процесів.

На об'ємно-просторову структуру ДІС впливає внутрішня архітектоніка громадського закладу. Конструктивні елементи інтер'єру громадського закладу (несучі стіни, колони, перегородки, сходові клітки, перекриття) визначають не тільки особливості розташування будь-якого типу ДІС, а і його зв'язки із громадським простором. Конструктивні елементи громадського закладу часто стають формотворчими елементами ДІС та визначають його функціональні зв'язки (рис. А.2.49:3).

Об'ємно-просторова структура інтеріоризованого ДІС має різну конструктивну основу: 1) основа ДІС суцільно розміщується на підлозі; 2) основа ДІС розміщується на палях; 3) основа ДІС проходить над конструктивними елементами інтер'єру (наприклад, над сходами) (рис. А.2.34:3). Суцільне розміщення ДІС на підлозі характерне для таких рівнів інтеграції як інтеграція приєднання та інтеграція рівноцінного співіснування. Під час організації відпочинково-розважального ДІС на рівні

інтеграції рівноцінного співіснування часто зустрічається розташування основи ДІС на палях, що дає можливість організувати на нижньому ярусі допоміжні зони. Для відпочинково-розважального ДІС у закладах дозвілля та для освітньо-виховного ДІС у музеях на рівні інтеграції «поглинання» характерне проходження основи над конструктивними елементами інтер'єру. Вирішення просторової структури ДІС відбувається за рахунок введення ярусності (вертикальний метод зонування).

Застосування конструктивних елементів інтер'єру громадського закладу забезпечує раціональне використання площі, спорудження цікавого та складного обладнання, введення в дію вертикального простору, увиразнення рівнів складності для дітей, а відповідно і його обладнання та ігрового наповнення. Варіантність об'ємно-просторових рішень дає можливість подолати однотипність і монотонність у проектуванні ДІС.

Форми ДІС (одинична гра, ігрова зона, ігровий комплекс) відрізняються власною об'ємно-просторовою структурою. Різноманітність проектних рішень досягається не тільки використанням нетипових рішень, а й варіантністю конструктивних форм. Зважаючи на це можна виділити метод моноваріантного (одноваріантного) та варіантного проектування. *Метод моноваріантного проектування* полягає у створенні ДІС, що характеризується наявністю незмінного (стаціонарного) обладнання та проектних рішень. При цьому об'ємно-просторова структура лишається першопочатковою і не передбачає створення нових рішень за допомогою обладнання та ігрового наповнення. Такий метод проектування полягає у створенні спеціалізованого мікро- і макропростору ДІС ігрової зони без залучення дитини у процес його формування. Облаштування одиничних ігор, ігрових зон та ігрових комплексів представлене стаціонарним ігровим обладнанням (наприклад, інтерактивна панель у діагностично-лікувальному ДІС, ігровий лабіринт у відпочинково-розважальному ДІС, сенсорна панель в освітньо-виховному ДІС). Під час такого методу проектування використовується цілісне ігрове наповнення, яке не повторюється в ДІС та не

складається із окремих модулів (рис. А.2.50; рис. 3.15:1–3). Метод моноваріантного проектування характерний для усіх типів ДІС.

Сутність *методу варіантного проектування* визначається можливістю отримання за мінімальної кількості деталей найбільшого числа варіантів об'ємно-просторового рішення обладнання, що відповідає функціональним, конструктивним, ергономічним, естетичним та економічним вимогам.

Метод варіантного проектування полягає у відповідному поєднанні об'ємно-просторових об'єктів або модулів (табл. Б.12). Об'ємно-просторові об'єкти, що трансформуються, та модулі дозволяють рухати частини ДІС, змінюючи його. Така мобільність конструкцій ігрового обладнання формує об'ємно-просторове рішення, закладене в основу концепції дизайну ігрової зони чи ігрового комплексу.

Складність ігрової зони та ігрового комплексу відпочинково-розважального ДІС дозволяє умовно розділити їх на компонувальні об'ємно-просторові фрагменти. Об'ємно-просторовий фрагмент – це обмежений сітковими огороженнями, перегородками і умовними межами варіант просторового утворення. Він є основою формування композиції ігрового об'єкта. У якості планувального і композиційного результату в проектуванні ігрових зон чи комплексів використано ярусне членування простору ДІС. Використання різних об'ємно-просторових фрагментів дозволяє досягнути індивідуалізації та варіантності планувальних рішень.

Прикладом втілення методу варіантного проектування є використання ігрового лабіринту у відпочинково-розважальному ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування (у торгових центрах, аеропортах, кафе) та ігрових інсталяцій в освітньо-виховному ДІС на рівні інтеграції «поглинання» (у музеях). Універсальна конструкція дитячого ігрового лабіринту допускає широку варіативність планів із включенням функціональних модулів різних площ і конфігурацій.

Комбінаторний підхід забезпечує формування ДІС із сукупності ігрових елементів, які є основою проектної розробки. Під час використання

методу варіантного проектування окремі ігрові об'єкти можуть бути модулями. Наприклад, у Національному музеї будівництва (м. Вашингтон), де із поролонових фігур діти формують місто, автомобіль тощо (рис. А.2.51:1–2). Своєрідне середовище модулів, представлене модульними компоновками ігрових елементів, є результатом ігрової діяльності дітей. Це ігрові зони, об'єднані загальною темою (єдиним завданням), яка дозволяє змінювати ігрову ситуацію за задумом дитини. Метою модульного ігрового наповнення є ефективний вплив на дітей, зокрема на їхню рухову активність, що є одним із чинників стимулювання розвитку дитини. Модульне ігрове наповнення може бути плоским та об'ємним. До плоских відносяться мозаїка, пазли, що можуть бути представлені у вигляді настільної або напільної гри з елементами великих розмірів (м'які модулі різних форм, конструктори, набори кубів або елементів різних форм (рис. А.2.55:5)).

Ігрові модулі частково реалізують потребу творчого моделювання середовища дитиною, витоки якого виходять від створення стихійного ДІС, що виражає формування мікропростору дитини. Модулі використовуються переважно для формування дітьми мікропростору на рівні інтеграції приєднання у відпочинково-розважальному ДІС та для формування макропростору діагностично-лікувального ДІС. Використання модулів на рівні інтеграції поглинання поширене в освітньо-виховному ДІС музеїв. Вони стають структурними частинами пізнавального мегапростору, спонукаючи вирішувати логічні завдання, стимулюючи зацікавленість, сприяючи розвитку дітей.

Однак, модульність може проявлятися не лише через ігрові об'єкти, а й через проєкції у безпредметному ДІС. Прикладом є модульні об'єкти різних розмірів, які дитина може складати, змінюючи внутрішній простір ДІС (рис. А.3.16:2–5).

В організованому інтерактивними мультимедійними засобами безпредметному ДІС метод варіантного проектування полягає у використанні різних варіантів сценарію. Модульне ігрове середовище для дітей є

результатом проекції частин сценарію, змодельованого дітьми, в інтер'єрі громадського закладу. Характерним прикладом є Музей науки та інновацій у м. Токіо, де інтерактивні проекції сканованих дитячих малюнків становить частину зображення, що проектується, і формує ДІС. Проектування безпредметного ДІС, використовуючи варіанти сценарію, характерне для освітньо-виховного ДІС у культурно-видовищних закладах.

Можна стверджувати, що прийом реалізації комбінаторного підходу в ДІС, в основі якого лежить модульна компоновка, сприяє розширенню варіантності ДІС.

Формування об'ємно-просторової структури ДІС – це важливий аспект проектування форм ДІС, що ґрунтується на ситуативному принципі. Він забезпечує комплексну оцінку зонування, розташування функціональних зон, методів проектування ДІС в цілому. Принцип ситуативності у проектуванні ДІС реалізується за рахунок використання об'ємно-планувальних фрагментів лабіринтів та комбінаторного поєднання елементів ігрового наповнення між собою. Внаслідок цього створюється ігрова ситуація у ДІС, забезпечуючи його варіативність.

Моделювання ігрових ситуацій для дітей відбувається не лише на рівні обладнання та ігрового наповнення, а й на рівні проектування з використанням інтерактивних мультимедійних засобів. Об'ємно-просторова структура ДІС включає архітектоніку громадського закладу та його взаємозв'язки з ДІС, що визначають ситуативний принцип проектування останнього.

3.2. Конструктивно-технологічні особливості організації системи «дитина – ДІС – громадський заклад»

3.2.1. Види обладнання та ігрових конструкцій. Зонування інтеріоризованого ДІС передбачає взаємодію пасивних і активних процесів діяльності дитини. Функціональність зон забезпечують ігрові конструкції та

обладнання, що стимулюють фізично-спортивний, інтелектуальний і творчий розвиток дитини. Обладнання та ігрові конструкції передбачають індивідуальні та колективні взаємодії з дітьми та визначають особливості функціонування ДІС у цілому. Кожен вид ігрового обладнання виконує окреслену функцію і призначений для певної вікової групи дітей та орієнтований на визначену їх кількість. Особливості обладнання визначають характер ігрової діяльності для кожної функціональної зони та впливають на формування внутрішніх та зовнішніх зв'язків у ігровій системі.

За принципом функціонування можна виділити такі види обладнання в дитячих зонах та ігрових комплексах інтеріоризованого ДІС: немеханічне обладнання; механічне обладнання; дистанційно-кероване обладнання; комп'ютерне обладнання.

Обладнання без використання механічних засобів є найпоширенішим, а тому представлене у кожному типі ДІС. У відпочинково-розважальному ДІС значна кількість обладнання та ігрових конструкцій у активній зоні спрямована на виконання фізичної діяльності та покликана тренувати м'язи, витривалість, вестибулярний апарат тощо (рис. А.3.4). Немеханічне обладнання можна охарактеризувати за способом його використання, зокрема розповсюдженими є: лазіння і підтягування, ковзання, біг і стрибання. Таке обладнання, призначене для фізичного розвитку дітей, є домінуючим, адже основу діяльності дітей дошкільного та молодшого шкільного віку становить рухова активність.

Для відпочинково-розважального ДІС характерним є використання різних видів гірок для ковзання – рухливої гри для дітей різного віку. Гірки найчастіше варіюються за висотою, відображаючи вплив вікової диференціації даного обладнання, та за способом ковзання (прості, спіральні та змонтовані зі спеціальних м'яких валиків). Характерним є те, що на рівні інтеграції «поглинання» гірки у відпочинково-розважальному ДІС (у закладах дозвілля зокрема) стають конструктивно складнішими і призначаються для розваг дорослих (наприклад, у відпочинково-

розважальному ДІС у ТРЦ «West Edmonton Mall», м. Едмонтон). На рівні інтеграції «поглинання» освітньо-виховного ДІС та дошкільних, навчальних закладів гірки розширюють своє функціональне призначення, змінюючи спосіб переміщення між поверхами закладу. Прикладом такого рішення став дитячий дошкільний заклад «Trillium Creek Primary School» у Роузмонті, де за допомогою гірки можна дістатись до бібліотеки закладу.

У процесі інтеграції обладнання для лазіння також змінюється. Для облаштування одиничних ігор та ігрових зон відпочинково-розважального ДІС на рівні інтеграції приєднання та інтеграції рівноцінного співіснування використовують пластикові скульптури для лазіння, які можуть бути у вигляді фантастичних тварин або абстрактних об'ємів (рис. А.2.16:1–3). Для лазіння відпочинково-розважальне ДІС облаштовують ліанами, канатами або тросами, драбинами, ігровими скеледромами, що властиво для ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання». У відпочинково-розважальному ДІС закладів дозвілля поширено використовуються скеледроми як багатоярусне обладнання для лазіння, що складається із вертикальних чи похилих поверхонь різної висоти, призначених для ігор дорослих та дітей підліткового віку. Найпопулярнішим варіантом обладнання для лазіння є ігровий лабіринт відпочинково-розважального ДІС (рис. А.2.11). Варто зазначити, що ігрові лабіринти часто зустрічаються і в освітньо-виховному ДІС музеїв та бібліотек, представляючи виставкові експозиції пізнавального характеру (рис. А.3.2:2; рис. А.3.3). Багатоярусне членування об'єму лабіринту формується за рахунок різноманітного поєднання модульних блок-вставок. Каркасні системи дозволяють організувати ДІС у вигляді розвинутої укріпленої структури.

В активних ігрових зонах та ігрових комплексах відпочинково-розважального ДІС лабіринти, мають двох- та трихярусне об'ємно-просторове рішення і призначені для дітей до 10 років. В освітньо-виховному ДІС культурно-видовищних закладів на рівні інтеграції «поглинання» лабіринти можуть утворюватись за рахунок внутрішньої структури закладу.

У такому випадку вони займають кілька поверхів (рис. А.2.44:4). Внутрішній багатофункціональний простір лабіринтів розмежований на об'ємно-просторові фрагменти, що забезпечують рухові та пізнавальні потреби дітей.

Виражена конструкція ігрового лабіринту формує об'ємно-просторове рішення, закладене в основу концепції дизайну чи змісту експозицій, представлених дитячими ігровими зонами та ігровими комплексами. Лабіринт відпочинково-розважального ДІС може бути укомплектований ігровими елементами, що стимулюють активність дітей (гірки, вертушки, груші, напільні перепони різних форм, рапсові тунелі, басейни з кульками, пластикові будинки огляду), зосереджують увагу (V-подібні переходи, сталактити).

В освітньо-виховному та діагностично-лікувальному ДІС облаштовують бруси, поперечини (турніки) як об'ємно-просторову конструкцію для підтягування та її різновид шведську стінку, яка зміцнює м'язову структуру, розвиває уяву. Використання ігрового реабілітаційного обладнання для дітей різного віку полегшує догляд за ними в лікувальних установах. Обладнання для підтягування використовується для реабілітації дітей після протезування ніг, для відновлення навичок ходьби після захворювань нервової системи, що спричинили порушення рухової функції, для зміцнення ніг після тривалої бездіяльності, для відновлення і тренування навички переступання і підйому ніг.

У закладах соціального захисту населення часто проектується діагностично-лікувальне ДІС із сухими басейнами як обладнання, призначене для стрибання (рис. А.2.56:6). Сухі басейни наповнюються пластиковими чи поролоновими кульками з метою поліпшення тактильних відчуттів дітей, розвитку мануальних навичок у дітей із вадами розвитку. Такий вид ігрового обладнання використовується з метою лікування та реабілітації дітей із відхиленнями в розвитку, забезпечуючи позитивний психотерапевтичний ефект.

Сухі басейни використовуються у відпочинково-розважальному ДІС як самостійні ігрові об'єкти або частина ігрового комплексу. Прикладом є використання такого обладнання у ТРЦ «WONDERLAND MALL» у Нью-Йорку (рис. А.2.18). Використання сухих ігрових басейнів зустрічається переважно під час формування середовища для дітей дошкільного віку та для дітей із вадами розвитку, і передбачає допомогу дорослих під час ігрового процесу.

Для активних ігор відпочинково-розважального ДІС, призначених для стрибання, використовуються батутні комплекси (надувні (батутні комплекси, пневматичні батутні комплекси, гірки-батутні комплекси) або каркасні), що розвивають координацію рухів та сприяють фізичному навантаженню дітей віком від 3-х до 14-ти років, а також і для дорослих. Батутні комплекси організації відпочинково-розважального ДІС. На рівні інтеграції приєднання та інтеграції рівноцінного існування у закладах торгівлі, громадського харчування та транспортно-обслуговуючих закладах використовують каркасні батутні комплекси та гірки-батутні комплекси невеликих розмірів, що призначені для дітей дошкільного віку. На рівні інтеграції «поглинання» поширеним є використання батутних комплексів, пневматичних батутів та батутів-лабіринтів, що призначені для дітей молодшого шкільного та підліткового віку.

Для ДІС дошкільних та навчальних закладів виділяється група обладнання, призначена для організації пасивних зон (рис. А.2.30:1–2). Освітньо-виховне ДІС облаштовується немеханічним обладнанням, де діти зможуть отримати нові знання, розвинути дрібну моторику рук або асоціативне мислення і логіку. Таке обладнання передбачене для пасивних ігор інтелектуального, образотворчого та предметно-пізнавального спрямування. В освітньо-виховному середовищі основним обладнанням є столи для логічних та творчих завдань (пересування іграшкових фігур, складання пазлів, малювання, аплікація, ліплення), мольберти, сюжетно-дидактичні панно, модулі-конструктори. Дане обладнання часто

доповнюється наступним ігровим наповненням: логічними панелями, рахівницями, кубами з літерами тощо.

Варто зазначити, що відпочинково-розважальне ДІС також може містити немеханічне обладнання для логічних та творчих завдань за наявності пасивної ігрової зони (рис. А.2.21:1–6). У відпочинково-розважальному ДІС ігри інтелектуального та творчого спрямування відтворюють ігрові сенсорні панелі, настільні розвиваючі ігри тощо. Ігри, розміщені в ньому, спрямовано на розвиток усіх органів чуття дітей та засвоєння ними сенсорних еталонів.

У відпочинково-розважальному ДІС сучасні конструкції, які розвивають розумові здібності дитини, сформувались у специфічні інтелектуальні ігри в будиночках. Під час інтелектуальних ігор у будиночках діти отримують більше задоволення, коли грають у тісноті і коли є тактильний контакт. Зауважимо, що не дивлячись на функціональне призначення будиночків – укриття і концентрації у них переважно інтелектуальних, спокійних, стриманих ігор, їх комбінують з фізичними іграми в зонах та комплексах.

У діагностично-лікувальному ДІС часто використовують обладнання, що стимулює мультисенсорне сприйняття дітей. З метою розвитку мануальних навичок у лікарнях та соціальних центрах використовують сенсорні дошки з різними матеріалами, які викликають різні тактильні відчуття. Поширеним є також використання інтерактивних панелей у лікувальних закладах (рис. А.2.55:6). Обладнання такого типу ДІС орієнтується на вади дітей, тобто суттєвим для проектування є можливість використання функцій ігрового обладнання з метою реабілітації чи лікування фізичних чи психологічних травм або вроджених вад дітей. Тому принцип адресності є визначальним для реалізації таких цілей.

Отже, немеханічне обладнання є найпоширенішим видом обладнання, що представлене в усіх типах ДІС. Конструктивна складність такого ігрового обладнання залежить від рівня інтеграції ДІС із громадським закладом та від

віку дитини. Характерним є поєднання обладнання для активних та пасивних зон на рівні інтеграції «поглинання».

Поява механічного обладнання на рівні інтеграції рівноцінного співіснування пов'язана із ускладненням його функціонування у відпочинково-розважальному ДІС (рис. А.3.5). Необхідність розширення аудиторії (діти різного віку, батьки) у закладах дозвілля та у культурно-видовищних закладах сприяла використанню механічного ігрового обладнання у ДІС на рівнях інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання». До механічного ігрового обладнання відноситься обладнання для гойдання, балансування, осьового обертання.

Як показує практика, найбільш розповсюдженим ігровим обладнанням у відпочинково-розважальному ДІС є обладнання для гойдання. Для гойдання як первісної потреби, як форми самозаспокоєння, використовують гойдалки (рис. А.3.4:1). Гойдання дозволяє виконувати складні, розмашисті, прискорені рухи всього тіла в тривимірному просторі, тренуючи вестибулярний апарат. Обладнання для гойдання рідше зустрічається в облаштуванні діагностично-лікувального ДІС. Для дітей із обмеженими фізичними можливостями влаштовують гойдалки із додатковими кріпильними елементами, що дають змогу прикріпляти інвалідне крісло, або спеціальні гамаки (рис. А.2.55:4).

Обладнання для коливання і гойдання складає ігрове наповнення відпочинково-розважального та діагностично-лікувального ДІС, що вимагає відповідний простір і не комбінується з іншим обладнанням. Порівняно з гойданням, балансування є просторовим переміщенням по вертикалі, під час якого проявляється залежність власних коливань від дій партнера. Як відзначає А. Д. Григор'єв [49], при кожному балансуванні один із партнерів виявляється внизу, а інший – наверху. Це переживається дітьми віком шести – семи років як зміна сильної та слабкої позиції, своєрідного суперництва, тобто динамічного ігрового протистояння двох дітей [49, с. 13]. На початку

XXI ст. в інтеріоризованих ДІС стали популярними ігрові конструкції, які кріпляться на пружинах, і використовуються для хитання (рис. А.2.26:3).

Основою використання класичних каруселей у відпочинково-розважальному ДІС є осьове обертання (рис. А.3.5:1). Залежно від рівня інтеграції обладнання для осьового обертання може конструктивно ускладнюватись. Це проявляється у збільшенні розмірів ігрової конструкції, що дає можливість збільшення групи учасників гри (відпочинково-розважальне ДІС у закладах дозвілля). Конструктивне ускладнення обладнання для осьового обертання може також бути спрямованим на вирішення завдання чи на пізнання природних явищ (освітньо-виховне ДІС у музеях). Каруселі також можуть використовуватись для ігор дітей з обмеженими фізичними можливостями у діагностично-лікувальному ДІС. Їх особливість полягає у наявності фіксуючих елементів для інвалідного візка. В освітньо-виховному ДІС музеїв обладнання для осьового обертання має гносеологічний зміст (наприклад, інтерактивний експонат «Шляхи Галілео», спрямований на побудову найкоротшого просторового шляху – циклоїди) (рис. А.2.44:6).

Ігрове обладнання із використанням механічних засобів найчастіше використовується для облаштування відпочинково-розважального ДІС у торгових закладах, у закладах дозвілля (обладнання для картингу, дитячі ігрові паровози, аерохокей). В освітньо-виховному ДІС, що організоване у музеях, обладнання із використанням механічних засобів часто відповідає експозиційній тематиці та дозволяє краще дослідити принцип роботи експозиційних зразків. Яскравим прикладом є експозиція «Велосипедний сквер», що представлена триколісним велосипедом із чотирикутними колесами у Музеї математики (м. Нью-Йорк, США) (рис. А.2.44:3).

Використання дистанційно-керованого обладнання характерне для рівня інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання». Системи дистанційного управління є основою для керування ігровим наповненням переважно у відпочинково-розважальному ДІС (у торгових

зкладах та закладах дозвілля) та в освітньо-виховному ДІС (у музеях). У відпочинково-розважальному ДІС поширеним прикладом систем дистанційного управління є настільні автомобілі – міні-картинг (рис. А.3.6), призначений для дітей молодшого шкільного та підліткового віку. Системи дистанційного управління в освітньо-виховному ДІС призначені для отримання інформації про експозиційні зразки (наприклад, з ціллю вивчення траєкторії руху літаків у ДІС Національного музею військово-повітряних сил, м. Дейтон, США). Ігрове обладнання із використанням механічних засобів та із використанням систем дистанційного управління з'являються у ДІС на рівні інтеграції рівноцінного існування та інтеграції «поглинання» та відображають динаміку його технічного ускладнення.

На даних рівнях інтеграції поширено встановлюється ігрове обладнання із використанням комп'ютерних технологій, що поділяється на симулятори-тренажери та проєкційне обладнання. Останнє є основою для формування безпредметного ДІС. Симулятори-тренажери поширено використовується у відпочинково-розважальному ДІС для ігор дітей молодшого шкільного віку у закладах торгівлі, громадського харчування, транспортно-обслуговуючих закладах на рівні інтеграції рівноцінного співіснування. На рівні інтеграції «поглинання» таке ігрове обладнання поширено використовується у закладах дозвілля та у культурно-видовищних закладах для дітей віком 7–14 років і для дорослих. У закладах дозвілля стимулятори-тренажери призначені для розважальних ігор з імітацією будь-якої дії, а у музеях таке обладнання призначене для розширення інформації про експозиційний зразок (Музей авіації і космонавтики, м. Вашингтон, США) або для тренування на об'єкті з метою самовдосконалення (Музей «Toyota Mega Web», м. Токіо, Японія). До симуляторів-тренажерів відносять редемпши, авто- та відеосимулятори, що відтворюють реальні ситуації за допомогою комп'ютерних програм (рис. А.3.7).

Комп'ютерні програми лежать в основі роботи проєкційних систем (рис. А.3.8; рис. А.3.9), які формують ігрову зону чи доповнюють ігровий

комплекс. Інтерактивна проєкційна система (проектор, дзеркало для заломлення світла від проєктора, інфрачервоної камери, комп'ютер) забезпечує формування зображення в зоні інтерактивної проєкції. Інфрачервона камера відслідковує рухи дитини, а комп'ютер отримує сигнал від камери і змінює зображення, що передається проєктором, тобто формує реакцію системи на зміну рухів дитини. Проєкційні системи створюють безпредметне та комбіноване ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування (діагностично-лікувальне ДІС у закладах соціального захисту населення, оздоровчо-відпочинкових закладах та відпочинково-розважальне ДІС у закладах торгівлі та громадського харчування, у транспортних закладах). У діагностично-лікувальному ДІС проєкційні системи поширено використовуються для створення спеціальної атмосфери у сенсорних кімнатах, призначених для дітей з вадами розвитку (рис. А. 2.56, рис. А.2.57). Зображення, отримане від проєкційних систем, в поєднанні із дзеркальними сферами, колонами з бульбашками, оптоволоконними пучками бокового світлення тощо, сприяють відновленню емоційних і фізичних сил, підвищенню настрою і самопочуття дітей, збільшенню стійкості до стресів, зняттю хронічної втоми, загальному поліпшенню здоров'я, активізації роботи мозку і нервової системи. У відпочинково-розважальному ДІС інтерактивна проєкційна система є динамічною, зміни якої супроводжуються рухами дітей чи силою натиску на поверхню (наприклад, гра «Футбол», де використовується віртуальний м'яч (рис. А.3.8:1), гра «Шашки», «Класики» тощо). Простота таких систем дозволяє організовувати ігровий простір для дітей від 3-х років.

На рівні інтеграції «поглинання» проєкційні системи найчастіше організовують у відпочинково-розважальних ДІС у закладах дозвілля, створюючи ігрову атмосферу у закладі або з ціллю організації сімейних квестів (наприклад, лазертаг (лазерний пейнтбол)) (рис. А.3.9). Проєкційні системи поширені в освітньо-виховних ДІС музеїв та бібліотек, спрямовані

на вирішення логічних завдань (ДІС у Національному музеї математики у м. Нью-Йорк, США), сприяючи кращому засвоєнню матеріалу.

Інтеграція не лише впливає на конструктивну та функціональну складність видів обладнання ДІС, а й забезпечує створення нового обладнання чи видозміну вже існуючого, орієнтуючись на функціональне призначення громадського закладу. Важливим аспектом аналізу ігрового обладнання ДІС є його суттєва зміна на рівні інтеграції рівноцінного співіснування та на рівні інтеграції «поглинання». Під час цього воно може набувати ознак обладнання громадського закладу або обладнання громадського закладу може набувати ігрових ознак.

Зокрема, під час інтеграції співіснування у закладах торгівлі (міні-маркетах, супермаркетах, гіпермаркетах та торгових центрах), спостерігається наявність купівельних візків для дітей. Таке обладнання стає торговельно-ігровим, сприяючи залученню дітей у торговельний процес через розваги та відпочинок сумісно із батьками. Інтеграція рівноцінного співіснування забезпечує синтез торгівлі та гри через таке обладнання, незалежно від наявності іншого ігрового обладнання для дітей. Купівельний візок для дорослих також може мати яскраво виражені ознаки торговельно-ігрового обладнання, коли конструктивно об'єднується із іграшковим елементом, призначеним для перебування дитини віком до 3 років (рис. А.3.10). У зв'язку з цим його можна вважати особливим мобільним торговельно-ігровим обладнанням, що зумовлює наявність тісних контактів дітей та дорослих між собою та із торговим закладом.

Показовим прикладом синтезу ігрового обладнання та обладнання громадського закладу на рівні інтеграції рівноцінного співіснування стала зміна обладнання лікувально-діагностичного ДІС (рис. А.3.11). Вона полягає у використанні обладнання лікарні в рамках сюжетно-рольової гри із зберіганням початкової функції даного обладнання. У результаті цього обладнання для магнітно-резонансної томографії видозмінилось на піратський корабель, зберігаючи основну діагностичну функцію (лікарня

«Children's Hospital», м. Вісконсін, США). Таке обладнання є невід'ємним функціональним елементом внутрішнього простору громадського закладу, що перейняло ігрові функції.

З переходом на вищі рівні інтеграції (інтеграцію рівноцінного співіснування та інтеграцію «поглинання») обладнання усіх типів ДІС ускладнюється за принципом функціонування; набуває поширення використання комп'ютерних технологій, зокрема, проєкційних систем, що формують безпредметне та комбіноване ДІС. Ускладнення форми та технічного рішення елементів обладнання зумовлене віковою категорією дітей та процесами інтеграції ДІС із громадським закладом. Використання обладнання залежить від потреб та кількості дітей, котрі ним користуються (обладнання та ігрові конструкції для одиничного, парного та групового використання). Формування ДІС орієнтоване на сумісне використання усіма віковими категоріями (відпочинково-розважальне ДІС у закладах торгівлі та громадського харчування, у транспортно-обслуговуючих закладах, та освітньо-виховне ДІС у культурно-видовищних та культових закладах), на організацію ігор дітей із батьками (відпочинково-розважальне ДІС у закладах дозвілля, освітньо-виховне ДІС у культурно-видовищних закладах), або на можливість дітей із фізичними вадами бути задіяними в ігровому процесі (діагностично-лікувальне ДІС у закладах соціального захисту населення та оздоровчо-відпочинкових закладах). Тому необхідно наголосити на одночасному врахуванні *принципу адресності та ситуативності* у проєктуванні ДІС, що передбачає ігри різних категорій відвідувачів та моделювання ігрових ситуацій завдяки використанню конструктивно ускладненого ігрового обладнання. Під час процесу інтеграції важливого значення набувають принципи функціонування ігрового обладнання та матеріальне втілення проєктних рішень.

3.2.2. Матеріали в облаштуванні ігрового середовища для дітей. Забезпечення функціональних характеристик обладнання та ігрових конструкцій інтеріоризованого ДІС диктує широке використання

формотворчих можливостей сучасних матеріалів та промислових технологій у творчому процесі. Правильний вибір матеріалів є запорукою безпеки дітей у ДІС.

Під час проектування типів ДІС важливу роль відіграють матеріали обладнання та підстилкові матеріали.

Для виробництва сучасного обладнання та ігрових конструкцій найчастіше використовуються поєднання дерева, металу, пластику та різноманітних поліпропіленових продуктів (табл. Б.15). Використання матеріалів обладнання у відпочинково-розважальному, освітньо-виховному та лікувально-діагностичному ДІС значно відрізняється, що пов'язано із функціональними відмінностями ДІС та з необхідністю використовувати спеціальні матеріали для дітей з вадами розвитку.

Лідируючі позиції серед сучасних матеріалів для облаштування відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС належать дереву та пластмасам. У переважній більшості обладнання без використання механічних систем застосовується пластик як стійкий до зовнішнього середовища матеріал. Він має необмежені можливості формоутворення та колористичних рішень і сприяє легкості конструкцій (рис. А.2.16:1–3). Як правило, в інтеріоризованому ДІС застосовуються деталі з полікарбонату, поліетилену й поліпропілену.

Найпоширенішими конструктивними елементами, що виготовляються способом лиття в опорну форму термопластичних полікарбонатних матеріалів, є обладнання відпочинково-розважального ДІС та освітньо-виховного ДІС (закриті та відкриті тунельні гірки, будинки огляду, місця для сидіння). Полікарбонат використовується для виготовлення прозорих елементів пластикового тунелю, оглядового будиночка чи лабіринту для орієнтування дітей в ігровому середовищі. Даний матеріал дозволяє отримати будь-яку пластичну форму ігрового обладнання відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС, що використовується для забезпечення інтелектуального, творчого розвитку дітей. Обладнання для

пасивних зон (дитячий мольберт, логічні панелі, столик для творчих ігор, модулі-конструктори) виконане з пластику, рідше з дерева. Пластик поширено застосовується для експозиційних зразків освітньо-виховного ДІС у музеях, оскільки дозволяє якісно імітувати реальні об'єкти. Одним із прикладів є експозиційні об'єкти Дитячого музею у Тусоні (рис. А.2.49:1–2). Тому можна стверджувати, що такий матеріал здатний забезпечити не лише розважальну, а й пізнавальну функцію ДІС.

В обладнанні для лазіння та гойдання відпочинково-розважального ДІС та освітньо-виховного ДІС поширено використовується поліпропілен. Висока міцність такого матеріалу виключає можливість дитячого травматизму. В активних зонах відпочинково-розважального ДІС та в освітньо-виховному ДІС музеїв використовуються сіткові огороження, поліпропіленові канати (рис. А.2.49:3; рис. А.3.3:2–5) – плетені шнури із металевим армуванням. Сітки «піраміди», сходи, підвісні мости, сітки для ігрових і спортивних комплексів і багато інших елементів виготовлені із цього міцного, стійкого і безпечного для дітей матеріалу.

Для діагностично-лікувального ДІС характерним є поширене використання наборів із м'яких поролонових фігур, обтягнутих яскравою полімерною тканиною різних кольорів. Поєднання поролону та яскравої полімерної тканини дозволяють формувати безпечно ігрове середовище для дітей з обмеженими фізичними можливостями та стимулювати розвиток дітей. Для сенсорних кімнат важливим є використання різноманітних матеріалів-стимуляторів, котрі впливають на органи зору, слуху, нюху, тактильні та вестибулярні рецептори. Зокрема, у сенсорних кімнатах поширено використовують фактурність матеріалів для розвитку тактильних відчуттів дітей (рис. А.2.55:6). З цією метою використовуються м'які та тверді матеріали з різними фактурами та кольором (фіброоптичні волокна, дзеркальні поверхні, колючі килими, м'які поверхні тощо). В обладнанні для активних ігор у відпочинково-розважальному ДІС застосовуються матеріали, здатні пом'якшити удари під час падіння, зокрема, під час ігор на обладнанні

для стрибання. Найчастіше борти сухих басейнів із кульками виготовляються з поролону, обтягнутого ПВХ-тканиною, а кульки – поролонові або пластикові. Основа для надувного батута – міцна полімерна плівка, що витримує внутрішній тиск повітря та великі зовнішні навантаження (рис. А.3.4:2). Практика показує, що це один із найбезпечніших матеріалів, що зараз поширено використовується для організації ДІС.

В освітньо-виховному ДІС найпоширеніше застосовується дерево в сучасному обладнанні для виготовлення декоративних елементів і опорних каркасних конструкцій (рис. А.2.37:5–6, рис. А.2.39:1–2, рис. А.2.42, рис. А.2.43). Для створення декоративних елементів та для забезпечення додаткової міцності та жорсткості конструкцій застосовують водостійку березову фанеру. Соснова деревина застосовується для виготовлення як клеєних, так і цільних деталей у сучасних опорних конструкціях ДІС. При цьому дошка піддається спеціальній обробці й сушці до якості меблевої вологості. Дерево, є основним матеріалом зовнішніх огорож і внутрішніх обмежувачів ігрових зон; забезпечує створення цілісних дерев'яних конструкцій (основа для скеледрому) у відпочинково-розважальному та освітньо-виховному ДІС.

Під час проектування обладнання для відпочинково-розважального ДІС поширеним є використання структурних елементів, виготовлених із металу. Постійне навантаження в активних зонах під час різноманітних ігрових процесів зумовлює необхідність створення надійних та стійких конструкцій обладнання. В основі конструктивного рішення ігрового обладнання лежать переважно металеві елементи – прутки, з'єднані шляхом зварювання або скручування. В обладнанні освітньо-виховного ДІС переважають металеві деталі з'єднань.

Металеві елементи поширено використовуються для формування обладнання для ковзання в активних зонах відпочинково-розважального ДІС. Так, для скатів гірок використовується нержавіюча сталь як надійний матеріал із малою силою тертя та значним терміном експлуатації

(рис. А.2.30:3). В обладнанні із використанням механічних систем (наприклад, конструкції рухомих механізмів, паровозів, машин для автодрому та ін.) для забезпечення надійності і експлуатації застосовується метал у поєднанні з деревом або пластиком.

В ігрових комплексах відпочинково-розважального ДІС часто використовуються багаторівневі металеві конструкції. Металевий каркас – основа будь-якого ігрового обладнання, що виконує переважно несучу функцію. Лабіринти дитячих зон та ігрових комплексів виготовлені з металевих труб, які легко монтуються у стійку конструкцію, обтягнуту поролоном і ПВХ-тканиною для безпеки (рис. А.2.11). Поширене використання металу в обладнанні із використанням комп'ютерних систем, зокрема, стимуляторів-тренажерів та в елементах їх кріплення. Даний матеріал дає свободу пластичних рішень ігрових конструкцій та візуально підкреслює їх надійність.

Протягом усієї історії розвитку і становлення організації ДІС матеріали для втілення конструкцій і обладнання постійно змінювалися та комбінувалися. Для досягнення більшої художньої виразності та експлуатаційної доцільності характерним є поєднання у проекті ДІС декількох матеріалів. У сучасному ДІС для забезпечення надійності експлуатації застосовується метал у поєднанні з деревом або пластиком. З переходом на останній рівень інтеграції характерним є поєднання матеріалів ДІС та громадського закладу, що підкреслює цілісність системи. Матеріали конструктивних елементів громадського закладу часто використовуються у конструктивних елементах ігрового обладнання (рис. А.2.49:3).

Значно відрізняється вибір матеріалів для освітньо-виховного ДІС у музеях. Матеріали для формування ДІС у таких закладах спрямовані на відтворення змісту експозицій, на максимальну імітацію природних аналогів для кращого гносеологічного ефекту. Характерним є використання комбінацій різних матеріалів в обладнанні ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування та «поглинання».

Особливу увагу у сучасному ДІС приділяють підстилковому покриттю ігрових зон. Функціональні зони у ДІС мають різні підстилкові шари (рис. А.3.14). Зокрема, для активних ігор дітей у відпочинково-розважальному ДІС застосовуються матеріали, здатні пом'якшити удари під час падіння. В ігрових зонах, де поверхня призначена амортизувати падіння, застосовують гумове покриття. До того ж використання подібного матеріалу є доцільним в ігрових зонах завдяки антиковзаючому ефекту. Найбільшу здатність амортизувати падіння завдяки своїй пружності мають гумові пластини, що складаються із фракціонованої гумової крихти, фарбувальних пігментів і сполучних на основі поліуретану. Такий матеріал забезпечує відповідні технічні властивості, кольорову гаму та фактуру поверхні підстилкового покриття відпочинково-розважального ДІС. Гумове покриття підлоги укладається пазлоподібно (елементи покриття укладаються стик у стик у шаховому порядку для більшої міцності) і становить цільну, яскраву поверхню.

У ігрових зонах та ігрових комплексах відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС в якості напольного покриття використовуються поролонові плити, з'єднані пазлоподібним способом або м'які мати, обтягнуті ПВХ-тканиною. Спеціальна шорстка поверхня із дрібнодисперсної крихти використовується для активних ігор. Особлива увага приділяється покриттю підлог діагностично-лікувального ДІС, де використовуються сенсорні килимки та поролонові мати.

Важливо відмітити, що з переходом на рівень інтеграції «поглинання» підлогове покриття громадського закладу стає підстилковим покриттям для ДІС.

Вибір матеріалів значною мірою визначається типом ДІС та частково рівнем інтеграції громадського закладу та ДІС. Важливо відмітити, що матеріали для діагностично-лікувального ДІС стають частиною лікувального процесу, тому їх підбір орієнтується на особливості дітей з обмеженими фізичними можливостями.

3.3. Ергономічні аспекти організації дитячого ігрового середовища

Дитина – основа системи «дитина – ДІС – громадський заклад». Тому визначну роль у формуванні тісних взаємозв'язків системи дитячих розваг і громадського середовища відіграє гуманістичний аспект. Для визначення того, наскільки об'єкт відповідає вимогам ергономіки, необхідно розглянути його як складову частину складної системи, що утворюється сукупністю зв'язків між об'єктом і людиною, яка ним користується; між комплексом об'єктів і тим просторовим середовищем, у якому відбувається їх використання [108, с. 25].

Усі елементи середовища громадського закладу і зв'язки, які змінюються у своїх співвідношеннях, формують стан ДІС як цілісної системи. З позицій середовищного підходу до проектування ДІС, дизайн-об'єктом виступає не лише предметно-матеріальне оточення, а й дитина з усією властивою їй фізичною, емоційною та соціокультурною активністю. Реальна поведінка дитини у ДІС залежить не лише від функціонального призначення об'єкта і наданих ним можливостей для гри. Ця поведінка визначається також власними звичками, темпераментом, установками, очікуваннями і потребами самої дитини, її особистим ставленням до «запропонованого» середовища тощо, тобто значною кількістю обставин, які вимагають врахування під час проектування ДІС. Розвиток дитини є складною єдністю внутрішніх змін її психічної діяльності (сприймання, пам'яті, мислення, волі та ін.) і форм її самореалізації (умінь, навичок тощо). Відбувається він у різноспрямованій взаємодії особливостей розвитку дитини, відповідного ігрового обладнання та внутрішнього середовища громадського закладу. Створення інформаційно насиченого ДІС для дітей із включенням елементів ігрового обладнання, рівномірно розподілених у просторі, забезпечує «середовищний» комфорт кожної дитини і усіх разом.

Об'єктом проектування виступає ситуація, що складається навколо поведінки дитини у ДІС. Формування спеціалізованого ДІС відбувається із врахуванням потреб дитини і в той же час є потужним фактором, що виховує

та розвиває її. У ДІС дія обладнання та ігрового наповнення на дитину надзвичайно велика: вона здійснюється у процесі споглядання, користування, але особливо з великою силою розкривається під час гри.

Досконалі у функціонально-технічному і естетичному відношеннях ігрове обладнання та ігрове наповнення у ДІС не тільки підвищують результативність ігрових процесів (а отже, і ефективність системи), але і впливають на творчий розвиток, формуючи відношення дітей до громадської діяльності, та створюють умови для появи нових комунікативних відношень в ігрових колективах дітей.

У цю проектну ситуацію включені всі матеріальні об'єкти і ті параметри, які, зазвичай, визначають стан середовища (освітлення, запахи, шум, кольоровий клімат тощо). «Функціональне призначення закладів визначає рівень вимог, відображених у відповідних нормативних документах до поверховості, інсоляції, освітленості, температурно-вологісного режиму, звукоізоляції, енергетичного забезпечення та обладнання закладу спеціальними інженерними системами» [5, с. 73].

Антропометричні, фізіологічні, психологічні, соціально-психологічні та гігієнічні вимоги до ДІС визначають гуманістичний аспект, що впливає на особливості формування ДІС, а відтак, на характер взаємодій у системі. Організоване ДІС для дітей у будь-якому громадському закладі є осередком їх тимчасового перебування, тому взаємодії у системі будуть короткочасні. Діти перебувають у тісному ігровому контакті між собою та з ігровим наповненням, тому сутність діяльності дитини в середовищі можна охарактеризувати як колективну. За об'єктом взаємодії у ДІС існують тактильно-візуальні зв'язки між дітьми, між дітьми та дорослими, між дітьми та елементами ДІС.

Інтеграція ДІС із громадським середовищем викликає складність поєднання антропометричних особливостей дорослих та дітей та стає причиною для формування їх тісних взаємодій у єдиному просторі. Тіснота зв'язків у системі визначається взаємодіями між батьками та дітьми, між

дітьми та аніматорами (наглядачами), між дітьми та іншими відвідувачами громадських закладів. Доступ батьків та наглядачів до дітей забезпечується врахуванням відповідних антропометричних вимог до обладнання. Тому в процесі організації зон нагляду за дітьми та зон для спільних ігор дорослих та дітей у відпочинково-розважальному ДІС та в освітньо-виховному ДІС (на рівні інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання») спостерігається врахування антропометричних ознак дорослих (наприклад, це зумовлює збільшення діаметра спускових закритих гірок, висоти між ярусами ігрового лабіринту тощо). В освітньо-виховному та діагностично-лікувальному ДІС нагляд та допомога дорослих під час ігор дітей є визначальною, а зв'язки між ними є найтіснішими. І якщо для відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС характерні переважно візуальний зв'язок дитини та дорослого, то для діагностично-лікувального визначальним є наявність тісного тактильного зв'язку.

Тісний тактильний зв'язок пов'язаний із руховими можливостями дітей та із їх сенсомоторною реакцією у діагностично-лікувальному ДІС. Спрямованість обладнання та ігрового наповнення діагностично-лікувального ДІС на проведення лікувальних та реабілітаційних процедур визначає найтісніші тактильні та візуальні зв'язки дітей із таким середовищем (рис. А.2.55 – рис. А.2.57). Тому спеціалізоване діагностично-лікувальне ДІС вимагає відповідності лікувального обладнання анатомічним особливостям дітей з обмеженими фізичними можливостями. Для дітей з обмеженими можливостями гра часто характеризується як пасивний, малорухливий спосіб дозвілля, тому важливим є доступ до настільних інтелектуальних ігор. Врахування антропометричних вимог у даному типі ДІС відображається також у збільшенні проходів між обладнанням для вільного доступу дорослих. У цілому, діти з будь-якими видами інвалідності залежать від посередників гри (наприклад, батьків, вчителів, лікарів тощо), які допомагають у досяжності до всіх ігрових зон.

Врахування антропометричних вимог у проектуванні ДІС відображається не лише на проектуванні ігрового обладнання, а й впливає на загальне об'ємно-просторове рішення ДІС. Антропометричні вимоги до кожного типу ДІС показують диференціацію параметрів обладнання до індивідуальних вимог та ігрових взаємодій дітей та дорослих, а отже, відображають принцип адресності у проектуванні. Необхідність постійного перебування дітей під наглядом дорослих, впливає на формування зв'язків між ними. Наближення параметрів ігрового обладнання до антропометричних ознак дорослих дозволяє не лише контролювати ігровий процес, а й спонукає до сімейного відпочинку у закладах дозвілля або до спільного засвоєння пізнавальної інформації у бібліотеках та музеях.

Для дітей окремої вікової категорії властивий відповідний рівень розумового та фізичного розвитку і передбачений допустимий рівень навантажень під час ігрового процесу. Біологічні та енергетичні можливості дитини, що залежать від віку та формують її фізіологічні особливості, впливають на складність конструкцій ігрового обладнання. Функціональні можливості м'язів, величина зусиль, що застосовуються, розподіл маси тіла під час гри вирішуються за допомогою відповідного обладнання та матеріалів у всіх типах ДІС. Дані показники включають комплексні показники зручності у процесі гри: використання технічно простого (немеханічного) та складного ігрового обладнання (механічного, дистанційного та комп'ютерного), маніпулювання ігровим наповненням, легкість засвоєння дій у процесі експлуатації ігрового обладнання. Переважна більшість обладнання передбачає постійний фізичний вплив дитини. У відпочинково-розважальному та в освітньо-виховному ДІС ергономічні вимоги зумовлюють відповідність обладнання фізіологічним особливостям дитини, її силовим, швидкісним та енергетичним можливостям шляхом поділу на вікові зони та створення ігрових умов, за яких діти дошкільної групи не можуть бути задіяні в ігрові процеси старших за віком дітей. Це вирішується за рахунок використання вертикального методу

зонування та відмежування ігрових зон, що сприяє уникненню конфліктів, породжених їх віковими відмінностями (рис. А.3.3). Тому для відпочинково-розважального ДІС наявна вікова диференціація під час користування ігровим обладнанням, що виражається в ярусності, у технічному ускладненні ігрового обладнання. Розміри й ступінь технічної складності обладнання задаються відповідно з віковою групою дітей, відповідають рівню їхнього розвитку та сприйняття.

Врахування фізіологічних особливостей важливе під час проектування діагностично-лікувального ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування, оскільки силові, енергетичні та швидкісні можливості дітей із вадами психічного чи фізичного розвитку та з набутими травмами будуть значно відрізнятися від здорових дітей такого ж віку (табл. Б.16). Дитяче ігрове обладнання такого типу ДІС є вузькоспеціалізованим залежно від передбаченого лікувального ефекту (наприклад, для дітей із травмами кінцівок передбачене силове навантаження для тренувань з ціллю реабілітації). Використання механічного ігрового обладнання для інвалідів дозволяє коректувати або компенсувати цілий ряд природжених або набутих дефектів. Під час гри незрячих дітей основний акцент переноситься на тактильно-слухову основу; слабозрячих, розумово відсталих дітей – на пояснювально-ілюстративні методи (у більш сповільненому темпі) на слухозоровій основі, використовуючи залишковий зір; у глухих дітей, а також із порушенням мови – на групову й індивідуальну роботу на тактильно-мовній і зоровій основі. «Перешкодами» середовища для дітей із ураженнями опорно-рухового апарату є довгий шлях, складний маршрут, нераціональні переміщення, взаємодія з елементами ігрових конструкцій. Для полегшення переміщення дітей із порушенням опорно-рухового апарату передбачається створення «опорного» шляху. Цьому сприяють опорні пристосування (горизонтальні поручні), закріплені меблі, особливе покриття підлоги для хорошого його зчеплення з взуттям, сигнальний характер колірних рішень ДІС, який акцентує особливо небезпечні місця.

Особливості конструкції меблів для дітей з обмеженими фізичними можливостями дозволяють змінювати положення сидіння, підлокітників, спинок тощо відповідно до потреби кожної дитини. Для забезпечення безпеки таких дітей гойдалки оснащують джутами, збільшують ширину сидінь. Під час проектування ДІС важлива увага приділяється матеріалам покриття. Використання гумового покриття полегшує рух інвалідних візків.

Перехід на рівень інтеграції «поглинання» сприяв застосуванню універсальних ігрових конструкцій у відпочинково-розважальному та освітньо-виховному ДІС, які поєднують різні вікові категорії дітей. Розташування ігрового обладнання для дорослих поряд із дитячим ігровим обладнанням викликає тісні взаємодії між дорослими і дітьми, посилює їх комунікативний зв'язок, адже діти підліткового віку часто включаються у гру з дорослими (рис. А.2.9, рис. А.2.10). У діагностично-лікувальному ДІС вікова диференціація відсутня, проте дорослий постійно взаємодіє з дитиною, оскільки контролює лікувальний ефект обладнання.

Враховання відповідності матеріально-технічних умов ДІС психофізіологічним та психологічним особливостям дітей кожної вікової групи є основою для формування ДІС. Важливо зазначити, що така відповідність характерна для усіх типів ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування та на рівні інтеграції приєднання. Відповідність психофізіологічним вимогам відображає зв'язок вікових особливостей розвитку дитини, враження від громадського закладу та від ігрового обладнання зокрема. У відпочинково-розважальному та освітньо-виховному ДІС найбільше проявляються вольові прояви дітей та їх активність, у діагностично-лікувальному ДІС на передній план виходить психоемоційний стан дитини, що формується за допомогою ігрового обладнання. Забезпечення психофізіологічних вимог діагностично-лікувального ДІС реалізується за допомогою створення відповідного психоемоційного стану у сенсорних кімнатах, що спрямований на зняття м'язової і психоемоційної напруги, активацію різних функцій центральної нервової системи за рахунок

створення збагаченого мультисенсорного середовища. На рівні інтеграції співіснування та інтеграції «поглинання» значна увага приділяється когнітивним та логічним процесам у діагностично-лікувальному ДІС, що складають основу ігротерапії. Когнітивні та логічні процеси, що лежать в основі інформаційних та енергетичних перетворень, характерні для освітньо-виховного ДІС.

Гра дітей на рівні інтеграції співіснування та інтеграції «поглинання» представляє собою діяльність, що забезпечує психофізичний стан дитини, який досягається в процесі переключення з одного виду діяльності на інший і полягає у відновленні фізичних, емоційних та інтелектуальних сил. Складність ігор, представлених у формі вирішення певних завдань, на рівні інтеграції «поглинання» не завжди відповідає особливостям розвитку, рівню пізнання та освіченості дитини (наприклад, тематика квестів чи складні завдання у пізнавальних музеях (рис. А.2.44:6)). Це викликає необхідність залучення дорослих в ігровий процес. У результаті формується тісна взаємодія дітей та дорослих під час ігор в освітньо-виховному ДІС.

Дотримання психофізіологічних та психологічних вимог забезпечується і через відповідність умов візуального комфорту і візуального орієнтування у ДІС. Наявність «відкритих» (розчленованих із мінімальною кількістю загороджуючих декоративних елементів) ігрових конструкцій у дитячих ігрових комплексах забезпечує умови візуального комфорту дітей, сприяючи їх тісним візуальним зв'язкам із батьками та зовнішнім предметно-просторовим середовищем. Німецькі дизайнери пропонують предметно-ігрове середовище з активним використанням верхньої частини приміщення – «третьої вимір» [12]. Такі конструкції в громадських закладах дають дітям змогу не лише отримати нову оглядовість, а й спілкуватися з дорослими з висоти, перебуваючи над ними, а не поруч. Діти під час ігор реалізують свої потреби у розвагах, а втручання дорослих при цьому зведене до мінімуму. А відповідне колірне та образне рішення допомагає пристосуватись до нового оточення, створюючи звичне природне та штучне середовище, втілене в

ігрових формах. Використання ігрового обладнання для активних зон забезпечує ускладнення ігрового процесу – появу психофізіологічного напруження.

Окрім відповідності інтеріоризованого ДІС антропометричним і психофізіологічним параметрам ергономіки, не менш важливе значення має забезпечення норм гігієни та безпеки, що дають змогу забезпечити створення оптимальних умов для гри дітей та збереження їх здоров'я. Комфортність, безпека та екологічність ДІС регулюють санітарно-гігієнічні вимоги та визначаються використанням екологічно чистих матеріалів у ДІС та формуванням сприятливого мікроклімату у громадському закладі. Тривалі спостереження за дітьми у відпочинково-розважальному ДІС показали, що дітей під час активних ігор приваблює ситуація небезпеки. Тому візуальна небезпека та перешкоди, що мають місце в організації ігрових комплексів з лабіринтами та перепонами, спонукають дітей до ігор. Проте, подібна ігрова небезпека в даних видах обладнання є лише частиною ігрового ефекту. Відповідність нормам ергономіки робить ігрову небезпеку незагрозливою та дозволяє дитині подолати її власними зусиллями. Впевненість дитини у безпечному обладнанні формує психологічний комфорт дітей у даному середовищі.

Показники освітлення, вентиляції тиску, вологості, що впливають на діяльність дитини в ігровому середовищі, формують внутрішній мікроклімат ДІС. Інтеграційні процеси створили необхідність врахування загального мікроклімату громадського закладу під час аналізу ДІС. Особливо усі ці показники впливають на ДІС на рівні інтеграції «поглинання», для якого характерний єдиний простір ДІС та громадського закладу. Через значну площу ігрового комплексу та масовий характер ігор значним є вплив акустичного режиму та рівня шуму на дітей. Шум у ДІС частково поглинається м'яким покриттям підлоги в ігрових зонах та комплексах. Якість освітлення ДІС за допомогою штучних джерел світла забезпечує естетичний та психологічний комфорт. ДІС переважно освітлюється за

допомогою штучних джерел світла. У сенсорних кімнатах використовуються акцентні світлові джерела, а у відпочинково-розважальному ДІС та освітньо-виховному ДІС за допомогою світла відбувається виділення ігрових зон. При цьому велику роль відіграють поверхні матеріалів, застосованих в обладнанні та покриттях підлоги. Яскраві кольори із глянцевою поверхнею, негативно впливають на зорові відчуття дітей, створюючи контрастні відблиски.

Температура громадського закладу, чистота в інтер'єрі закладу, пилененакопичуваність, кольоротривкість (зберігання декоративних властивостей обладнання) та антитоксичність ігрового обладнання складають вимоги гігієни та безпеки дітей. Саме тому фактор впливу мікроклімату громадського закладу визначає рівень комфортності дітей під час гри. Екологічність матеріалів, пилененакопичуваність є визначальними під час тактильних взаємодій дітей з обладнанням та предметним наповненням ДІС. Особливість поєднання в процесі інтеграції звичного функціонального процесу в громадському закладі з ігровими формами, що призначені для виконання ігрових завдань, породжує напругу сприйняття, слугує джерелом емоційного переживання та формування досвіду дітей. Перебування у громадському закладі під час гри визначає соціалізацію дитини.

Соціокультурні вимоги до ДІС впливають на характер взаємодій у системі та забезпечують ступінь групової взаємодії. В ігровій зоні та ігровому комплексі через велику кількість дітей відбуваються тісні групові взаємодії, які окреслюють соціокультурні вимоги. Тобто, можна відзначити високий ступінь опосередкування міжособистісних відносин змістом спільного ігрового процесу. Відпочинково-розважальне ДІС відзначається тісними груповими взаємодіями, які спрямовані на переймання досвіду (у відношенні до громадського закладу) та на внутрішньогрупову комунікацію (у відношенні до ДІС).

Проектування освітньо-виховного ДІС націлене на створення атмосфери захищеності та комфорту під час навчання, виховання та розвитку дитини, оскільки освіта та пізнання є важливим аспектом соціокультурних

вимог. Таке ДІС відповідає структурі когнітивної сфери дитини, передбачає можливості засвоєння інформації, розвитку та пізнанню дитини.

Низький рівень здоров'я дітей супроводжується підвищенням уваги до питань матеріального забезпечення дитини, її виховання, освіти, організації дозвілля. Проблема дітей із фізичними вадами належить до загальнодержавних проблем. Обмежені фізичні можливості дітей не дозволяють їм повноцінно розвиватися на одному рівні із своїми однолітками. Хоча, трапляються випадки, коли на одній території ДІС можуть знаходитись здорові та хворі діти. Як показали дослідження, діти з вадами відчують неспокій та невпевненість, знаходячись поряд із здоровими дітьми [184]. Вирішення протиріч між здоровими дітьми і дітьми з певними вадами здійснюється шляхом їх соціальної реабілітації через ігровий процес. Діти з вадами будуть відчувати психологічний комфорт лише за присутності дорослих, адже їм необхідна допомога зі сторони під час гри. Одночасне перебування в одному ДІС здорових дітей і дітей із обмеженими можливостями (якщо подібне спілкування не протипоказане з медичної і соціальної точок зору) сприяє соціалізації та адаптації останніх. Тобто можна відзначити високий ступінь опосередкування міжособистісних відносин змістом спільного ігрового процесу.

Комплексна організація інтеріоризованого ДІС залежить від площі функціональних ігрових зон, прогнозованої кількості дітей, які одночасно перебуватимуть в ігрових зонах; габаритних розмірів обладнання із врахуванням антропометричних розмірів тіла дітей та їх віку, антропометричних показників дорослих, біомеханічних особливостей та гігієнічних показників середовища. Завдання дизайнера – сумістити під час проектування взаємозв'язки у системі і сформуванню усю ситуацію в цілому. Оцінювання якості системи «дитина – ДІС – громадський заклад» базується на врахуванні безпеки, ефективності та рівня її комфорту. Принципи адресності та ситуативності визначають відповідність системи антропометричним, психофізіологічним, санітарно-гігієнічним та

соціокультурним вимогам, що дає змогу забезпечити оптимізацію ігрових умов для дітей та збереження їх здоров'я. Врахування ергономічних вимог, потреб та можливостей усіх дітей без виключень та їх батьків у проектуванні ДІС залежить від процесу інтеграції ДІС із громадським закладом. Посилення взаємозв'язків між дорослими, здоровими та хворими дітьми характеризує тенденцію до створення універсального ДІС.

3.4. Композиційно-естетичні основи формування дитячого ігрового середовища

3.4.1. Композиційні засади організації дитячого ігрового середовища. Процес проектування ДІС у громадському закладі – це значною мірою робота над його композиційним вирішенням. «Побудова в конкретних умовах композиції стає органічно зв'язаною з питаннями інтер'єру, із розробкою внутрішнього простору» [116]. Композиційні рішення ДІС залежать від площі громадського закладу, розташування ДІС, розташування ігрових зон, взаємозв'язків ДІС із внутрішнім простором громадського закладу. Різні форми ДІС можуть проектуватися не у всіх громадських закладах, і на це впливає не лише його функціональне призначення. Визначальними при цьому є площа громадського закладу. Одиночні ігри проектуються у незначних за площею громадських закладах (у міні-маркетах, кафе тощо). Використання обладнання для проектування ДІС ставить відповідні вимоги до його площі.

Композиційна оцінка пов'язана з характеристикою розташування ДІС у структурі громадського закладу (табл. Б.17). У багатоповерхових ДІС розміщується переважно на верхніх поверхах, тобто віддалено від основних потоків відвідувачів громадських закладів. У ході дослідження було виділено різні варіанти розташування ДІС на рівні інтеграції приєднання та рівноцінного співіснування: пристінне, центральне та боксове. *Пристінне (або лінійне)* розташування мають одиночні ігри та ігрові зони, тобто

стаціонарні ДІС (рис. А.2.36). Під час *центрального* розташування ДІС організовується віддалено від стін торговельного закладу, а рухові потоки відвідувачів організовані навколо нього (рис. А.3.15:1). Пристінне та центральне розташування характерне для відпочинково-розважального ДІС у закладах торгівлі, громадського харчування та у транспортно-обслуговуючих закладах. Безпредметне та предметне ДІС часто мають центральне розташування, відкрите для доступу та огляду, стаючи композиційним акцентом у громадському закладі. Разом з тим, ДІС частково відмежоване від громадського за допомогою сіткових або модульних огорожень (рис. А.2.15:3–4), дає можливість комплексно організувати ігровий процес.

Боксове розміщення – це розташування ДІС в окремому приміщенні, що характеризується частковою чи повною ізолюваністю від зовнішніх впливів за допомогою скляних вставок і перегородок. Боксове розташування характерне для освітньо-виховного ДІС у дошкільних, навчальних та культових закладах, для діагностично-лікувального ДІС та для відпочинково-розважального ДІС у закладах торгівлі, громадського харчування та у транспортно-обслуговуючих закладах. Таке розташування ДІС зустрічається на рівні інтеграції рівноцінного співіснування та приєднання та дозволяє ізолювати ігрові процеси від інших процесів у громадському закладі (рис. А.2.39).

Варіанти розташування ДІС у громадському закладі не лише впливають на зв'язки дорослих і дітей, а й визначають композиційне рішення ДІС, формують основні потоки відвідувачів. На рівні інтеграції «поглинання» відпочинково-розважального ДІС та закладу дозвілля, освітньо-виховного ДІС та культурно-видовищного закладу (музею) варіанти розташування ДІС не виділяються, оскільки ігрове обладнання ДІС стає обладнанням громадського закладу.

Рівні інтеграції визначають систему матеріальних складових, характер формування середовища, якісну і кількісну характеристику ігрових елементів, конкретні завдання та функції ДІС у відповідних громадських

зкладах. На рівні інтеграції приєднання та рівноцінного співіснування у відпочинково-розважальному, освітньо-виховному та діагностично-лікувальному ДІС зони для активних і пасивних ігор розмежовуються за допомогою огорожувальних модулів, сіткових конструкцій тощо. Інтеграція «поглинання» сприяє об'єднанню ігрових зон у єдине ігрове середовище для дітей. У результаті цього домінуючими стають активні ігри. Для аналізу композиційного рішення ДІС суттєвим є характер розташування його зон, що залежить від розміщення у громадському закладі. Ігрові зони ДІС можуть розташовуватись розосереджено (розміщуються у різних місцях) та локально. Розосередження ігрових зон характерне для ДІС на рівні інтеграції приєднання та на рівні інтеграції рівноцінного співіснування, коли є необхідність організувати різні форми ДІС (наприклад, одиничне обладнання та ігрову зону), але у різних місцях громадського закладу. Це визначається розташуванням поблизу різних структурних частин громадського закладу (наприклад, поблизу торговельних точок торгового центру, поблизу кількох терміналів аеропорту або поблизу лікувального обладнання). Часто зустрічаються проектні рішення ДІС, коли ігрові зони розташовуються на різних поверхах громадського закладу. Локальне розташування ігрових зон ДІС можливе на різних рівнях інтеграції, викликаючи відчуття захищеності та стійкості. Локальне розташування ігрових зон для дітей може слугувати акцентом громадського закладу. На рівні інтеграції «поглинання» локалізація зон громадського закладу суміщається із локалізацією ігрових зон ДІС, забезпечуючи «центроспрямовуючий» характер останнього (Національний музей математики «MoMath», м. Нью-Йорк (США)).

Композиція ігрових зон ДІС залежить від розташування ігрового обладнання, оскільки останнє впливає на здатність забезпечити ігровий процес. У відпочинково-розважальному та діагностично-лікувальному ДІС ігрове обладнання активної та пасивної зон розташовується централізовано. Для централізованого розташування ігрового обладнання характерним є виділення акценту. В якості нього виступає переважно механічне або

немеханічне ігрове обладнання, що становить центр композиції. Для освітньо-виховного ДІС характерним є децентралізоване розташування обладнання (рис. А.2.33). У такому випадку відсутній єдиний композиційний центр, що характерно для відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС на рівні інтеграції «поглинання». Під час цього утворюється декілька композиційних центрів, що утворюють рівноцінні ігрові зони. Для децентралізованого способу розташування обладнання характерне об'єднання за певною ідеєю. Таким чином, у закладах дозвілля усе ігрове обладнання розташоване децентралізовано. Проте, часто вводяться акценти за формою, кольором та світлом для виділення функціональних частин обладнання. У музеях також переважаючою є децентралізація ігрового обладнання, втіленого в експозиціях, що викликане рівнозначністю кожного об'єкта для пізнання та розвитку дитини (рис. А.2.44). Під час цього часто виникають зв'язки між обладнанням за сюжетом згідно з тематикою музею.

Динамічність чи статичність ДІС визначається його призначенням та рівнем інтеграції із громадським закладом. У проектуванні освітньо-виховного ДІС культових, дошкільних та навчальних закладів, у проектуванні діагностично-лікувального ДІС переважає обладнання, що засвідчує призначення таких типів ДІС для інтелектуальних та психологічних ігор, у яких динаміка лише відволікає. У даних закладах переважно використовують немеханічне обладнання, що відзначається статичністю. Однак колір ігрового наповнення, форма ігрових конструкцій та світло часто задають динамічності ДІС. Використання динамічних елементів у діагностично-лікувальному ДІС (кольорові зображення, отримані проєкційним обладнанням) спрямоване на стимулювання візуального каналу та активізацію уваги. Для відпочинково-розважального ДІС переважно характерний активний відпочинок, тому у ньому найчастіше зустрічається ігрове обладнання, що забезпечує динамічність ДІС. З переходом на рівень інтеграції «поглинання» посилюється динамічність такого середовища. Забезпечення динамічності та статичності середовища визначається

кольоровим і світловим рішенням ДІС та функціонуванням ігрового обладнання. Широкий діапазон форм і композиційних варіантів ДІС забезпечується технічною та конструктивною складністю ігрового обладнання. Механічне, дистанційно-кероване та проекційне ігрове обладнання посилюють динамічність ДІС. Динаміку проекційного ігрового обладнання формує сюжет (ігрова ситуація проектується на стіни, стелю чи підлогу).

Використання методу варіантного проектування дозволяє досягнути широкого діапазону форм за рахунок модулів та об'ємно-просторових фрагментів. Вони забезпечують динамічність формування відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС.

Структурними елементами композиційного цілого є композиційні осі, доміанти та фон. Композиційні осі формують розташування обладнання у ДІС загалом. Композиційні осі формують горизонтальний чи вертикальний спосіб зонування ДІС. Вони також сприяють виокремленню ігрових об'єктів у середовищі громадського закладу в ситуації пристінного та центрального розташування ДІС.

Для виділення ігрового обладнання, функціональних зон чи логічних центрів композиції ДІС використовуються доміанти. Вони є найпомітнішими складовими ДІС, що вирізняються певним візуальним параметром – розміром, пластикою, кольором. Вони ж концентрують і змістовні характеристики середовища, наголошуючи на суттєвих в художньому чи функціональному відношенні місцях середовищної композиції ДІС. Зважаючи на це, для предметного ДІС характерна доміанта форми та кольору, а для безпредметного – доміанта кольору та світла (рис. А.2.44:2).

Домінантою форми є групи обладнання активних та пасивних зон, що формують змістові акценти. Залежно від рівня інтеграції домінантою форми виступає обладнання або конструктивні елементи громадського закладу (музей «Museum of Flight», м. Сіетл (США)). На рівні інтеграції приєднання

та рівноцінного співіснування домінантою форми у відпочинково-розважальному ДІС стає обладнання активної зони (лабіринт, надувний батут тощо), а в освітньо-виховному ДІС – пасивної зони (яскраві дивани для читання, форми столів (для ДІС у бібліотеці)). На рівні інтеграції поглинання домінанти форми проявляються не лише в обладнанні, а й у конструктивних елементах громадських закладів. Останні стають функціональними акцентами ДІС. У сенсорних кімнатах діагностично-лікувального ДІС поширені домінанти кольору та світла, що сприяють релаксації або сприяють активізації дітей (рекреаційний центр «Chelsea Recreation Center», м. Нью-Йорк, (США)). Домінанти кольору та світла поширено зустрічаються під час формування безпредметного ДІС, тому мають місце у музеях та закладах дозвілля. Домінанта форми, домінанта кольору та домінанта світла по-різному впливають на формування композиції ДІС, виявляючи найвиразніші його компоненти.

Візуальні характеристики домінантного ряду найкраще розрізняються на фоні інших складових ДІС. Фоновими елементами можуть бути декоративні елементи ДІС та елементи облаштування допоміжних зон: зони адміністратора, зони для відпочинку батьків тощо. Для відпочинково-розважального, діагностично-лікувального та освітньо-виховного ДІС чергування домінант у композиції ДІС є визначальним, адже саме вони є центрами активізації уваги, їх розташування визначає потоки дітей під час гри, а їх активність визначає тривалість ігрових взаємодій. Вони впливають на формування ігрової ситуації, на сприйняття дітьми ДІС та на емоційні враження в результаті гри.

Фактура, текстура разом із графічними рішеннями складають один із важливіших компонентів візуальної організації ДІС. У всіх типах ДІС різноманітні матеріали та способи формотворення, які впливають на композицію обладнання, формують загальне естетичне враження (дитячий центр професій «KidsWill», м. Київ, Україна). Матеріал під час створення ДІС переходить у засіб вираження його змісту. Особливо це характерно для

природничих музеїв та наукових центрів, де матеріали за зовнішнім виглядом та тактильними відчуттями відповідають матеріалам реальних об'єктів (наприклад, трава, хутро тварин тощо).

Особливо важливим для усіх видів ДІС є використання різної текстури та фактури в обладнанні та ігровому наповненні, оскільки це сприяє розвитку дітей, процесам їх сприйняття та пізнання (рис. А.2.46). У діагностично-лікувальному та освітньо-виховному ДІС особлива увага приділяється використанням різноманітних текстур та фактур (дерева, хутра, піску тощо), адже діти через тактильний і візуальний канали пізнають світ та розвиваються.

Загальне освітлення громадського закладу значно впливає на мікроклімат, а відтак, на естетичне формування ДІС. Під час освітлення громадського закладу, часто ДІС має окреме освітлення, що впливає на ігровий настрій, визначаючи загальну емоційну атмосферу. Як показує сучасна практика, все частіше у проектуванні ДІС використовують кольорове освітлення, яке дозволяє абсолютно змінити середовище, підкреслити загальну тематику, створити ігрову атмосферу ДІС (музей «Art Museum, Learn & Play», м. Токіо).

Важливими для композиції ДІС є поєднання кольору та світла, які визначають художньо-образні рішення, встановлюють ігрові акценти, формують безпредметне та комбіноване ДІС. У середовищі для ігор дітей колір виражає приналежність до певного матеріалу, а також визначає образне рішення. На загальне враження від ДІС значно впливає кольорове рішення інтер'єру громадського закладу. Колір ДІС не лише формує психоемоційне враження, а й підсилює сприйняття ігрового обладнання. На рівні інтеграції «поглинання», порівняно з іншими рівнями інтеграції, кольорові плями, не пов'язані з формою ігрового наповнення та обладнання ДІС, але співвідносяться одна з одною і з цілою системою. Яскравим прикладом використання кольорового середовища є сенсорні кімнати у закладах соціального захисту та в оздоровчо-відпочинкових закладах, ДІС у музеях та

зкладах дозвілля, де колористика не планується окремо, а завжди розробляється тривалий у часі та просторі кольоровий сценарій, який втілюється у керованій зміні відчуттів (Музей науки та інновацій, м. Бруклін).

У проектуванні інтерактивного безпредметного ДІС на сьогодні поширено використовується кольорове світло. Кольорове свічення, яке створюють проєкції, дозволяє сформувати особливе середовище, що постійно змінює своє колірне рішення і викликає відчуття захвату у дітей. У безпредметному ДІС кольорові проєкції створюють ігрову ситуацію та сценарій, сприяють активізації уваги та активності дітей, формуючи відпочинково-розважальне ДІС та освітньо-виховне ДІС. Кольорове світло часто використовують і з метою проектування діагностично-лікувального ДІС, яке спрямоване створити особливу психоемоційну атмосферу для дітей із вадами розвитку. Тому його використовують у сенсорних кімнатах, де кольорове світло покликане активізувати роботу мозку і нервової системи, розслабляти, сприяти відновленню емоційних і фізичних сил дітей, тобто забезпечувати лікувальний ефект ДІС (рис. А.2.56–57).

Використання різноманітного світла та звукових ефектів найбільше поширене у діагностично-лікувальному ДІС та дозволяє створювати інтерактивні зони, сенсорні кімнати. Інтерактивні зони, що передбачають рух дітей у разі зміни кольорових проєкцій характерні також для відпочинково-розважального ДІС. За допомогою світлових проєкцій формується безпредметне ДІС, кольорове світло яких створює змінне динамічне середовище.

Ефективність композиційного рішення ДІС полягає у способі організації ігрових об'єктів у єдине ціле. Такі ігрові об'єкти виражають завершену неподільність форми і змісту, є композиційно цілісними. Гармонія ДІС забезпечується пропорційністю і масштабністю. Відповідність ігрового обладнання ростовим параметрам та пропорціям тіла дітей визначає його об'ємно-просторову структуру. Пропорції тіла дітей слугують певним

модулем, що істотно впливає на потреби дитини в площі та просторі, на композицію ДІС, форму і розміри конструкції обладнання і на все ігрове наповнення, з яким дитина взаємодіє. До масштабних закономірностей відносяться різні форми масштабних зв'язків у ДІС: 1) співвідношення ігрового об'єкта з матеріально-предметним середовищем громадських закладів; 2) співвідношення ігрових об'єктів, що формують ДІС, з цілим та між собою; 3) співвідношення розмірів і масштабу ігрових об'єктів з ергономічними параметрами дитини.

Громадський заклад створює мегапростір, куди влаштоване просторово-предметне середовище, співмасштабне дитині (макропростір). Крім цього, дитина, знаходячись у комфортному і співмасштабному їй середовищі, здатна організувати мікропростір за рахунок ігрового наповнення (Національний музей будівництва, м. Вашингтон). Масштаб ігрових об'єктів та матеріально-предметного середовища громадського закладу значно відрізняється, оскільки перший орієнтований на дитину, а другий – на дорослого. Тому ігрові об'єкти на рівні інтеграції приєднання та інтеграції рівноцінного співіснування вирізняються із композиції внутрішнього простору громадського закладу. Ігрові об'єкти, співвідносні із масштабом дитини та дорослого, формують ДІС на рівні інтеграції «поглинання». Відношення кожного ігрового об'єкта між собою залежать від ігрової функції, яку він виконує та від об'ємно-просторового рішення. Проте спільним для них є відповідність масштабу дитини. Як стверджує Г. Н. Любімова, відчуття різномасштабності є більш природним для дитини. «Крім цього, це дає їй перспективу зближення двох масштабів, така ситуація створює в дитини відчуття захищеності і надійності її мікросвіту, що затишно вбудований у макросвіт дорослих» [99, с. 3]. Співрозмірність ДІС тісно пов'язана з віком дітей, визначаючи його функціональність та психологічний комфорт.

Гармонійність ДІС формується за рахунок його співмасштабності під час формування мікро-, макро- та мегапростору. Із переходом до рівня

інтеграції «поглинання» відбувається ускладнення фактур та текстур матеріалів, посилення динамічності ДІС, що зумовлене використанням механічного, дистанційного та комп'ютерного обладнання. Використання доміант форми, кольору та світла виявляє здатність ДІС до розвитку, до створення сюжету та до формування художньо-образного рішення.

3.4.2. Засоби дизайну у формуванні художньо-образних рішень дитячого ігрового середовища. Середовище громадських закладів здатне впливати на проектне рішення інтеріоризованого ДІС. Синтез громадського середовища та ДІС створює специфічну ігрову атмосферу. Елементами середовища є візуальні компоненти, освітлення, колористична гама, звуковий фон і запахи, які загалом визначають емоційний стан і сприйняття відвідувачів та в кінцевому результаті впливають на їх поведінку. Тому під час формування ДІС важливими є не лише функціональні, конструктивні та ергономічні аспекти, але й естетичні принципи його створення.

Художньо-образне рішення ДІС має особливу структуру, обумовлену, з одного боку, особливостями вираженого в ньому духовного змісту, а з іншого – характером засобів, через які цей зміст втілюється. Для цілісного проектування ДІС необхідним є визначення змістової складової ігрового середовища для дітей. Під час проектування ДІС істотною є художньо-образне рішення, що визначається принципом концептуальності. «Образ не є те, що він означає: важливо не дещо, що лежить за межами образу, а сама гра силових полів, що складають образ. Виклик концептуальності, що виходить від змісту і почуття прекрасного, входить у першопочаткові завдання проекту» [27].

Реалізація дизайнерської концепції завжди передбачає матеріалізацію образу, тому ключовим напрямком проектування ДІС є втілення художньо-образного рішення у функціональному зонуванні та формотворенні предметів ДІС. Ігрові потреби дітей (потреба у дозвіллі, у спілкуванні, у розвитку тощо) визначають розташування ігрових зон та ігрового обладнання. У ДІС не просто конструюються уявні моделі життя, а

відтворюється повнота і виразність цього життя, перетвореного в ігрові форми. Саме цим обґрунтований цілісний, синтетичний вплив художньо-образного рішення на дитину. В усіх випадках вплив образу на дитину здійснюється шляхом споглядання та переживання під час ігрових процесів. Переживання під час ігрових процесів, зумовлені активністю дітей та емоційним напруженням під час ігор, становлять необхідну складову ДІС. Атмосфера ДІС формує відповідний емоційний зміст, що забезпечується концепціями середовища. Використання відповідних прийомів, способів та матеріалів формотворення дозволяють виділити наступні концепції створення ДІС: середовище-рух, середовище-пригода, середовище-пізнання.

Середовище-рух характеризується домінуванням фізичних ігор у відпочинково-розважальному ДІС. Основні функції такого середовища полягають у задоволенні потреб дітей у розвагах, в активному відпочинку, а ігрове обладнання передбачає динаміку та мобільність дітей під час гри. Емоційний зміст середовища-руху викликаний сукупністю почуттів і настроїв, що передують виникненню художнього образу. Художньо-образне рішення такого середовища не лише сприяє моделюванню ігрової ситуації, що вимагає фізичної активності дітей, а й впливає на загальне композиційне рішення ДІС у просторі громадського закладу. Середовище-рух формується у всіх формах ДІС, однак у ігрових комплексах та зонах для активних ігор дана концепція виражається сильніше, ніж в одиничному обладнанні (табл. Б.18). Зважаючи на це, формування середовища-руху передбачається на рівні інтеграції рівноцінного співіснування у відпочинково-розважальному ДІС. А на рівні інтеграції «поглинання» дана концепція проектування характерна не лише для відпочинково-розважального ДІС, а й для освітньо-виховного ДІС у музеях (Музей альпінізму, м. Мемфіс).

Використання концепції середовища-руху передбачає наявність обладнання, що тренує м'язи, вестибулярний апарат дитини та сприяє фізичному здоров'ю (гойдалки, спускові гірки, сухі басейни тощо). Дана концепція покладена і в основу композиційної моделі лабіринту. Лабіринт є

геометричною моделлю будь-якої складно організованої гри, ніби її просторовою метафорою, де кожен поворот – можливість, яку до кінця не прорахувати, ризик «потрапити не туди», він став широко використовуватися у проектній практиці ігрового обладнання. Лабіринт моделює не тільки властивості ігрового поля можливостей, але і поведінку «гравця», за яким залишається право вибору і свободи пересування й перетворює відвідувача із спостерігача в активного учасника. ДІС постійно змінюється (перепони, складні переходи, входи і виходи) і вибудовується як заплутаний лабіринт, у якому дитині потрібно знайти дорогу і пройти ігровий маршрут. Це забезпечує мобільність, багатоваріантний розвиток його по горизонталі та вертикалі.

Дана концепція створення середовища характерна для відпочинково-розважального ДІС у закладах торгівлі та громадського харчування, у транспортно-обслуговуючих громадських закладах. Середовище-рух передбачає ігри здорових дітей різного віку і, зазвичай, є не властивим для дітей з обмеженими фізичними можливостями та вадами розвитку. Хоча за наявності відповідного обладнання і наглядачів тут можуть перебувати різні діти за віком та за особливостями фізичного розвитку. Це призводить до збільшення допоміжних зон на рівні інтеграції рівноцінного співіснування (зони адміністратора, зони нагляду дорослих).

Наявність чітко продуманого сюжету ДІС дозволяє реалізувати концепцію *середовища-пригоди*. Дана концепція формується на основі сюжетно-рольових, імітаційних ігор, у яких присутній зміст (рис. А.3.9). Під час гри діти обдумують кожен хід, кожную дію, оскільки такі ігри не є випадковими, а несуть певний сюжет. Вони розвивають логіку мислення, активізують роботу в команді, а отже, сприяють груповій комунікації дітей. Під час застосування даної концепції використовуються різноманітні образи (природні, штучні, мультиплікаційні тощо), що допомагають створити ігрову ситуацію. Середовище-пригода передбачає використання різнопланового обладнання, а саме авто- та відеосимуляторів, електронних інтерактивних

ігор, комп'ютерних ігор та їх поєднання. Використання даної концепції сприяє тому, що діти та батьки можуть проводити час разом.

Ігровий ефект при цьому забезпечується виконанням правил гри, що вимагає значної уваги дітей. Середовище-пригода може організовуватись для дітей різних вікових категорій у закладах торгівлі та громадського харчування, культурно-видовищних, транспортно-обслуговуючих та інших типах громадських закладів. Обладнання формує пригоду, яка розвивається у процесі гри. Прикладом використання даної концепції є організація різних квестів на рівні інтеграції «поглинання» у закладах дозвілля (РЦ «Funhaven» м. Оттава). Емоційний зміст середовища генерується особливостями візуальної організації середовищного об'єкта, визначаючи статичний стан чи динамічність загального враження. Перехід від інтеграції приєднання до інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання» сприяє посиленню емоційного змісту ДІС, появи відповідного емоційно-психологічного настрою. Під час формування середовища-пригоди посилюється емоційний зміст, бо в ньому суміщаються фізичні та інтелектуальні ігри. Втілення художньо-образного рішення значно впливає на рівень інформативності, на рівень його емоційного сприйняття

Середовище-пізнання включає психологічні, інтелектуальні ігри та ігри дидактичного характеру. Для такого середовища характерними є функції розвитку та самореалізації. Концепція середовища-пізнання актуальна під час проектування одиничних ігор та ігрових зон на рівні інтеграції приєднання та рівноцінного співіснування. Обладнання у такому ДІС слугує для розвитку дітей, спрямоване на засвоєння інформації. Концепція середовища-пізнання втілюється на рівні інтеграції «поглинання» у музеях (Національний музей математики «MoMath», м. Нью-Йорк). Використання художньо-образного рішення у даних закладах дозволяє якісніше засвоїти матеріал, дослідити експозиційні зразки за допомогою гри. Концепція середовища-пізнання втілена в освітньо-виховному ДІС, хоча вона може формувати і діагностично-лікувальне ДІС в оздоровчо-відпочинковому закладі та закладі

соціального захисту населення. Тому дана концепція створення ДІС враховує потреби дітей з обмеженими фізичними можливостями та вадами розвитку.

Середовище-рух, середовище-пригода та середовище-пізнання завдяки художньо-образному рішенню, відповідному ігровому обладнанню формують емоційний зміст. Емоційне сприйняття середовища представляє процес взаємодії із ДІС та його елементами в процесі гри. Сприйняття ДІС дітьми залежить від внутрішнього відчуття, емоцій, які виникають під час взаємодії з ним. Важливим моментом сприйняття дітьми середовища є «перенесення» образів на власну життєву ситуацію. Дитина здатна втілитись в одну з життєвих ролей і знайти досвід обіграного в переживаннях життя. Вплив образу на дитину шляхом переживання емоцій, викликаних грою, важливий для середовища-руху та середовища-пригоди та середовища-пізнання, оскільки дані концепції створення ДІС передбачають посилений збудливий ефект під час гри.

Таким чином, для проектування середовища-руху, середовища-пригоди та середовища-пізнання важливий взаємозв'язок споглядання та переживання, оскільки ці канали впливу образу на дитину становлять психоемоційну складову кожного ігрового процесу, яка визначає ігрову цінність.

Художньо-образне рішення не залежить від типу громадського закладу та типу ДІС. Проте, часто для освітньо-виховних ДІС (у музеях) характерна залежність художньо-образного рішення ДІС від тематики музею (Національний музей авіації і космонавтики, м. Вашингтон). Смісловий аспект проектного образу ДІС пов'язаний із проблемою вибору тематики (тема літаків (рис. А.2.26:2–5), тема відпочинку на березі моря (рис. А.3.15:5) тощо). Тема розвивається в проектну ідею, а ідея – в конкретний проектний задум одиничного обладнання, ігрової зони або ігрового комплексу. Сучасна проектна практика під час організації внутрішнього середовища базується на асоціативності. Формування образу в дизайні ДІС орієнтується на культурного учасника середовища, підготовленого для сприйняття досить

різносторонньої інформації, що передбачає можливість розгадування системи кодів та знаків дизайнерського задуму. У зв'язку з цим, можна виділити три основні проектних прийоми, за допомогою яких створюються художньо-образні рішення сучасного ДІС: імітації, театралізації, гіперболізації (табл. Б.18).

Прийом імітації. Імітація (наслідування, копіювання, відтворювання) знайшла втілення у проектуванні ДІС (рис. А.3.15). Загалом у проектуванні ДІС імітації підлягають найхарактерніші образи, які об'єднано у три великі групи: 1) образи природного середовища (образи пір року та часу доби, явищ природи, рослинного і тваринного світу, образи природних об'єктів і комплексів – морів, островів, космосу тощо); 2) образи предметів і комплексів штучного середовища (замки, будинки, конструктивні модулі або відтворення індивідуального захоплення (футбол, туризм тощо); 3) образи казкових героїв (проектування за образами героїв мультфільмів – королі, принци, принцеси та ін.). Дані групи образів зустрічаються на різних рівнях інтеграції в усіх типах ДІС. Проте, якщо взяти до уваги рівень інтеграції «поглинання», то основою для образного рішення ДІС стають не окремі образи, а сюжети казкових пригодницьких творів, наукових експериментів або процесів життєдіяльності людини (вирощування овочів, будівництва будинку тощо).

Вибір того чи іншого образного рішення забезпечує формування у дитини певних поглядів на світ. Проектування ДІС за образами природного середовища сприяє розвитку світогляду, світопізнання, прищеплення любові до природи та оточення (рис. А.3.15:3–6). Простір за образом штучного середовища створює ефект захищеності, сприяє професійному захопленню дитини (рис. А.3.15:1–2; рис. А.2.46:8). А ігрова зона із втіленням графічних образів казкових героїв допомагає розвинути дитячу уяву, творчість, створити власне середовище мрії.

Прийом імітації може проявлятися як через декоративні деталі, конструктивні елементи ігрового обладнання, так і служити антуражем для

створення реальної атмосфери (створення фону). У такому випадку прийом імітації, наприклад, природи, полягає у використанні натуральних дерев, трави, рослин у формуванні інтер'єрів або створенні тимчасового ДІС із природних матеріалів. ДІС у громадських закладах часто розробляється, орієнтуючись на природні форми. Така особливість образного рішення зумовлена історичними передумовами виникнення ДІС, яке першопочатково формувалось в умовах природного середовища. Імітація природного ландшафту відбувається через доповнення штучними елементами, використовуються форми природного середовища, включаючи різноманітність ігрових елементів, пластичне і кольорове моделювання рослинності тощо (музей «Children's Museum of South Dakota», м. Бісмарк). Наближення до природних компонентів виявляється і у використанні дерева як матеріалу для спорудження ігрових конструкцій. Поряд із цим проектні рішення доповнюються стилізацією фрагментів середовища. Це дозволяє досягнути образної виразності простору і функціонально адаптувати територію громадського закладу, що раніше не використовувалась, до потреб рекреаційного використання.

Психіка сучасної дитини і, відповідно, світ речей, якими вона себе оточує, та ДІС трансформуються під впливом інтенсивного технічного та інформаційного прогресу. Тому можна говорити про відкритість ДІС до сприйняття нововведень. Організація інтерактивного безпредметного ДІС передбачає формування нового середовища, де дитина має можливість самостійно створювати певні образи, впливати власними діями на зміну усього простору. Це заклало основу для використання *прийому театралізації*, що з'явився в результаті розвитку безпредметних ігор. Цей прийом дозволяє проектувати ігрові зони, де використовується комп'ютерне проекційне обладнання. Проектування інтерактивного проекційного обладнання (у відпочинково-розважальному ДІС у закладах торгівлі, дозвілля, транспортно-обслуговуючих закладах та в освітньо-виховному ДІС у музеях) характеризується відкритістю та глибоким пізнавально-

інформативним процесом. Діти, доторкаючись до поверхні, можуть змінювати зображення, впливати на розгортання сюжету (рис. А.3.16:1). Прикладом цього є малювання дітьми персонажів, сканування малюнків, які потім об'єднуються у дійство під час проєкції їх на стіну (рис. А.3.16:2–5). Завдяки введенню рухомих форм, які активно використовуються в ігрових процесах, можлива зміна декорацій, виникнення нових проєкцій (наприклад, вирощування дерева, спроектованого на стіну кімнати) (Музей науки та інновацій, м. Бруклін). У діагностично-лікувальних ДІС прийом театралізації реалізується за допомогою використання проєкційних технологій, що покликані створювати фон (приклад, зображення природи, космосу тощо). Все це викликає асоціації з театральним спектаклем. Під час проєктування ДІС використовуються постановочно-декораційні ефекти. Сьогодні основним завданням дизайнера стає виявити інформативність ДІС та допомогти дитині у пізнанні ігрового об'єкта за допомогою інтерактивності.

Із ускладненням просторових структур ускладнюються і творчі завдання пошуку засобів естетичної виразності форми. Прояви явища гігантоманії поширено використовують у проєктуванні ДІС. Зміна масштабу ДІС дозволяє створити нове середовище для ігор дітей, що впливає на їх сприйняття, дозволяє виявити нові можливості ігрового обладнання. Реалізацію *прийом гіперболізації* знаходить у збільшенні розмірів елементів ігрового обладнання у відношенні до росту дитини (рис. А.3.17). Людський зріст виступає як мірило для об'єктів оточуючого середовища, окреслюючи у композиції масштабність. За аналогією з визначенням гігантизму в медицині, гігантські об'єкти – це ті, які перевищують аномально великий зріст людини (понад 2 м). Часто трапляються випадки використання у ДІС персоніфікованих гігантських ігрових об'єктів. Таким чином, гігантоманія являє собою багатогранне явище, що полягає у надмірному збільшенні ігрових предметів. Наявність об'єктів, що втрачають співрозмірність із людиною, забезпечує зміну сприйняття предметного світу. Гігантські об'єкти – це ті, які значно перевищують свій натуральний розмір, втрачаючи пряму

функцію, наприклад, сірник, булавка, фотоапарат, стакан тощо, копіюючи звичні предмети. При цьому значна кількість гігантських об'єктів через надмірне збільшення втрачає предметні якості та переходить у категорію середовищних об'єктів – малих архітектурних форм (наприклад, книжка-велетень використовується як навіс у бібліотеці «Brentwood Public Librar», м. Brentвуд). Акцентування об'єкта-велетня забезпечується появою нової функціональної характеристики у межах середовища у разі втрати його первісної функції (рис. А.3.17). Реалізація гігантоманії, як способу образотворення ДІС, характеризується візуальним представленням взаємодії об'єкта-велетня, суб'єкта та середовища із врахуванням специфічного розміщення в ньому (лікарня «The Royal Children's Hospital Melbourne», м. Флемінгтон). На основі цього виявляються не лише статичні, а й динамічні характеристики гігантських об'єктів (наприклад, надувні механічні батуту). Це дозволяє використовувати прийом гіперболізації під час формування макро- та мегапростору дитини. Поява в образах ДІС надвеликих персонажів мультфільмів чи казок або частин тіла (голова, руки тощо) має вагомий ігровий ефект під час формування усіх типів ДІС на рівнях інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання». Застосування прийому гіперболізації у ДІС сприяє емоційному забарвленню ДІС, зацікавленню та залученню дітей до гри шляхом використання гігантських образів у ігровому обладнанні та декоративних елементах.

На основі проаналізованих зразків інтеріоризованого ДІС виділяємо наступні способи формування художньо-образного рішення ДІС: 1) декоративно-оздоблювальний; 2) сюжетно-тематичний (табл. Б.18).

Декоративно-оздоблювальний спосіб формування художньо-образного рішення сучасного ДІС реалізується через введення декоративних елементів та систем (декоративні вставки, вітражі, гардини, розписи), оздоблення ДІС у межах наявного графічного забезпечення громадського закладу. Так звана «декоративна» образність проявляється у розписах на стінах громадського закладу з використанням природних та штучних, мультиплікаційних та

комплексних образів (лікарня «London Royal Children's Hospital», м. Лондон). У формуванні концепцій середовища-пізнання, середовища-пригоди та середовища-руху декоративно-оздоблювальний спосіб формування художньо-образного рішення визначає загальну ігрову атмосферу середовища. В ігровому обладнанні декоративно-оздоблювальний спосіб формування художньо-образного рішення проявляється через появу невеликих накладок із зображеннями рослин, тварин, міст, мультиплікаційних героїв тощо (рис. А.2.53). Поширеними у проектуванні обладнання є використання принтів-імітацій (цегляна кладка, покриття даху дитячого будиночка та ін.). Такий спосіб формування художньо-образного рішення ДІС у цілому та ігрового обладнання зокрема не передбачає конструктивних змін, а полягає у формуванні загальної ігрової атмосфери. Отже, втілення такого способу художньо-образного рішення забезпечує реалізацію формотворення за допомогою оздоблення та декорування середовища.

Сюжетно-тематичний спосіб формування художньо-образного рішення (рис. А.3.15) проявляється у будові конструкції обладнання, що використовується в ігрових цілях, в конструктивних елементах громадського закладу. Дуже часто використовуються мультиплікаційні, штучні та природні образні форми в конструктивних елементах (оглядові будинки у вигляді голови екзотичних тварин, персонажі із мультфільмів, космічні об'єкти) та елементах обладнання. Сюжетно-тематичний спосіб формування художньо-образного рішення характерний для концепцій середовища-пізнання та середовища-пригоди. Він залежить від асоціативності, що властива дитячому сприйняттю. Використання асоціацій базується на враженнях, уяві, інтуїції, логічних зв'язках, що пов'язані з аналогіями (відомими фактами, життєвими подіями та ін.). Асоціації суттєво збагачують сприйняття середовища.

Продумане тематичне рішення ДІС не тільки сприяє його запам'ятовуванню, але й впливає на специфіку сприйняття життя, формування морально-етичних норм та підсилює ігровий ефект. Цільове

тематичне спрямування функціональних зон і конструкцій ігрового обладнання характерне для усіх типів ДІС на рівні інтеграції приєднання та рівноцінного співіснування. Втілення образу у конструктивних елементах і системах громадського закладу відбувається на рівні інтеграції «поглинання». Тут образність розкривається комплексно – кожна деталь середовища є невід’ємною складовою дизайнерського рішення. Спеціалізація освітньо-виховного ДІС (у музеях та наукових центрах), спрямована на вивчення надбань матеріальної та духовної культур за допомогою ігор, вимагає використання сюжетно-тематичного способу формування образних рішень. Даний спосіб найчастіше використовується для об’єктів таких ДІС, які є експозиційними зразками.

Декоративно-оздоблювальний та сюжетно-тематичний способи формування художньо-образних рішень можуть поєднуватись у ДІС, формуючи цілісне виразне ігрове середовище для дітей. Виділені способи формування художньо-образного рішення визначають концепції середовища.

Модною тенденцією проектування ДІС в Україні є використання образів, невластивих українським традиціям: пальми, африканські тварини, герої зарубіжних мультфільмів та ін. У такому середовищі розширюється сфера пізнавальних функцій простору, але порушується взаємозв’язок із ментальністю, традиціями, змінюються світоглядні орієнтації дітей. Характерною особливістю сучасного проектування ДІС є відсутність вітчизняних проектних традицій і образна різноплановість, що не сприяє створенню гармонійного завершеного образного рішення. У проектуванні вітчизняних ДІС спостерігається відсутність національних і регіональних традицій, що призводить до запозичення не лише образів, а й ігрового наповнення та обладнання.

Лише в поодиноких зразках ДІС помітні спроби вираження регіональних особливостей у проектуванні. Так, у Львівських ТЦ «Інтер-сіті» та «King Cross Leopoldis» застосований прийом перенесення зовнішнього середовища у внутрішнє, чим передано атмосферу старого Львова (мотиви

архітектури, ліхтарі, дерев'яні лави із кованими деталями). Сьогодні під час організації відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС зустрічається сюжетно-тематичний спосіб формування образності в обладнанні ДІС (наприклад, надувний батут із образним рішенням форми за мотивами казки «Котигорошко»), що часто не пов'язане з іншим ігровим обладнанням, або декоративно-оздоблювальний спосіб (використання мотивів української вишивки в розписах інтер'єру НВК «Новопечерська школа», м. Київ).

У міру наростання глобальних цивілізаційних перетворень люди усвідомлюють необхідність культурної ідентифікації. Тому національні особливості проектування розглядаються як чинники, що можуть вплинути на процес соціалізації дитини в такому середовищі. За сучасних умов дитина як індивід втрачає зв'язок із контекстом свого народження і культурою. Проте для спрямованого та необхідного соціалізаційного процесу важливим етапом є формування образів, що відтворюють національні традиції. Використання національних образів у конструктивних елементах та обладнанні є значним кроком до формування української ідентифікації у ДІС.

Проектування образного ДІС впливає на конструктивне мислення і, у цілому, на середовище, в якому дитина грається. Визначним є те, що дитина має можливість самостійно створювати образи завдяки використанню проектного інтерактивного обладнання. Використання художньо-образного рішення під час формування ДІС створює можливість проектування середовищних ситуацій, у яких дитина може досягти такого стану, в якому вона найбільш вільна, психологічно розкута. Цілісність образного рішення особливо важлива під час організації інтеріоризованого ДІС та передбачає тісну взаємодію із внутрішнім простором громадського закладу на рівні інтеграції «поглинання».

Однією із проблем формування художньо-образного рішення є його невідповідність загальній проектній концепції громадського закладу. Така

ситуація поширена під час проектування ДІС на рівнях інтеграції приєднання та інтеграції рівноцінного співіснування. Слід зауважити, що організація ДІС на етапі концептуального задуму громадського закладу впливає на формування найбільш сприятливого середовища для дитячих ігор та дає змогу досягнути найбільш вдалих проектних рішень. Це стає необхідною умовою під час проектування ДІС на рівні інтеграції «поглинання», оскільки його об'ємно-просторова складність та функціональне призначення вимагає врахування функціонування даних інфраструктур ще на початкових етапах проектування громадських закладів.

Принцип концептуальності формує змістовий аспект ДІС на різних рівнях інтеграції; визначає відповідний емоційно-психологічний настрій, впливаючи на рівень інформативності ДІС та на його асоціативність. Створення концепцій середовища-руху, середовища-пригоди та середовища-пізнання, використовуючи способи та прийоми формування художньо-образних рішень, базується на врахуванні основного призначення кожного типу ДІС. Поєднання даних концепцій визначає універсальність ДІС.

3.5. Структурно-логічна модель формування дитячого ігрового середовища засобами дизайну

Сучасна професійна дизайнерська практика формується в контексті нових суспільних вимог, які стимулюють наукове та художньо-проектне мислення. Адже зміна філософських, культурних парадигм, економічних та функціональних вимог призводить до проектних змін.

Середовищний підхід до проектування та виникнення інтеграційних процесів призвели до формування нової проектної структури ДІС. Вона включає в себе врахування сучасних тенденцій проектування, що опираються на особливості дозвіллевої культури, на розвиток новітніх технологій, на вимоги конкретних груп населення. Це відобразилось на особливостях проектування ігрового середовища для дітей, на взаємозв'язках між ігровим

та громадським просторами. Найбільшим досягненням стало врахування вимог сучасного суспільства, зумовлених інтенсифікацією громадського життя. Проектування ДІС спрямоване на універсальність та на концентрацію усіх процесів на одній території (роботи, відпочинку тощо), враховуючи динаміку теперішнього життя.

Виділення рівнів інтеграції ДІС та громадського закладу, факторів та принципів проектування ДІС дозволить вивести проектування на новий рівень, що прямує до універсального ДІС.

Відображення сучасного стану проектування ДІС та подальше бачення основних напрямків його розвитку дозволили сформулювати модель проектування ДІС (табл. Б.19). Вона має форму піраміди, що складається із трьох рівнів, які відображають етапи формування громадського інтеріоризованого ДІС на кожному рівні інтеграції (приєднання, рівноцінного співіснування та «поглинання»). Вийти на обов'язкову організацію комплексного проектування ДІС у громадських закладах дозволило введення у проектування поняття інтеграції складових ігрового середовища та громадського середовища, яке визначає ступінь взаємопроникнення на рівні структури, функції та змісту. Такий підхід передбачає розгляд ДІС не як окремої складової, ізольованої у просторі, а як цілісного фрагмента громадської дійсності, частиною якого є дитина.

На вершині піраміди розташоване ДІС, яке відображає інтеграцію приєднання. На даному рівні інтеграції втілюється традиційний підхід до проектування ДІС, яке приєднується до громадського закладу на рівні структури. Це характерно для сучасного досвіду проектування відпочинково-розважального ДІС у транспортно-обслуговуючих закладах, у закладах торгівлі та громадського харчування. Інтеграція приєднання полягає у проникненні ДІС на рівні структури, що окреслює лише місце ДІС у середовищі громадського закладу (рис. А.2.15). Тобто інтеграція приєднання не передбачає максимальної єдності ДІС із функціями громадських закладів, на відміну від інтеграції рівноцінного співіснування.

Перехід на інший рівень проектування ДІС обумовлений потребою наблизити функції ДІС до функцій громадського закладу. Рівноцінне співіснування як рівень інтеграції передбачає взаємозв'язок ДІС та громадського закладу на рівні структури та функції, забезпечує утворення гармонійної функціонально-структурної єдності (рис. А.2.13.). Характерним є розширення функцій громадського закладу за рахунок створення діагностично-лікувального ДІС (в оздоровчо-відпочинкових закладах та у закладах соціального захисту населення), освітньо-виховного ДІС (у культових закладах (церквах), культурно-видовищних закладах (кінотеатрах і театрах), відпочинково-розважального ДІС (у закладах торгівлі). Єдність структури та функції ДІС із громадським закладом дозволяє досягти ефекту взаємопідсилення. Інтеграція рівноцінного співіснування дозволяє спеціалізувати ДІС як додаткову послугу громадського закладу для відвідувачів. Наприклад, інтеграція діагностично-лікувального ДІС із оздоровчо-відпочинковим закладом чи із закладом соціального захисту населення дозволяє використовувати ігротерапію (як функцію лікування) як окрему послугу громадських закладів. Тобто інтеграція рівноцінного співіснування вносить зміни не лише на рівні структури, а й на рівні функціональної відповідності громадських закладів та типів ДІС.

В основі піраміди ДІС відображає інтеграцію на рівні структури, функції та змісту. Це призводить до інтеграції «поглинання» (рис. А.2.34, рис. А.2.45). Вона забезпечує трансформацію системи та появу ДІС, яке функціонує за концепцією громадського закладу (відпочинково-розважальне ДІС у закладах дозвілля, освітньо-виховне ДІС у культурно-видовищних (музеї та бібліотеки), дошкільних та навчальних закладах). Така інтеграція ДІС із громадським середовищем виводить його на новий проектний рівень.

Інтеграція «поглинання» для відпочинково-розважального ДІС передбачає перетворення його на громадський заклад дозвіллекого типу. Такий рівень інтеграції перетворює дошкільний, навчальний та культурно-видовищний заклад на освітньо-виховне ДІС, а оздоровчо-відпочинковий

заклад – на діагностично-лікувальне ДІС. Зміна не лише структури, функції, а й змісту відображає повну відповідність діяльності громадського закладу на основі відповідних функцій, що несе кожен тип ДІС.

Зміни ДІС та громадського закладу на кожному рівні інтеграції дозволяють передбачити наступне перетворення ДІС. Функції відпочинково-розважального ДІС, освітньо-виховного ДІС та діагностично-лікувального ДІС переплітаються, що визначає їх універсальність.

Рівні інтеграції окреслюють внутрішні ігрові процеси у кожному типі ДІС, який інтегрований з громадським закладом. Ігрові процеси у типах ДІС визначають зміни на рівні структури, функції та змісту. Внаслідок цього ДІС змінюється через ускладнення об'ємно-просторової структури, розширення функціональних можливостей, синтез із функціями громадських закладів, концептуальне та образне рішення.

Створення моделі ДІС здійснюється під впливом факторів проектування (природно-кліматичного, соціально-економічного, локалізаційно-часового та функціонально-типологічного), що формують передумови для інтеграції ДІС та громадського закладу. Про це свідчить і генезис розвитку ігрового середовища для дітей, і його подальші трансформації та зміни, викликані активізацією громадського життя та подальшою інтеграцією ігрових об'єктів із закладами громадського призначення. Наявність стійких факторів проектування ДІС дозволяє прогнозувати його розвиток.

Природно-кліматичний фактор (табл. Б.2) є умовою виникнення інтеграційних процесів між ДІС та громадським закладом. На рівні інтеграції приєднання даний фактор визначає зміну проектування ДІС у напрямку пошуку можливості його організації в інтер'єрі громадського закладу. Природно-кліматичний фактор продовжує впливати на проектування ДІС і на рівні інтеграції рівноцінного співіснуванні та «поглинання», оскільки під дією даного фактора організація ДІС стає можливою у будь-яку пору року. Тому природно-кліматичний фактор визначає створення інтеріоризованого

ДІС. Даний фактор впливає на формування універсальності ДІС, оскільки зумовлює пошук альтернативи екстеріоризованого ДІС через організацію інтеріоризованого ДІС у громадських закладах.

Порівняно з природно-кліматичним, соціально-економічний фактор тісно пов'язаний із типологією ДІС, тому базується на функціональності та пов'язаний із рентабельністю таких утворень. Під час інтеграції приєднання соціально-економічний фактор змінює сприйняття ДІС. Інтегруючись із громадським закладом, ДІС затримує відвідувачів з дітьми на час тривалості гри. На рівні інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання» соціально-економічний фактор накладає відбиток на ДІС, визначаючи вартість ігор, форми ДІС (одинична гра, ігрова зона, ігровий комплекс), проявляючи взаємозв'язок економічних цілей громадського закладу, потреб дитини та особливостей її розвитку. Даний фактор особливо впливає на організацію відпочинково-розважального ДІС у торговельних закладах. Адже під впливом соціально-економічного фактора на рівні інтеграції рівноцінного співіснування ДІС у закладах торгівлі набуває статусу «якоря», що приносить прибуток. Це сприяє виникненню наступного рівня інтеграції – «поглинання» та зумовлює збільшення площі ДІС шляхом організації складніших форм ДІС (наприклад, ігровий комплекс відпочинково-розважального ДІС для торгового центру є економічно вигідніший, ніж одинична гра чи ігрова зона). Соціально-економічний фактор є важелем, що призводить до інтеграції та веде проектування ДІС до універсальності через намагання залучати якнайбільший діапазон користувачів.

Локалізацію ДІС у громадському закладі та тривалість ігрових процесів визначає локалізаційно-часовий фактор. Він впливає на інтеграцію, визначаючи розташування ДІС та тривалість перебування в ньому дітей. На рівні інтеграції приєднання локалізаційно-часовий фактор визначає розташування одиничної гри чи ігрової зони ДІС у середовищі громадського закладу та встановлює короткотривалість ігрових процесів. Під час

організації відпочинково-розважального, освітньо-виховного та діагностично-лікувального ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування локалізаційно-часовий фактор впливає на визначення і розташування ігрових зон у громадських закладах, формує відкритий чи закритий характер ДІС (суттєво для діагностично-лікувального ДІС, оскільки деякі процедури вимагають закритого простору та індивідуальної роботи з лікарем). На рівні інтеграції «поглинання» даний фактор визначає об'ємно-просторову структуру ДІС та способи його зонування. Якщо у відпочинково-розважальному ДІС час перебування дітей у ДІС не є обмежений, то для освітньо-виховного ДІС він визначається тривалістю навчальних процесів, а для діагностично-лікувального – тривалістю процесів лікування.

Приналежність ДІС до певного типу визначає функціонально-типологічний фактор. Внаслідок впливу даного фактора ми виділяємо інтеграцію відпочинково-розважального ДІС із закладами торгівлі, громадського харчування та транспортно-обслуговуючими закладами, освітньо-виховне ДІС із дошкільними, навчальними та культурно-видовищними закладами, а діагностично-лікувального із оздоровчо-відпочинковими закладами та закладами соціального захисту населення. Функціонально-типологічний фактор визначає особливості проектування ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання», орієнтуючись на відповідність функцій громадських закладів та ігрових потреб дітей, на визначення типів ДІС. Це зумовлює спрямованість типів ДІС на функції громадських закладів, що створює передумови для універсальності ДІС.

Найбільш яскраво проблеми організації і сучасного використання громадських закладів проявляються у процесі взаємодії вже організованого їх внутрішнього простору із їх сучасним спеціалізованим ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування та «поглинання». Рішення, що стосуються організації об'єктів ДІС у громадському закладі, тісно взаємопов'язані з організацією і розвитком громадського простору і тому залежать від

врахування загального комплексу умов розвитку і потреб сьогодення. Оскільки громадський простір стає багатофункціональним центром громадського життя, включаючи торгівлю, відпочинок, харчування, заняття спортом тощо, то і ДІС часто поєднує розваги із навчанням, виховання із лікуванням, відпочинок із реабілітацією тощо. Прямування до концентрації різних функцій ДІС створює передумови до об'єднання типів ДІС, що є важливим для його універсальності.

Організація системи «дитина – ДІС – громадський заклад» відображає сукупність взаємозв'язків у ній через принципи дизайну. «Гармонізація середовища як ціль дизайнерської діяльності не може здійснюватися без системного охоплення усіх компонентів» [8, с. 100]. Тому на даний час можна заявляти про нове завдання – проектування ДІС системно, пов'язуючи в гармонійну єдність дитину, ДІС та громадський заклад.

Ідея системної організації ДІС є центральною, оскільки цілісність ігрової складової для дітей у громадському закладі виражається через наступні принципи проектування: адресності, ситуативності та концептуальності.

Принцип адресності формується на основі врахування різних категорій відвідувачів: дітей різного віку, дорослих, дітей з обмеженими фізичними можливостями та вадами розвитку. Проектна орієнтація на вікові особливості дітей з метою визначення їх ігрових потреб та відповідних функцій ігрового середовища виділяє шляхи взаємозв'язку ігрових процесів із різними сферами функціонування громадських закладів. Специфічним для ігрової діяльності є те, що мета і мотиви ігрових дій лежать не в їх результатах, а в самому процесі цих дій. В іграх дитина уявляє предмети, розуміє їх функцію і дії з ними, створює відповідні ситуації, в яких програє функції і ролі справжніх предметів і людей, ставлення між ними. ДІС формується як система матеріальних об'єктів діяльності дитини, що функціонально моделюють зміст її духовного і фізичного розвитку.

Центральним об'єктом у проектуванні ДІС є дитина. Структурною одиницею проектування залишається вікова категорія дитини, фізичні можливості здорових та хворих дітей. Тому принцип адресності у формуванні ДІС забезпечує відповідність їх потреб складності ігрових процесів та розвитку дітей. Це відображається на трьох рівнях інтеграції ДІС та громадського закладу. Визначальними для середовища є його інформативність, емоційність, можливість втілення пізнавальної та емоційної новизни, відображення поведінкової ситуації, в якій дитина перебуває (гра у дитячому дошкільному закладі, торговому центрі тощо). Оскільки ігрові потреби дітей різного віку та стану здоров'я тісно взаємопов'язані з різними функціями ігор та видом обладнання для кожного типу ДІС, то варто відзначити важливість функціональної складової ДІС для формування принципу адресності. На рівні інтеграції рівноцінного співіснування ДІС передбачає ігри для дітей різного віку завдяки можливості зонування, а також даний рівень інтеграції допускає ігри здорових та хворих дітей. Інтеграція «поглинання» сприяє спеціалізації ігрового середовища у напрямку визначення його функцій та типологічної приналежності. Тому діагностично-лікувальне ДІС під час інтеграції «поглинання» з лікувальним закладом призначене лише для хворих дітей (лікарня «Children's Hospital», м. Вісконсін). Даний факт доводить проектну необхідність у створенні можливостей для гри здорових і хворих дітей у будь-якому типі ДІС.

Принцип ситуативності у проектуванні ДІС виражає відповідність структурним можливостям ДІС, включаючи усі компоненти, які визначають формування ігрових ситуацій: об'ємно-просторову структуру ДІС, види обладнання, ігрового наповнення. Як показує проектна практика формування ДІС, під час ускладнення рівнів інтеграції ДІС від інтеграції приєднання до інтеграції «поглинання» відбувається ускладнення структури, ігрового обладнання та наповнення. Ускладнення об'ємно-просторової структури відбувається за рахунок увиразнення рівнів гри, а також за необхідності розташування ігрових зон для дітей різного віку.

Для лікувально-діагностичного ДІС характерною є не залежність кількості ігрового обладнання та ігрового наповнення від рівнів інтеграції, а технічна складність лікувального обладнання, яке містить ознаки ігрового (наприклад, стіл комп'ютерного томографа у вигляді корабля та штатив із рентгенівськими трубками у вигляді штурвалу (рис. А.3.11:2)). Для освітньо-виховного ДІС у музеях принцип ситуативності визначає послідовність розташування ігрового обладнання, його конструктивну та технічну складність залежно від експозиційної тематики.

Принцип ситуативності включає забезпечення комфортних умов та відповідного мікроклімату в громадському закладі з метою забезпечення всіх необхідних вимог під час влаштування ДІС.

Різноманітність типів та форм ДІС за планувальними рішеннями, характером розвитку, об'ємно-просторовою структурою, а також за рядом інших структурних ознак, вимагає диференційованого підходу до проектування їх елементів. Це зумовлює потребу у проектуванні універсального багатофункціонального ДІС для дозвілля дітей та батьків.

Змістова складова ДІС відображена у принципі концептуальності, що включає естетичний аспект проектування ДІС. Вона визначає способи та прийоми формування художньо-образних рішень. Принцип концептуальності розкривається через формування середовища-руху, середовища-пригоди та середовища-пізнання як відображення ігрових потреб дітей. Концепція середовища-руху передбачає організацію фізичних ігор, тому характер обладнання та ігрового наповнення ДІС спрямовані на задоволення потреби дітей в активності під час ігор. Ця концепція реалізується найефективніше у відпочинково-розважальному ДІС на рівні інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання» завдяки обладнанню, що стимулює фізичні ігри дітей. Середовище-пригода впливає на формування сюжетності ДІС, а концепція середовища-пізнання передбачає психологічні, логічні, навчальні ігри, що розвивають кругозір дитини. У різних типах ДІС середовище-пригода та середовища-пізнання може забезпечуватись

одиничним обладнанням (інтеграція приєднання), ігровими зонами (інтеграція рівноцінного існування) та ігровими комплексами (інтеграція «поглинання»).

Впливаючи на образне рішення ігрового середовища для дітей, принцип концептуальності визначає характер ігор та відповідну емоційну складову ігрових процесів. Звідси і прагнення до художньо-образного рішення і сюжетності, видовищності і виразності, колористичного різноманіття та змістового підтексту. Тому важливим напрямом концептуальності є проектування ДІС, що впливатиме на дитину на фізичному, психологічному та духовному рівнях одночасно.

Питання взаємодії структури, функції і змісту визначає проектну цінність ДІС, втілюючись у трьох принципах проектування: адресності, ситуативності та концептуальності.

На початку ХХІ ст. у зв'язку з швидким ритмом життя набула поширення ідея універсальності ДІС, що виникла внаслідок ускладнення рівнів інтеграції ДІС та громадського закладу, впливу факторів проектування на формування ДІС, об'єднання принципів проектування та типів ДІС. У зв'язку з інтеграцією ДІС із громадським закладом дане середовище значно змінюється, перетворюючись в інструмент діяльності громадськості. Проектування ДІС саме в громадських закладах вимагає розуміння природи діяльності останнього, його соціальної основи. Відображенням універсальності є зміна типології ДІС – створення єдиного ігрового середовища для дітей, яке б могло виконувати роль відпочинково-розважального, освітньо-виховного та діагностично-лікувального ДІС. У цьому випадку можна говорити про ДІС як про комплексну складову середовищного дизайну та частину проектної культури, якій властива багатофункціональність внаслідок інтеграції ігрового дитячого та громадського компонентів.

Проникнення постмодернізму в усі сфери життєдіяльності як художнього способу мислення призвело до розширення кордонів у

проектуванні інтеріоризованих ДІС, які прямують до «безбар'єрності». У процесі інтеграції «поглинання» громадський заклад перетворюється на спеціалізоване середовище для ігор дітей під наглядом дорослих, яке спрямовує ігрові процеси до реального життя. Поява універсальності ДІС, полягає у створенні середовища для сумісного перебування та ігор дітей різних вікових категорій, фізичного стану та дорослих (батьків, вихователів, лікарів, супроводжуючих).

Відпочинково-розважальне ДІС прямує до універсальності через включення ігор, які не лише сприяють дозвіллю дітей, а й навчанню, пізнанню та лікуванню. Відпочинково-розважальне ДІС набуває характеристик освітньо-виховного та діагностично-лікувального, відбувається злиття типів ДІС. Дитина у такому середовищі діє як дорослий: купує продукти, готує їжу, гасить пожежу, лікує тварин тощо. Прикладом універсальності у відпочинково-розважальному ДІС є організація ігрових містечок для дітей, де діти відчують себе повноцінними та відповідальними за свої дії, що сприяє їх самореалізації, соціалізації, пізнанню та навчанню. У такому ДІС усе пропорційно зменшене до масштабу дитини. Прикладом є ТРЦ «ART Mall» у м. Києві, у якому організоване місто професій «KidsWill», що орієнтоване виключно на дітей (рис. А.2.46:4–6). Мета дизайнерів була створити таке середовище, яке б готувало дитину до дорослого життя, виховувало відповідальність, самостійність, цілеспрямованість. «KidsWill» – це місто, створене за аналогією зі справжнім містом, у якому все адаптовано для дітей. Граючи «в професії» кожна дитина тут зможе відкрити для себе світ дорослих, надихнутися якоюсь професією. Таке відпочинково-розважальне ДІС слугує не лише для розваг та відпочинку, а й виконує освітню функцію. Кожна деталь інтер'єру продумана до дрібниць, щоб відповідати принципам адресності, ситуативності та концептуальності. Подібні міста професій поширені за кордоном (у Японії, США, Італії та ін.).

Інтеграція «поглинання», що прямує до універсальності, представлена відпочинково-розважальним ДІС у вигляді квестів (рис. А.3.9). Квести передбачають застосування як фізичних (гравці постійно в русі), так і розумових зусиль, знань (розгадування загадок та головоломок), кмітливості, артистичності, вияву командного духу. За допомогою таких квестів розв'язується суперечність між можливостями і прагненням дітей брати безпосередню участь у житті та діяльності дорослих, розвиваються і різноманітні психічні складові особистості дитини. За змістом квести можуть відображати сюжет певного фільму, спортивно-туристичні змагання, костюмовані історичні реконструкції, стосуватися певного навчального предмета, тобто бути історичними, літературними, математичними, природничо-технічними, мистецькими тощо. Концепція квестів побудована на основі гармонійного поєднання функції, структури та змісту.

Прямування до універсальності освітньо-виховного ДІС через включення розважальної та відпочинкової складових характерне для навчальних закладів, музеїв та бібліотек. Прикладом є школа в Греції, де початковою ідеєю було створення простору, що включає розвиток дитячої уяви та творчих здібностей (рис. А.2.29). Структура та зміст дитячої школи підпорядковані грі. Зони школи несуть різне змістове навантаження. Представлені зони, де діти можуть спілкуватися із дорослими, зони, призначені для малювання та настільних ігор, зони для тематичних ігрових зон: кухня, ляльковий будинок, банк, столярна майстерня.

Освітньо-виховне ДІС у музеях не лише сприяє навчанню, пізнанню, а й дозвіллю дітей та дорослих. Такі заклади стають пізнавальними центрами, що переймають особливості відпочинково-розважальних ДІС.

Одним із прикладів організації спільного освітньо-виховного ігрового середовища для дітей та дорослих є сучасна тенденція створення медіатек – бібліотечного простору, який дозволяє навчатись граючи, переймати досвід від дорослих (рис. А.2.43). Сучасні медіатеки також передбачають відпочинок, а деякі з них включають зони для релаксації. Прикладом є

медіатека у Франції у бібліотеці La Clairière, де, крім зручних м'яких модулів та диванів для читання, влаштована плетена мушля із подушками для читання або для релаксації. Крім того, полиці із книгами розміщені на рівні досяжності дітей будь-якого віку, навіть дітей на інвалідних візках. Книги розташовані у спеціальних полицях-теках, що дають змогу дитині бачити відразу титул книги, а не корінець (рис. А.2.43:1). Означені аспекти проектування медіатеки визначають її універсальність.

Універсальність діагностично-лікувального ДІС проявляється у тому, що, крім основної функції лікування, воно може виконувати навчальну та розважальну функції. Під впливом інтеграції «поглинання» медичне обладнання проектується, використовуючи казкові образи з метою створення ігрової атмосфери у лікарні (рис. А.3.11).

Розвиток універсальності проявляється в об'єднанні трьох типів ДІС. Діагностично-лікувальне ДІС, забезпечуючи основну функцію – лікування, одночасно може виконувати розважальну та навчально-пізнавальну функції. Яскравим прикладом універсальності є соляна шахта у м. Величка у Польщі (пол. Kopalnia soli Wieliczka), що входить у список об'єктів всесвітньої спадщини ЮНЕСКО (рис. А.3.18). Шахта відображає розвиток методів і технологій видобутку солі протягом семи століть, представляючи собою коридори і галереї на семи підземних рівнях. У даному середовищі застосовується оригінальна спелеотерапія (метод лікування, що полягає у перебуванні у соляних печерах) з метою профілактики та лікування захворювань пацієнтів віком від 4-х років з рецидивуючими і хронічними респіраторними захворюваннями. Структура шахти формується із соляних камер, що включають також ігри та спортивні заняття дітей разом із дорослими в особливому лікувальному мікрокліматі. У соляній шахті також організовують сімейні квести (рис. А.3.18:2). Вони формують спеціалізоване середовище, що забезпечує дозвілля для дітей та їх батьків, передбачаючи інтелектуально-логічні ігри та активний відпочинок; передбачають відповідне обладнання, ігрове наповнення та декоративні елементи згідно з

сюжетом. Крім цього дане середовище має ознаки освітньо-виховного ДІС (складання формул солі, вивчення хімічного складу кристалів солі, розгадування загадок та ребусів, пов'язаних із сіллю тощо). Таке діагностично-лікувальне ДІС включає десятки соляних скульптур та барельєфів. Вони відображають історичні факти видобутку, дослідження солі та спрямовані на розвиток та пізнання дітей і дорослих.

Організація середовища для ігор здорових та хворих дітей, залучення дітей різного віку в ігровий процес, спонукання дорослих гратись разом із дітьми сприяють «безбар'єрності» ДІС та визначають універсальність ДІС.

Універсальність ДІС спрямована на переосмислення поведінки батьків під час ігор їх дітей – від переважно споглядальної (за грою дітей) до активної діяльності (включення у процес гри, психологічне розвантаження). Відбувається трансформація стереотипів у сприйнятті ДІС. Формування середовища, що включає розваги, навчання, лікування під час гри створює можливість проектування середовищних ситуацій, у яких людина може бути найбільш вільна, психологічно розкута, без соціальних ролей, а також може проводити вільний час із дітьми.

Синтез потреб дітей та їх батьків у спільному проведенні дозвілля, об'єднання концепцій проектування відпочинково-розважального, освітньо-виховного, діагностично-лікувального ДІС та орієнтація на зарубіжний досвід проектування ДІС дозволяють говорити про універсальність ДІС.

Універсальність ДІС якісно змінює природу ігрового середовища для дітей. Слідуючи цьому напрямку розроблена модель ДІС набуває подальшого розвитку. Рівень проектування «безбар'єрного» ігрового середовища створює культурне підґрунтя розвитку суспільства та визначає домінуючі у свідомості пріоритети. Дизайн такого середовища покликаний забезпечувати високий рівень фізичного, психічного, духовного розвитку та культури дитини. Розробка моделі формування ДІС, у якій відображені теоретичні принципи створення ДІС, наглядно демонструє процес створення раціонального та гармонійного ДІС, що прямує до універсальності. Таке

переосмислення проектних прийомів окреслює нову тенденцію дизайну ДІС, що дозволить вивести на новий рівень проектування ДІС в Україні.

Висновки до третього розділу

1. У даному розділі висвітлено організацію об'ємно-просторової структури, проаналізовано види обладнання та ігрових конструкцій, матеріали в облаштуванні середовища для дітей, ергономічні аспекти організації ДІС, розглянуті композиційно-естетичні основи формування ДІС та створено модель його проектування.

Площа та архітектоніка громадського закладу, спосіб розташування функціональних зон розкривають об'ємно-просторову структуру ДІС. Ситуативний принцип проектування визначає організацію активної зони (переважають фізичні та соціальні ігри), пасивної зони (переважають інтелектуально-творчі та соціальні види ігор) та допоміжних зон (зона входу-виходу, відпочинкова зона для батьків, зона спостереження, зона тимчасового зберігання одягу та взуття). На рівні інтеграції «поглинання» відбувається об'єднання активної та пасивної зон з метою створення єдиного активного та пізнавального середовища (освітньо-виховне ДІС у природничо-наукових музеях та дитячих наукових центрах, відпочинково-розважальне ДІС у закладах дозвілля). Застосування ігрового обладнання та ігрового наповнення без використання проєкційних систем характерне для предметного ДІС (відпочинково-розважальне ДІС), моделювання ігрових ситуацій на основі електронного проєкціювання сюжетів ігор – для безпредметного ДІС (відпочинково-розважальне ДІС та освітньо-виховне ДІС). Комбіноване ДІС характерне для діагностично-лікувального ДІС.

Використання горизонтального, вертикального та горизонтально-вертикального способів зонування дозволяє увиразнити рівні складності для дітей різного віку. Горизонтальний спосіб зонування передбачає організацію ігрових зон та одиничних ігор, які не містять функціональних ярусів;

використовується для безпредметного ДІС. Вертикальний спосіб зонування дозволяє організувати ігрові комплекси за рахунок використання ярусів ігрового обладнання (на рівні інтеграції рівноцінного співіснування) та поверхів громадського закладу (на рівні інтеграції «поглинання»). Горизонтально-вертикальний спосіб зонування дозволяє організовувати ДІС на основі комбінування ярусності та горизонтального способу зонування.

Складність об'ємно-просторового рішення ДІС залежить від архітектонічної структури громадського закладу, що визначає конструктивні особливості ДІС. На рівнях інтеграції приєднання та інтеграції рівноцінного співіснування конструктивна основа ДІС розміщується на підлозі. Для інтеграції рівноцінного співіснування характерне розміщення основи на палях, а для інтеграції «поглинання» – проходження основи над конструктивними елементами інтер'єру.

Виділення методів моноваріантного (одноваріантного) проектування (використання незмінного стаціонарного обладнання і цілісного ігрового наповнення) та варіантного проектування (наявність об'ємно-просторових об'єктів, що трансформуються, та модулів) відображає формування об'ємно-просторової структури ДІС. Різноманітність проектних рішень досягається завдяки методу варіантного проектування.

2. За принципом функціонування можна виділити такі види обладнання в дитячих зонах та ігрових комплексах інтеріоризованого ДІС: немеханічне обладнання; механічне обладнання; дистанційно-кероване обладнання; комп'ютерне обладнання. Немеханічне поділяється на обладнання для фізичного розвитку дітей (для лазіння і підтягування, ковзання, бігу і стрибання), що є найпоширенішим, та обладнання для логічних та творчих ігор. Використання механічного та дистанційно-керованого обладнання на рівнях інтеграції рівноцінного співіснування та інтеграції «поглинання» характерне для відпочинково-розважального ДІС та освітньо-виховного ДІС у музеях. Ігрове обладнання із використанням комп'ютерних технологій поділяється на симулятори-тренажери та проекційне обладнання, яке формує

безпредметне та комбіноване ДІС. У процесі інтеграції ігрове обладнання ускладнюється, наближаючись до функціонального призначення закладу (торговельно-ігрове, лікувально-ігрове). Конструктивна та технічна складність обладнання викликана і спрямована на залучення дорослих до сумісних ігор з дітьми.

3. Поєднання металу, дерева та полімерних матеріалів визначає особливості об'ємно-просторових конструкцій відпочинково-розважального та освітньо-виховного ДІС. Матеріали-стимулятори діагностично-лікувального ДІС (м'які та тверді матеріали з різними фактурами) сприяють розвитку тактильних відчуттів. На рівні інтеграції «поглинання» часто матеріали конструктивних елементів громадського закладу використовуються у конструктивних елементах ігрового обладнання, а матеріали підлогового покриття стають підстилковим покриттям для ДІС.

4. Гуманістичний аспект визначає особливості формування кожного типу ДІС та забезпечує створення оптимальних умов для гри та безпеки дитини, впливаючи на взаємовідношення елементів системи «дитина – ДІС – громадський заклад». Принцип адресності розкриває відповідність обладнання антропометричним вимогам та ігровим взаємодіям дітей та дорослих. Розумовий та фізичний розвиток дітей, їх силові, швидкісні та енергетичні можливості визначають складність конструкцій ігрового обладнання та розподіл ігрових зон за віком дітей. Для усіх типів ДІС характерним є забезпечення психоемоційного комфорту, норм гігієни та безпеки, відповідність мікроклімату, врахування ступеня групових взаємодій. Тісні групові взаємодії під час гри спрямовані на соціалізацію дітей, на вирішення протиріч між здоровими дітьми і дітьми з певними вадами.

5. Композиційне рішення визначається особливостями розташування ДІС у громадському закладі, розташуванням ігрових зон та обладнання ДІС. Виділення пристінного, центрального та боксового розташування ДІС у громадському закладі на рівнях інтеграції приєднання та інтеграції рівноцінного співіснування визначає організацію рухових потоків

відвідувачів, формує візуальні контакти батьків та дітей. Розташування у громадському закладі визначає розосереджене та локальне розташування ігрових зон ДІС. Рівень інтеграції «поглинання» сприяє суміщенню ігрових зон. Централізоване розташування ігрового обладнання сприяє виділенню змістового акценту, а децентралізоване – рівноцінності кожного ігрового об'єкта. Динамічність ДІС посилюється із використанням механічного, дистанційно-керованого та проєкційного обладнання. Композиційні осі, домінанти форми, кольору, світла та фон визначають структуру та концепцію ДІС.

6. Функції, види ігор та потреби дітей визначають види концепцій створення ДІС: середовище-рух, середовище-пригода, середовище-пізнання. Реалізація дизайнерської концепції передбачає матеріалізацію образу, тому ключовим напрямком проектування ДІС є втілення художньо-образного рішення. Смісловий аспект проектного образу впливає на проектні прийоми створення художньо-образних рішень: імітації (відтворення об'єктів природного та штучного середовища, мультиплікаційних героїв), театралізації (використання інтерактивних проєкційних систем безпредметного ігрового середовища), гіперболізації (збільшення розмірів ігрових об'єктів). На основі проаналізованих зразків ДІС сформульовані такі способи формування художньо-образних рішень: 1) декоративно-оздоблювальний (використання декоративних елементів та кольорової гами); 2) сюжетно-тематичний (відтворення образних рішень у конструкціях ігрового обладнання без використання декоративних деталей).

7. У результаті проведеного дослідження було розроблено структурно-логічну модель проектування ДІС. В основі даної графоаналітичної моделі лежить піраміда, що визначається рівнями інтеграції. Ступінь взаємопроникнення ігрової та громадської складових на рівні структури (інтеграція приєднання), функції (інтеграція рівноцінного співіснування) та змісту (інтеграція «поглинання») викликає зміни у ДІС через ускладнення обладнання, розширення функціональних можливостей, образну і

стилістичну відповідність. Передумови для інтеграції формують природно-кліматичний, соціально-економічний, локалізаційно-часовий та функціонально-типологічний фактори.

Принцип адресності відображає врахування ігрових потреб дітей різного віку, фізичних можливостей здорових та хворих дітей у ДІС на різних рівнях інтеграції. Принцип ситуативності ДІС визначає об'ємно-просторову структуру з кожним рівнем інтеграції, ігрове обладнання та ігрове наповнення ДІС. Принцип концептуальності відображає змістову складову середовища, визначаючи естетичний аспект проектування.

Ідея системної організації ДІС виражається через принципи адресності, ситуативності та концептуальності. Прямування громадських закладів до багатофункціональності сприяє об'єднанню типів ДІС, формуючи його універсальність. Створення «безбар'єрного» ДІС для дітей (різного віку і фізичних можливостей) та дорослих, ускладнення внутрішньої структури ДІС під час моделювання ігрових ситуацій, втілення концепції середовища-руху, середовища-пригоди та середовища-пізнання окреслюють універсальність ДІС. Створення універсального ДІС виводить проектування ДІС в Україні на новий рівень.

ВИСНОВКИ

1. На підставі проведеного аналізу зарубіжної та вітчизняної архітектурно-дизайнерської практики було розкрито сучасний стан розробленості досліджуваної проблеми та її актуальності у зв'язку з переорієнтацією України на прогресивні світові соціокультурні досягнення. Розв'язати це питання можливо завдяки здійсненню комплексного мистецтвознавчого дослідження дитячого ігрового середовища у багатофункціональних громадських закладах та розробки науково обґрунтованих принципів його формотворення.

2. У процесі дослідження було обґрунтовано дефініції «ігрове середовище» та «ігровий простір», поняття «ігрова зона» та «ігровий комплекс», уточнено формулювання понять «інтеріоризоване дитяче ігрове середовище» та «екстеріоризоване дитяче ігрове середовище» як категорій проектування дитячого ігрового середовища, а також запропоновано введення у науковий обіг понять: ландшафтно-архітектурне ДІС, громадське ДІС та житлове ДІС.

3. У результаті проведеного порівняльно-історичного аналізу формотворення ДІС у складі громадських закладів був систематизований світовий та вітчизняний досвід, визначено періодизацію основних етапів історичного розвитку (VI ст. до н.е. – початок XXI ст.) й видозміни у формуванні тимчасового або постійного екстеріоризованого (організація ДІС у зовнішньому міському просторі) та інтеріоризованого (організація ДІС в інтер'єрі) ДІС. Відмічено вплив екстеріоризованого ДІС на формування інтеріоризованого ДІС, витоки якого прослідковано у лікарнях та дошкільних закладах і поширення у кін. XIX – на поч. XXI ст. у торгових центрах та інших поліфункціональних громадських закладах.

4. Дослідженням визначено, що громадське інтеріоризоване ДІС проектується у процесі інтеграції ДІС із дошкільними, навчальними, оздоровчо-відпочинковими, культурно-видовищними, культовими,

транспортно-обслуговуючими закладами, а також закладами дозвілля, торгівлі, громадського харчування та соціального захисту населення під впливом природно-кліматичних, соціально-економічних, локалізаційно-часових та функціонально-типологічних факторів.

Виділено типи ДІС: відпочинково-розважальне (у транспортно-обслуговуючих закладах, у закладах дозвілля, торгівлі та харчування), освітньо-виховне (у культурно-видовищних, культових, дошкільних та навчальних закладах) та діагностично-лікувальне (у закладах соціального захисту населення та в оздоровчо-відпочинкових закладах). Визначено зумовленість типологічної диференціації ДІС інтеграційними процесами ДІС із громадським закладом, що відбуваються на рівні структури (інтеграція приєднання), на рівні функціонально-структурної єдності (інтеграція рівноцінного співіснування), на рівні взаємодії структури, функцій та змісту (інтеграція «поглинання»).

5. У дослідженні визначено та охарактеризовано основні види ігрової діяльності дітей у різних типах закладів громадського призначення, окреслено функції дитячого ігрового середовища у системі поліфункціональних громадських закладів та встановлено типологію ДІС. Обґрунтовано типологічну залежність спеціалізованого ДІС та ігрових потреб дітей від функцій ігор. Дослідженням встановлено, що:

- 1) розважальна та масова комунікативна функції присутні у всіх видах ігор, організованих у закладах дозвілля, торгівлі та громадського харчування та транспортно-обслуговуючих закладах;
- 2) групова комунікативна функція реалізується у дошкільних, навчальних, оздоровчо-відпочинкових, культових закладах та закладах соціального захисту населення;
- 3) функція самореалізації здійснюється через інтелектуально-творчі та соціальні ігри (у дошкільних, навчальних, культових, культурно-видовищних закладах);
- 4) соціокультурна функція – через сюжетно-рольові та імітаційні ігри (у закладах торгівлі та громадського харчування, у культурно-видовищних, у дошкільних та навчальних закладах);
- 5) діагностично-терапевтична функція

– через психологічні, інтелектуально-творчі та фізичні ігри (в оздоровчо-відпочинкових закладах та закладах соціального захисту населення).

6. У результаті проведеного формального і художньо-композиційного аналізу було визначено особливості об'ємно-просторової структури ДІС, конструктивно-технологічні та композиційно-естетичні аспекти організації системи «дитина – ДІС – громадський заклад». З'ясовано визначні фактори впливу на формотворення об'ємно-просторової структури ДІС: площа, архітектоніка громадського закладу, спосіб розташування функціональних зон, конструктивна основа ДІС, зонування ДІС, ігрове обладнання й ігрове наповнення. Виявлено вплив ситуативного принципу проектування ДІС на організацію активної, пасивної та допоміжних зон. Об'єднання даних зон на рівні інтеграції «поглинання» сприятиме створенню єдиного активного та пізнавального середовища (освітньо-виховне ДІС у природничо-наукових музеях, відпочинково-розважальне ДІС у закладах дозвілля). Виділення способів розташування функціональних зон увиразнює (горизонтальний, вертикальний та горизонтально-вертикальний) рівні складності для дітей різного віку за рахунок ярусності.

7. Процес проектування ДІС забезпечується методами моноваріантного (незмінне обладнання та цілісне предметне наповнення) та варіантного (наявність об'ємно-просторових фрагментів та модулів) проектування. Використання немеханічного, механічного, дистанційно-керованого та комп'ютерного ігрового обладнання впливає на формування предметного, безпредметного та комбінованого ДІС. Перехід на рівні – інтеграцію рівноцінного співіснування та інтеграцію «поглинання» – зумовлює конструктивне, технічне ускладнення ігрового обладнання та його наближення до функцій громадського закладу.

8. У результаті застосування методу вимірювання та візуального спостереження було виявлено морфологічні та ергономічні характеристики об'єктів ДІС, матеріали їх об'ємно-просторових конструкцій. Для облаштування відпочинково-розважального та освітньо-виховного типу ДІС

використовується сполучення металу, дерева і пластику. У діагностично-лікувальному ДІС переважаючими є матеріали-стимулятори. На рівні інтеграції «поглинання» виявлено використання матеріалів громадського закладу для формування ДІС.

Враховуючи тимчасовість перебування дітей у ДІС, визначено вплив вікових та фізичних особливостей дитини на диференціацію обладнання, на забезпечення психоемоційного комфорту, мікроклімату, ступеня групових взаємодій, норм гігієни та безпеки у кожному типі ДІС.

9. Дослідженням встановлено, що архітектурно-дизайнерська структура ДІС базується на комплексі провідних факторів композиційного формоутворення (композиційні осі, масштаби, геометричні види форм, пропорції, ритм, акценти, доміанти, колір, світло), на особливостях дизайну обладнання та його місця у громадському інтер'єрі (пристінне, центральне та боксове), на розташуванні ігрових зон (розосереджене та локальне) та обладнання (централізоване та децентралізоване). Прослідковано посилення ступеня динамічності ДІС із використанням механічного, дистанційно-керованого та проєкційного обладнання.

Виявлено вплив потреб дітей, функцій та видів ігор на формування концепцій створення ДІС: середовище-рух, середовище-пригода, середовище-пізнання. Окреслено композиційно-художні прийоми створення образних рішень: імітації, театралізації, гіперболізації. Аналіз художньо-образних особливостей ДІС дозволив виділити два способи формування його образності: декоративно-оздоблювальний та сюжетно-тематичний.

10. Аналіз інтеграційних процесів ДІС та громадського закладу забезпечив створення структурно-логічної моделі формування ДІС, яка відображає вплив інтеграційних процесів на створення ДІС та перспективи його проєктування. Визначено вплив природно-кліматичного, соціально-економічного, локалізаційно-часового та функціонально-типологічного факторів на інтеграцію ДІС та громадського закладу. Рівні інтеграції на основі структури (інтеграція приєднання), функції (інтеграція рівноцінного

існування) та змісту (існування «поглинання») впливають відповідно на ускладнення обладнання та розширення функціональних можливостей, синтез із функціями громадських закладів, образну і стилістичну відповідність.

11. У дисертації сформульовано основні принципи системної організації ДІС у поліфункціональних закладах громадського призначення: принцип адресності, принцип ситуативності, принцип концептуальності, що сформовані на основі врахування потреб дітей різного віку та фізичних можливостей, ускладнення об'ємно-просторової структури різних типів ДІС, втілення концепції середовища-руху, середовища-пригоди та середовища-пізнання. Формування принципу адресності відображає врахування ігрових потреб дітей різного віку, фізичних можливостей здорових та хворих дітей у ДІС на різних рівнях інтеграції. Принцип ситуативності ДІС визначає об'ємно-просторову структуру з кожним рівнем інтеграції, ігрове обладнання та ігрове наповнення ДІС. Принцип концептуальності відображає змістову складову середовища, визначаючи естетичний аспект проектування. Об'єднання функцій відпочинково-розважального, освітньо-виховного та діагностично-лікувального ДІС, створення можливості для ігор дітей різного віку та їх батьків, формування «безбар'єрності» для дітей із обмеженими фізичними можливостями виводять проектування ДІС на новий соціокультурний рівень.

12. Матеріали дисертаційного дослідження відкривають перспективи подальших наукових розвідок за даною проблематикою в контексті розвитку актуальних принципів формування ДІС та рівнів його інтеграції із багатофункціональним громадським закладом. Основною тенденцією проектування ДІС стає створення універсального ігрового середовища для дітей та дорослих. Висвітлений у дисертації аналіз проектування ДІС сприятиме переосмисленню формування системи «дитина – ДІС – громадський заклад» в Україні у напрямі створення універсального ДІС засобами інноваційних технологій.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Ананьев Б. Г. Особенности восприятия пространства у детей / Б. Г. Ананьев. – М. : Высш. шк., 1964. – 231 с.
2. Арнхейм Р. Искусство и визуальное восприятие / Р. Арнхейм. – М. : Архитектура-С, 2007. – 392 с.
3. Артамонова О. Предметно-пространственная среда: ее роль в развитии личности / О. Артамонова // Дошкольное воспитание. – 1995. – №4. – С. 12–14.
4. Архангельская З. Е. Архитектура зданий бытового обслуживания / З. Е. Архангельская, С. С. Северина. – К. : Будівельник, 1983. – 80 с.
5. Архитектура, строительство, дизайн : учебник для студентов высших архитектурно-строительных учебных заведений / Под общ. ред. А. Г. Лазарева. – 3-е изд. – Ростов н/Д : Феникс, 2007. – 316 с.
6. Ауров В. В. Общественные здания : учеб. пособие для архит. и инж.-строит. спец. вузов / В. В. Ауров, Н. Н. Миловидов, Б. Я. Орловский, А. Н. Белкин. – М. : Высш. шк., 1987. – 128 с.
7. Баррэ Ф. Дети и город / Ф. Баррэ // Техническая эстетика. – 1976. – № 3–4. – С. 7–11.
8. Барсукова Н. И. Дизайн среды в проектной культуре постмодернизма конца XX – начала XXI века : автореф. дис. ... доктора искусствоведения : 17.00.06 / Наталия Ивановна Барсукова. – Москва, 2008. – 20 с.
9. Барыбин Е. В. Комплекс маркетинговых исследований торгового центра : автореф. дис. ... кандидата экономических наук : 08.00.05 / Евгений Владимирович Барыбин. – Астрахань, 2007. – 24 с.
10. Башкирцева Ю. С. Игровые начала культуры: социально-философский аспект : автореф. дис. ... канд. философ. наук / Ю. С. Башкирцева. – Калининград, 2004. – 20 с.
11. Белов А. А. Художественное проектирование / А. А. Белов, В. И. Коваленко, Л. Ф. Криницин. – М. : Стройиздат, 1979. – 320 с.

12. Бельтціг Г. Дитячі ігрові майданчики / Гунтер Бельтціг / Перекл. з нім. В. П. Гриньова. – К. : Будівельник, 1991. – 210 с.
13. Білик Я. М. Ігрова концепція Й. Хьойзінга / Я. М. Білик // Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. – Харків, 2011. – Вип. 44 – № 958(1) – С. 5–8.
14. Биковська О. В. Дидактичні ігри у процесі трудового виховання / О. В. Биковська // Наукові записки. – К., 2002. – Вип. 47 : Педагогічні та історичні науки. – С. 13–17.
15. Блохина Н. Б. Детские дошкольные учреждения / Н. Б. Блохина, Л. Т. Вихрова, Г. М. Давидова. – М. : Стройиздат, 1971. – 191 с.
16. Бобков И. В. Проектирование центров кратковременного отдыха в зоне влияния крупных городов / И. В. Бобков. – М. : Центр науч.-технич. информ. по гражд. строит. и archit. Обзорная информация. Градостроительство, 1977. – 37 с.
17. Богінська Ю. В. Соціалізація особистості молодшого школяра в процесі ігрової діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.05 / Ю. В. Богінська. – Луганськ, 2004. – 21 с.
18. Боднар О. Я. Проблема взаимосвязи геометрических пространственных представлений в искусствоведении : автореф. дис. доктора искусствоведения : 17.00.06 / Олег Ярославович Боднар. – М., 1994. – 20 с.
19. Бойцов С. Ф. Комбинаторные идеи в дизайне / С. Ф. Бойцов // Техническая эстетика. – 1983. – №7. – С. 14–16.
20. Бойчук А. В. Пространство дизайна / А. В. Бойчук. – Харьков : Нове слово, 2013. – 367 с.
21. Бондаренко А. К. Воспитание детей в игре : пособие для воспитателя детского сада / А. К. Бондаренко. – М. : Просвещение, 1979. – 138 с.
22. Бочелюк В. Й. Дозвіллезнавство : навч. посібник / В. Й. Бочелюк, В. В. Бочелюк. – К. : Центр навчальної літератури, 2006. – 208 с.

23. Бреслав Г. Э. Цветопсихология и цветолечение для всех / Григорий Эммануилович Бреслав. – М., 1998. – 212 с.
24. Бунькина И. А. Системный метод благоустройства детских дворовых площадок и рекреационных территорий интеллектуальной направленности и повышенной комфортности : автореф. дис. канд. тех. н. : 18.00.04 / Илона Анатольевна Бунькина. – Москва, 2006. – 20 с.
25. Быков З. Н. Художественное конструирование: проектирование и моделирование промышленных изделий / З. Н. Быков, Г. Б. Минервин. – М. : Высшая школа, 1986. – 239 с.
26. Валлон А. Психическое развитие личности / А. Валлон. – М., 1967. – 214 с.
27. Ванеян С. С. Пустующий трон. Критическое искусствознание Ханса Зедльмайра / С. С. Ванеян. – М. : Прогресс – Традиция, 2004. – 416 с.
28. Вендина О. И. Социально-географические факторы формирования рекреационной среды : автореф. дис....канд. географ. наук / О. И. Вендина. – М., 1992. – 20 с.
29. Ветров А. Л. Семиотика и ее основные проблемы / А. Л. Ветров. – М. : Политиздат, 1968. – 264 с.
30. Виноградова Н. А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников : практическое пособие / Н. А. Виноградова, Н. В. Позднякова. – М. : Айрис-пресс, 2008. – 308 с.
31. Виноградова Н. Ф. Дети, взрослые и мир вокруг / Н. Ф. Виноградова, Т. А. Куликова. – М., 1993. – 274 с.
32. Виноградська А. М. Технологія комерційного підприємництва / А. М. Виноградська. – К. : Ц1, 2006. – 390 с.
33. Волков Б. С. Детская психология / Б. С. Волков. – М. : Владос, 2004. – 252 с.

34. Волков Ю. Ф. Интерьер и оборудование гостиниц и ресторанов / Ю. Ф. Волков. – Ростов Н/Д : Феникс, 2003. – 352 с.
35. Волкотруб И. Т. Основы комбинаторики в художественном конструировании : навч. посіб. / И. Т. Волкотруб – К. : Вищ. шк., 1986. – 159 с.
36. Воронкина Л. Б. Динамика развития личности в условиях развивающей среды / Л. Б. Воронкина // Дошкольное воспитание. – 2006. – №5. – С. 10-11.
37. Выготский Л. С. Игра и ее роль в психологическом развитии ребенка // Вопросы психологии. – 1996. – №6. – С. 11–15.
38. Выготский Л. С. Педагогическая психология / Л. С. Выготский. – М. : Педагогика-Пресс, 1996. – 536 с.
39. Газман О. С. Каникулы: игра, воспитание / О. С. Газман. – М., 1988. – 106 с.
40. Гайказова Р. Т. Оформление детских дошкольных учреждений / Р. Т. Гайказова, Г. Д. Кострикина. – М., 1974. – 186 с.
41. Герасимчук З. В. Організація і технологія торгівлі / З. В. Герасимчук, Л. Л. Ковальська, І. М. Вахович. – Луцьк : Надстир'я, 2005. – 375 с.
42. Гессе Г. Гра в бісер : роман / Герман Гессе; пер з нім. Є. О. Попович. – Харків : Фоліо, 2013. – 510 с.
43. Глазычев В. Л. Эволюция творчества в архитектуре / В. Л. Глазычев. – М. : Стройиздат, 1986. – 496 с.
44. Глазычев В. Л. Урбанистика / В. Л. Глазычев – М. : Европа, 2008. – 220 с.
45. Голобородько В. М. Ергономіка для дизайнерів : підручник / В. М. Голобородько. – Харків : ХДАДМ, 2012. – 378 с.
46. Горбань О. А. Художественно-конструкторские принципы формообразования оборудования жилища, используемого детьми : автореф. дис. ... кандидата искусствоведения : 17.00.06 / Оксана Анатольевна Горбань. – Москва, 1985. – 22 с.

47. Грашин А. А. Дизайн детской предметно-развивающей среды / А. А. Грашин. – М. : Архитектура-С, 2008. – 296 с.
48. Грашин А. А. Методология дизайн-проектирования элементов предметной среды. Дизайн унифицированных и агрегатированных объектов : учеб. пособие / А. А. Грашин. – М.: Архитектура-С, 2004. – 232 с.
49. Григорьев А. Д. Проектирование. Детские игровые площадки : учеб. пособие / А. Д. Григорьев. – Магнитогорск : МаГУ, 2012. – 234 с.
50. Грицай М. О. Благоустрій ділянки дитячих ясел-садка / М. О. Грицай, В. О. Грицай. – К. : Будівельник, 1972. – 48 с.
51. Гуревич М. М. Цвет и его измерения / М. М. Гуревич. – Л. : Изд-во АН СССР, 1950. – 268 с.
52. Давидов В. В. К исследованию предметной среды для детей / В. В. Давидов // Техническая эстетика. – 1976. – № 3–4. – С. 4–6.
53. Даниленко В. Я. Дизайн / В. Я. Даниленко. – Х. : ХДАДМ, 2003. – 320 с.
54. Даниленко В. Я. Майбутнє європейського дизайну: Чехія, Польща, Україна / В. Я. Даниленко. – Харків : Колорит, 2007. – 197 с.
55. Даниленко В. Я. Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури : монографія / В. Я. Даниленко. – Х. : ХДАДМ; Колорит, 2005. – 244 с.
56. ДБН В.2.2-10-2001. Будинки і споруди. Громадські будинки і споруди. Основні положення. – К. : Держбуд України, 1999.
57. Демин М. В. Игра как специфический вид человеческой деятельности / М. В. Демин // Философские науки. – 1983. – №2. – С. 54–61.
58. Дерибере М. Цвет в деятельности человека / Морис Дерибере. – М. : Стройиздат, 1964. – 183 с.
59. Дизайн. Иллюстрированный словарь-справочник / Г. Б. Минервин [и др.]. Под общей редакцией Г. Б. Минервина и В. Т. Шимко. – М. : Архитектура-С, 2004. – 288 с.

60. Додонов Б. И. Гармоническое развитие и типологическое своеобразие личности / Б. И. Додонов // Психология формирования и развития личности. – М. : Наука, 1981. – С. 284–306.
61. Доман Г. Гармоничное развитие ребенка / Г. Доман. – М. : Аквариум, 1996. – 448 с.
62. Дячок О. М. Принципи формування архітектури шкіл з нетрадиційними методами навчання: автореферат ... канд. Архітектури : спец.18.00.02 / Оксана Миронівна Дячок. – К. : 2000. – 20 с.
63. Ернст Т. К. Принципи формування архітектурного середовища дитячих освітньо-виховних закладів : автореф. дис... канд. архітектури : 18.00.01 / Тетяна Каземирівна Ернст. – К., 2007. – 20 с.
64. Ерошина Г. Ф. Игровые площадки в городах / Г. Ф. Ерошина, М. А. Новиков // Техническая эстетика. – 1975. – № 2. – С. 19–21.
65. Ерошина Г. Ф. Мебель и игровое оборудование для детей дошкольного возраста. Обзор / Г. Ерошина, В. Ульянова // ВНИТЭ. Художественное конструирование за рубежом. – М., 1972. – Вып. 3. – 43 с.
66. Эстетика : навч. посіб. / М. П. Колесніков, О. В. Колеснікова, В. О. Лозовой. – К. : Хрінком Інтер, 2007. – 208 с.
67. Єжов Д. В. Особливості проектування закладів для розваг та дозвілля на воді / Д. В. Єжов // Регіональні проблеми архітектури та містобудування. – Одеса : Астропринт, 2003. – № 5/6. – С. 149–151.
68. Зайцев А. С. Наука о цвете и живописи / А. С. Зайцев. – М., 1986. – 158 с.
69. Закон України «Про охорону дитинства» // Відомості Верховної Ради. – 2001. – №30. – С. 142.
70. Захарова Н. М. Соціальна адаптація старших дошкільників засобами ігрової діяльності : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.08 / Н. М. Захарова; Інститут проблем виховання АПН України. – К., 2007. – 20 с.
71. Зацепина М. Б. Досуговая деятельность детей 3–7 лет в детском саду / М. Б. Зацепина. – М., 2003. – 145 с.

72. Зинкевич–Евстигнеева Т. Д. Практикум по креативной терапии / Т. Д. Зинкевич–Евстигнеева, Т. М. Грабенко. – СПб. : Речь, 2001. – 400 с.
73. Иконников А. В. Поэтика архитектурного пространства : искусство ансамбля. Художественный предмет. Интерьер. Архитектура. Среда / А. В. Иконников. – М. : Изобразительное искусство, 1988. – 464 с.
74. Кадуріна А. О. Архітектурно-художні аспекти формування дитячих дошкільних закладів (на прикладі Одеси) : автореф. дис. ... канд. архітектури : 18.00.02 / Антоніна Олегівна Кадуріна; Київський національний ун-т будівництва і архітектури. – К., 2005. – 20 с.
75. Канаян К. А. Многофункциональные комплексы: влияние функций на розничную торговлю / К. А. Канаян, Р. А. Канаян // Торговое дело. – М., 2007. – 155 с.
76. Канаян К. А. Проектирование магазинов и торговых центров / К. А. Канаян, Р. А. Канаян. – М. : Юнион – Стандарт консалтинг, 2005. – 416 с.
77. Карачевська Н. В. Навчально-ігрове середовище як важливий чинник виховання емоційно-вольових якостей молодших школярів на уроках фізичної культури : автореф. дис. ... канд. наук з фізичного виховання і спорту : 24.00.02 / Надія Володимирівна Карачевська. – Львів, 2007. – 22 с.
78. Коваль Л. М. Дизайн & LED-технології : монографія / Л. М. Коваль. – Запоріжжя : ЗНТУ, 2014. – 130 с.
79. Когой О. Игра – стимул развития ребенка / О. Когой, А. Франчешкин // Техническая эстетика. – 1976. – №3–4. – С. 14–16.
80. Колодрубська О. Функціональні особливості та характерні риси сучасних дитячих майданчиків / О. Колодрубська, Н. Бондарчук // Зб. наук. праць. – Х. : ХДАДМ, 2008. – Вип. 4–5. – С. 38–42.
81. Кравець В. Й. Цілі та засоби колористичного формотворення в архітектурі : автореф. дис. на здобуття наук. ступеня докт. архіт. : спец. 18.00.01 «Теорія архітектури, реставрація пам'яток архітектури» /

- В. Й. Кравець. – Київськ. держ. техн. ун-т. будівн. і архіт. – К., 1995. – 24 с.
82. Крижановская Н. Я. Основы ландшафтного дизайна : учебник / Н. Я. Крижановская. – Харьков : Изд-во «Константа», 2002. – 216 с.
83. Крижановская Н. Я. Этимология термина «инновации» в архитектурно-градостроительной деятельности / Н. Я. Крижановская, О. В. Смирнова // International scientific journal. – 2016. – № 2. – С. 10–14.
84. Крижановская Н. Я. Формирование игровой среды для детей / Н. Я. Крижановская // Техническая эстетика. – 1976. – № 3–4. – С. 17–21.
85. Крижановская Н. Я. Формирование промежуточных рекреационных пространств в архитектурной среде : учеб. пособие / Н. Я. Крижановская, С. С. Янкович. – Белгород : Изд-во БГТУ, 2007. – 132 с.
86. Крюков Г. В. Основные принципы и закономерности художественного конструирования / Г. В. Крюков. – М. : Висш. худож.-пром. уч-ще, 1964. – 38 с.
87. Кудикіна Н. Ретроспективний погляд на формування сучасної моделі ігрової діяльності / Надія Кудикіна // Шлях освіти. – 2003. – № 1. – С. 46–49.
88. Кузнецова І. О. Елементи гри у дизайні та архітектурі / І. О. Кузнецова, І. В. Джоболда. – Київ : КНУБА, 2009. – 84 випуск. – 319 с.
89. Кузнецова І. О. До питання використання терміна «гра» в дизайні / І. О. Кузнецова, І. В. Джоболда // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв : зб. наук. праць. – Х. : ХДАДМ, 2011. – С. 10–11.
90. Культура й розвиток особистості: міфи та реалії в психології й педагогіці // Матеріали наук.-практ. конф. (24–25 черв. 2009 р.) / За ред. І. Ю. Філіппової. – Луцьк : ВНУ ім. Лесі Українки, 2009. – 228 с.
91. Кушнир Н. Я. Игровые комплексы для развития интеллектуальных способностей детей дошкольного возраста : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 19.09. 03 / Н. Я. Кушнир. – Минск, 2003. – 20 с.

92. Лазарева М. В. Многофункциональные пространства крупных общественных комплексов : автореф. дис. ... канд. арх. : 18.00.01 / Лазарева Мария Владимировна. – Москва, 2007. – 20 с.
93. Лазаревич С. Емоційно-ціннісний розвиток дошкільників / С. Лазаревич // Дошкільне виховання. – 2009. – №8. – С. 12–14.
94. Леви М. Основы розничной торговли / Майкл Леви, Бартон А. Вейтц / Пер. с англ. под ред. Ю. Н. Каптуревського. – С.-Пб. : Москва–Харьков–Минск, 2001. – 450 с.
95. Леонтьев А. Н. Деятельность. Сознание. Личность : учеб. пособие / А. Н. Леонтьев. – М. : Смысл; Издательский центр «Академия», 2004. – 346 с.
96. Лінда С. М. Архітектурне проектування громадських будівель і споруд : навч. посібник / С. М. Лінда. – Львів : Видавництво Національного університету «Львівська політехніка», 2010. – 608 с.
97. Лобанов Ю. Н. Отдых и архитектура: будущее и настоящее / Ю. Н. Лобанов. – Л. : Стройиздат, Ленингр. отделение, 1982. – 200 с.
98. Локуцивская Г. Г. Проблема формирования ассортимента игрушек / Г. Г. Локуцивская // Техническая эстетика. – 1976. – № 7. – С. 6–7.
99. Любимова Г. Н. О формообразовании предметно-пространственной среды для детей / Г. Н. Любимова // Техническая эстетика. – 1976. – № 3–4. – С. 1–4.
100. Люшер М. Цветовой тест Люшера / Макс Люшер. – М. : ЭКСМО-пресс, 2002. – 190 с.
101. Макаренко А. С. Лекции о воспитании детей (Соч.: В 7 т. Т. 4.) / А. С. Макаренко. – М., 1958. – 356 с.
102. Малышевская Е. К. Клубы / Е. К. Малышевская, М. Е. Прянышников, М. Р. Савченко. – М. : Стройиздат, 1990. – 248 с.
103. Мардер А. П. Понятійно-теоретичні основи естетики архітектури : автореф. дис. ... доктора арх. : спец. 18.00.01 «Теорія архітектури,

- реставрація пам'яток архітектури» / Абрам Павлович Мардер. – Київськ. держ. техн. ун-т будівн. і архіт. – К., 1996. – 32 с.
104. Маркова Е. М. Планировка и застройка малых городов / Е. М. Маркова. – М. : Стройиздат, 1957. – 288 с.
105. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре / Д. В. Менджерицкая. – М. : Просвещение, 1982. – 205 с.
106. Мигаль С. П. Біоніка в дизайні просторово-предметного середовища : навч. посібник / С. П. Мигаль, І. А. Дида, Т. Є. Казанцева. – Львів : Видавництво Національного університету «Львівська політехніка», 2014. – 228 с.
107. Мигаль С. П. Проектування меблів / С. П. Мигаль. – Львів : Світ, 1999. – 216 с.
108. Минервин Г. Б. Основы проектирования оборудования для жилых и общественных зданий : учеб. пособие для вузов / Г. Б. Минервин. – М. : Архитектура-С, 2004. – 112 с.
109. Мироненко В. П. Архитектурная эргономика : учебник / В. П. Мироненко. – Белгород : Изд-во БГТУ, 2013. – 522 с.
110. Мироненко В. П. Эрго-дизайнерский подход к формированию архитектурной среды реабилитационных центров для детей с синдромом аутизма : монографія / В. П. Мироненко, О. В. Матвеева. – Белгород : Изд-во БГТУ, 2012. – 160 с.
111. Мироненко В. П. Эргономика в архитектуре / Виктор Павлович Мироненко. – М. : ВНИИТАГ, 1988. – 44 с.
112. Миронова Л. И. Курс цветоведения для художников-конструкторов / Л. И. Миронова // Техническая эстетика. – 1972. – № 8. – С. 20–25.
113. Михайленко Н. Я. Формирование сюжетной игры у детей 6 года жизни / Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова // Дошкольное воспитание. – 1989. – №8. – С. 16–19.
114. Мухина В. С. Возрастная психология. Феноменология развития / В. С. Мухина. – М., 2006. – 10-е изд. – 285 с.

115. Николаевская З. А. Садово-парковый ландшафт / З. А. Николаевская. – М. : Стройиздат, 1989. – 344 с.
116. Новикова Е. Б. Интерьер общественных зданий: художественные проблемы / Е. Б. Новикова. – М. : Стройиздат, 1984. – 272 с.
117. Новоселова С. Л. Развивающая предметно-игровая среда / С. Л. Новоселова // Дошкольное воспитание. – 1998. – №4. – С. 4–7.
118. Основы эргономики : навч. посіб. / В. О. Свірко [та ін.]. – К. : НАУ, 2011. – 300 с.
119. От игровой площадки к пространству для игр // Белорус. филиал ВНИИТЭ. – Минск, 1974. – № 27. – 6 с. (ГПНТБ. Пер. 75/31077).
120. От устройства игровых площадок к созданию игровой среды // Харьковский филиал ВНИИТЭ. – Харьков, 1975. – № 47. – 5 с.
121. Пантелеев Г. Н. Еще раз о предметной среде для детей / Г. Н. Пантелеев // Техническая эстетика. – 1976. – № 7. – С. 11–13.
122. Петсон М. П. Использование социологических исследований при проектировании зон отдыха в микрорайонах / М. П. Петсон, Л. И. Агибалов // Техническая эстетика. – 1976. – № 3–4. – С. 44–46.
123. Платон: сочинения в четырех томах / Платон; под ред. А. Ф. Лосева и В. Ф. Асмуса; пер. с древнегреч. – Т. 3. – Ч. 1. – СПб. : Изд-во С.-Петербур. ун-та; Изд-во Олега Абышко, 2007. – 752 с.
124. Пономарева Е. С. Цвет в интерьере / Е. С. Пономарева. – Минск : Высшая школа, 1984. – 206 с.
125. Психологический словарь / под ред. В. В. Давыдова, А. В. Запорожца, Б. Ф. Ломова. – М. : Педагогика, 1983. – 396 с.
126. Раннев В. Р. Интерьер : учеб. пособие для архит. спец. вузов / В. Р. Раннев. – М. : Высш. шк., 1987. – 232 с.
127. Раппопорт А. Г. Границы проектирования / А. Г. Раппопорт // Вопросы методологии. – 1991. – № 1. – С. 26–40.
128. Розенсон И. А. Основы теории дизайна / Инна Александровна Розенсон. – СПб. : Питер, 2007. – 219 с.

129. Руководство играми детей в дошкольном учреждении / Под ред. М. А. Васильевой. – М. : Просвещение, 1986. – 258 с.
130. Румянцева В. П. Проектирование и строительство физкультурно-оздоровительных сооружений / В. П. Румянцева // Тенденция развития архитектуры комплексов и зданий культуры, спорта и управления / ЦНИИЭП учебных зданий. – М., 1984. – С. 245–253.
131. Рунге В. Ф. История дизайна, науки и техники / В. Ф. Рунге. – М. : Архитектура-С, 2007. – 368 с.
132. Рунге В. Ф. Эргономика в дизайне среды : учеб. пособие / В. Ф. Рунге, Ю. П. Манусевич. – М. : Архитектура-С, 2005. – 327 с.
133. Свидерский В. М. Планировка и оборудование детских площадок / В. М. Свидерский. – К. : Гос. узд-во лит. по строительству и архитектуре УССР, 1962. – 54 с.
134. Серов Н. В. Светоцветовая терапия. Смысл и значение цвета: информация – цвет – интеллект / Николай Викторович Серов. – 2-е изд., перераб. – СПб. : Речь, 2002. – 160 с.
135. Симоник А. С. Средства выразительности дизайна и артотерапия ишемической болезни сердца / А. С. Симоник, А. П. Сисецкий, В. И. Сивко. – М., 2000. – 240 с.
136. Симонов П. В. Теория отражения и психофизиологии эмоции / П. В. Симонов. – М., 1972. – 128 с.
137. Скороходова А. В. Ергономічні особливості удосконалення внутрішніх архітектурних просторів : автореф. дис ... канд. архітектури : спец. 18.00.01 «Теорія архітектури, реставрація пам'яток архітектури» / А. В. Скороходова. – Х., 2005. – 18 с.
138. Словник з дизайну і ергономіки. Термінологічний словник для фахівців з дизайну і ергономіки, інженерів, конструкторів, студентів ВНЗ / авт.-уклад. В. О. Свірко [та ін.]; під загальною ред. В. О. Свірка. – 2-ге вид., перер. і доп. – Харків : Видавництво НТМТ, 2009. – 131 с.

139. Софія Русова – педагог, державний діяч, просвітитель: до 155-річчя від дня народження : біобібліогр. покажч. / Упоряд.: А. М. Доркену, Т. В. Лога; наук. ред.: П. І. Рогова, А. М. Доркену ; наук. консультант, авт. вступ. ст. Є. І. Коваленко. – К. : Нац. акад. пед. наук України, 2010. – 175 с.
140. Сурина М. О. Цвет и символ в искусстве, дизайне и архитектуре / М. О. Сурина.– М. : ИКЦ «МарТ», Ростов н/Д, 2003. – 288 с. (Серия «Школа дизайна»).
141. Сырыщева Н. В. Дизайнерские принципы формирования игровой среды для детей на придомовых территориях (на примере жилых районов г. Москвы) : автореф. дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.06 : защищ. 22.01.85 : затверж. 15.07.85 / Нелли Викторовна Сырыщева. – М., 1985. – 20 с.
142. Сычева А. В. Ландшафтная архитектура / А. В. Сычева. – М. : Архитектура-С, 2006. – 296 с.
143. Тимошкина Н. А. Народная игра как средство социализации детей в России (Вторая половина XIX – начало XX веков) : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / Надежда Александровна Тимошкина. – Москва, 2002. – 180 с.
144. Тихомиров О. Супермаркет / Алексей Тихомиров [та ін.]. – М. : Издательство Жигульского, 2007. – 340 с.
145. Ткачев В. Н. Архитектурный дизайн (функциональные и художественные основы проектирования) / В. Н. Ткачев. – М. : Архитектура-С, 2006. – 352 с.
146. Трегуб Н. Є. Наноматериалы в структуре объектов дизайна и архитектуры / Н. Є. Трегуб // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті : збірник наукових праць. – Харків : ХДАДМ, 2011. – № 2. – С. 247–260.
147. Трегуб Н. Є. Нанотехнологические материалы в прогностических объектах промышленного дизайна, строительства и архитектуры /

- Н. Є. Трегуб // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті : збірник наукових праць. – Харків : ХДАДМ, 2012. – № 2. – С. 181–187.
148. Трегуб Н. Е. О международном студенческом конкурсе «START TIME: детский мебельный конструктор» / Н. Е. Трегуб, В. В. Бондаренко // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті : збірник наукових праць. – Харків : ХДАДМ, 2012. – № 3. – С. 146–167.
149. Трегуб Н. Є. Дизайн дитячих меблів-конструкторів / Н. Є. Трегуб // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті : збірник наукових праць. – Харків : ХДАДМ, 2008. – № 1, 2, 3. – С. 349–356.
150. Туркин Ю. С. Теория систем. I часть. Системы и обмен / Ю. С. Туркин. – М., 1995. – 24 с.
151. Урбах А. И. Торговые здания и комплексы / А. И. Урбах. – М. : Стройиздат, 1974. – 176 с.
152. Усачова Е. Ю. Композиционное моделирование рекреационных комплексов типа «Диснейленд» / Е. Ю. Усачова // Традиції та новації у вищій архітектурно-художній освіті : зб. наук. праць. – Харків : ХДАДМ, 2005. – Вип. 4–5. – С. 38–40.
153. Усачова Е. Ю. Совершенствование композиционных приемов рекреационной среды для детей в современном городе (на примере г. Харькова) : автореф. дис. ... канд. архитектуры : 18.00.01 / Е. Ю. Усачова. – Х., 2009. – 22 с.
154. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей / А. П. Усова. – М., 1976. – 174 с.
155. Успенська Т. О. Основні тенденції розвитку дитячих розважальних зон та центрів дозвілля в торгово-розважальних комплексах великих мегаполісів України / Т. О. Успенська // Архітектурний вісник КНУБА. – Вип. 1. – К., 2013. – С. 162–168.
156. Устинов А. Г. К вопросу о семантике цвета в эргономике и дизайне / А. Г. Устинов // Дизайн знаковых систем: психолого-семиотические проблемы. Труды ВНИИТЭ. – М., 1984. – №27. – С. 32–46.

157. Федій О. А. Естетотерапія : навч. посібник / Ольга Андріївна Федій. – К. : ЦНЛ, 2007. – 256 с.
158. Філософський енциклопедичний словник. – К. : Абрис, 2002. – 742 с.
159. Фромм А. Азбука для родителів / А. Фромм. – Л., 1991. – 85 с.
160. Хмельовський О. М. Графічний дизайн : навч. посіб. / О. М. Хмельовський. – Луцьк : Волинська мистецька агенція «Терен», 2008. – 160 с.
161. Христюк Ю. С. Аспекти взаємодії системи «дитина – дитяче середовище – громадський простір» / Ю. С. Христюк // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв : зб. наук. пр. / За ред. В. Я. Даниленка. – Харків : ХДАДМ, 2013. – С. 112–113. (Мистецтвознавство: №3).
162. Христюк Ю. С. Гра як інформаційно-комунікативна система / Юлія Сергіївна Христюк // Культурна спадщина Слобожанщини : зб. наук. ст. Число 26 / Наук. ред. М. М. Красиков, Е. Б. Щербіна. – Харків : Курсор, 2012. – С. 43–47.
163. Христюк Ю. С. Дитяче ігрове середовище в структурі громадських закладів як проектна необхідність / Юлія Сергіївна Христюк // Дизайн, архітектура, образотворче мистецтво : міжвідомчий науково-технічний збірник. – Полтава : Вид-во ПШЕП, 2012. – С. 52–56.
164. Христюк Ю. С. Зони розваг у структурі торгових закладів: сучасний стан і перспективи / Ю. С. Христюк // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. Синтез дизайну і мистецтва в освітянському просторі. – Харків, 2010. – №5. – С. 107–111.
165. Христюк Ю. С. Ігрове середовище в громадському просторі як фактор соціалізації дітей / Юлія Сергіївна Христюк, Наталія Євгенівна Трегуб // Сучасні проблеми науки та освіти : матеріали XII Міжнародної міждисциплінарної науково-практичної конференції 27 квітня – 09 травня 2012 р. – Харків : Українська асоціація «Жінки в науці та

- освіті», Харківський національний університет імені Каразіна, 2012. – С. 207.
166. Христюк Ю. С. Інтеграційна сутність дитячого та громадського середовища як елементів культури / Ю. С. Христюк // Студентський науковий вісник : матеріали Всеукр. наук.-практ. конф. – Луцьк : Луцький НТУ, 2013. – №10. – С. 100–103.
167. Христюк Ю. С. Конструктивно-технологічні фактори організації системи «дитина – середовище» / Ю. С. Христюк // Місце дизайну в промисловій політиці України : Всеукр. наук. конф., м. Черкаси, 20–21 квітня. – Черкаси : ЧДТУ, 2010. – С. 160–165.
168. Христюк Ю. С. Модульне компонування для дитячого ігрового середовища / Ю. С. Христюк // Вісник Прикарпатського Університету. Мистецтвознавство. 2012 – 2013. – Вип. 26–27. – Івано-Франківськ : Прикарпатський національний університет ім. Василя Стефаника, 2012–2013. – С. 359–363.
169. Христюк Ю. С. Організація дозвілля дітей шляхом функціональної ревіталізації міського середовища / Юлія Сергіївна Христюк // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – Харків, 2015. – № 7. – С. 68–72.
170. Христюк Ю. С. Основи дизайн-проектування дитячого простору : навчальний посібник для студентів спеціальності «Дизайн» денної та заочної форм навчання / Ю. С. Христюк, Н. В. Скляренко, Д. К. Авраменко. – Луцьк : Луцький НТУ, 2014. – 248 с.
171. Христюк Ю. С. Особливості формування образного рішення інтер'єрів дитячих кімнат / Юлія Сергіївна Христюк // Всеукраїнська студентська науково-практична конференція, м. Харків, 27–29 квітня 2009 року. – Харків : Харківська державна академія дизайну і мистецтв, 2009. – Частина 4. – С. 145–151.
172. Христюк Ю. С. Парадигма культури у концептуальних напрямках формування дитячого ігрового середовища / Ю. С. Христюк // Теорія та

- практика дизайну : збірник наукових праць. – К. : Дія, 2015. – Вип. 7. – С. 271–275.
173. Христюк Ю. С. Питання класифікації дитячого ігрового середовища як об'єкта проектування / Ю. С. Христюк // Архітектура та екологія : матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції (м. Київ, 17–19 листопада 2014 року). – К. : НАУ, 2014. – С. 294–296.
174. Христюк Ю. С. Проблема «перетекаючих» просторів в формуванні дитячої ігрової середовища / Ю. С. Христюк // Россия и Европа: связь культуры и экономики : материалы IV Международной научно-практической конференции (29 октября 2012 года). – В 2-х частях. – Ч. 1 / Отв. редактор Наумов А. В. – Прага, Чешская Республика : Изд-во WORLD PRESS s r.o., 2012.– С. 423–425.
175. Христюк Ю. С. Функціонально-просторові основи організації інтер'єру дитячих кімнат в інтер'єрах житлового та громадського призначення / Ю. С. Христюк // Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв. – Харків, 2010. – № 1. – С. 70–72.
176. Цигичко С. П. Аналіз формування рекреаційного середовища у великих і найбільших містах / С. П. Цигичко // Коммунальное хозяйство городов : научн.-техн. сб. – К. : Техника, 2005. – Вып. 63. – С. 3–6.
177. Шмаков С. А. Игры учащихся – феномен культуры / С. А. Шмаков. – М. : Новая школа, 1994. – 240 с.
178. Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах : избранные психол. труды / Д. Б. Эльконин. – М. : Академия педагог. и социальных наук, 1995. – 416 с.
179. Юрчишин О. М. Об'єкти дитячого дошкільного та позашкільного виховання надмалої місткості в житловому середовищі : автореф. дис... канд. архітектури : 18.00.02 / Оксана Михайлівна Юрчишин. – К., 2009. – 20 с.

180. Якимова М. Н. Педагогика Марии в современной системе подготовки и переподготовки работников дошкольного образования : автореф. дис. ... канд. пед. наук : 13.00.01 / М. Н. Якимова. – Москва, 2007. – 20 с.
181. A playground: participation in design // DMD-DRS Journal. Design Research and Methods. – 1975. – Vol. 9. – N 3. – P. 214–221.
182. Beckwith J. How to Design and Build Children's Play Equipment / Jay Beckwith, Craig Bergquist, Ron Hildebrand. – New York : AVERY, 1986. – P. 240.
183. Beneke J. Ultimate Guide to Kids' Play Structures and Tree Houses / Jeff Beneke, Steve Willson. – USA : Creative Homeowner, 2008. – P. 191.
184. Bhattacharya S. Universal Playgrounds: Integrating All Children Through Play / Sharika Bhattacharya, Holly Cummings, Jordan Gilmore, Amanda Karr. – Gemstone : Gemstone Universal Playgrounds Team, 2003. – P. 346.
185. Chudacoff H. Children at Play: An American History / Howard Chudacoff. – New York : New York University Press, 2007. – P. 288.
186. Curtis D. Designs for Living and Learning, Second Edition: Transforming Early Childhood Environments / Deb Curtis, Margie Carter. – Yorkton Court MN : Redleaf Press, 2015. – P. 360.
187. Daly L. Loose Parts: Inspiring Play in Young Children / Lisa Daly, Miriam Beloglovsky. – Yorkton Court MN : Redleaf Press, 2015. – P. 232.
188. DeViney J. Inspiring Spaces for Young Children / Jessica DeViney, Sandra Duncan, Sara Harris, Mary Ann Rody. – Lewisville : Gryphon House, 2015. – P. 240.
189. Frost Joe L. A History of Children's Play and Play Environments: Toward a Contemporary Child-Saving Movement / Joe L. Frost. – New York : by Routledge, 2010. – P. 316.
190. Justus Sluss D. Supporting Play in Early Childhood: Environment, Curriculum, Assessment / Dorothy Justus Sluss. – China : 2005. – P. 336.
191. Heidemann S. Play: The Pathway from Theory to Practice / Sandra Heidemann. – Yorkton Court MN : Redleaf Press, 2010. – P. 160.

192. Khristyuk J. Approaches for organization volume-spatial solutions in designing of child's introvert playing environment / Julia Khristyuk // British Journal of Science, Education and Culture. – 2015. – No. 1. (7) (January–June). – Volume III. – London University Press, 2015. – P. 786–792.
193. Nonaka I. The Knowledge-creating Company: How Japanese Companies Create the Dynamics of Innovation / Ikujiro Nonaka, Hirotaka Takeuchi. – Oxford : Oxford University Press, 1995. – 284 c.
194. Pinfold B. Urban parks for youngster / B. Pinfold // RIBA Journal. – 1973. – Vol. 80. – N 3. – P. 146–153.
195. Pée L. Mitten in Stockholm / L. Pée // Moebel Interior Design. – 1976. – N 6. – S. 34–35.
196. Pée L. Vom Spielplatz zum Spielraum / L. Pée // Werk und Zeit. – 1972. – Bd. 21. – №10. – S. 2.
197. Raab R. Die Waldorfschule baut: Sechzig Jahre Architektur der Waldorfschulen – Schule als Entwicklungsraum menschengemäßer Baugestaltung. / Redakteur A. Klingborg. – Verlag Freies Geistesleben, 1982. – 285 s.
198. Sehlinger B. The Unofficial Guide to Walt Disney World 2017 / Bob Sehlinger, Len Testa. – Birmingham : AdventureKEEN, 2016. – P. 839.
199. Solomon Susan G. The Science of Play: How to Build Playgrounds That Enhance Children's Development / Susan G. Solomon. – Lebanon NH : University Press of New England, 2014. – P. 228.
200. Sudarsana M. Designing Outdoor Environments for Children: Playground Design ("Designing Environments for Young Children" Book 1) / Madhavi Sudarsana. – California, 2012. – P. 70.
201. Tai L. Designing Outdoor Environments for Children: Landscaping School Yards, Gardens and Playgrounds / Lolly Tai, Mary Taylor Haque. – New York : McGRAW-HILL, 2006. – P. 401.
202. Turner T. Big Book of Games for Kids: 452 Easy and Fun Games for Your Children Require Nothing or Little Equipment for Every Child Aged Two and Up / Tanya Turner. – Birmingham : AdventureKEEN, 2014. – P. 409.

203. Woolley H. Inclusion of Disabled Children in Primary School Playgrounds / Helen Woolley, Marc Armitage. – New York : National Children’s Bureau, 2006. – P. 57.

Список електронних публікацій (Інтернет-видань)

204. Вимоги безпеки до обладнання дитячих ігрових майданчиків [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.uazakon.com/big/text427/pg4.htm>
205. Где оставить ребенка при походе в супермаркет [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.zaprilavkom.ru/articles/merchandising/article18>
206. Детские игровые комплексы [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ksil.com.ua/about/>
207. Дитяче ігрове обладнання «КСІЛ» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ksil.ua>
208. Дитяче ігрове обладнання «Нові горизонти» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://newhorizons.com.ua/projects.php>
209. Дитяче обладнання «БРАМА» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://detkin-dvor.com/>
210. Дитяче та спортивне обладнання «Інтер-Атлетика» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://diso.interatletika.com/ukr/>
211. Дитячі ігрові комплекси для інтелектуального розвитку [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://bibliofond.ru/view.aspx?id=125431>
212. Дитячі спортивно-ігрові майданчики ООО «DOLPHIN» [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://ua.dolphin.biz.ua/29>.
213. Миняева А. Модульная система компоновки детских площадок / Анна Миняева [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.materinstvo.ru/art/1394/

214. Особливості колірною вирішення інтер'єрів дошкільних дитячих закладів / К. В. Глаголева, В. Г. Чернявський [Електронний ресурс]. – Режим доступу: www.nbuiv.gov.ua/portal/natural/Prms/2/
215. Открытие детской комнаты в ТЦ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://www.dom2000.com/ru/main/article/id/1808Build & Live Development/](http://www.dom2000.com/ru/main/article/id/1808Build%20&%20Live%20Development/)
216. Педагогічна діяльність С. Ф. Русової [Електронний ресурс]. – Режим доступу: http://referatwm.ru/load/pedagogichna_dijalnist_s_f_rusovo
217. Петров И. Ярмарочные гулянья в старой России / Игорь Петров [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://dob.1september.ru/2004/03/11.htm>
218. Про затвердження Державного стандарту початкової загальної освіти для дітей, які потребують корекції фізичного та (або) розумового розвитку [Електронний ресурс] : Постанова Кабінету Міністрів України від 5.07.2004 р. № 848/2004 / Верховна Рада України. – Режим доступу: <http://zakon.rada.gov.ua/laws/show/848-2004-п>. – Назва з екрана.
219. Про поліпшення виховання, навчання, соціального захисту та матеріального забезпечення дітей-сиріт і дітей, позбавлених батьківського піклування [Електронний ресурс] : Постанова Кабінету Міністрів України від 5.05.1994 р. № 226/1994 / Верховна Рада України. – Режим доступу: <http://zakon3.rada.gov.ua/laws/show/226-94-%D0%BF>. – Назва з екрана.
220. Проектирование магазинов / Юнион-Стандарт Консалтинг 2002–2010 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.usconsult.ru/store-architectural-design.html>
221. Ростемо чемпіонами / Анастасія Позичайло [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.gazeta.lviv.ua/sites/default/files/life/>
222. Смолянчук Т. Територія дитинства: наскільки безпечні ігрові кімнати в торгово-розважальних центрах? / Тетяна Смолянчук [Електронний

- ресурс]. – Режим доступа: <http://law-km.info/articles/terytoriiia-dytynstvanaskilky-bezpechni-ihrovi-kimnaty-v-torhovo-rozvazhalnykh-tsentrakh.html>
223. Собко Я. Продавая, развлекать или развлекая продавать / Ярослав Собко [и др.] [Электронный ресурс]. – Режим доступа: www.pa.co.ua/index.php?id_bit=23&page=3&q=63&m=news
224. Филимонова Ю. Вимоги безпеки до обладнання дитячих ігрових майданчиків / Юлия Филимонова [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://developerov.net/artikles/>
225. Филимонова Ю. Якорные арендаторы – центры притяжения [Электронный ресурс] / Юлия Филимонова. – Режим доступа: <http://developerov.net/artikles/>
226. Хлобыстин А. Закат «прекрасной эпохи» детских площадок Петербурга / Андрей Хлобыстин [Электронный ресурс]. – Режим доступа: http://www.gif.ru/texts/txt-hlobystin-zakat/city_876/fah_1197/
227. Якименко І. Гойдають до... лікарні [Электронный ресурс] / І. Якименко. – Режим доступа: <http://chornomorka.com/archive/a-389.html>
228. Historie Om Kompan Legepladser og Legeredskaber Kompan [Электронный ресурс]. – <http://www.kompan.dk/om-kompan/historie/>
229. History of playgrounds [Электронный ресурс]. – <http://www.charlottesville.org/departments-and-services/departments-h-z/parks-recreation-/parks-trails/city-parks/parks-history/history-of-washington-park/history-of-playgrounds>
230. History of Playgrounds in Parks [Электронный ресурс]. – <https://www.nycgovparks.org/about/history/playgrounds/>
231. Rare Historical Photos [Электронный ресурс]. – <http://rarehistoricalphotos.com/dangerous-playgrounds-1900s/>

Додаток А

Ілюстративний матеріал

Перелік ілюстрацій до РОЗДІЛУ 2 «ЕВОЛЮЦІЯ, ТИПОЛОГІЯ ТА ІНТЕГРАЦІЯ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА У ФОРМУВАННІ ГРОМАДСЬКИХ ЗАКЛАДІВ»

- Рис. А.2.1. 1 – стихійне дитяче ігрове середовище. Пітер Брейгель Старший, «Дитячі ігри» (фрагмент), полотно, олія, 1560 р.; 2 – дитяче ігрове середовище. Жак-Лоран Агас «Дитячий майданчик», полотно, олія, 1830 р.; 3 – ігрове середовище. Невідомий автор «Адміралтейська площа в Санкт-Петербурзі. Балагани на пасхальному тижні», полотно, олія, 1850–ті рр.
- Рис. А.2.2. 1–2 – паркові атракціони «Бакен», Данія, 1583 р.; 3 – «Всесвітня косморама». Лубок. 1858 р.; 4 – Райок. Гравюра з малюнка. Середина ХІХ ст.; 5 – дитяча ігрова карусель, штат Вірджинія, США, 1905 р.
- Рис. А.2.3. 1 – ігрове середовище-балаган. А. Попов «Балагани в Тулі на Святій неділі», полотно, олія, 1873 р.; 2 – дитячий майданчик на Нижегородській виставці, Росія, 1896 р.; 3 – тимчасове ігрове середовище-балаган 1870 р.; 4 – перший дитячий майданчик відкритого типу в парку, м. Манчестер, Англія, 1859 р.; 5 – дитячий ігровий майданчик «Belle Isle Park», м. Детройт, США, 1900–1905 рр.; 6 – ігрове середовище, парк у Бронксі, м. Нью-Йорк, США, поч. 1911 р.
- Рис. А.2.4. 1 – ігровий дитячий майданчик біля школи, м. Чикаго, США 1902 р.; 2 – ігровий дитячий майданчик у Манхеттені, м. Нью-Йорк, США, 1902 р.; 3 – ігровий дитячий майданчик у парку «Pelham Bay Park», Бронкс, м. Нью-Йорк, 1910 р.; 4 – ігровий дитячий майданчик у парку «De Witt Clinton Park», м. Нью-Йорк, США, 1911 р.; 5 – ігровий дитячий

- майданчик, штат Вірджинія, 1916 р.; 6 – ігровий дитячий майданчик у парку «Seward Park» м. Сіетл, США, 1908 р.
- Рис. А.2.5. 1 – ігровий майданчик, м. Ніцца, Франція, 1920 р.; 2 – цілодобовий атракціон, м. Веллінгтон, Нова Зеландія, 1929 р. 3–4 – гойдалки та спускові гірки на ігровому майданчику в парку «Upper Clements Parks», м. Аннаполіс Роял, Канада, 1922 р.; 5 – Ринкова площа з каруселями, м. Жовква, Росія, 1925 р.; 6 – ігровий майданчик для розваг дорослих та дітей у Центральному парку «Heckscher Playground», м. Нью-Йорк, США, 1927 р.
- Рис. А.2.6. 1–2 – ігровий дитячий майданчик у парку «Vest Pocket Park», м. Нью-Йорк, 1968 р.; 3–4 – ігровий дитячий майданчик у Центральному парку, м. Баден-Баден, Німеччина, 1974 р.; 5 – планування ігрового дитячого майданчика при громадському закладі, Річард Датнер, 1967 р.
- Рис. А.2.7. 1 – дитяча ігрова кімната в лікарні «Great Ormond Street Hospital», м. Лондон, Англія, 1858 р.; 2 – дитяча ігрова кімната в лікарні «St. Sebastian Hospital», м. Лос-Анджелес, США, 1918 р.; 3 – ігрова кімната в театрі «Broadway theatre», м. Лос-Анджелес, США, 1931 р.; 4 – дитяча ігрова кімната в готелі «Condado Vanderbilt Hotel», м. Нью-Йорк, США, 1930 р.
- Рис. А.2.8. 1 – ДІС у ТЦ «Forest Mall», м. Цінцінатті, США, 1989 р.; 2 – ДІС у парку розваг «Galaxyland», ТЦ «West Edmonton Mall», м. Едмонтон, Канада, 1980 р.; 3–4 – тимчасове ДІС у національному культурно-художньому і музейному комплексі «Мистецький арсенал», м. Київ, Україна
- Рис. А.2.9. Відпочинково-розважальне ДІС: ТРЦ «Mall of America», м. Блумінгтон, США, 2006 р.
- Рис. А.2.10. Відпочинково-розважальне ДІС: ТРЦ «West Edmonton Mall», м. Едмонтон, Канада, 2012 р.
- Рис. А.2.11. Відпочинково-розважальне ДІС: 1 – РЦ «Zig Zag Zoo»,

- м. Монреаль, Канада, 2010 р.; 2 – ТЦ «Granville Island», м. Ванкувер, Канада, 2011 р.
- Рис. А.2.12. Відпочинково-розважальне ДІС: ТРЦ, м. Берлін, Німеччина, 2010 р.
- Рис. А.2.13. Відпочинково-розважальне ДІС «Mama Smile»: ТРЦ «AEON MALL Mitouchihara», м. Міто, Ібаракі, Японія, 2014р.
- Рис. А.2.14. Відпочинково-розважальне ДІС: 1–2 – ТРЦ «Мадагаскар», м. Біла Церква, Україна, 2012 р.; 1 – ТЦ «Galerie Butovice», м. Прага, Чехія, 2009 р.; 3 – ТЦ «Clarke Quay», м. Сінгапур, 2013 р.; 5 – ТРЦ «Авокадо», м. Київ, Україна, 2010 р.; 6 – ТРЦ «Сфінкс», м. Сімферополь, Україна, 2010 р.
- Рис. А.2.15. Відпочинково-розважальне ДІС: 1 – ТЦ «ІКЕА», м. Москва, Росія, 2006 р.; 2 – ТЦ «Gamma», м. Амстердам, Голландія, 2011 р.; 3–5 – ТЦ «Панорама», м. Одеса, Україна, 2006 р.
- Рис. А.2.16. Відпочинково-розважальне ДІС: 1-3 – ТЦ «Brentwood Mall», м. Бернаби, Канада, 2013 р.; 4-5 – ТЦ «Mission Valley Center», м. Сан-Дієго, США, 2010 р.
- Рис. А.2.17. Відпочинково-розважальне ДІС: 1–3 – ТРЦ «Муссон», м. Севастополь, Україна, 2008 р., 4–5 – ТЦ «Port Moody», м. Ванкувер, Канада, 2003 р.
- Рис. А.2.18. Відпочинково-розважальне ДІС: ТРЦ «WONDERLAND MALL» м. Нью-Йорк, США, 2011 р.
- Рис. А.2.19. Відпочинково-розважальне ДІС: 1–3 – ТРЦ «Лелека», м. Луганськ, Україна, 2010 р.; 4 – ТЦ «Castorama» м. Краків, Польща, 2009 р.; 5–6 – магазин взуття «Brantano», м. Нортгемптон, Англія, 2011р.
- Рис. А.2.20. Відпочинково-розважальне ДІС: 1–2 –ТЦ «Аладін», м. Київ, Україна, 2010 р.; 3 – ТЦ «Максимум», м. Псков, Росія, 2011 р.; 4 – ТЦ «Європейський», м. Москва, Росія, 2010 р.; 5-6 – кафе «Нідерланди», м. Новосибірськ, Росія, 2013 р.
- Рис. А.2.21. Відпочинково-розважальне ДІС: 1 – ресторан «Quentins»,

- м. Тайвань, Китай, 2010 р.; 2 – кафе «FoodFare», Сінгапур, 2009 р.; 3–4 – кафе «Clementi», Сінгапур, 2010 р.; 5 – кафе «Remedy Cafe», м. Едмонтон, Канада, 2010 р.; 6 – ресторан «KFC» м. Одеса, Україна, 2009 р.; 7–8 – кафе «DC Comics Super Heroes Cafe», Сінгапур, 2013 р.
- Рис. А.2.22. Відпочинково-розважальне ДІС: 1–2 – кафе «Crossroads Cafe» Сінгапур, 2011 р.; 3 – кафе «Metropole Zličín», м. Прага, Чехія, 2011 р.; 4 – ресторан «Pesto Cafe» м. Київ, Україна, 2013 р.; 5–6 – кафе «FunVille», м. Вірджинія-Біч, США, 2012 р.
- Рис. А.2.23. Відпочинково-розважальне ДІС: 1 – піцерія «Римамбель» м. Москва, Росія, 2013 р.; 2 – кафе «Калейдоскоп» м. Москва, Росія, 2014р.; 3–4 – кафе «Safe O' Play Kids» м. Сідней, Австралія, 2012 р.; 5–6 – дитяче кафе «Maidreamin Shibuya Digitized», м. Токіо, Японія, 2014 р.
- Рис. А.2.24 Відпочинково-розважальне ДІС: 1–2 – залізничний вокзал, м. Оденс, Данія, 2009 р.; 3–4 – аеропорт, м. Ванкувер, Канада, 2010 р.; 5 – аеропорт, м. Мельбурн, Австралія, 2008 р.; 6 – аеропорт Шарля де Голля, м. Париж, Франція, 2006 р.
- Рис. А.2.25. Відпочинково-розважальне ДІС: 1–3 – аеропорт «Гатвік», м. Лондон, Англія, 2009 р.; 4–5 – аеропорт, м. Мюнхен, Німеччина, 2011 р.
- Рис. А.2.26. Відпочинково-розважальне ДІС: 1- аеропорт, м. Бірмінгем, Англія, 2013 р.; 2–3 – аеропорт, м. Цюрих, Швейцарія, 2014 р.; 4–5 – аеропорт О'Хара, м. Чикаго, США, 2010 р.
- Рис. А.2.27. Відпочинково-розважальне ДІС: 1 – аеропорт, м. Бостон, США, 2010 р.; 2 – аеропорт, м. Мюнхен, Німеччина, 2011 р.; 3–4 – аеропорт, м. Гонконг, Китай, 2009 р.; 5–6 – аеропорт, м. Манчестер, Англія, 2010 р.; 7 – аеропорт, м. Еммен, Швейцарія; 5-6 – аеропорт, м. Единбург, Шотландія, 2009 р.
- Рис. А.2.28. Відпочинково-розважальне ДІС: 1–2 – аеропорт, м. Шипхол, Амстердам, 2012 р.; 3 – аеропорт, м. Дублін, Ірландія, 2011 р.; 4 – аеропорт, м. Пекін, Китай, 2012 р.; 5–6 – аеропорт,

- м. Тайвань, Китай, 2014 р.; 7 – аеропорт Хітроу, м. Лондон, 2009 р.; 8 – аеропорт, м. Бангкок, Таїланд, 2010 р.
- Рис. А.2.29. Освітньо-виховне ДІС: 1–5 – дитячий дошкільний заклад «Bobigoupoli», м. Іракліон, Греція
- Рис. А.2.30. Освітньо-виховне ДІС: 1 – дитячий дошкільний заклад «Singapore International School Danang», Сінгапур, 2009 р.; 1 – дитячий дошкільний заклад, м. Чикаго, 2010 р.; 3–6 – дитячий дошкільний заклад «Trillium Creek Primary School», м. Роузмонт, США, 2011 р.
- Рис. А.2.31. Освітньо-виховне ДІС. Дитячий дошкільний заклад м. Брешиа, Італія
- Рис. А.2.32. Освітньо-виховне ДІС: 1 – Дитячий дошкільний заклад, м. Сан-Паулу, Бразилія, 2010 р.; 2–6 – НВК «Новопечерська школа», м. Київ, Україна, 2012 р.
- Рис. А.2.33. Освітньо-виховне ДІС. Дитячий дошкільний заклад «HIBINOSEKKEI» м. Іокогама, Японія, 2013 р.
- Рис. А.2.34. Освітньо-виховне ДІС. Дитячий дошкільний заклад «HIBINOSEKKEI» м. Іокогама, Японія, 2013 р. (Плани та розрізи)
- Рис. А.2.35. Освітньо-виховне ДІС: 1–4 – бібліотека «Kent Free Library – Wikipedia» м. Кент, США, 2013 р.; 5–6 – бібліотека «Benjamin L. Hooks Central Library», м. Мемфіс, США, 2009 р.
- Рис. А.2.36. Освітньо-виховне ДІС. Бібліотека «Murray Bridge Library» м. Маррі-Бридж, Австралія, 2013 р.
- Рис. А.2.37. Освітньо-виховне ДІС: 1–3 – дитяча бібліотека «Kid's Republic Bookstore», м. Пекін, Китай, 2014 р.; 5–6 – бібліотека «Katoomba Library», м. Катумба, Австралія, 2014 р.
- Рис. А.2.38. Освітньо-виховне ДІС: 1 – бібліотека «Fundação Biblioteca Nacional», м. Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2013 р.; 2 – дитяча бібліотека «Monterrey Children's Library», м. Мехіко,

- Мексика, 2014; 3–4 – бібліотека «Brentwood Public Librar», м. Брентвуд, США, 2013; 5-6 –бібліотека «Cerritos Library», м. Серрітас, США, 2007 р.
- Рис. А.2.39. Освітньо-виховне ДІС. Міська бібліотека, м. Сейняйоки, Фінляндія, 2010 р.
- Рис. А.2.40. Освітньо-виховне ДІС: 1 – бібліотека «Levi Yitzchzk Library Center», м. Сидархерст, США, 2010 р.; 2 – бібліотека «Edmonton Public Library» м. Едмонтон, Канада, 2009 р.; 3–4 – бібліотека «Ying Yang public library», м. Пхеньян, Північна Корея, 2014 р.; 5–6 – бібліотека «МІСТО», м. Санкт-Петербург, Росія, 2013 р.; 7 – бібліотека «Keller Public Library», м. Декстер, США, 2010 р.; 8 – бібліотека «Central Public Library», Сінгапур, 2009 р.
- Рис. А.2.41. Освітньо-виховне ДІС. Бібліотека «Biblioteca Infantil Discovery Center», м. Нью-Йорк, США, 2011 р.
- Рис. А.2.42. Освітньо-виховне ДІС. Бібліотека «Espaço da Livraria Cultura», м. Сан-Паулу, Бразилія, 2012 р.
- Рис. А.2.43. Освітньо-виховне ДІС. Бібліотека-медіатека «La Clairière», м. Фужер, Франція, 2012 р.
- Рис. А.2.44. Освітньо-виховне ДІС. Національний музей математики «MoMath», м.Нью-Йорк, США, 2002 р.
- Рис. А.2.45. Освітньо-виховне ДІС. Національний музей математики «MoMath», м. Нью-Йорк, США, 2002 р. (Плани та специфікація експозицій)
- Рис. А.2.46. Освітньо-виховне ДІС: 1–3 – музей «Grödnertal», м. Валь-Гарден, Італія, 2009 р.; 4–6 – дитячий центр професій «KidsWill», м. Київ, Україна, 2013 р.
- Рис. А.2.47. Освітньо-виховне ДІС: 1–4 – Дитячий музей Манхеттена, м. Нью-Йорк, США, 2010; 5 – науковий центр «John Janzen Nature Centre» м. Едмонтон, Канада, 2006 р.; 6 – Дитячий музей Брукліна, м. Бруклін, США, 2000 р.
- Рис. А.2.48. Освітньо-виховне ДІС: 1–2 – Національний музей авіації і

- космонавтики, м. Вашингтон, США, 2003 р.; 3–5 – музей «Museum of Flight» м. Сіетл, США, 1965 р.
- Рис. А.2.49. Освітньо-виховне ДІС: 1–2 – Дитячий музей, м. Тусон, США, 2005 р.; 1 – Музей альпінізму, м. Мемфіс, США, 2007 р.
- Рис. А.2.50. Освітньо-виховне ДІС. Науковий центр «Singapore Science Centre», Сінгапур, 2007 р.
- Рис. А.2.51. Освітньо-виховне ДІС. Науковий центр «Singapore Science Centre», Сінгапур, 2007 р.
- Рис. А.2.52. Освітньо-виховне ДІС: 1–2 Національний музей будівництва, м. Вашингтон, США, 2006 р.; 3–4 – Музей науки і техніки, м. Шанхай, Китай, 2004 р.
- Рис. А.2.53. Освітньо-виховне ДІС: 1 – кінотеатр «Оскар», м. Київ, Україна, 2005 р.; 2 – кінотеатр для дітей «Cinemaхх Junior», м. Джокарта, Індонезія, 2014 р.
- Рис. А.2.54. Діагностично-лікувальне ДІС: 1–2 – лікарня «London Royal Children's Hospital», м. Лондон, Англія, 2005 р.; 3–4 – лікарня «Children's Medical Center», м. Остін, США, 2009 р.; 5–6 – лікарня «Children's Mercy Hospital», м. Канзас, США, 2005 р.; 7–8 – лікарня «Great Ormond Street Hospital», м. Лондон, Англія, 2001 р.
- Рис. А.2.55. Діагностично-лікувальне ДІС: 1 – лікарня «Nationwide Children's Hospital», м. Колумбус, США, 2008 р.; 3–4 – лікарня «Emma Children's Hospital», м. Амстердам, Нідерланди, 2001 р.; 5–6 – лікарня «Children's Hospital», м. Брісбен, Австралія, 2015 р.
- Рис. А.2.56. Діагностично-лікувальне ДІС: 1 – рекреаційний центр «Chinquarin Recreation Center», м. Александрія, США, 2006 р.; 2–3 – навчальні кабінети для корекції вад дитини, м. Владивосток, Росія, 2000 р.; 4 – реабілітаційний центр «Tara Treatment Center», м. Франклін, США, 2006 р.; 5–6 – реабілітаційний центр «USA Orthopaedic Rehabilitation Center», м. Мобіл (Алабама), США, 2003 р.
Діагностично-лікувальне ДІС: 1–3 – рекреаційний центр «Chelsea Recreation Center», м. Нью-Йорк, США, 2002 р.; 4–6 – сенсорна кімната Лікарні св. Джона і св. Єлизавети, м. Сандбах, Англія, 2009 р.

Рис. А.2.57. Діагностично-лікувальне ДІС: 1 – лікарня «Massachusetts General Hospital», м. Бостон, США, 2002 р.; 4 – сенсорна кімната у лікарні «St Rose Dominican Hospitals», м. Лас-Вегас, США, 2006; 3–5 – лікарня, «Clemenceau Medical Center» м. Клевансо, Ліван, 2003 р.

Перелік ілюстрацій до РОЗДІЛУ 3

«ПРИНЦИПИ ФОРМУВАННЯ СИСТЕМИ «ДИТИНА – ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ – ГРОМАДСЬКИЙ ЗАКЛАД»

- Рис. А.3.1. Горизонтальний спосіб зонування ДІС: 1 – ТРЦ «Large All ForFun Swings», м. Торонто, Канада, 2004 р.; 2 – ТЦ «Harrods», м. Лондон, Англія, 2000 р.; 3 – кафе «Gonzalo's American Cafe», м. Нью-Йорк, США, 2002 р.
- Рис. А.3.2. Вертикальний спосіб зонування ДІС: 1 – ТЦ «Playday Mall», м. Детройт, США, 2009 р.; 2 – Національний Музей сучасного мистецтва, м. Кіото, Японія, 2000 р.; 3–4 – Громадський центр «Liberty Science Center» м. Колумбус, США, 2014 р.
- Рис. А.3.3 Горизонтально-вертикальний спосіб зонування ДІС. Музей «Children's Museum of South Dakota», м. Бісмарк, США, 2010 р.
- Рис. А.3.4. Немеханічне обладнання ДІС: 1–2 – РЦ «ALIENS», м. Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2003 р.; 3 – ТЦ «The Mall», Флоренція, Італія, 2000 р.; 4 – ТЦ «Maremagnum», м. Барселона, Іспанія, 2009 р.
- Рис. А.3.5. Механічне обладнання ДІС: 1 – ТРК «Deerfields Mall in Al Bahía», м. Абу-Дабі, ОАЕ, 2010 р.; 2 – ТРК «Арт Молл», м. Київ, Україна, 2006 р.; 3–4 – ТРК «Dream town», м. Київ, Україна, 2008 р.
- Рис. А.3.6. Дистанційно-кероване обладнання ДІС. ТРЦ «Компонент», м. Москва, Україна, 2010 р.

- Рис. А.3.7. Комп'ютерне обладнання (стимулятори-тренажери) ДІС: 1–2 – ТРЦ «Мусон», м. Сімферополь, Україна, 2008 р.; 3 – Музей «Toyota Mega Web», м. Токіо, Японія, 2006 р.; 4–6 – ТЦ «На Середньофонтанній», м. Одеса, Україна, 2009 р.
- Рис. А.3.8. Комп'ютерне обладнання (проекційні системи): ДІС: 1 – ТРЦ «Вейпарк», м. Москва, Росія, 2005 р.; 2 – Національний музей математики «MoMath», м.Нью-Йорк, США, 2002 р.; 3 – Музей «Art Museum, Learn & Play», м. Токіо, Японія, 2008 р. 4–5 – Національний музей Бангкока, м. Бангкок, Таїланд, 2009 р.
- Рис. А.3.9. Проекційні системи (лазертаг): ДІС: 1–2 – РЦ «Laserstar Lasertag», м. Берлін, Німеччина, 2006 р.; 3 – лазертаг-арена «Портал-54» м. Новосибірськ, Росія, 2009 р.; 4–5 – РЦ «Funhaven» м. Оттава, Канада, 2012 р.
- Рис. А.3.10. Торговельно-ігрове обладнання: 1– купівельні візки для батьків; 2 – купівельні візки для дітей
- Рис. А.3.11. Лікувально-ігрове обладнання: 1 – лікарня «Boston Children's Hospital», м. Бостон, США, 2011; 2 – лікарня «Children's Hospital», м. Вісконсін, США, 2010 р.
- Рис. А.3.12. Допоміжні зони ДІС: зона входу–виходу ДІС у ТЦ «The Avenues», Сінгапур, 2002 р. (1); зона спостереження ДІС у ТЦ «Magnum Mall», м. Барселона, Іспанія, 2002 р. (2); фудкорт у ТЦ«Clementi Mall's», Сінгапур, 2001 р. (3); зона тимчасового зберігання взуття у ДІС та фудкорт у ТРЦ «Європейський», м. Москва, Україна, 2003 р. (4); відпочинкова зона для батьків у ТЦ «Материк», м. Київ, Україна, 2005 р.
- Рис. А.3.13. Матеріали в облаштуванні ігрового обладнання ДІС: 1–4 – дерев'яні елементи; 5–9 – пропіленовий канат; 10–14 – металеві елементи
- Рис. А.3.14. Матеріали підстилкового покриття ДІС: 15–16 – гумове покриття підлоги; 17 – поролонові мати, обтягнуті ПВХ-плівкою
- Рис. А.3.15. Проектні прийоми створення художньо-образних рішень ДІС. Прийом імітації: 1 – дитяче кафе «Антошка», м. Львів, Україна, 2010 р.; 3 – Лікарня Едогави, м. Токіо, Японія,

2012 р.; 4 – ТЦ «Ridgedale Center» м. Вінніпег, Канада, 2011 р.; 5 – аеропорт, м. Лос-Анджелес, США, 2012 р.; 6 – музей «Children's Museum of South Dakota», м. Бісмарк, США, 2007 р.

- Рис. А.3.16. Проектні прийоми створення художньо-образних рішень ДІС. Прийом театралізації: 1 – Музей науки та інновацій, м. Бруклін, США, 2013 р.; 2–5 – Музей науки та інновацій, м. Токіо, Японія, 2012 р.
- Рис. А.3.17. Проектні прийоми створення художньо-образних рішень ДІС. Прийом гіперболізації: 1–2 – Дитячий музей Манхеттена, м. Нью-Йорк, США, 2012 р.; 3–4 – лікарня «The Royal Children's Hospital Melbourne» м. Флемінгтон, Австралія, 2012 р.
- Рис. А.3.18. Універсальне ДІС. Соляна шахта ім. Величка, м. Величка, Польща, 2011 р.

Додаток А
Ілюстративний матеріал



Рис. А.2.1. 1 – стихійне дитяче ігрове середовище. Пітер Брейгель Старший, «Дитячі ігри» (фрагмент), полотно, олія, 1560 р.; 2 – дитяче ігрове середовище. Жак-Лоран Агас «Дитячий майданчик», полотно, олія, 1830 р.; 3 – ігрове середовище. Невідомий автор «Адміралтейська площа в Санкт-Петербурзі. Балагани на пасхальному тижні», полотно, олія, 1850-ті рр.



1



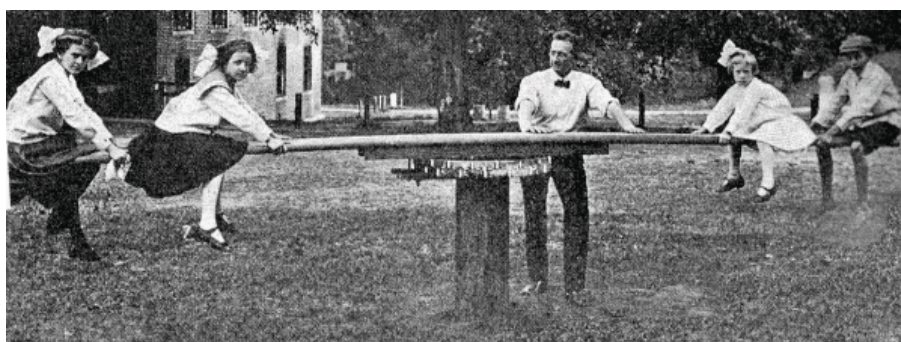
2



3



4



5

Рис. А.2.2. 1–2 – паркові атракціони «Бакен», Данія, 1583 р.; 3 – «Всесвітня косморам». Лубок. 1858 р.; 4 – Райок. Гравюра з малюнка. Середина ХІХ ст. 5 – дитяча ігрова карусель, штат Вірджинія, США, 1905 р.

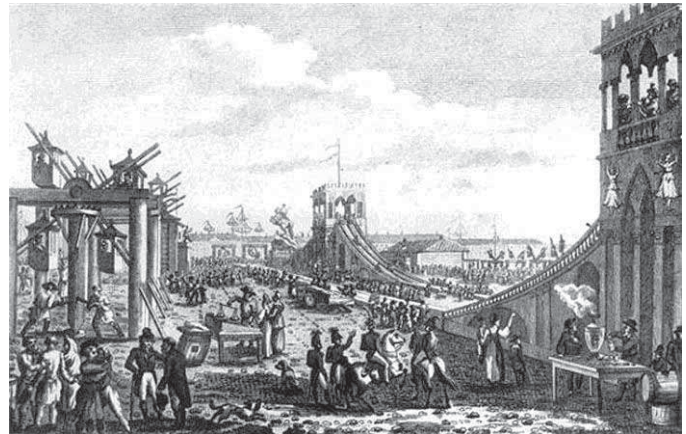


1

2



3



4



5



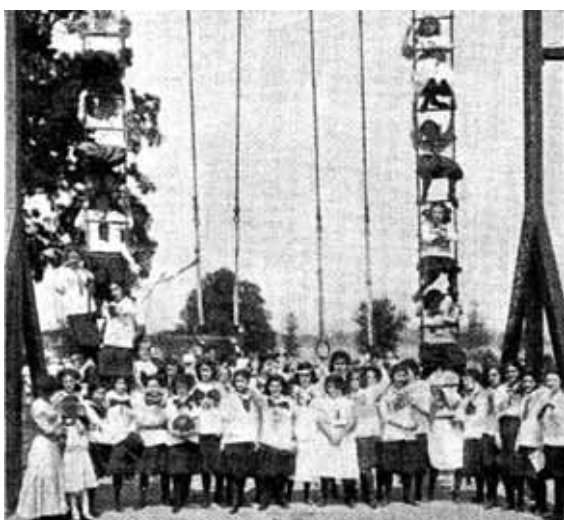
6

Рис. А.2.3. 1 – ігрове середовище-балаган. А. Попов «Балагани в Тулі на Святій неділі», полотно, олія, 1873 р.; 2 – дитячий майданчик на Нижегородській виставці, Росія, 1896 р.; 3 – тимчасове ігрове середовище-балаган 1870 р.; 4 – перший дитячий майданчик відкритого типу в парку, м. Манчестер, Англія, 1859 р.; 5 – дитячий ігровий майданчик «Belle Isle Park», м. Детройт, США, 1900–1905 рр.; 6 – ігрове середовище, парк у Бронксі, м. Нью-Йорк, США, поч. 1911 р.



1

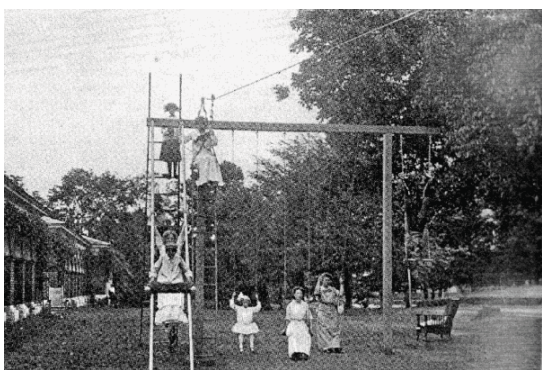
2



3



4



5



6

Рис. А.2.4. 1 – ігровий дитячий майданчик біля школи, м. Чикаго, США 1902 р.; 2 – ігровий дитячий майданчик у Манхеттені, м. Нью-Йорк, США, 1902 р.; 3 – ігровий дитячий майданчик у парку «Pelhem Bay Park», Бронкс, м. Нью-Йорк, 1910 р.; 4 – ігровий дитячий майданчик у парку «De Witt Clinton Park», м. Нью-Йорк, США, 1911 р.; 5 – ігровий дитячий майданчик, штат Вірджинія, 1916 р.; 6 – ігровий дитячий майданчик у парку «Seward Park» м. Сіетл, США, 1908 р.



1



2



3



4

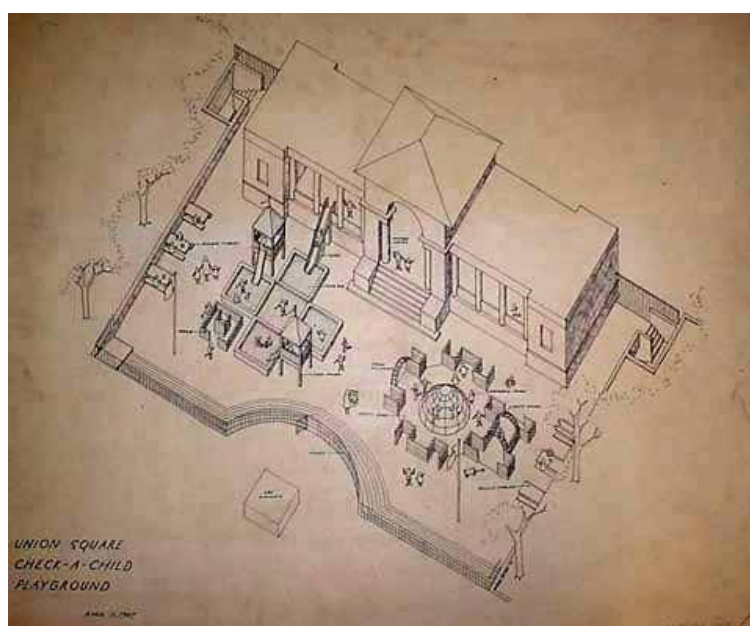


5



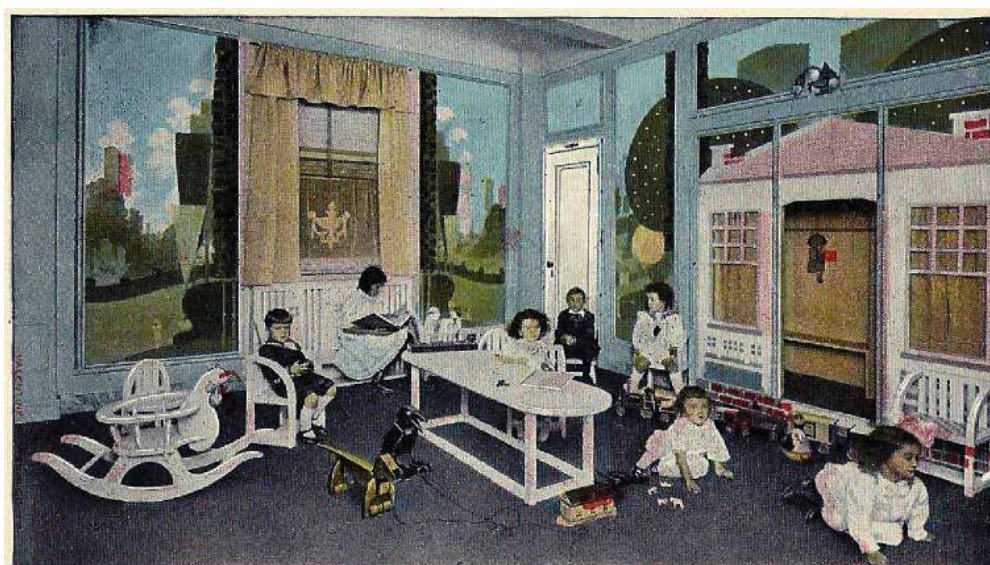
6

Рис. А.2.5. 1 – ігровий майданчик, м. Ніцца, Франція, 1920 р.; 2 – цілодобовий атракціон, м. Веллінгтон, Нова Зеландія, 1929 р. 3–4 – гойдалки та спускові гірки на ігровому майданчику в парку «Upper Clements Parks», м. Аннаполіс Роял, Канада, 1922 р.; 5 – Ринкова площа з каруселями, м. Жовква, Росія, 1925 р.; 6 – ігровий майданчик для розваг дорослих та дітей у Центральному парку «Heckscher Playground», м. Нью-Йорк, США, 1927 р.



5

Рис. А.2.6. 1–2 – ігровий дитячий майданчик у парку «Vest Pocket Park», м. Нью-Йорк, 1968 р.; 3–4 – ігровий дитячий майданчик у Центральному парку, м. Баден-Баден, Німеччина, 1974 р.; 5 – планування ігрового дитячого майданчика при громадському закладі, Річард Датнер, 1967 р.



Mother Goose Playroom for Children, The VANDERBILT Hotel,
THIRTY FOURTH STREET EAST AT PARK AVENUE, NEW YORK CITY.

5

Рис. А.2.7. 1 – дитяча ігрова кімната в лікарні «Great Ormond Street Hospital», м. Лондон, Англія, 1858 р.; 2 – дитяча ігрова кімната в лікарні «St. Sebastian Hospital», м. Лос-Анджелес, США, 1918 р.; 3 – ігрова кімната в театрі «Broadway theatre», м. Лос-Анджелес, США, 1931 р.; 4 – дитяча ігрова кімната в готелі «Condado Vanderbilt Hotel», м. Нью-Йорк, США, 1930 р.



1



2



3



4

А.2.8. 1 – ДІС у ТЦ «Forest Mall», м. Цінцінатті, США, 1989 р.; 2 – ДІС у парку розваг «Galaxyland», ТЦ «West Edmonton Mall», м. Едмонтон, Канада, 1980 р.; 3–4 – тимчасове ДІС у національному культурно-художньому і музейному комплексі «Мистецький арсенал», м. Київ, Україна



1



2



Експлікація

- 1 - Парк розваг
- 2 - Магазин
- 3 - Компанія "Nordstrom"
- 4 - Компанія "Macy's"
- 5 - Компанія "Bloomingdale's"
- 6 - Компанія "Sears"

3

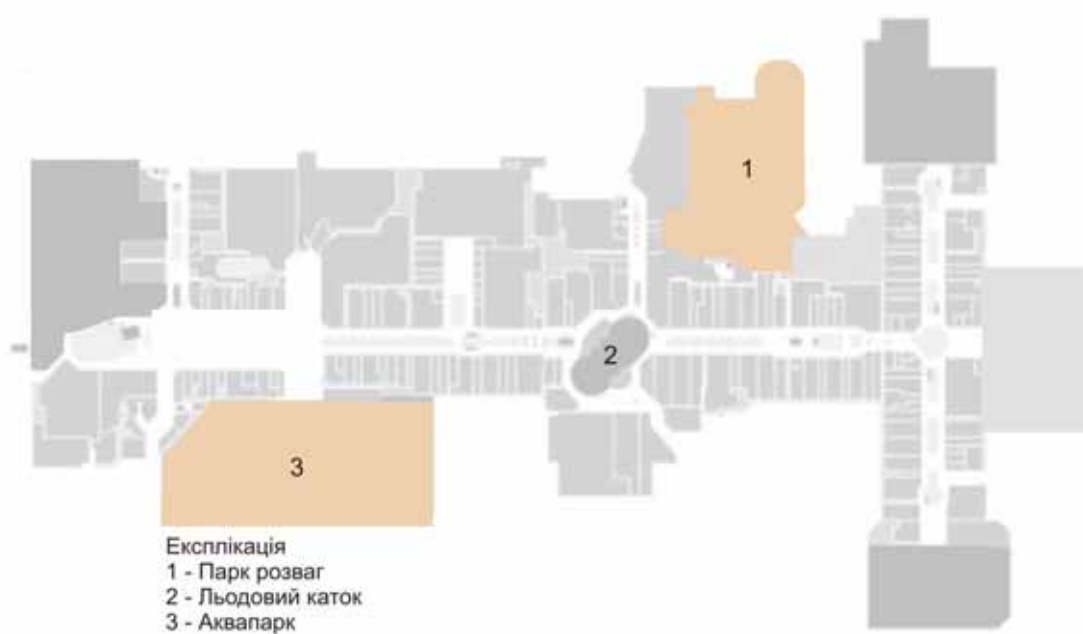
Рис. А.2.9. Відпочинково-розважальне ДІС:
ТРЦ «Mall of America», м. Блумінгтон, США, 2006 р.



1



2



3

Рис. А.2.10. Відпочинково-розважальне ДІС:
 ТРЦ «West Edmonton Mall», м. Едмонтон, Канада, 2012 р.



1



2

Рис. А.2.11. Відпочинково-розважальне ДІС:
1 – РЦ «Zig Zag Zoo», м. Монреаль, Канада, 2010 р.;
2 – ТЦ «Granville Island», м. Ванкувер, Канада, 2011 р.



1



2



3



4



5

Рис. А.2.12. Відпочинково-розважальне ДІС:
ТРЦ, м. Берлін, Німеччина, 2010 р.

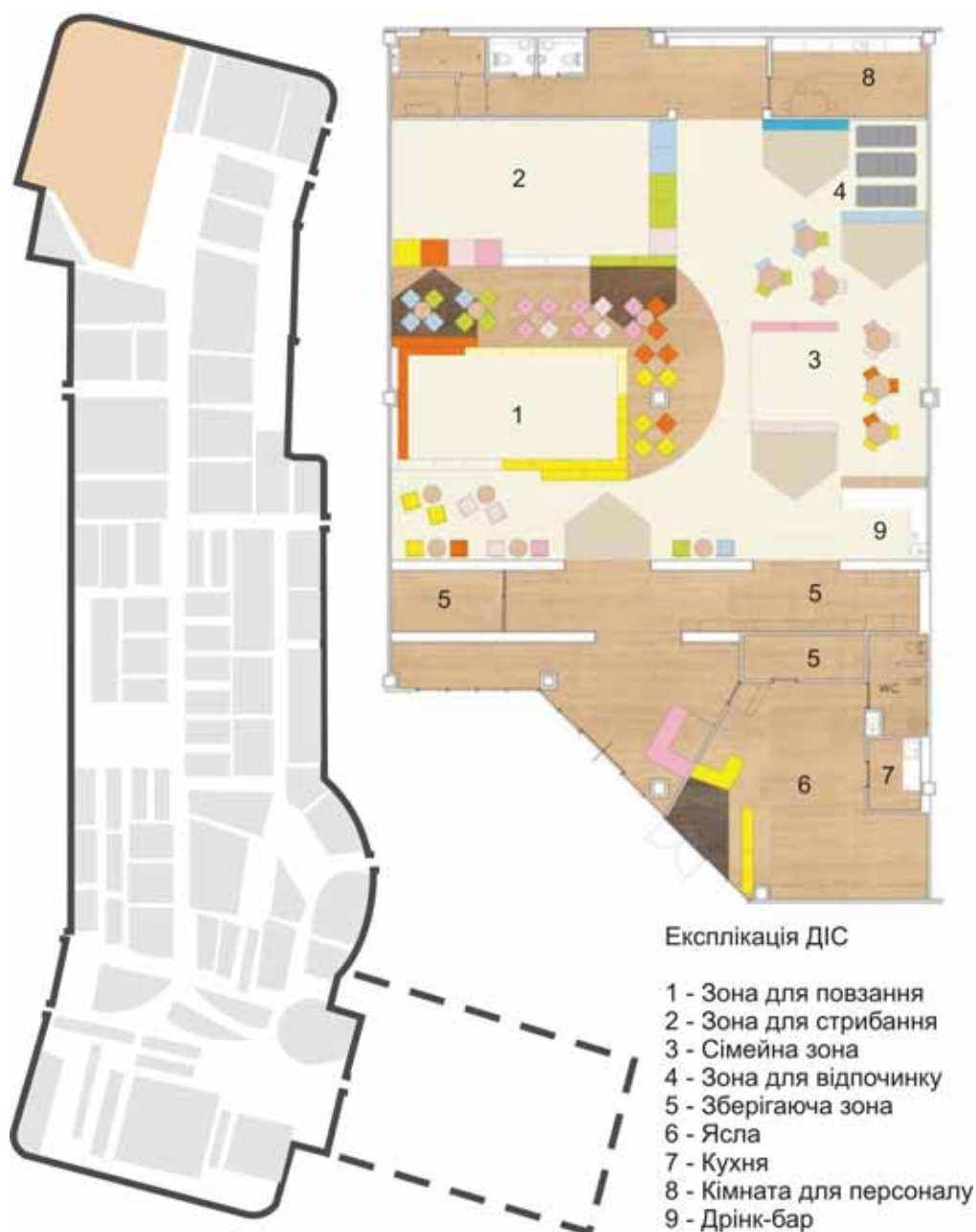


Рис. А.2.13. Відпочинково-розважальне ДІС «Mama Smile»: ТРЦ «AEON MALL Mitouchihara», м. Міто, Ібаракі, Японія, 2014р.



1



2



3



4



5



6

Рис. А.2.14. Відпочинково-розважальне ДІС:
 1–2 – ТРЦ «Мадагаскар», м. Біла Церква, Україна, 2012 р.; 1 – ТЦ «Galerie
 Butovice», м. Прага, Чехія, 2009 р.; 3 – ТЦ «Clarke Quay», м. Сінгапур, 2013 р;
 5 – ТРЦ «Авокадо», м. Київ, Україна, 2010 р.; 6 – ТРЦ «Сфінкс»,
 м. Сімферополь, Україна, 2010 р.



5

Рис. А.2.15. Відпочинково-розважальне ДіС:
 1 – ТЦ «ІКЕА», м. Москва, Росія, 2006 р.; 2 – ТЦ «Gamma», м. Амстердам,
 Голландія, 2011 р.; 3–5 – ТЦ «Панорама», м. Одеса, Україна, 2006 р.



1



2



3



4



5

Рис. А.2.16. Відпочинково-розважальне ДІС:
 1-3 – ТЦ «Brentwood Mall», м. Бернаби, Канада, 2013 р.; 4-5 – ТЦ «Mission Valley Center», м. Сан-Дієго, США, 2010 р.



1



2



3



4



5

Рис. А.2.17. Відпочинково-розважальне ДІС:
 1–3 – ТРЦ «Муссон», м. Севастополь, Україна, 2008 р., 4–5 – ТЦ
 «Port Moody», м. Ванкувер, Канада, 2003 р.



1



2



3



4

Рис. А.2.18. Відпочинково-розважальне ДІС:
ТРЦ «WONDERLAND MALL» м. Нью-Йорк, США, 2011 р.

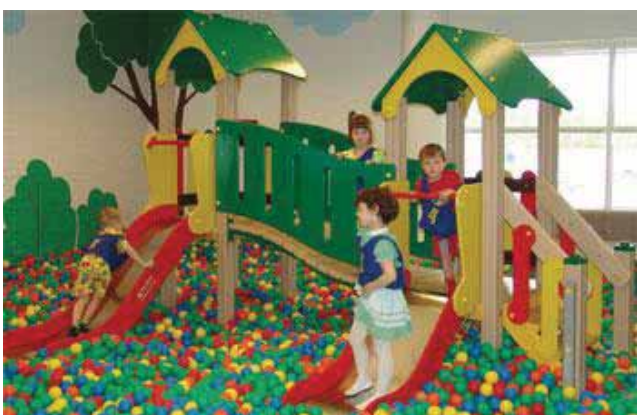


Рис. А.2.19. Відпочинково-розважальне ДІС:
 1–3 – ТРЦ «Лелека», м. Луганськ, Україна, 2010 р.;
 4 – ТЦ «Castorama» м. Краків, Польща, 2009 р.; 5–6 – магазин взуття
 «Brantano», м. Нортгемптон, Англія, 2011р.

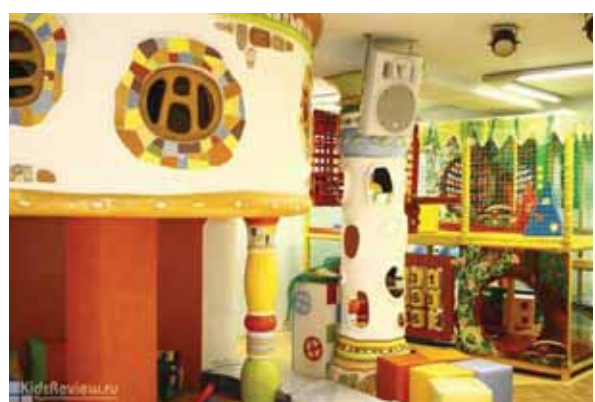


Рис. А.2.20. Відпочинково-розважальне ДІС:
 1–2 – ТЦ «Аладін», м. Київ, Україна, 2010 р.; 3 – ТЦ «Максимум», м. Псков, Росія, 2011 р.; 4 – ТЦ «Європейський», м. Москва, Росія, 2010 р.;
 5-6 – кафе «Нідерланди», м. Новосибірськ, Росія, 2013 р.



Рис. А.2.21. Відпочинково-розважальне ДІС:

1 – ресторан «Quentins», м. Тайвань, Китай, 2010 р.; 2 – кафе «FoodFare», Сінгапур, 2009 р.; 3–4 – кафе «Clementi», Сінгапур, 2010 р.; 5 – кафе «Remedy Safe», м. Едмонтон, Канада, 2010 р.; 6 – ресторан «KFC» м. Одеса, Україна, 2009 р.; 7–8 – кафе «DC Comics Super Heroes Cafe», Сінгапур, 2013 р.



Рис. А.2.22. Відпочинково-розважальне ДІС:
 1–2 – кафе «Crossroads Cafe» Сінгапур, 2011 р.; 3 – кафе «Metropole Zličín»,
 м. Прага, Чехія, 2011 р.; 4 – ресторан «Pesto Cafe» м. Київ, Україна, 2013 р.;
 5–6 – кафе «FunVille», м. Вірджинія-Біч, США, 2012 р.



1



2



3



4



5



6

Рис. А.2.23. Відпочинково-розважальне ДІС:

1 – піцерія «Римамбель» м. Москва, Росія, 2013 р.; 2 – кафе «Калейдоскоп» м. Москва, Росія, 2014р.; 3–4 – кафе «Cafe O' Play Kids» м. Сідней, Австралія, 2012 р.; 5–6 – дитяче кафе «Maidreamin Shibuya Digitized», м. Токіо, Японія, 2014 р.



Рис. А.2.24. Відпочинково-розважальне ДІС:
 1–2 – залізничний вокзал, м. Оденс, Данія, 2009 р.; 3–4 – аеропорт,
 м. Ванкувер, Канада, 2010 р.; 5 – аеропорт, м. Мельбурн, Австралія, 2008 р.;
 6 – аеропорт Шарля де Голля, м. Париж, Франція, 2006 р.



1

2



3



4



5

Рис. А.2.25. Відпочинково-розважальне ДІС:
1–3 – аеропорт «Гатвік», м. Лондон, Англія, 2009 р.; 4–5 – аеропорт,
м. Мюнхен, Німеччина, 2011 р.



1



2



3



4



5

Рис. А.2.26. Відпочинково-розважальне ДІС:
 1- аеропорт, м. Бірмінгем, Англія, 2013 р.; 2-3 – аеропорт, м. Цюрих,
 Швейцарія, 2014 р.; 4-5 – аеропорт О'Хара, м. Чикаго, США, 2010 р.

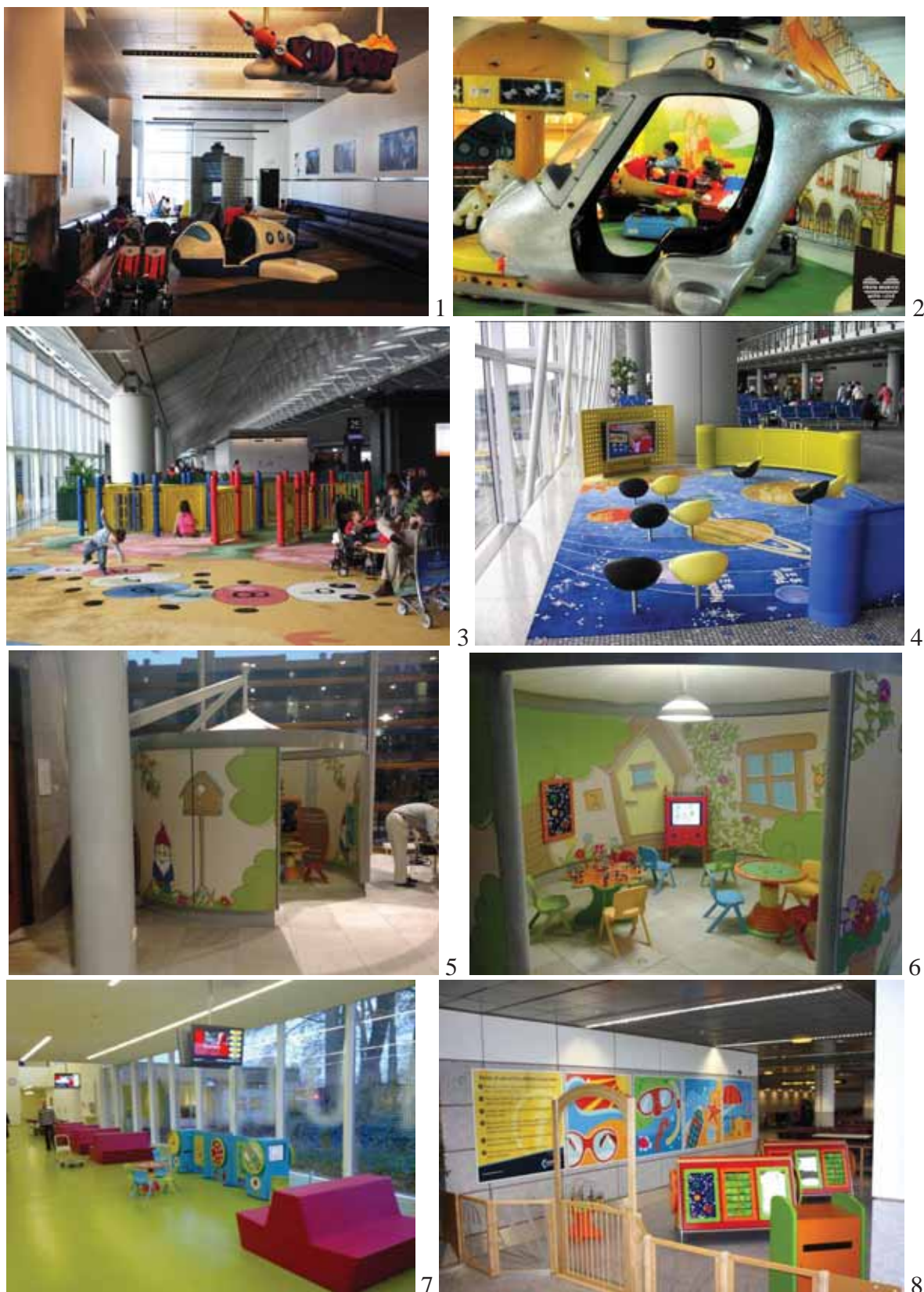
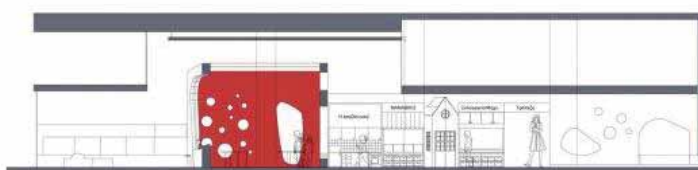


Рис. А.2.27. Відпочинково-розважальне ДІС:

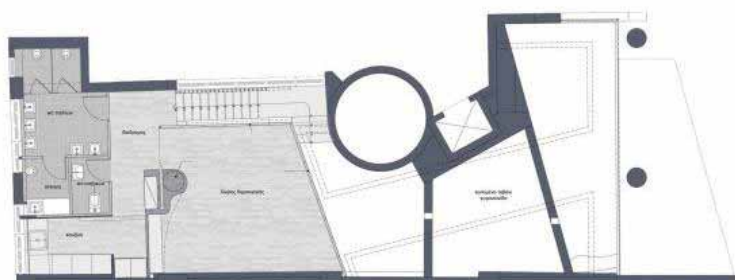
1 – аеропорт, м. Бостон, США, 2010 р.; 2 – аеропорт, м. Мюнхен, Німеччина, 2011 р.; 3–4 – аеропорт, м. Гонконг, Китай, 2009 р.; 5–6 – аеропорт, м. Манчестер, Англія, 2010 р.; 7 – аеропорт, м. Еммен, Швейцарія; 5-6 – аеропорт, м. Единбург, Шотландія, 2009 р.



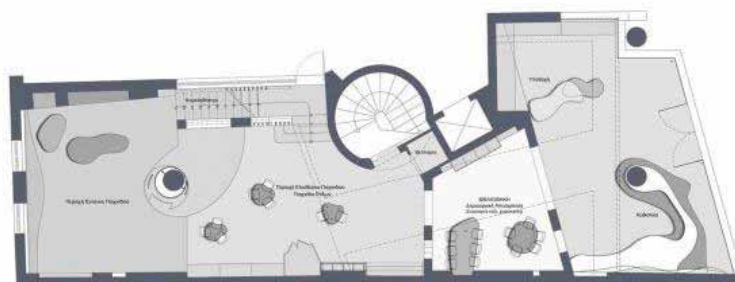
Рис. А.2.28. Відпочинково-розважальне ДІС:
 1–2 – аеропорт, м. Шипхол, Амстердам, 2012 р.; 3 – аеропорт, м. Дублін, Ірландія, 2011 р.; 4 – аеропорт, м. Пекін, Китай, 2012 р.; 5–6 – аеропорт, м. Тайвань, Китай, 2014 р.; 7 – аеропорт Хітроу, м. Лондон, 2009 р.; 8 – аеропорт, м. Бангкок, Таїланд, 2010 р.



Οριζόντια Τομή



Κατοψηρά Οροφού



Κατοψηρά Ισογείου

5

Рис. А.2.29. Освітньо-виховне ДІС:
1–5 – дитячий дошкільний заклад «Βοβιούρολι», м. Іракліон, Греція



Рис. А.2.30. Освітньо-виховне ДІС:

1 – дитячий дошкільний заклад «Singapore International School Danang», Сінгапур, 2009 р.;

1 – дитячий дошкільний заклад, м. Чикаго, 2010 р.;

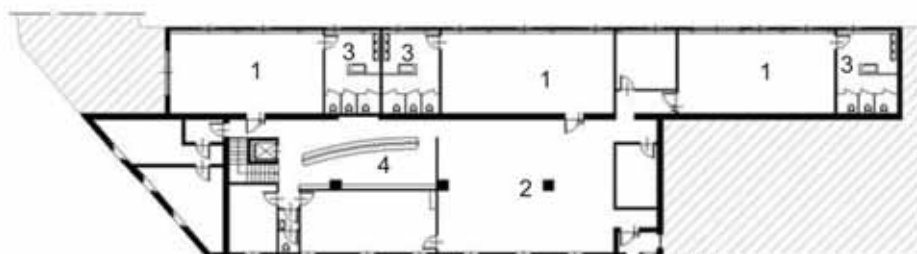
3–6 – дитячий дошкільний заклад «Trillium Creek Primary School»,

м. Роузмонт, США, 2011 р.



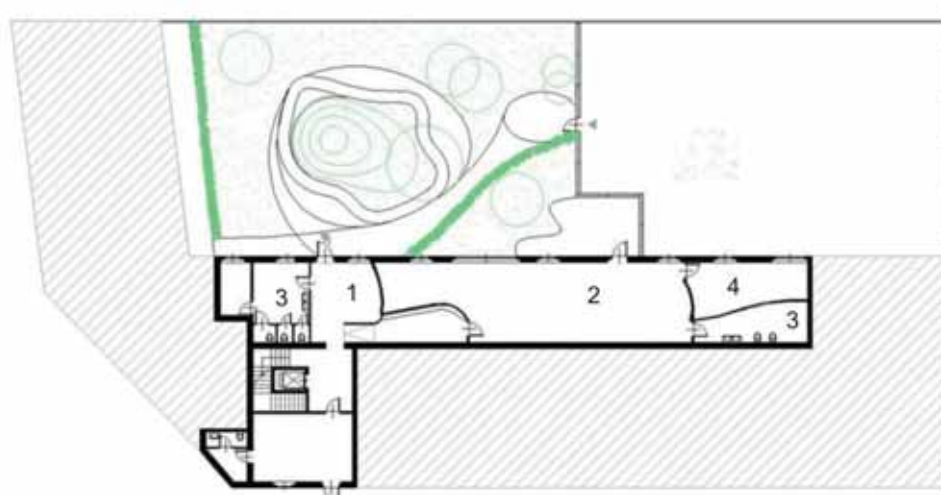
1

2



Експлікація приміщень першого поверху

- 1 - Кімната для навчання
- 2 - Кімната для гімнастичних занять
- 3 - Санвузол
- 4 - Кімната відпочинку



Експлікація приміщень цокольного поверху

- 1 - Хол
- 2 - Ідальня-ігрова
- 3 - Санвузол
- 4 - Кімната відпочинку

4

Рис. А.2.31. Освітньо-виховне ДІС:
Дитячий дошкільний заклад м. Бреція, Італія



Рис. А.2.32. Освітньо-виховне ДІС:

1 – Дитячий дошкільний заклад, м. Сан-Паулу, Бразилія, 2010 р.;
 2–6 – НВК «Новопечерська школа», м. Київ, Україна, 2012 р.

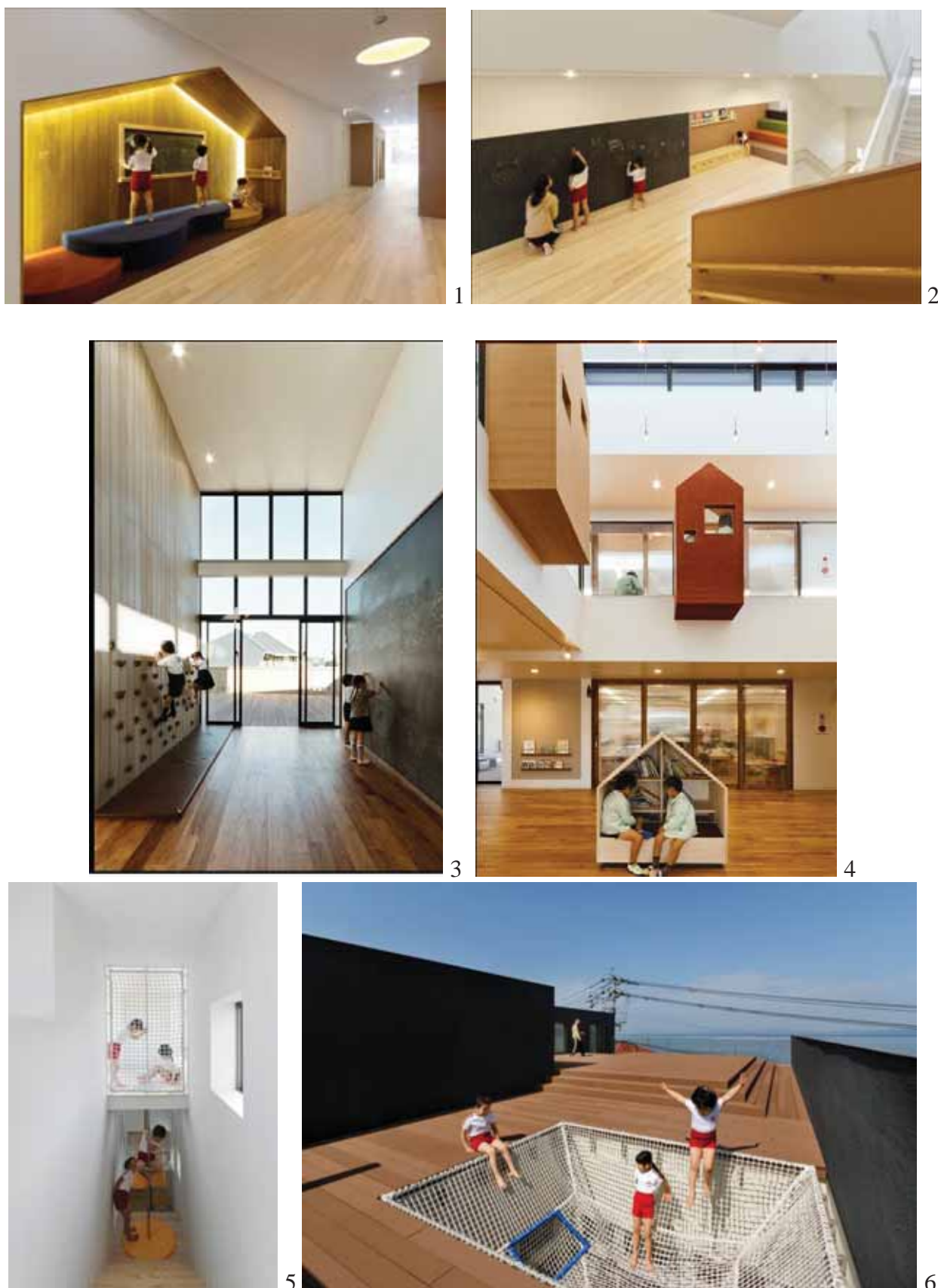


Рис. А.2.33. Освітньо-виховне ДІС. Дитячий дошкільний заклад «HIBINOSEKKEI» м. Іокогама, Японія, 2013 р.

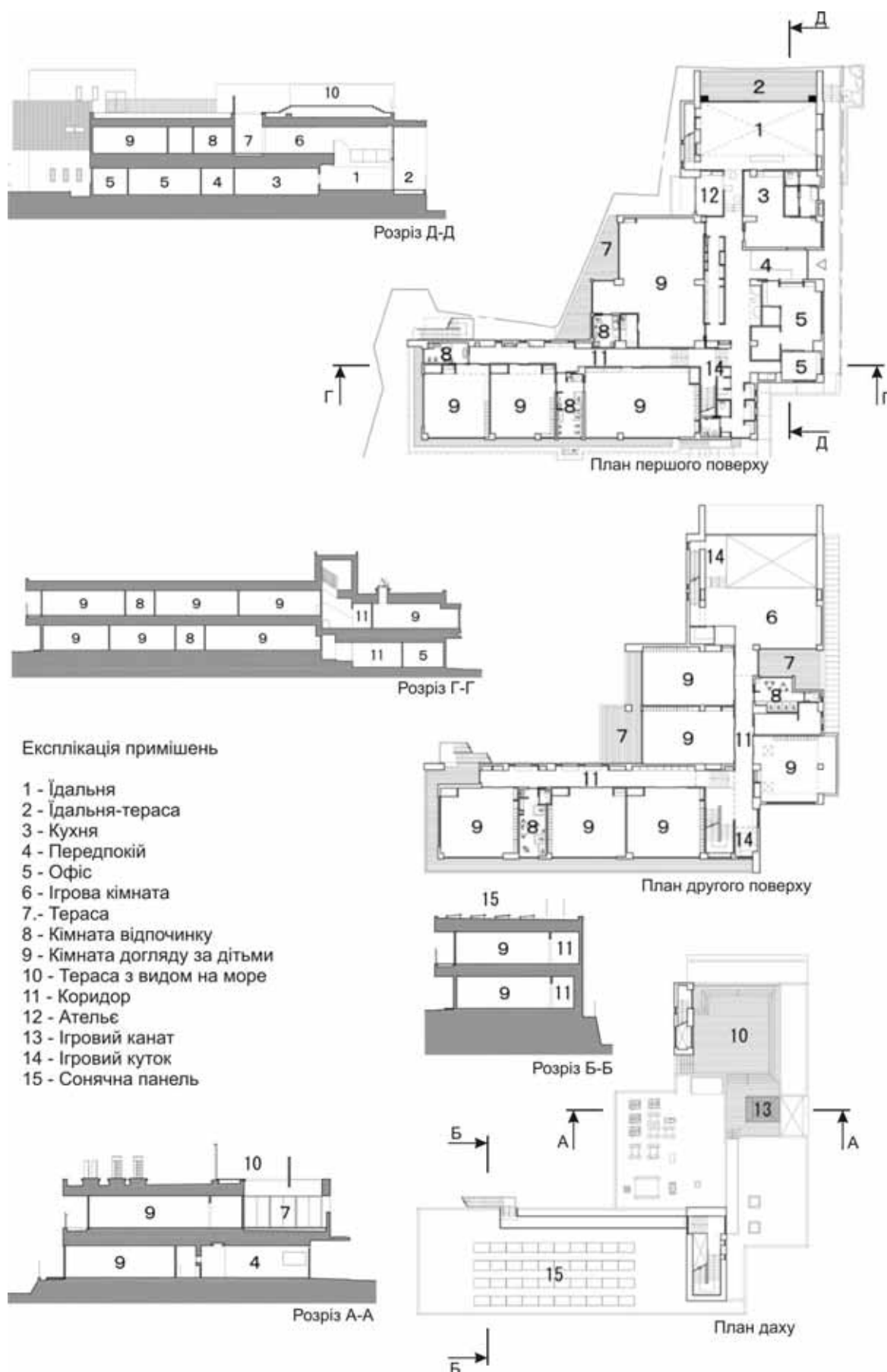


Рис. А.2.34. Освітньо-виховне ДІС. Дитячий дошкільний заклад «НІВІНОСЕККЕІ» м. Іокогама, Японія, 2013 р. (Плани та розрізи)



Рис. А.2.35. Освітньо-виховне ДІС:

1–4 – бібліотека «Kent Free Library – Wikipedia» м. Кент, США, 2013 р.;

5–6 – бібліотека «Benjamin L. Hooks Central Library», м. Мемфіс, США, 2009 р.



1



2



3



4

Рис. А.2.36. Освітньо-виховне ДІС.
Бібліотека «Murray Bridge Library» м. Маррі-Брідж, Австралія, 2013 р.



Рис. А.2.37. Освітньо-виховне ДІС: 1–3 – дитяча бібліотека «Kid's Republic Bookstore», м. Пекін, Китай, 2014 р.; 5–6 – бібліотека «Katoomba Library», м. Катумба, Австралія, 2014 р.

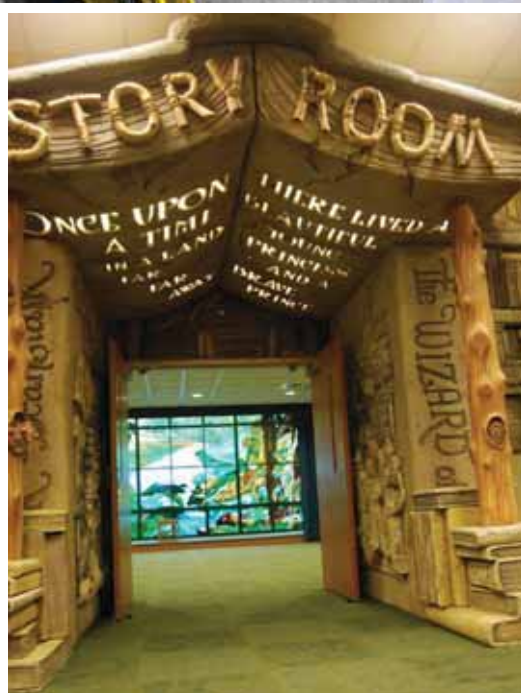


Рис. А.2.38. Освітньо-виховне ДІС:

1 – бібліотека «Fundação Biblioteca Nacional», м. Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2013 р.; 2 – дитяча бібліотека «Monterrey Children's Library», м. Мехіко, Мексика, 2014; 3–4 – бібліотека «Brentwood Public Librar», м. Брентвуд, США, 2013; 5-6 –бібліотека «Cerritos Library», м. Серритас, США, 2007 р.



1



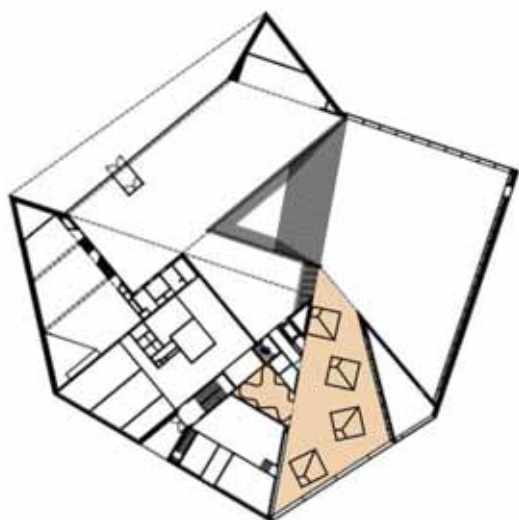
2



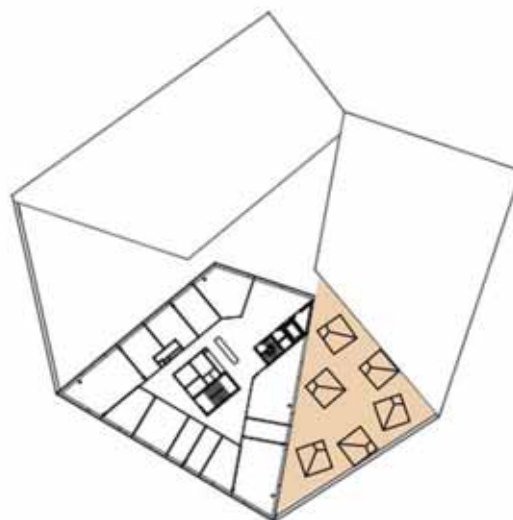
3



4



План першого поверху 1:1000



План другого поверху 1:1000

5

Рис. А.2.39. Освітньо-виховне ДІС.
Міська бібліотека, м. Сейняйоки, Фінляндія, 2010 р.



1



2



3



4



5



6



7



8

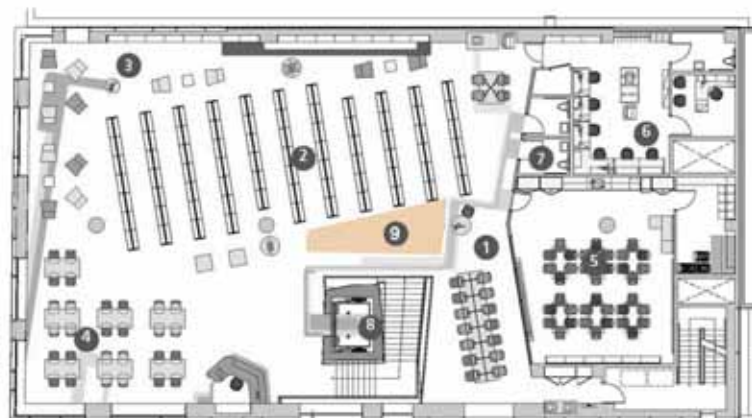
Рис. А.2.40. Освітньо-виховне ДІС: 1 – бібліотека «Levi Yitzchzk Library Center», м. Сидархерст, США, 2010 р.; 2 – бібліотека «Edmonton Public Library» м. Едмонтон, Канада, 2009 р.; 3–4 – бібліотека «Ying Yang public library», м. Пхеньян, Північна Корея, 2014 р.; 5–6 – бібліотека «МІСТО», м. Санкт-Петербург, Росія, 2013 р.; 7 – бібліотека «Keller Public Library», м. Декстер, США, 2010 р.; 8 – бібліотека «Central Public Library», Сінгапур, 2009 р.



План першого поверху

Експлікація приміщень

- 1 - Центральний вхід
- 2 - Карта королів
- 3 - Виставки
- 4 - Бібліотечні полиці
- 5 - Зона для малих дітей
- 6 - Читальний зал
- 7 - Вбиральня
- 8 - Ескалатор



План другого поверху

Експлікація приміщень

- 1 - Кібер-центр
- 2 - Бібліотечні полиці
- 3 - Зона для читання
- 4 - Читальний зал
- 5 - Багатоцільова кімната
- 6 - Офіс
- 7 - Вбиральня
- 8 - Ескалатор
- 9 - Зона для дітей

3

Рис. А.2.41. Освітньо-виховне ДІС.
Бібліотека «Biblioteca Infantil Discovery Center», м. Нью-Йорк, США, 2011 р.



1



2



3

Рис. А.2.42. Освітньо-виховне ДІС.
Бібліотека «Espaço da Livraria Cultura», м. Сан-Паулу, Бразилія, 2012 р.



1



2



3



4

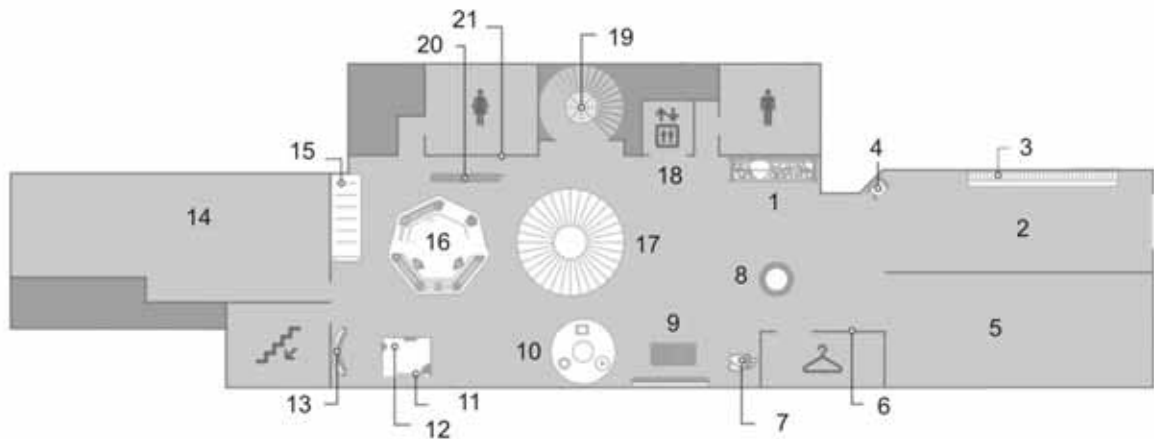


5

Рис. А.2.43. Освітньо-виховне ДІС.
Бібліотека-медіатека «La Clairière», м. Фужер, Франція, 2012 р.

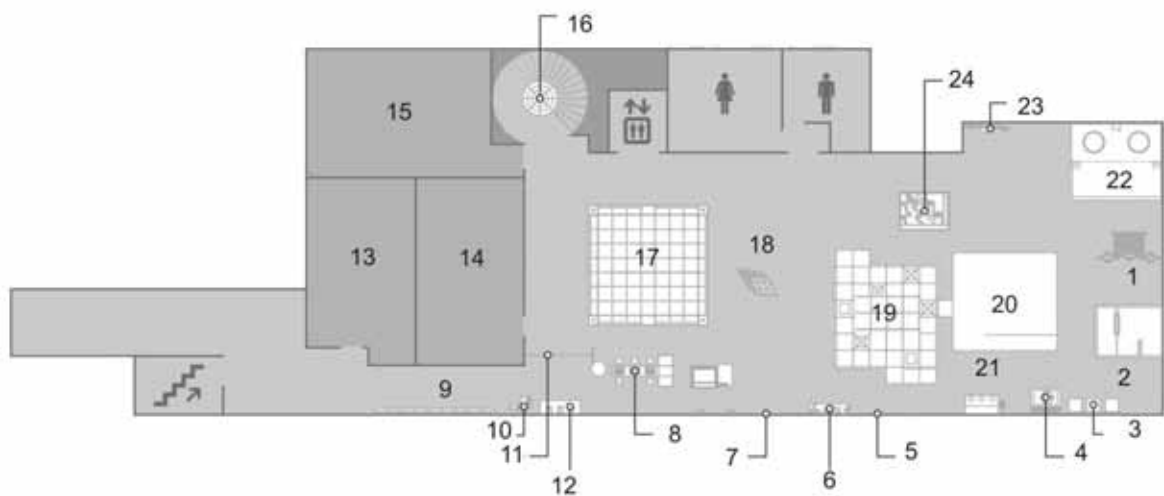


Рис. А.2.44. Освітньо-виховне ДІС.
Національний музей математики «MoMath», м.Нью-Йорк, США, 2002 р.



Специфікація музею (перший поверх)

- | | |
|--|--|
| 1 - Експозиція "Боулінг-роли" | 12 - Експозиція "Шаблонна симетрія" |
| 2 - Лобі-зона | 13 - Експозиція "Трансформовані формули" |
| 3 - Експозиція "Динамічна стіна" | 14 - Експозиція "Композитна галерея" |
| 4 - Експозиція "Математичний лего-генератор" | 15 - Рухомір |
| 5 - Магазин-додаток | 16 - Експозиція "Матиматикум" |
| 6 - Експозиція "Світлове зростання" | 17 - Експозиція "Велосипедний сквер" |
| 7 - Експозиція "Змінні шаблони" | 18 - Експозиція "Математичні новини" |
| 8 - Експозиція "Гіпер-гіперболоїд" | 19 - Експозиція "Рух параболоїда" |
| 9 - Експозиція Студія структури" | 20 - Експозиція "Шлях Галілео" |
| 10 - Експозиція "Форми простору" | 21 - Експозиція "Математичний огляд" |
| 11 - Експозиція "Цифрове малювання" | |



Специфікація музею (другий поверх)

- | | |
|--|--------------------------------------|
| 1 - Експозиція "Зворотній зв'язок фракталів" | 13 - Тессеракт-кімната |
| 2 - Експозиція "Знайти 15" | 14 - Кімната-октаедр |
| 3 - Експозиція "Часові таблиці" | 15 - Гіперкуб-кімната |
| 4 - Експозиція "Аранжування форм" | 16 - Експозиція "Рядок продукту" |
| 5 - Експозиція "Порахуй мавп" | 17 - Експозиція "Математичний сквер" |
| 6 - Експозиція "Шосте відчуття" | 18 - Експозиція "Гармонія форми" |
| 7 - Експозиція "Замерзання води" | 19 - Загадкове кафе |
| 8 - Експозиція "Плиткова фабрика" | 20 - Експозиція "Математичні роботи" |
| 9 - Експозиція "Мозаїчна станція" | 21 - Експозиція "Ритм життя" |
| 10 - Експозиція "В площині зору" | 22 - Експозиція "Людина-дерево" |
| 11 - Експозиція "Стіна вогню" | 23 - Експозиція "Край FX" |
| 12 - Експозиція "3-D-формування" | 24 - Експозиція "Скрути і заверни" |

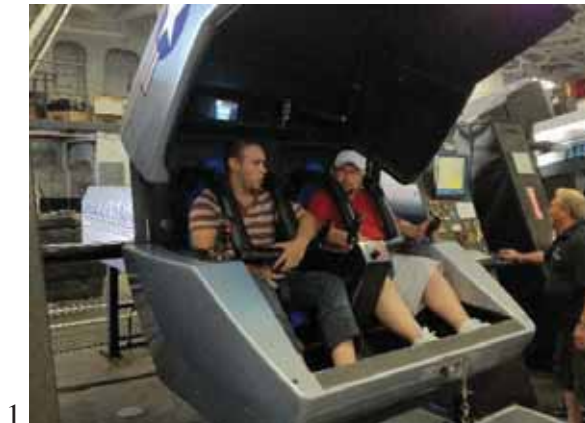
Рис. А.2.45. Освітньо-виховне ДІС. Національний музей математики «MoMath», м.Нью-Йорк, США, 2002 р.(Плани та специфікація експозицій)



Рис. А.2.46. Освітньо-виховне ДІС:
 1–3 – музей «Grödnerthal», м. Валь-Гарден, Італія, 2009 р.; 4–6 – дитячий центр професій «KidsWill», м. Київ, Україна, 2013 р.



Рис. А.2.47. Освітньо-виховне ДІС:
 1–4 – Дитячий музей Манхеттена, м. Нью-Йорк, США, 2010;
 5 – науковий центр «John Janzen Nature Centre» м. Едмонтон, Канада, 2006 р.;
 6 – Дитячий музей Брукліна, м. Бруклін, США, 2000 р.



5

Рис. А.2.48. Освітньо-виховне ДІС:
 1–2 – Національний музей авіації і космонавтики, м. Вашингтон, США,
 2003 р.; 3–5 – музей «Museum of Flight» м. Сіетл, США, 1965 р.



Рис. А.2.49. Освітньо-виховне ДІС:
1–2 – Дитячий музей, м. Тусон, США, 2005 р.; 3 – Музей альпінізму,
м. Мемфіс, США, 2007 р.

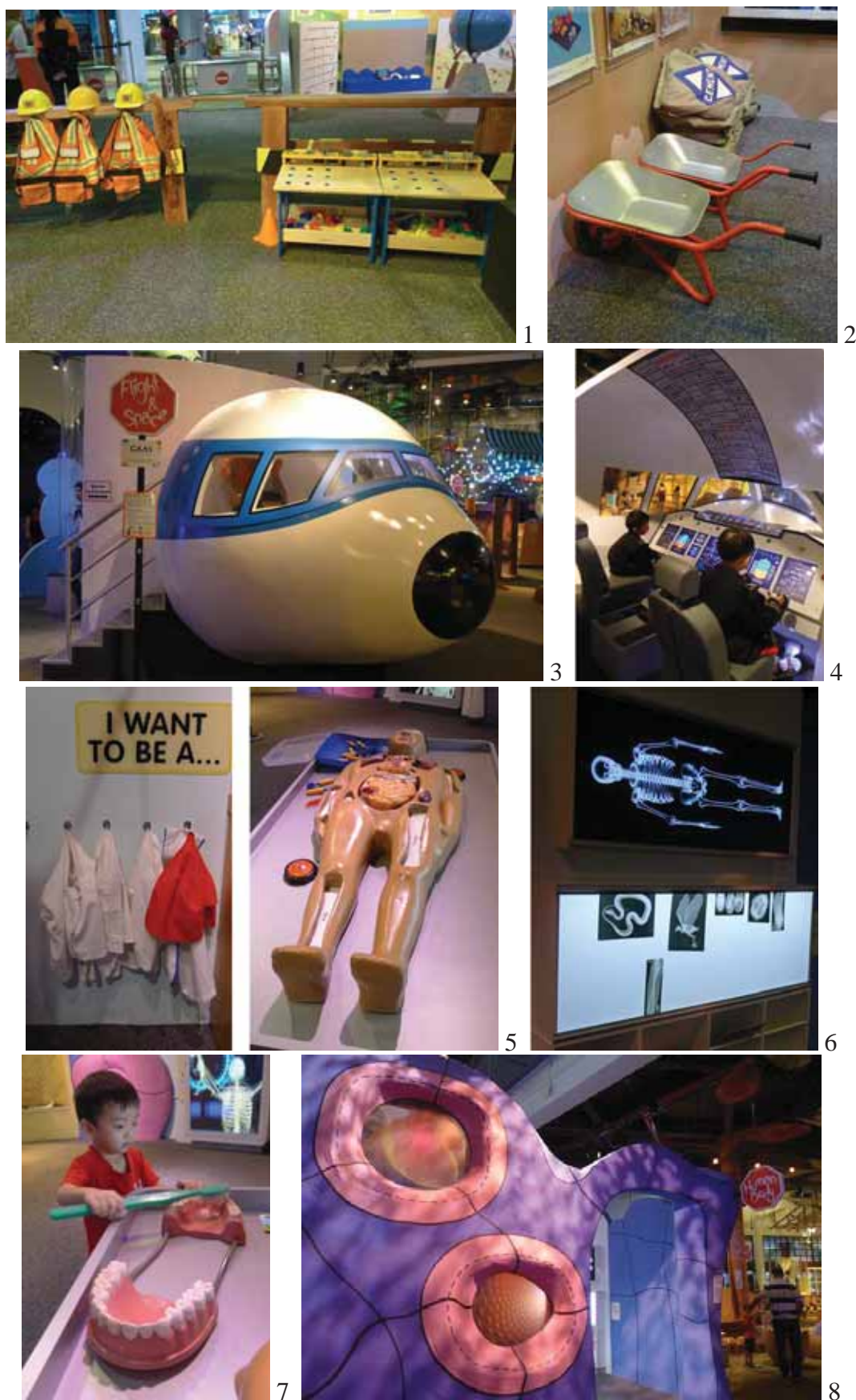


Рис. А.2.50. Освітньо-виховне ДІС.
Науковий центр «Singapore Science Centre», Сінгапур, 2007 р.



Рис. А.2.50. Освітньо-виховне ДІС.
 Науковий центр «Singapore Science Centre», Сінгапур, 2007 р.



Рис. А.2.51. Освітньо-виховне ДІС:

1–2 – Національний музей будівництва, м. Вашингтон, США, 2006 р.;
3–4 – Музей науки і техніки, м. Шанхай, Китай, 2004 р.

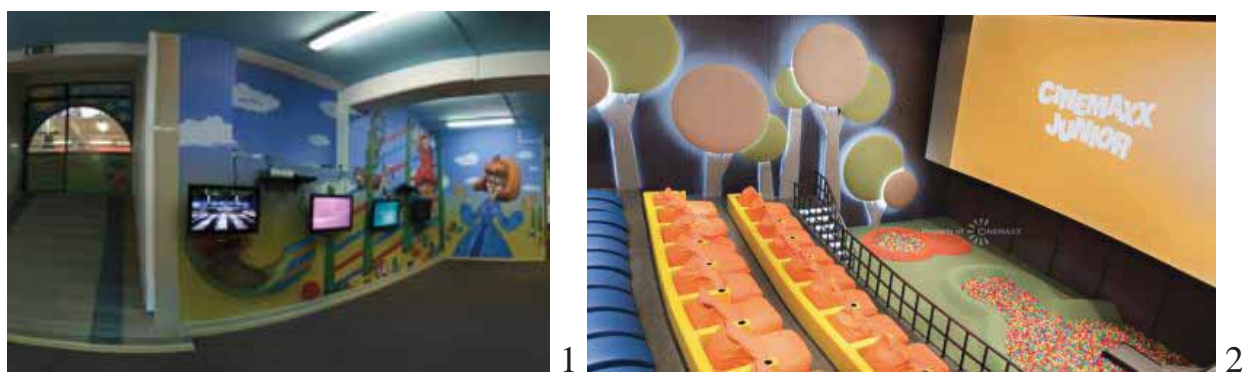


Рис. А.2.52. Освітньо-виховне ДІС:

1 – кінотеатр «Оскар», м. Київ, Україна, 2005 р.; 2 – кінотеатр для дітей
«Сінемахх Junior», м. Джакарта, Індонезія, 2014 р.

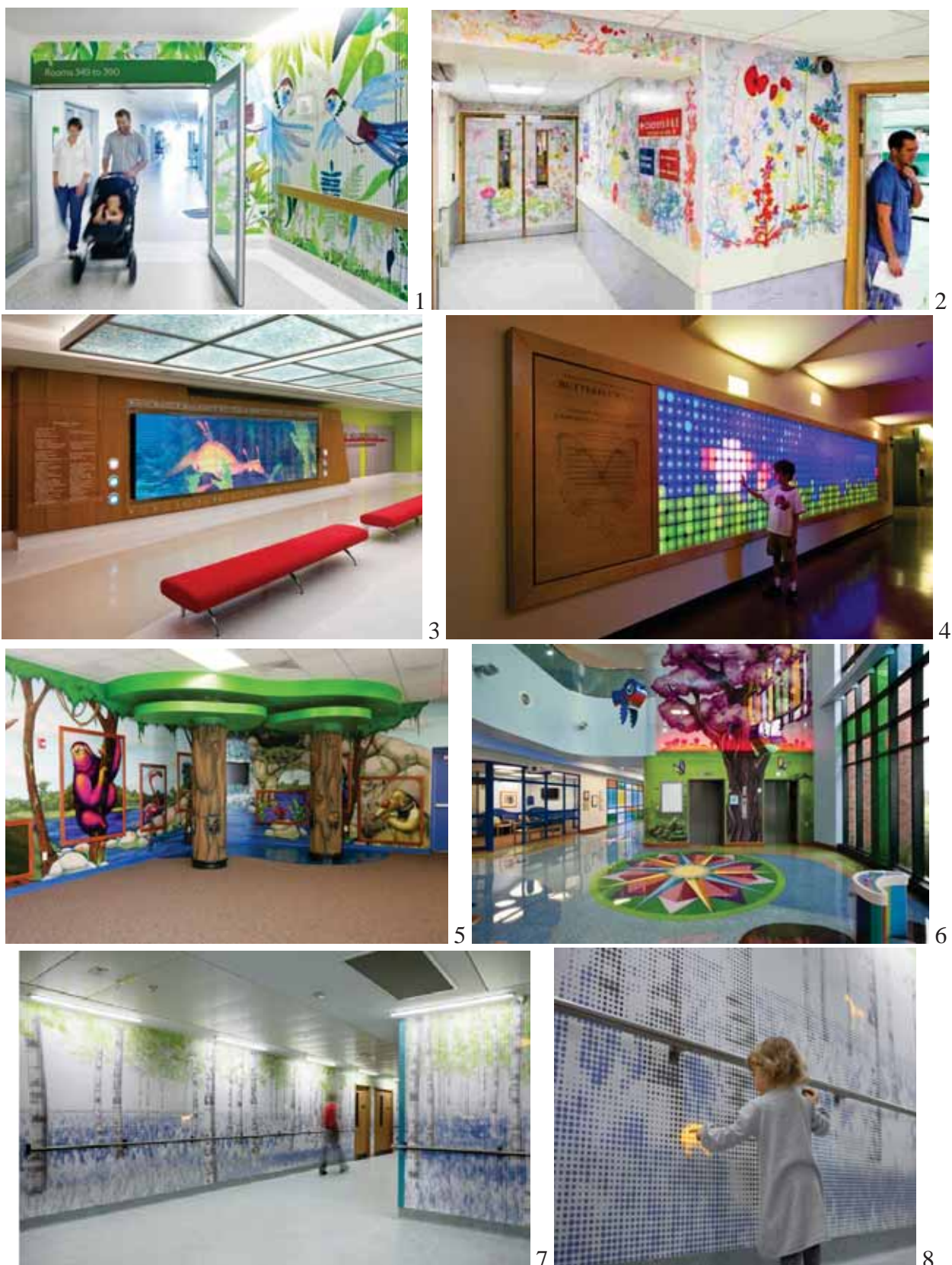


Рис. А.2.53. Діагностично-лікувальне ДІС:

1–2 – лікарня «London Royal Children's Hospital», м. Лондон, Англія, 2005 р.;

3–4 – лікарня «Children's Medical Center», м. Остін, США, 2009 р.;

5–6 – лікарня «Children's Mercy Hospital», м. Канзас, США, 2005 р.;

7–8 – лікарня «Great Ormond Street Hospital», м. Лондон, Англія, 2001 р.

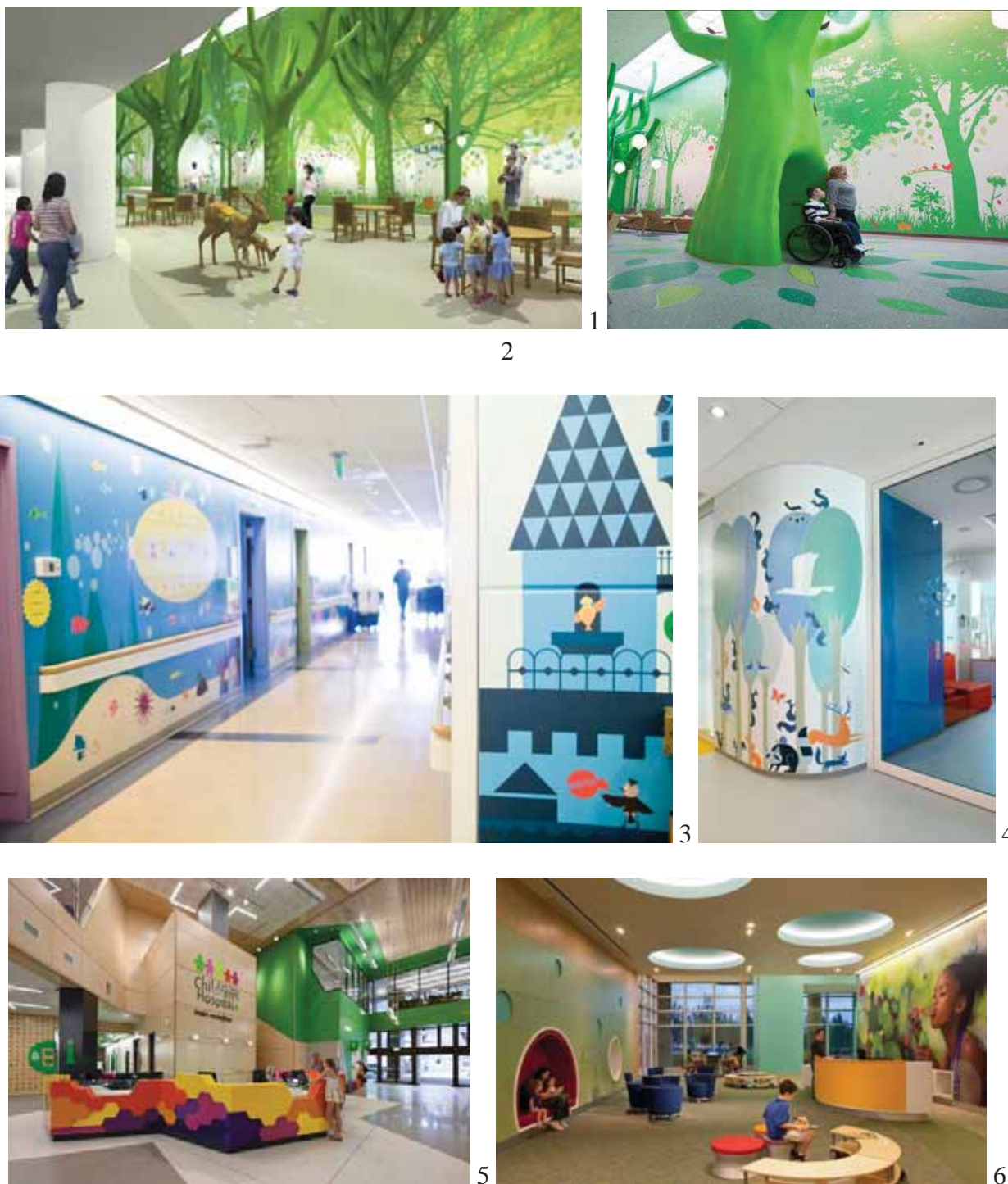


Рис. А.2.54. Діагностично-лікувальне ДІС:

- 1 – лікарня «Nationwide Children’s Hospital», м. Колумбус, США, 2008 р.;
 3–4 – лікарня «Emma Children’s Hospital», м. Амстердам, Нідерланди, 2001 р.;
 5–6 – лікарня «Children’s Hospital», м. Брісбен, Австралія, 2015 р.



Рис. А.2.55. Діагностично-лікувальне ДІС:
 1 – рекреаційний центр «Chinquarin Recreation Center», м. Александрія, США, 2006 р.; 2–3 – навчальні кабінети для корекції вад дитини, м. Владивосток, Росія, 2000 р.; 4 – реабілітаційний центр «Tara Treatment Center», м. Франклін, США, 2006 р.; 5–6 – реабілітаційний центр «USA Orthopaedic Rehabilitation Center», м. Мобіл (Алабама), США, 2003 р.



Рис. А.2.56. Діагностично-лікувальне ДІС:
 1–3 – рекреаційний центр «Chelsea Recreation Center», м. Нью-Йорк, США, 2002 р.; 4–6 – сенсорна кімната Лікарні св. Джона і св. Єлизавети, м. Сандбах, Англія, 2009 р.



Рис. А.2.57. Діагностично-лікувальне ДІС:

1 – лікарня «Massachusetts General Hospital», м. Бостон, США, 2002 р.;
 4 – сенсорна кімната у лікарні «St Rose Dominican Hospitals», м. Лас-Вегас,
 США, 2006; 3–5 – лікарня, «Clemenceau Medical Center» м. Клевансо, Ліван,
 2003 р.



1



2



3

Рис. А.3.1. Горизонтальний спосіб зонування ДІС:
 1 – ТРЦ «Large All ForFun Swings», м. Торонто, Канада, 2004 р.; 2 – ТЦ
 «Harrods», м. Лондон, Англія, 2000 р.; 3 – кафе «Gonzalo's American Cafe», м.
 Нью-Йорк, США, 2002 р.



Рис. А.3.2 Вертикальний спосіб зонування ДІС:
 1 – ТЦ «Playday Mall», м. Детройт, США, 2009 р.; 2 – Національний Музей сучасного мистецтва, м. Кіото, Японія, 2000 р.; 3–4 – Громадський центр «Liberty Science Center» м. Колумбус, США, 2014 р.



Рис. А.3.3. Горизонтально-вертикальний спосіб зонування ДІС:
 Музей «Children's Museum of South Dakota», м. Бісмарк, США, 2010 р.



1



2



3



4

Рис. А.3.4. Немеханічне обладнання ДІС:
 1–2 – РЦ «ALIENS», м. Ріо-де-Жанейро, Бразилія, 2003 р.; 3 – ТЦ «The Mall»,
 Флоренція, Італія, 2000 р.;
 4 – ТЦ «Magnum», м. Барселона, Іспанія, 2009 р.



1

2



3

4

Рис. А.3.5. Механiчне обладнання ДiС:

1 – ТРК «Deerfields Mall in Al Bahia», м. Абу-Дабi, ОАЕ, 2010 р.; 2 – ТРК «Арт Молл», м. Киiв, Україна, 2006 р.; 3–4 – ТРК «Dream town», м. Киiв, Україна, 2008 р.



3

Рис. А.3.6. Дистанційно-кероване обладнання ДiС. ТРЦ «Компонент», м. Москва, Україна, 2010 р.



Рис. А.3.7. Комп'ютерне обладнання (стимулятори-тренажери) ДІС: 1–2 – ТРЦ «Мусон», м. Сімферополь, Україна, 2008 р.; 3 – Музей «Toyota Mega Web», м. Токію, Японія, 2006 р.; 4–6 – ТЦ «На Середньофонтанній», м. Одеса, Україна, 2009 р.

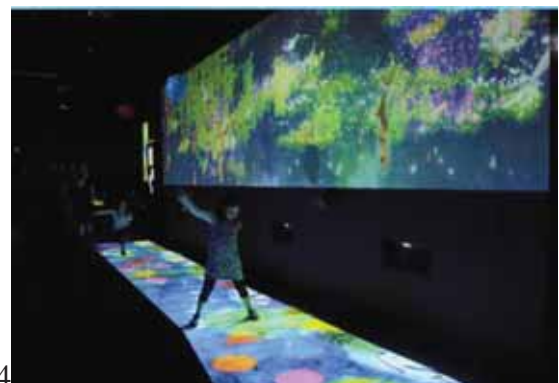
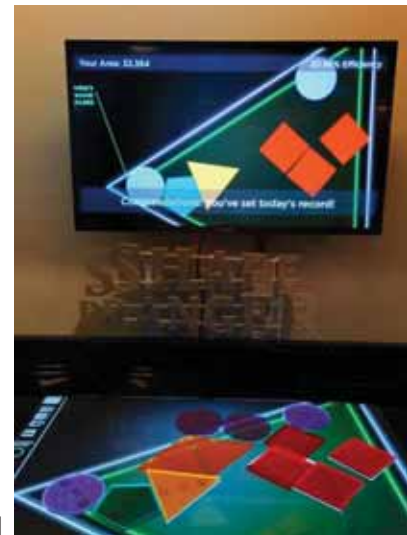
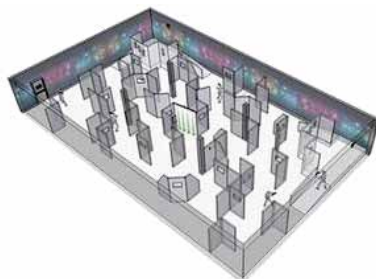


Рис. А.3.8. Комп'ютерне обладнання (проекційні системи): ДІС: 1 – ТРЦ «Вейпарк», м. Москва, Росія, 2005 р.; 2 – Національний музей математики «MoMath», м.Нью-Йорк, США, 2002 р.; 3 – Музей «Art Museum, Learn & Play», м. Токіо, Японія, 2008 р. 4–5 – Національний музей Бангкока, м. Бангкок, Таїланд, 2009 р.



1



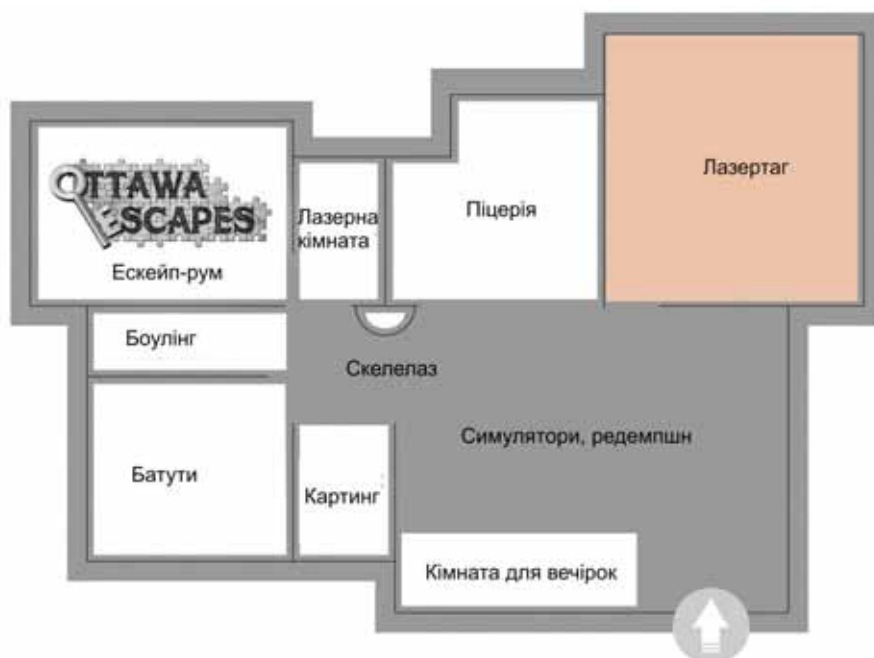
2



3



4



5

Рис. А.3.9. Проекційні системи (лазертаг): ДІС: 1–2 – РЦ «Laserstar Lasertag», м. Берлін, Німеччина, 2006 р.; 3 – лазертаг-арена «Портал-54» м. Новосибірськ, Росія, 2009 р.; 4–5 – РЦ «Funhaven» м. Оттава, Канада, 2012 р.



Рис. А.3.10. Торговельно-ігрове обладнання: 1 – купівельні візки для батьків;
2 – купівельні візки для дітей



1



2

Рис. А.3.11. Лікувально-ігрове обладнання: 1 – лікарня «Boston Children's Hospital», м. Бостон, США, 2011; 2 – лікарня «Children's Hospital», м. Вісконсін, США, 2010 р.



Рис. А.3.12. Допоміжні зони ДІС: зона входу–виходу ДІС у ТЦ «The Avenues», Сінгапур, 2002 р. (1); зона спостереження ДІС у ТЦ «Magnum Mall», м. Барселона, Іспанія, 2002 р. (2); фудкорт у ТЦ «Clementi Mall's», Сінгапур, 2001 р. (3); зона тимчасового зберігання взуття у ДІС та фудкорт у ТРЦ «Європейський», м. Москва, Україна, 2003 р. (4); відпочинкова зона для батьків у ТЦ «Материк», м. Київ, Україна, 2005 р. (5)

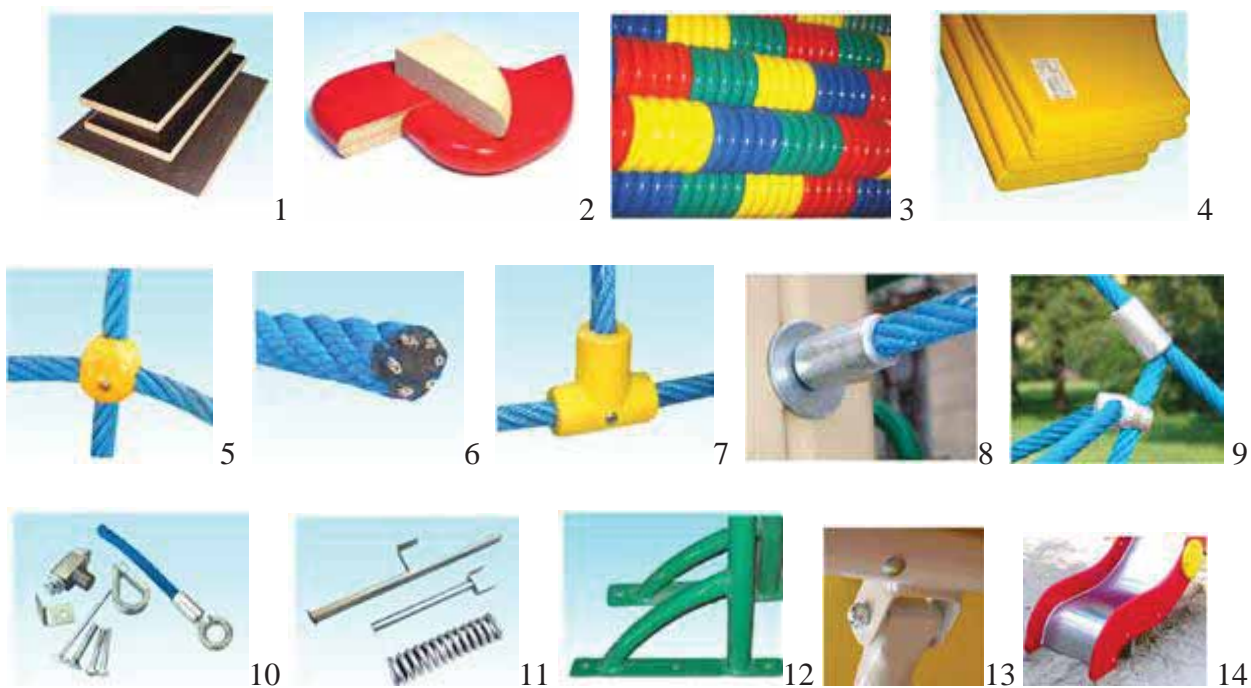


Рис. А.3.13. Матеріали в облаштуванні ігрового обладнання ДІС:
 1–4 – дерев'яні елементи; 5–9 – пропіленовий канат;
 10–14 – металеві елементи



Рис. А.3.14. Матеріали підстилкового покриття ДІС:
 15–16 – гумове покриття підлоги;
 17 – поролонові мати, обтягнуті ПВХ-плівкою

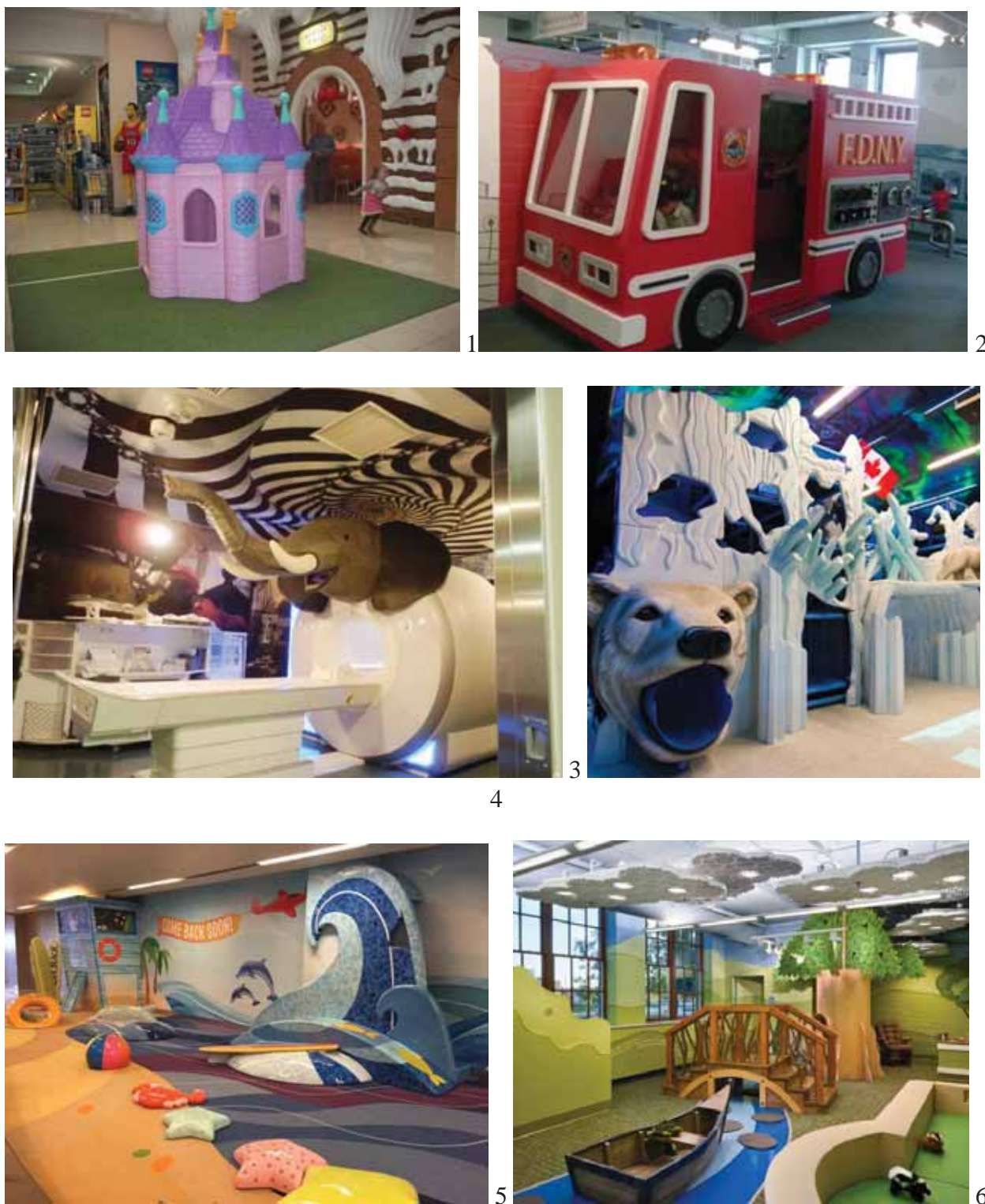


Рис. А.3.15. Проектні прийоми створення художньо-образних рішень ДІС. Прийом імітації: 1 – дитяче кафе «Антошка», м. Львів, Україна, 2010 р.; 3 – Лікарня Едогави, м. Токіо, Японія, 2012 р.; 4 – ТЦ «Ridgedale Center» м. Вінніпег, Канада, 2011 р.; 5 – аеропорт, м. Лос-Анджелес, США, 2012 р.; 6 – музей «Children's Museum of South Dakota», м. Бісмарк, США, 2007 р.



1



2



3



4



5

Рис. А.3.16. Проектні прийоми створення художньо-образних рішень ДІС.
 Прийом театралізації: 1 – Музей науки та інновацій, м. Бруклін, США, 2013 р.; 2–5 – Музей науки та інновацій, м. Токіо, Японія, 2012 р.



Рис. А.3.17. Проектні прийоми створення художньо-образних рішень ДІС.
 Прийом гіперболізації: 1–2 – Дитячий музей Манхеттена, м. Нью-Йорк, США, 2012 р.; 3–4 – лікарня «The Royal Children's Hospital Melbourne» м. Флемінгтон, Австралія, 2012 р.

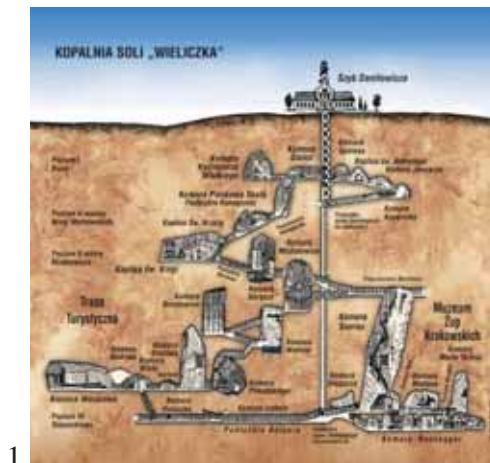


Рис. А.3.18. Універсальне ДІС.
Соляна шахта ім. Величка, м. Величка, Польща, 2011 р.

Додаток Б

Таблиці

Перелік таблиць

- Табл. Б.1. Еволюція ігрового середовища
- Табл. Б.2. Фактори інтеграції ДІС та громадського закладу
- Табл. Б.3. Типологія ДІС
- Табл. Б.4. Сприйняття дитиною ігрової діяльності
- Табл. Б.5. Локалізаційно-часовий чинник в організації ДІС
- Табл. Б.6. Функції ігор ДІС
- Табл. Б.7. Види ігор ДІС
- Табл. Б.8. Функції та види ігор у типах громадських закладів
- Табл. Б.9. Інтеграція ДІС із громадським закладом
- Табл. Б.10. Об'ємно-просторова структура ДІС у громадському закладі
- Табл. Б.11. Зонування ДІС
- Табл. Б.12. Методи проектування ДІС
- Табл. Б.13. Види обладнання ДІС
- Табл. Б.14. Класифікація ДІС (за ігровим обладнанням)
- Табл. Б.15. Матеріали у формуванні ДІС
- Табл. Б.16. Ергономічні особливості формування ДІС
- Табл. Б.17. Композиційні особливості формування ДІС
- Табл. Б.18. Засоби формування художньо-образного рішення ДІС
- Табл. Б.19. Структурно-логічна модель формування ДІС

Додаток Б
Таблиці

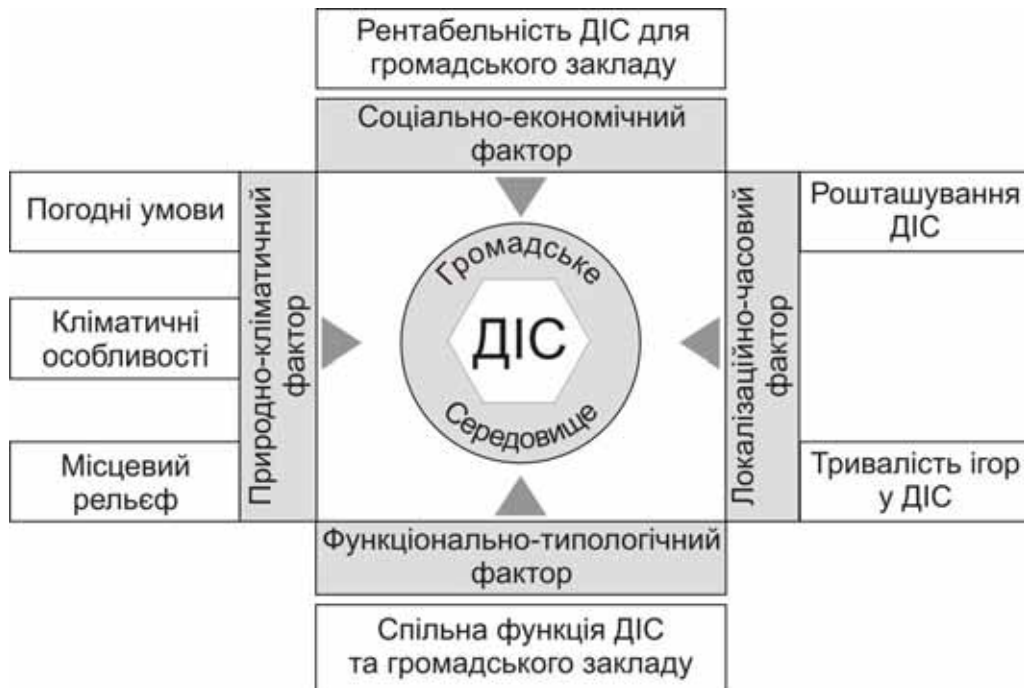
Таблиця Б.1

Еволюція ігрового середовища

Кін. XX - поч. XXI ст.	ДІС на святкуваннях	ДІС у громадських закладах	Інтер'юризване
XX ст.		ДІС у торгових центрах	
Поч. XX ст.		ДІС у парках та на площах	
Кін. XIX ст.	Ігрове середовище на виставках і балаганах	Ігрове середовище та парків-атракціонів	
Серед. XIX ст.		Перший дитячий ігровий майданчик відкритого типу	
		ДІС у лікарні	
XVIII - поч. XIX ст.	Ігрове середовище на ярмарках	ДІС у дошкільних закладах	
XVI ст.		ДІС у громадських парках	Екстер'юризване
XV - XVI ст.		Ігрове середовище садово-паркових комплексів	
XI - XV ст.	Ігрове середовище на ярмарках	Ігрове середовище критих пасажів	
VII ст.		Ігрове середовище форуму	
VI ст. до н.е.	Ігрове середовище античної агори		
Часові межі Ігрове середовище	ТИМЧАСОВЕ	ПОСТІЙНЕ	

Таблиця Б.2

Фактори інтеграції ДІС та громадського закладу

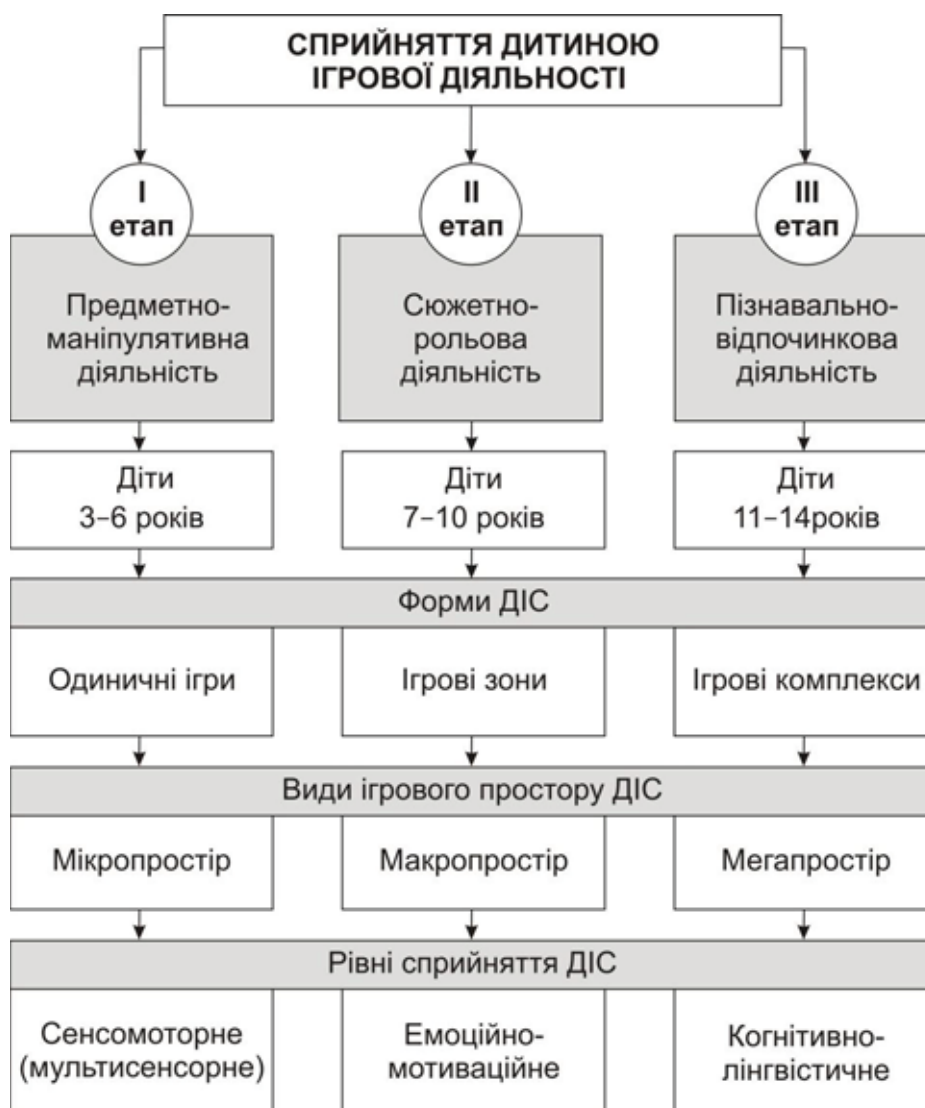


Таблиця Б.3

Типологія ДІС

Рід	ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ		
Вид	Екстеріоризоване	Інтеріоризоване	
Підвид	Ландшафтно-архітектурне	Громадське	Житлове
Типологічна група	Відпочинково-розважальне	Освітньо-виховне	Діагностично-лікувальне
	У закладах торгівлі та громадського харчування	У навчальних та дошкільних закладах	В оздоровчо-відпочинкових громадських закладах
	У транспортно-обслуговуючих закладах	У культурно-видовищних громадських закладах	У закладах соціального захисту населення
	У закладах дозвілля	У культових закладах	

Сприйняття дитиною ігрової діяльності



Таблиця Б.5

Локалізаційно-часовий чинник в організації ДІС

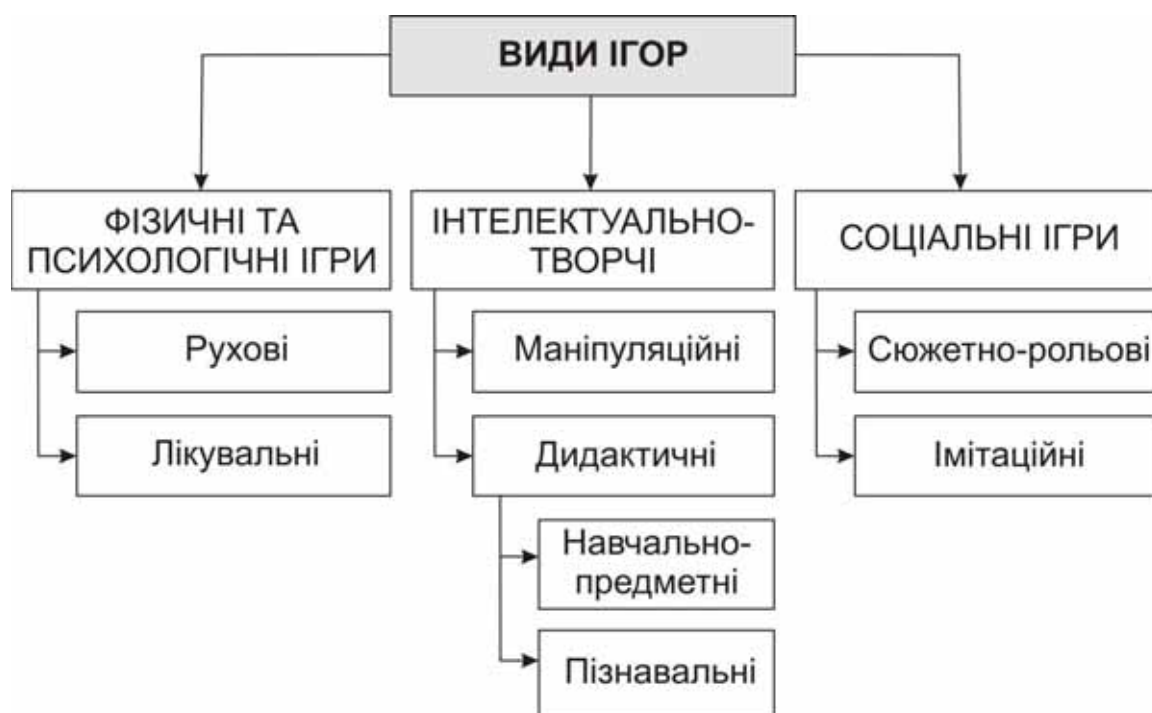


Функції ігор ДІС



Таблиця Б.7

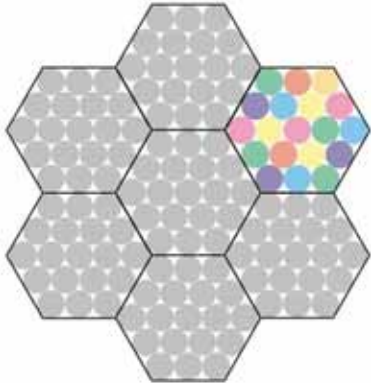
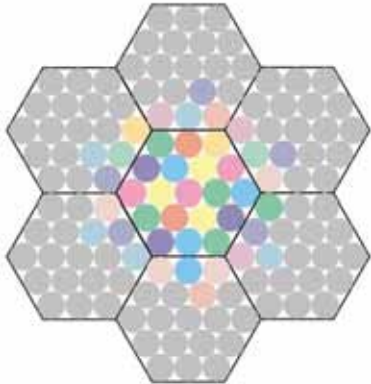
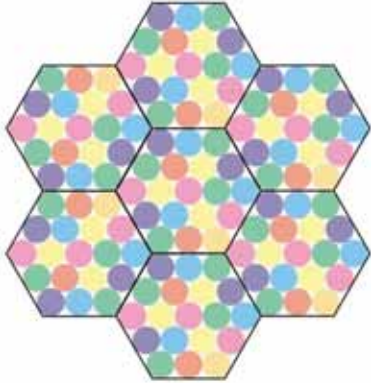
Види ігор ДІС



Функції та види ігор у типах громадських закладів

Потреба дитини	Функція гри		Вид гри	Громадський заклад
Дозвілля	Розважальна		Фізична	Торгівлі та громадського харчування Транспортно-обслуговуючий Культурно-видовищний
Спілкування	Комунікативна	Групова	Психологічна Інтелектуально-творча Соціальна	Торгівлі та громадського харчування Транспортно-обслуговуючий Дошкільний та навчальний Оздоровчо-відпочинковий Культурно-видовищний Культурний Соціального захисту населення
		Масова	Фізична	Дозвілля Культурно-видовищний
Розвиток	Самореалізації		Інтелектуально-творча Соціальна	Дошкільний та навчальний Культурно-видовищний Культурний
Досвід	Соціокультурна		Соціальна	Торгівлі та громадського харчування Дошкільний та навчальний Культурно-видовищний
Лікування	Діагностично-терапевтична		Фізична Психологічна Соціальна	Оздоровчо-відпочинковий Соціального захисту населення

Інтеграція ДІС із громадським закладом

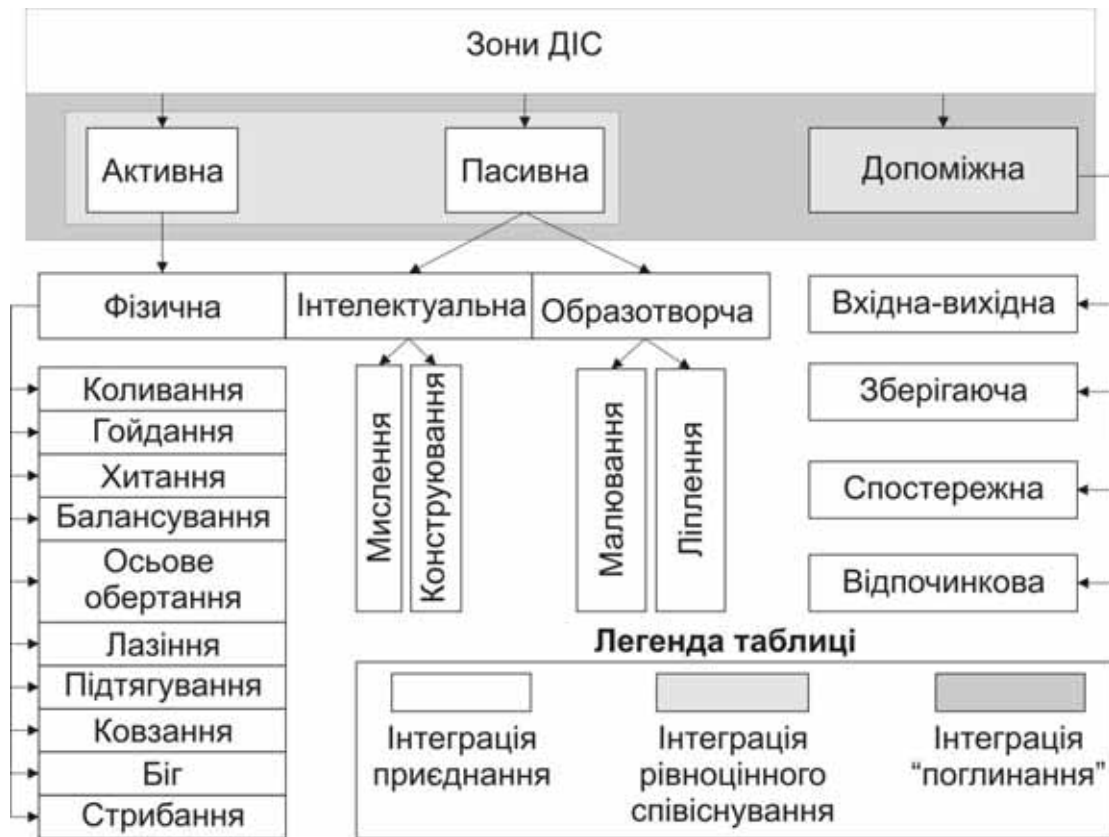
Інтеграція приєднання		Інтеграція рівноцінного існування		Інтеграція "поглинання"	
Заклади торгівлі та громадського харчування					
Транспортно-обслуговуючі заклади					
Культурно-видовищні заклади (театри та кінотеатри)					
Оздоровчо-відпочинкові заклади					
Дошкільні та навчальні заклади					
Культурні заклади					
Заклади соціального захисту населення					
Заклади дозвілля					
Культурно-видовищні заклади (музеї, бібліотеки)					

Об'ємно-просторова структура ДІС у громадському закладі



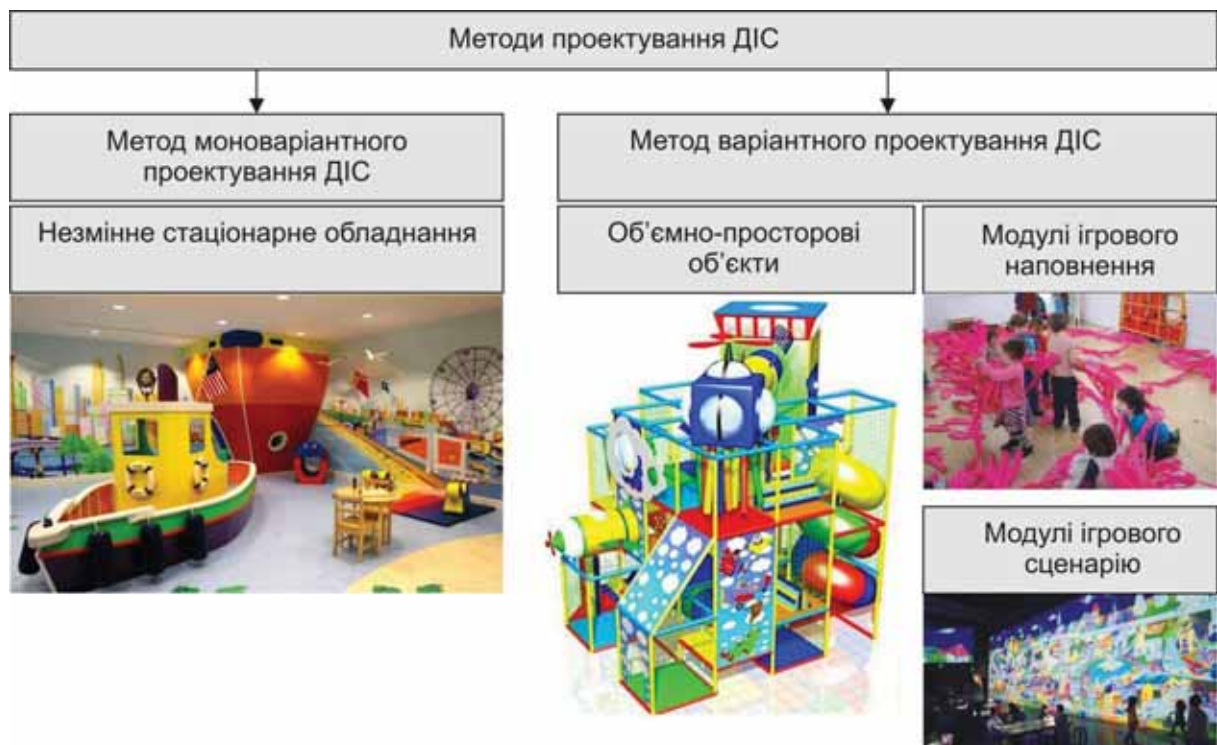
Таблиця Б.11

Зонування ДІС



Таблиця Б.12

Методи проектування ДІС



Види обладнання ДІС

НЕМЕХАНІЧНЕ ОБЛАДНАННЯ					
ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ ОБЛАШТУВАННЯ АКТИВНИХ ЗОН ДІС	ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ ЛАЗІННЯ	ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ ПІДТЯГУВАННЯ	ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ КОВЗАННЯ	ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ БІГУ	ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ СТРИБАННЯ
					
ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ ОБЛАШТУВАННЯ ПАСИВНИХ ЗОН ДІС	ОБЛАДНАННЯ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНОГО СПРЯМУВАННЯ		ОБЛАДНАННЯ ОБРАЗОТВОРЧОГО СПРЯМУВАННЯ		ОБЛАДНАННЯ ПРЕДМЕТНО-ПІЗНАВАЛЬНОГО СПРЯМУВАННЯ
					
МЕХАНІЧНЕ ОБЛАДНАННЯ			ДИСТАНЦІЙНО-КЕРОВАНЕ ОБЛАДНАННЯ		
					
КОМП'ЮТЕРНЕ ОБЛАДНАННЯ					
ТРЕНАЖЕРИ-СИМУЛЯТОРИ			ПРОЕКЦІЙНІ СИСТЕМИ		
					

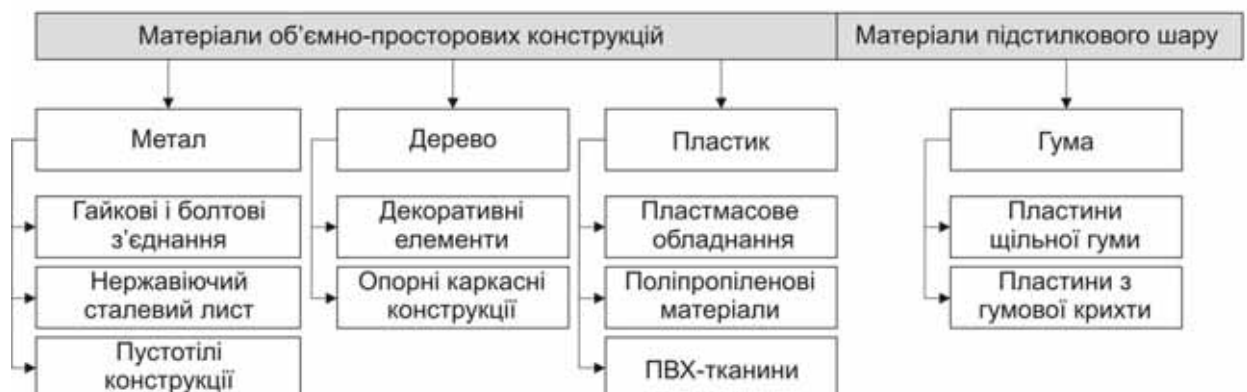
Класифікація ДІС (за ігровим обладнанням)

ДІС (за ігровим обладнанням)	ВИД ОБЛАДНАННЯ	
	<p>ПРЕДМЕТНЕ ДІС</p>	<p>Немеханічне обладнання Механічне обладнання Комп'ютерне обладнання (тренажери-симулятори) Дистанційне обладнання</p>
	<p>БЕЗПРЕДМЕТНЕ ДІС</p>	<p>Комп'ютерне обладнання (проекційні системи)</p>
	<p>КОМБІНОВАНЕ ДІС</p>	<p>Комп'ютерне обладнання (проекційні системи) Немеханічне обладнання Механічне обладнання</p>

Таблиця Б.15

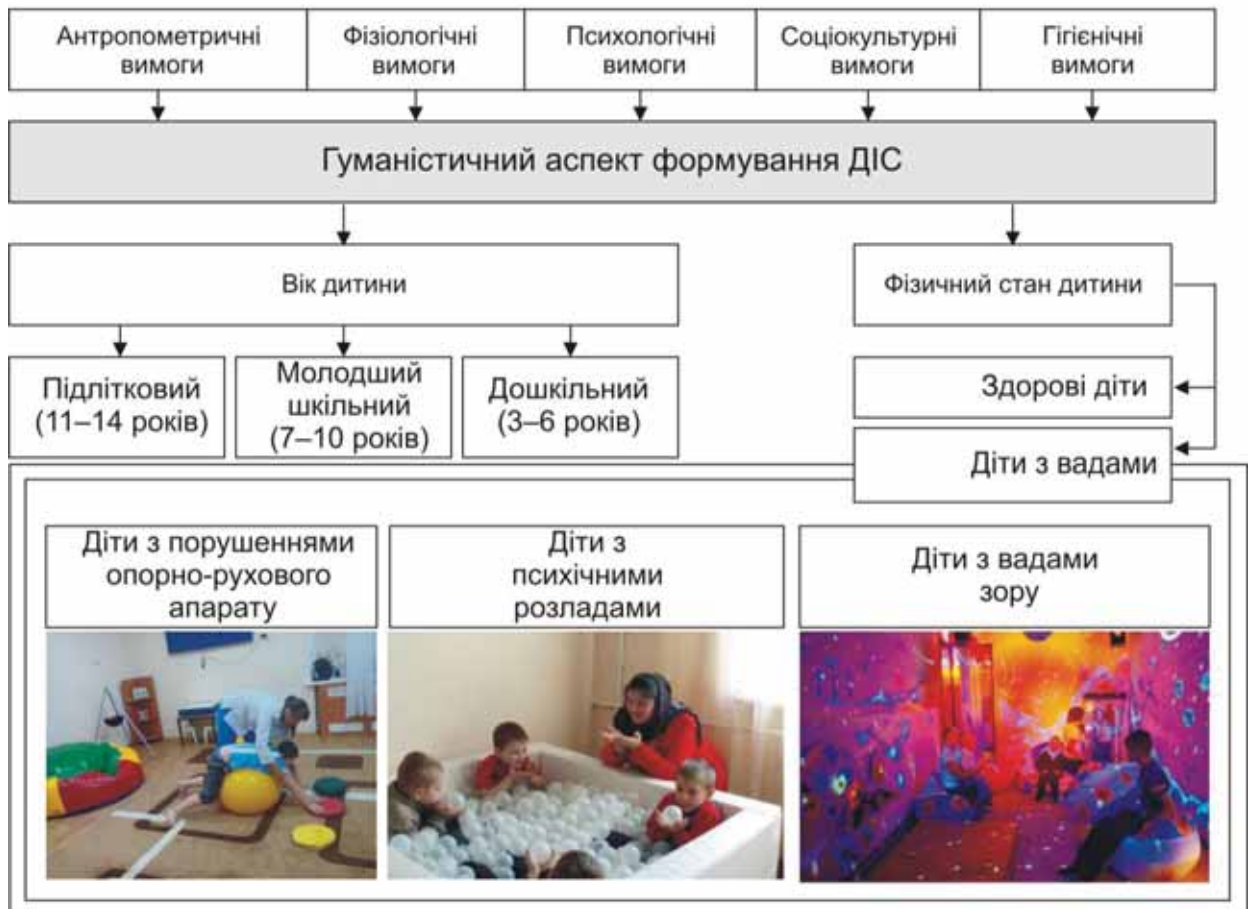
Матеріали у формуванні ДІС

Матеріали у формуванні ДІС

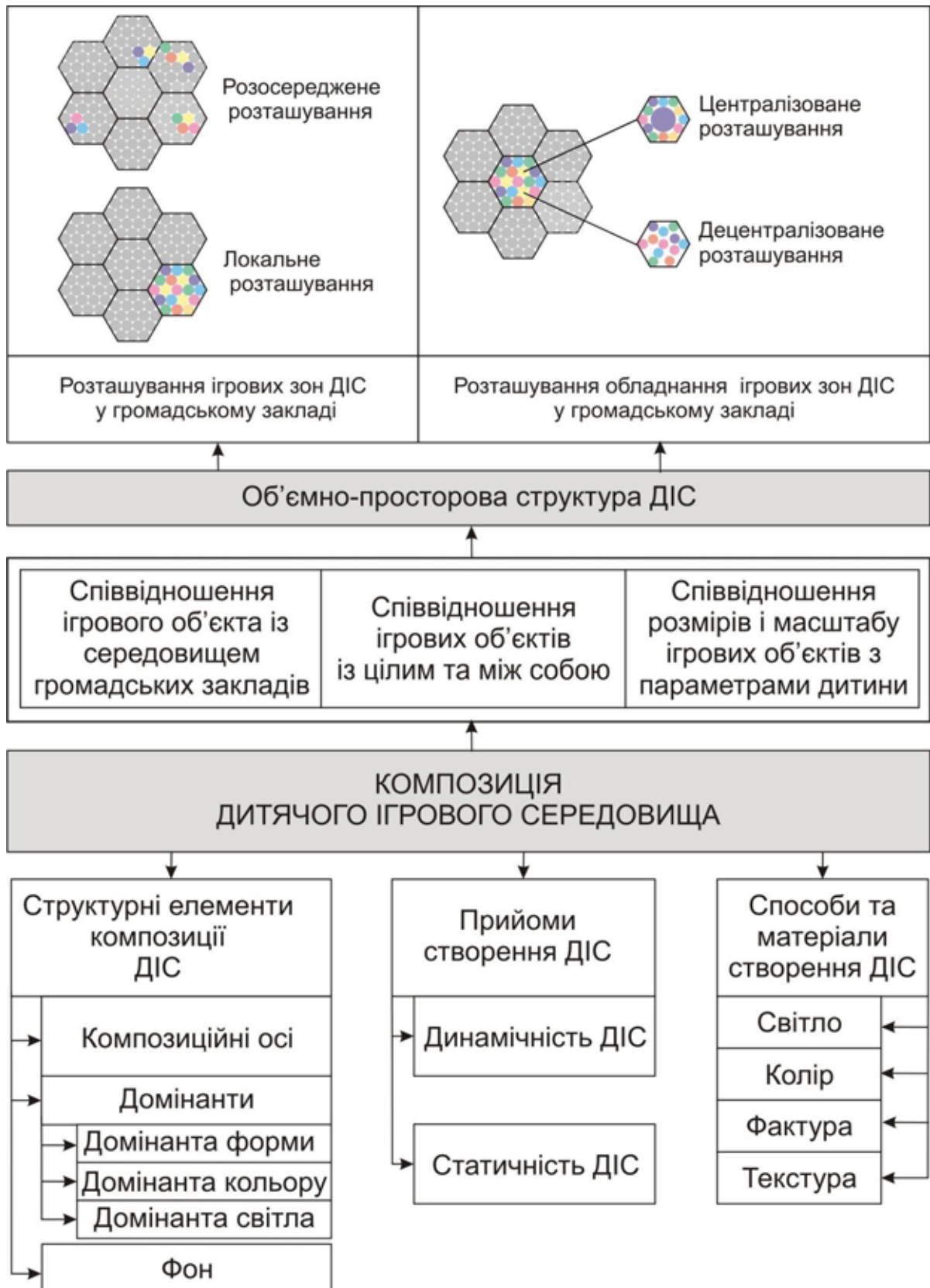


Таблиця Б.16

Ергономічні особливості формування ДІС



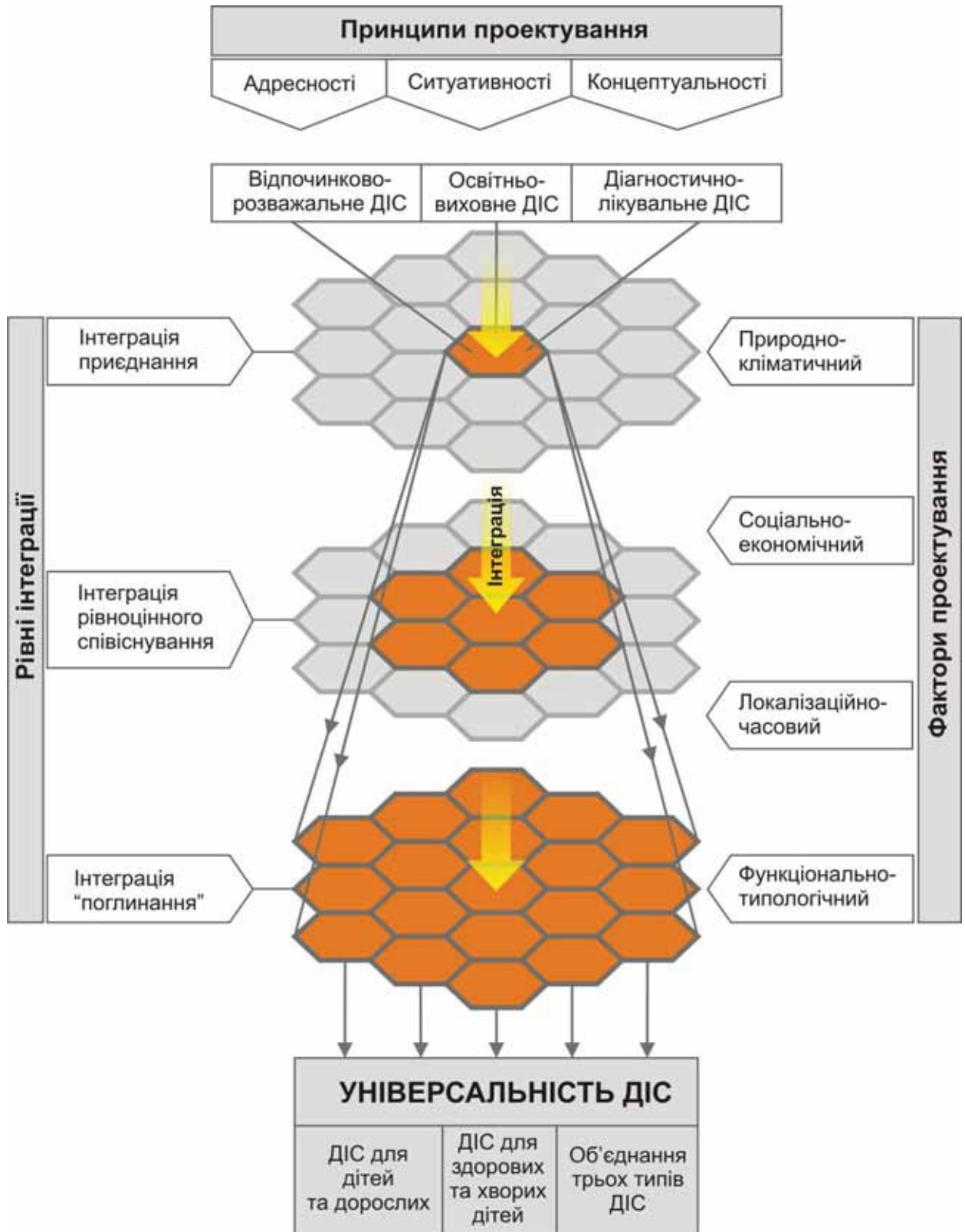
Композиційні особливості формування ДІС



Засоби формування художньо-образного рішення ДІС



Структурно-логічна модель формування ДІС



Додаток В

Словник термінів і понять

АДАПТАЦІЯ – пристосування індивіда до існуючих в спільноті соціальних норм.

АЕРОХОКЕЙ – гра з участю двох гравців із використанням механічних засобів, що полягає у ковзанні шайби по столу. Складається зі стола – великої гладкої ігрової поверхні зі щілинами-воротами з боків, шайби та біт. Через невеликі отвори в ігровій поверхні створюється циркуляція повітря, що зменшує тертя і цим самим збільшує швидкість гри.

БАТУТ (від фр. batoude, итал. battuta «удар») – обладнання для стрибання, представлене у вигляді міцної плетеної сітки, що натягнута на металеву раму, або поліпропіленової плівки. Поліпропілен, який використовується для виготовлення поверхні батута є еластичним.

БАТУТ МЕХАНІЧНИЙ (ПНЕВМАТИЧНИЙ) – багатофункціональний атракціон, що об'єднує в собі традиційний надувний батут, батут-гірку або надувну фігуру з механічним елементом, що рухається.

ГОЙДАЛКА – обладнання для гойдання з ціллю заваби або розваги. Встановлюються в інтеріоризованих та екстеріоризованих ДІС, у місцях відпочинку і т. д.

ГОЙДАЛКА-БАЛАНСИР (також ГОЙДАЛКА-ДОШКА) – різновид гойдалок, що «хитаються» для двох і більше людей у вигляді довгої балки, яка підвішена в центрі тяжіння на шарнірі так, що вона може рухатися у вертикальній площині.

ГОЙДАЛКА НА ПРУЖИНІ (також ПРУЖИННА ГОЙДАЛКА) – обладнання для розваги і спортивного розвитку дітей. Являє собою дерев'яне або пластикове сидіння, закріплене на великій металевій пружині. Встановлюється в інтеріоризованому та екстеріоризованому ДІС. Є досить недавнім винаходом в порівнянні з таким традиційним обладнанням як гойдалки, пісочниці, гірки і ін.

ГРА – 1) форма діяльності в умовних ситуаціях, направлених на відтворення і засвоєння суспільного досвіду, фіксованого в соціально закріплених способах здійснення предметних дій, у предметах науки і культури, де відтворюються норми людського життя та діяльності, підкорення яких забезпечує пізнання і засвоєння предметної та соціальної дійсності, інтелектуальний, емоційний та моральний розвиток особистості; 2) інструмент пізнання світу і передачі цього знання за допомогою моделювання; умовна підміна «поважного» (серйозного) розуміння обставин їх уявним компонентом, що дозволяє приймати неочікувані рішення; одна з концепцій творчого відношення до дійсності [167].

ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ (ДІС) – частина ландшафтно-архітектурного, громадського чи житлового середовища, що включає дитячий простір та має матеріальне вираження через ігрове обладнання та ігрове наповнення, моделює зміст фізичного, психічного та духовного розвитку дитини.

ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ГРОМАДСЬКЕ – підвид ДІС, яке інтегроване з громадським закладом.

ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ЕКСТЕРІОРИЗОВАНЕ – вид ДІС «відкритого» типу, що виник у процесі інтеграції ігрових елементів із міським чи природним середовищем.

ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ЖИТЛОВЕ – підвид інтеріоризованого ДІС, яке інтегроване у житлове середовище.

ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ІНТЕРІОРИЗОВАНЕ – вид ДІС «закритого» типу, що виник у процесі інтеграції ігрових елементів в інтер'єр громадських чи житлових будівель.

ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ ЛАНДШАФТНО-АРХІТЕКТУРНЕ – підвид екстеріоризованого ДІС, яке інтегроване з міський простір.

ДИТЯЧИЙ ІГРОВИЙ ПРОСТІР – сукупність просторово-часових, функціональних та змістових зв'язків, що дають імпульс психологічним

перетворенням, які можуть бути викликані матеріальними об'єктами або попереднім досвідом дитини без необхідності залучення матеріальних ігрових об'єктів.

ІГРОВА ЗОНА – форма ДІС, що містить набір образно, конструктивно і функціонально узгодженого обладнання для дитячих забав, елементи якого об'єднані в єдиному ігровому процесі.

ІГРОВИЙ КОМПЛЕКС – складна форма ДІС, що має концептуально продуману об'ємно-просторову структуру різних ігор для дітей та формується із ігрових зон з ігровим наповненням.

ІГРИ ІМІТУЮЧІ – ігри, спрямовані на активну соціалізацію дитини в оточуючому середовищі через наслідування поведінки дорослих та ігрове відтворення набутого досвіду. Переважають у відпочинково-розважальному та освітньо-виховному ДІС.

ІГРИ ІНТЕЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧІ – пасивні ігри, що спрямовані на розвиток інтелектуальних та творчих особливостей дитини та проектуються з використанням дидактичних засобів. Сюди відносяться предметні забави та маніпуляції із дрібними ігровими об'єктами, що вимагають від дитини додаткових знань та досвіду. Поділяються на дидактичні, конструкторські та електронні ігри. Характерні для освітньо-виховного ДІС.

ІГРИ ІНТЕРАКТИВНІ – ігри з використанням проєкційної системи, що складається з проєктора, дзеркала для заломлення світла від проєктора, інфрачервоної камери, комп'ютера. Сутність гри полягає у зміні проєкції внаслідок зміни руху дитини;

ІГРИ ФІЗИЧНІ – вид ігор, що передбачають розвиток фізичних особливостей організму дитини, спрямовані на активне задіявання м'язів, опорно-рухового та вестибулярного апарату. Організуються переважно для відпочинково-розважального ДІС. Сюди відносять ігри на каруселях, батутах, гойдалках, балансирах, гірках, лабіринтах та у сухих басейнах.

ІГРИ ПСИХОЛОГІЧНІ – ігри, спрямовані на діагностику, корекцію та лікування психологічних відхилень у дітей. Характерні для діагностично-

лікувального ДІС, що організовується у лікувально-реабілітаційних громадських закладах, у центрах надання соціально-психологічної допомоги.

ІГРИ СЮЖЕТНО-РОЛЬОВІ – образні ігри за певним задумом дітей, який розкривається через відповідні події (сюжет) і розігрування дітьми. Структурними компонентами сюжетно-рольової гри є роль, сюжет, зміст, правила, ігрові дії, рольові і реальні стосунки, ігрові предмети і предмети-замінники.

ІНТЕГРАЦІЯ – процес взаємозближення, взаємопроникнення, об'єднання будь-яких елементів (частин) в одне ціле на рівні структури, функції та змісту й утворення взаємозв'язків між частинами.

ІГРОТЕРАПІЯ – 1) лікування засобами гри, що передбачає використання усіх форм гри як лікувального, гармонізуючого фактора; 2) динамічна система міжособистісних стосунків між дитиною та терапевтом, за якої дорослий, ознайомлений із процедурою ігрової терапії, забезпечує дитину ігровим матеріалом, сприяє тому, щоб дитина якомога повніше виразила та дослідила власне Я (почуття, вчинки, думки) за допомогою гри [133].

ЛАБІРИНТИ ІГРОВІ – модульний вид ігрового обладнання, що задіює вертикальний простір, складаються із значної кількості інших видів одиничного обладнання – гірок, містків, сухого басейну з кульками, можуть включати інтерактивні елементи.

КОЛОТУШКА – редемпшн-автомат, у якому гравець за допомогою молотка-колотушки б'є по мішенях; можуть бути як з екраном, так і без нього. Встановлюється в активній ігровій зоні.

КОМП'ЮТЕРНЕ ОБЛАДНАННЯ – вид ігрового обладнання, що працює за допомогою електронних пристроїв, програмованих чи непрограмованих, які утворюють інтерактивну систему. Такими можуть бути пінбольні автомати, слотові машини, електромеханічні ігри, лотереї, аудіоігри і відеоігри. Оскільки відеоігри на програмованих пристроях

складають основну їх частину, нерідко терміни «електронна гра», «комп'ютерна гра» і «відеогра» вживаються як тотожні.

МІНІ-КАРТИНГ – гра, що передбачає систему дистанційного управління для керування настільними автомобілями. Організовується в активній ігровій зоні.

ІГРОВЕ НАПОВНЕННЯ – сукупність іграшок, яка може потім використовуватись у ДІС.

ПРЕДМЕТНО-МАНІПУЛЯТИВНА ДІЯЛЬНІСТЬ – система дослідницьких дій, маніпуляцій дитини з предметами, спрямована на вивчення їх функціонального призначення.

РЕДЕМПШН (від англ. redemption – викуп, погашення, повернення) – ігровий автомат, що представляє процес гри, побудований на необхідності вигравання квитків, які можна обміняти в призотеці.

СЕНСОРНА КІМНАТА – спеціально облаштоване замкнуте інтерактивне середовище для дітей, що є інструментом психологічної допомоги дітям з вадами та спрямоване на розвиток тактильних, візуальних та інших відчуттів дитини. Організовується у діагностично-лікувальному типі ДІС.

СКЕЛЕДРОМ – багатоярусне обладнання для лазіння, що складається з вертикальних чи похилих поверхонь, імітуючи рельєф скелі; використовується у відпочинково-розважальному ДІС для активного відпочинку дітей молодшого шкільного та підліткового віку.

СПЕЦІАЛІЗОВАНЕ ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ – ДІС, організоване дорослими із використанням основних вимог до створення ігрового середовища для дітей, який складає макро- та мегапростір дітей.

СТИХІЙНЕ ІГРОВЕ ДИТЯЧЕ СЕРЕДОВИЩЕ – ДІС, організоване дітьми самостійно із залученням підручних предметів, яке складає мікропростір дитини.

СУХИЙ БАСЕЙН – вид ігрового обладнання, що складається з поролону обтягнутого полімерною тканиною, наповнений пластиковими чи

поролоновими кульками. Використовується для тренування опорно-рухового апарату, для покращення координації і моторики рухів рук дітей у діагностично-лікувальному ДІС та для активних ігор дітей у відпочинково-розважальному ДІС.

ТИМЧАСОВЕ ДИТЯЧЕ ІГРОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ – короткотривале ДІС, організоване дорослими на конкретний час експлуатації (від одного дня до кількох місяців) під час проходження акцій, ярмарків, святкувань.

ФУНКЦІОНАЛЬНА ЗОНА – частина площі приміщення, призначена для групи функціональних процесів, об'єднаних єдиним набором обладнання та ігрового наповнення, що визначається їх габаритами і відстанями між ними.

Додаток Г
Апробація результатів дослідження

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ
УКРАЇНИ



MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE
OF UKRAINE

ЛУЦЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ
УНІВЕРСИТЕТ

Україна, 43018, м. Луцьк, вул. Львівська, 75
тел.: +38(0332)74-61-03
факс: +38(0332)77-48-40
e-mail: rector@lutsk-ntu.com.ua
www.lutsk-ntu.com.ua

LUTSK NATIONAL TECHNICAL
UNIVERSITY

Ukraine, 43018, Lutsk, 75, Lvivska st.
tel.: +38(0332)74-61-03
fax: +38(0332)77-48-40
e-mail: rector@lutsk-ntu.com.ua
www.lutsk-ntu.com.ua

31.10.2015 № 1439-20-34
на № _____ від _____

Впровадження результатів
наукових досліджень

У спеціалізовану вчену раду
К. 64.109.01 при Харківській
державній академії дизайну
та мистецтв

АКТ
про впровадження результатів дисертаційного дослідження
Христюк Юлії Сергіївни
«Принципи проектування дитячого ігрового середовища в закладах
громадського призначення»

Ми, комісія у складі: проректора з науково-педагогічної роботи, канд. екон. наук, доц. В.І. Талаха, декана факультету будівництва та дизайну канд. техн. наук, доц. О.Г. Бондарського, завідувача кафедри дизайну, канд. арх., доц. О.С. Пасічник та канд. мистецтв., доцента кафедри дизайну Н.В. Скляренко підтверджуємо, що матеріали і результати дисертаційного дослідження Ю.С. Христюк з 2013–2014 навчального року впроваджені в навчальний процес підготовки бакалаврів та магістрів спеціальності 020207 «Дизайн», спеціалізації «Дизайн середовища» під час розробки навчально-методичних комплексів з дисциплін «Основи дизайн-проекування», «Дизайн-проекування», «Ергономіка», «Дизайн-проектні матеріали», «Проблеми фірмового стилю в дизайні інтер'єрів».

За результатами дисертаційного дослідження видано навчальний посібник для студентів спеціальності «Дизайн» денної та заочної форм навчання «Основи дизайн-проекування дитячого простору» (автори: Наталія Владиславівна Скляренко, Дмитро Костянтинівич Авраменко, Юлія Сергіївна Христюк. – Луцьк: Луцький НТУ, 2014. – 248 с.) (затверджено Навчально-методичною радою Луцького НТУ, протокол № 9 від 20.05.2014 року).

Проректор з науково-педагогічної роботи

В.І. Талах

Декан факультету будівництва
та дизайну

О.Г. Бондарський

Зав. кафедрою дизайну

О.С. Пасічник

Доцент кафедри дизайну

Н.В. Скляренко





МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ТЕХНІЧНИЙ КОЛЕДЖ
ЛУЦЬКОГО НАЦІОНАЛЬНОГО ТЕХНІЧНОГО УНІВЕРСИТЕТУ

вул. Конякіна, 5, м. Луцьк, 43023, тел. (0332) 28-05-50 факс (0332)28-05-50
E-mail: tehkollege.lutsk@i.au код ЄДРПОУ 26415046

від 03.10.2016 № 544

на № _____ від _____

Впровадження результатів
наукових досліджень

У спеціалізовану вчену раду
К.64.109.01 при Харківській
державній академії дизайну
та мистецтв

ДОВІДКА

**про впровадження результатів дослідження
Бондарчук Юлії Сергіївни
«Принципи проектування дитячого ігрового середовища
в закладах громадського призначення»**

Ми, комісія у складі: заступника директора з навчальної роботи Бондарук Т. М. та голови випускаючої циклової комісії Панасюк В. В. підтверджуємо, що матеріали і результати дисертаційної роботи Бондарчук Ю. С. з 2013–2016 навчального року впроваджені в навчальний процес підготовки молодшого спеціаліста спеціальності 020207 «Дизайн», під час розробки навчально-методичних комплексів з дисциплін «Художнє проектування», «Конструювання в інтер'єрі» та «Комп'ютерне проектування інтер'єру».

Заступник директора з навчальної роботи



Т. М. Бондарук

Голова випускаючої циклової комісії

В. В. Панасюк