



В номере:

Главный редактор
СОЛОВЬЕВ Ю. Б.

Члены редакционной коллегии

БЫКОВ В. Н.,
ДЕНИСЕНКО Л. В.
(главный художник),
ЗИНЧЕНКО В. П.,
КВАСОВ А. С.,
КОНЮШКО В. А.,
КУЗЬМИЧЕВ Л. А.,
МУНИПОВ В. М.,
РЯБУШИН А. В.,
СИЛЬВЕСТРОВА С. А.
(редактор отдела),
СТЕПАНОВ Г. П.,
ФЕДОРОВ В. К.,
ФЕДОСЕЕВА Ж. В.
(зам. главного редактора),
ХАН-МАГОМЕДОВ С. О.,
ЧАЯНОВ Р. А.,
ЧЕРНЕВИЧ Е. В.,
ШАТАЛИН С. С.,
ШУБА Н. А.
(ответственный секретарь)

Разделы ведут:

АЗРИКАН Д. А.,
АРОНОВ В. Р.,
ДИЖУР А. Л.,
ПЕЧКОВА Т. А.,
ПУЗАНОВ В. И.,
СЕМЕНОВ Ю. К.,
СИДОРЕНКО В. Ф.,
ФЕДОРОВ М. В.,
ЧАЙНОВА Л. Д.,
ЩАРЕНСКИЙ В. М.

Редакция

Художественный редактор
САПОЖНИКОВА М. Г.
Технический редактор
ЗЕЛЬМАНОВИЧ Б. М.
Корректор
ЖЕБЕЛЕВА Н. М.

Издающая организация — Всесоюзный
научно-исследовательский институт
технической эстетики
Государственного комитета СССР
по науке и технике

Адрес: 129223, Москва, ВДНХ,
ВНИИТЭ, редакция журнала
«Техническая эстетика».
Тел. 181-99-19.
© «Техническая эстетика», 1984

1 ПЕРЕВЕРЗЕВ Л. Б.
Дизайн игрушки

Проблемы, исследования

3 НОВОСЕЛОВА С. Л.
Проблемы качества промышленной иг-
рушки

5 ГОРБАНЬ О. А.
«Сад», «парк» и «лес» жилища

8 РОЖДЕСТВЕНСКАЯ С. Б.
Народная игрушка: этническое и обще-
человеческое

10 АНИСИМОВА Е. Ф.
Учет «взрослого» и «детского» факторов
при проектировании детских велосипе-
дов

16 ИОФФЕ В. Г., БОБКОВСКАЯ М. А.
Метод полярных проб в художествен-
ном конструировании

Проекты, изделия

13 ЛОКУЦИЕВСКАЯ Г. Г.
Как делают игрушки в Институте иг-
рушки

18 ОВЧИННИКОВ А. А., НОВОСЕЛОВА С. Л.
Мебель-игрушка для детского сада

20 МАЗУР Л. А., РЮМИНА А. Т.
«Планетоход»

25 ВОЛКОВ Ф. А., КРИЖАНОВСКАЯ Н. Я.
Оборудование детской автоплощадки

Образование

22 СЕМЕНОВ Ю. К.
Техникум игрушки в Загорске

Дизайн за рубежом

28 МОСТОВАЯ Л. Б.
Мир, в котором живут дети
(из опыта работы социологов и дизай-
неров ЧССР)

1-я стр. обложки:
Мебель-игрушка для детского сада (см.
в номере статью на стр. 18)

Фото Л. В. ДЕНИСЕНКО,
В. П. КОСТЫЧЕВА

В этом номере были использованы иллюстрации
из журналов: «Architektura CSR», «Domov»,
«Projekt» и др.

Сдано в набор 04.09.84. Подп. в печ. 05.10.84.
Т-18533. Формат 60×90¹/₈ д. л.
Печать высокая.
4.0 печ. л., 5,94 уч.-изд. л.
Тираж 24 600. Заказ 2146
Московская типография № 5
Союзполиграфпрома при Государственном
комитете СССР по делам издательств,
полиграфии и книжной торговли.
Москва, Мало-Московская, 21.

ДИЗАЙН ИГРУШКИ

Тема этого номера — игрушка, игра, игровая среда, рассмотренные с позиций психологов, социологов, педагогов, этнографов и других специалистов, но прежде всего — дизайнеров. Каждый из авторов стремится дополнить общую картину, дать критическую оценку и предложить средства для изменения сложившейся ситуации.

«Техническая эстетика» не впервые обращается к тематике дизайна для детей. В последнее время особое внимание проблеме игрушки уделяет центральная печать: большая и оживленная дискуссия прошла в этом году на страницах газеты «Советская культура». Причина понятна: игра в игрушки занимает огромное место в жизни ребенка. От того, во что и как играют сегодня наши дети, во многом зависят способности и умения, кругозор и восприимчивость, физическое развитие, интеллект и нравственное чувство завтрашних взрослых. Обеспеченность необходимым игровым инвентарем, его соответствие индивидуальным и коллективным потребностям разных возрастных групп, изыскание путей его совершенствования — вопросы государственной важности, однако из обзора опубликованных за последнее время материалов по этой проблеме явствует, что положение с игрушками и играми неблагополучно.

Максимум нареканий вызывают два очевидных всем недостатка: скудость ассортимента и низкое качество изготовления. Есть еще один, столь же очевидный и, пожалуй, самый серьезный по его вероятным последствиям, — низкий эстетический уровень, не только обусловленный дефектами производства, но уже изначально predetermined просчетами проектирования. Не заострив этот вопрос, нельзя плодотворно решать остальные, ибо эстетика игрушки есть интегральный качественный показатель ее способности служить своему главному назначению.

В мире «взрослых» предметов нередко приходится, хотя бы с натяжкой, трактовать утилитарные и эстетические достоинства вещей порознь и при наличии первых мириться с отсутствием вторых, утешаясь тем, что кухонная плита, мясорубка, трактор или каток для асфальта, даже некрасивые, все-таки работают и обеспечивают полезный эффект. Аналогичные же игрушечные предметы служат своей цели и дают полезные эффекты лишь постольку, поскольку их облик, конструкция, цвет и фактура будут побуждать детей играть с ними в домашнее хозяйство, земледелие и дорожное строительство. Функция игрушки целиком вытекает из ее формы, и чем совершеннее эта форма, тем полнее реализуется ее функциональный потенциал и назначение, неотделимые от задачи эстетического воспитания ребенка.

Исследования психологов показывают, что способность распознавать,

Библиотека

им. Н. А. Некрасова

electro.nekrasovka.ru

сопоставлять, анализировать, критически сравнивать и оценивать образы, то есть форму, контур, объем, цвет, фактуру вещей, — вырабатывается у человека в первые годы его жизни именно на материале игрушек. Все эти вещи, говорит один из корифеев советской психологической науки А. Н. Леонтьев, открываются ребенку «не только со стороны своих физических свойств, но и как мир предметов, которые постепенно раскрываются для него человеческой деятельностью в их культурном общественном значении»¹.

Но какие культурные значения раскрывают и какие способности могут развивать безобразные (если не сказать безобразные), тускло окрашенные неуклюжие, неприятные на ощупь, небрежно сработанные игрушки, всем своим видом говорящие об отсутствии какого-либо оригинального замысла, художественного мастерства, уважения и любви к своему делу, а стало быть и к потребителям — детям, у тех, кто проектирует и производит такого рода изделия? Если человек с детства привыкает считать нормой размытые контуры, нарушенные пропорции, дисгармоничные сочетания цветов, перекошенные углы, разошедшиеся сочленения, плохо пригнанные швы и облезлые покрытия, постоянно наблюдаемые им в игрушках, то откуда ему к началу самостоятельной трудовой деятельности приобрести и научиться ценить глазомер, точность движений, добросовестность и аккуратность выполнения любой порученной ему работы, не говоря уже об эстетическом по духу своему стремлении добиваться в ней наибольшего совершенства?

Максим Горький говорил, что книги для детей надо писать так же, как для взрослых, только лучше. Мы могли бы сказать, что и игрушки следует делать не с меньшей, а с большей тщательностью, чем вещи для взрослых.

Повышение качества игрушки должно начинаться с повышения качества ее проектирования: с проникновения в суть игры, с ориентации игрушки на высшие образцы искусства, техники и технологии, с учета требований и рекомендаций педагогики, психологии, социологии и медицины. Мобилизуя свои знания, мастерство и талант, дизайнеры призваны задавать игре и игрушке правильное направление, осмысленное содержание и совершенную форму.

Решение проблемы ассортимента игрушки, достижимое лишь в комплексе всех вышеперечисленных усилий, начинается с вопроса о том, кому, для чего и какая именно игрушка необходима. Здесь не обойтись без специальных исследований эмпирического, теоретического и концептуально-проектного плана. Эмпирически можно

¹ ЛЕОНТЬЕВ А. Н. Деятельность. Сознание. Личность. — М., 1975.

выявить пробелы существующего ассортимента: излишек одних наименований и дефицит других. Однако ликвидация накопленных излишков и восполнение ощущаемого дефицита отнюдь еще не превращают ассортимент в оптимальный. Оптимизация ассортимента предполагает не только анализ текущего спроса, но и прогнозирование его тенденций с помощью проективных альтернатив, преследующих цель направленного формирования будущих потребностей.

На сегодня у нас известно около 17 тыс. наименований игрушек, выпускаемых более чем 900 предприятиями 64 министерств и ведомств. Многие из этих игрушек почти не находят сбыта, других постоянно не хватает в торговой сети; особенно плохо обстоит дело с комплектованием игрового инвентаря детских учреждений, и поэтому туда, как правило, поставляется то, что осталось нереализованным в розничной торговле. Последнее абсолютно нетерпимо еще и потому, что реформа школьного образования требует специальных усилий по подготовке малышей к систематическим занятиям уже с шестилетнего возраста, — задача, заведомо невыполнимая без наличия специального игрового оборудования.

Какими концептуальными средствами воспользоваться, чтобы внести хотя бы минимум упорядоченности в хаотическую картину ассортимента, до сих пор почти не систематизированного? Есть несколько классификаций: производственная, товароведческая, педагогическая — и ни одной стройной.

Игрушке нужна даже не столько классификация, фиксирующая прямо не связанные между собой ряды, сколько типология, то есть многомерное пространство всех важных для достижения главной цели признаков, в котором размещаются не только актуально существующие, но и потенциально осуществимые, еще не созданные, но могущие быть созданными предметы. Лишь построив такую типологию, мы будем в состоянии системно исследовать структуру и динамику потребностей в игровом инвентаре; соотносить ее с педагогическими требованиями и рекомендациями, вытекающими из общей политики социального и культурного развития; сопоставлять с имеющимися у нас тематическими, жанровыми и стилевыми художественно-конструкторскими средствами, а также с производственно-технологической базой и сырьевыми ресурсами. Подобные исследования дадут возможность разрабатывать всесторонне обоснованные и практически реализуемые проекты игрушек массового выпуска, высокого качества и доступной цены, возмещающие обнаруженные пробелы номенклатуры и ассортимента. А поскольку дизайнерская типология является не только

описательной, но и проектно-прогно- стической, она позволит выдвигать хорошо продуманные перспективные предложения по использованию в научно-исследовательской и педагогической работе новых предметных форм, идей и образов игрушек и игр, еще не затребовавшихся текущей практикой, но обещающих принести плоды при решении проблем завтрашнего дня.

Одной из таких проблем является создание игровых комплексов, воспитывающих у детей способность быстро и легко осваиваться со стремительно нарастающей технизацией окружающей среды. Наступление НТР настойчиво заставляет нас готовиться к тому, что с каждым днем все больше профессий, специальностей и просто форм повседневного поведения будет включать в себя элементы ролевого поведения оператора, управляющего системами «человек — машина».

Технизация чрезвычайно глубоко затрагивает игровую деятельность детей. На протяжении тысячелетий прототипами детских игрушек выступали, наряду с людьми, животными и фольклорными персонажами, орудия труда, оружие, утварь, составлявшие относительно стабильный и немногочисленный предметный мир доиндустриальной эпохи. Такие изделия до недавнего времени обладали сравнительно малой структурной сложностью, и в игрушках их легко было воспроизвести.

Сейчас ситуация совсем другая. Предметный мир непрерывно изменяется, а сложность большинства новых компонентов возросла на два-три порядка (если не считать микропроцессоров, где сложность становится поистине фантастической). Воспроизвести, хотя бы приближенно, структурно-функциональные характеристики таких объектов в игрушках массового пользования при традиционном подходе к их разработке уже невозможно. Игрушечная промышленность по старинке выпускает муляжи часов, телефонов, автомобилей, самолетов, кораблей, радиоприемников, телевизоров, но дети все с меньшей охотой принимают все эти «ненастоящие» вещи. Выпуск механических заводных и даже дистанционно управляемых игрушек положения не спасает. Во-первых, они слишком дороги, чтобы стать подлинно массовыми, и весьма ненадежны в работе, а во-вторых, дети очень быстро исчерпывают все возможные виды действия с ними. Такие игрушки являются для ребенка полностью закрытыми системами. Вопреки известному стремлению ребенка узнать, «что внутри», они не допускают вмешательства в конструкцию; любая попытка «открыть» их приводит к непоправимой поломке. Они не предусматривают возможности трансформации, не говоря уже об эволюционном развитии их структуры и функций.

Возможное дизайнерское решение проблемы — переход к такой концепции, при которой игрушка становится уже не муляжом и упрощенной копией «взрослых» объектов, но познавательно-эвристической моделью, позволяющей осуществлять исследовательско-поисковую игровую деятельность. Практическое воплощение данной концепции предполагает использование новейших достижений инженерной мысли и дизайнерскую установку на синтез научно-технического и гуманитарного начала.

Основным элементом проектируемого ассортимента игрушек становится не какая-либо единичная и полностью завершенная вещь, но модульная единица, содержащая определенный механический, электрический, оптический или электронный узел. Из этих ячеек ребенок в состоянии создавать различные системы, выбирая по своему желанию их тип, назначение, конструктивную схему и образ, становясь тем самым дизайнером собственных игрушек и игр. Преимущества такого подхода очевидны: принцип открытых систем позволяет начинать с минимального набора элементов (и первичных затрат) с последующим постепенным наращиванием структурно-функциональной сложности и разнообразия облика.

Возникает множество возможностей предоставить детям, подросткам и юношеству гораздо больший простор для проявления индивидуальной и коллективной фантазии, воображения, продуктивного мышления, творческих интересов и устремлений, если по-дизайнерски интегрировать предметные сферы, далекие друг от друга в «серьезном» взрослом мире, но вплотную сближающиеся и даже пересекающиеся в «игрушечно-игровом» мире.

Новая техника открывает широчайшие перспективы создания «инструментальной» графики, живописи, скульптуры и художественного конструирования. Сегодня этим занимаются пока немногие, но не приходится сомневаться, что завтра такие идеи и проекты будут получать права гражданства в сети детского самостоятельного технико-гуманистического творчества.

Столь же очевидно, что трудности и осложнения социокультурного и педагогического порядка, равно как и проблемы номенклатуры, ассортимента и качества, по мере роста таких тенденций намного превысят нынешние и, скорее всего, приведут к весьма печальным последствиям, — если не позаботиться заранее о правильной ориентации этого процесса и введении его в разумно управляемые рамки.

Нужна долгосрочная дизайн-программа, предусматривающая текущее и перспективное моделирование мира игрушки, отражающего и даже опережающего развитие «большого», «взрослого» предметного мира. Ведь

«взрослый» предметный мир изменяется постоянно и все более быстрыми темпами. И если дети будут играть игрушками, отражающими сегодняшний «взрослый» мир предметов, это значит, что когда они вырастут, они не будут готовы к усложнившемуся предметному миру завтрашнего дня. К этому будущему предметному миру детей нужно подготавливать уже сегодня — с помощью смоделированного, опережающего развития мира игрушки. Такое моделирование, осуществляемое специфически дизайнерскими методами, должно прежде всего служить как бы контрольным экраном реальной ситуации, взятой во всех ее аспектах, то есть увиденной глазами всех заинтересованных лиц.

Этим, однако, назначение дизайн-программы не исчерпывается, потому что нам нужно не только видение проблемной ситуации, но и способность увиденные проблемы решать.

Присутствие дизайнера высокой квалификации, притом с правом решающего голоса, должно стать обязательным во всех органах и советах, определяющих политику и оценивающих конкретные итоги научных исследований, планирование продукции, разработку и запуск в производство новых моделей игрушек и игрового оборудования. Сегодня мы почти не видим дизайнеров в такой роли. Ни Министерство просвещения, ни Министерство здравоохранения (в чьем ведении находятся ясли), ни Академия педагогических наук СССР не привлекают дизайнеров к участию в их теоретических и методических изысканиях в данной области. Для решения проблемы игрушки необходим и ряд серьезных организационных мер, прежде всего по поднятию профессионального уровня дизайнеров, занятых проектированием игрушек. Специалистов с высшим образованием по данному профилю вообще не готовит ни одно учебное заведение. В печати уже неоднократно выдвигалась идея создания если и не самостоятельных факультетов, то хотя бы спецкурсов и групп в высших художественно-промышленных училищах. Следовало бы широко практиковать творческие семинары, проводить летние школы, устраивать внутри- и межинститутские конкурсы на лучшие образцы игрушки с последующей их экспозицией и освещением результатов в печати.

Министерство легкой промышленности СССР — головное по выпуску игрушек — имеет в своем подчинении ВНИИ игрушки, занимающийся в основном материаловедческими вопросами, технологией и контролем качества изготовления игрушек, а также Центральное конструкторско-технологическое бюро игрушки, но художественно-конструкторского бюро у него нет и нет профессиональных дизайнеров.

Не этим ли, в частности, объясняется

УДК 688.72.004.12

ПРОБЛЕМЫ КАЧЕСТВА ПРОМЫШЛЕННОЙ ИГРУШКИ

крайне малое количество новых образцов, разрабатываемых ежегодно ВНИИ игрушки? Добавим, что разрабатываются они исключительно для Минлегпрома без права освоения их предприятиями других министерств, выпускающих более двух третей поставляемого на рынок количества игрушек и располагающих куда более развитой и мощной производственно-технологической и сырьевой базой.

Наконец, дизайнерский подход должен быть распространен и на торговлю игрушками, начиная с рекламной информации и кончая пространственной структурой демонстрационных залов, стендов, прилавков и витрин. Потенциальных покупателей-потребителей следует ознакомить не только с названиями и внешним видом новых моделей игрушек, но и со скрытыми в каждой из них игровыми возможностями, вплоть до примерных сценариев, где данная игрушка выступала бы в окружении других своих «компаньонов». Целесообразно было бы также открыть в больших городах экспериментальные магазины, которые являлись бы одновременно лабораториями по изучению спроса и опытным полигоном его формирования.

Разумеется, мы упомянули здесь далеко не все проблемы ассортимента и качества игрушек, в решении которых дизайнеры могут и должны принимать самое деятельное участие. Но поскольку даже ясно видимые пути такого участия во многом перекрыты сегодня административными барьерами, отсутствием межведомственной координации и неадекватным распределением задач, прав и обязанностей, было бы очень важно узнать, что думают по поводу высказанных нами соображений вышеназванные учреждения и организации и какие меры они со своей стороны считали бы нужным принять для существенного улучшения дизайна игрушки.

Думается, что давно настала пора принять действенные меры для улучшения качества игрушек, для совершенствования их ассортимента, преследуя при этом главную цель — гармоничное воспитание с помощью игры и игрушек наших детей.

В системе государственных мероприятий, нацеленных на выполнение основных направлений школьной реформы, особое значение придается повышению качества игрушки. В постановлении Совета Министров СССР от 12 апреля 1984 года «О дальнейшем улучшении общественного дошкольного воспитания и подготовке детей к обучению в школе» говорится: «Министерству легкой промышленности СССР, другим министерствам и ведомствам СССР, выпускающим игрушки, советам министров союзных республик совместно с органами народного образования предложено принять меры к расширению ассортимента, увеличению производства, улучшению качества игрушек и игрового оборудования, созданию новых образцов этих товаров, наиболее полно отвечающих задачам воспитания детей в детских дошкольных учреждениях».

Художественно совершенные, целесообразные, увлекательные по содержанию игрушки необходимы всем детям: раннего и дошкольного возраста, младшим школьникам, подросткам и юношеству. Умная игрушка, спроектированная с учетом педагогического фактора, формирует личность ребенка, готовит к переходу на очередной виток физического и психического развития.

В настоящее время в обществе складывается понимание игрушки как категории педагогической. Исторически игрушка именно в этом качестве и возникла. Она всегда была средством приобщения ребенка к традициям эпохи, народа, этическим ценностям той или иной группы населения, формировала художественный вкус, знакомила с бытом и трудовыми операциями. Воспитательная, развивающая функция игрушки давно была понята передовыми педагогами, примером которых может служить Ф. Фребель, создавший в середине прошлого века в Германии систему оригинальных дидактических игрушек и организовавший их производство.

В нашей стране игрушки выпускаются предприятиями различных министерств и ведомств, а координируется эта деятельность Министерством легкой промышленности СССР, которое имеет несколько крупных современных фабрик игрушки. И все-таки основная масса изготовителей игрушек — полукустарные мелкие фабрики или цехи культбыта на предприятиях, имеющих свой «более серьезный» профиль.

Чтобы при выходе с ленты промышленного конвейера игрушка была полноценна, необходимо при ее проектировании учитывать особенности игры, возможности ребенка и то обстоятельство, что игрушка участвует в формировании этих возможностей. Однако в промышленности нет подразделений, в которых могли бы работать педагоги вместе с художниками, опираясь на богатый опыт мировой и отечественной педагогики и детской психологии. Даже во ВНИИ игрушки нет дизайнерского

подразделения, с которым могли бы сотрудничать педагоги. Вся исследовательская работа промышленности с новым образцом игрушки сводится к чисто механическим пробам на прочность и разовому «обыгрыванию», причем не в процессе проектирования, а после выпуска серии. Вот главная причина низкого педагогического и художественного качества промышленной игрушки.

Сегодня это производство работает в основном на отходах основного, что порождает хронический дефицит необходимого сырья и красителей и ставит художника в положение исполнителя заданий, жестко ограниченных номенклатурой и размером этих отходов. Задача, как это очевидно, с прицелом на экономический выход, но отнюдь не педагогический. Однако и это не получается, так как только очень талантливый дизайнер может обратить стесненные обстоятельства поиска в благо, а поскольку таких специалистов крайне мало, экономия на отходах превращается в чистый убыток: плохие игрушки не покупают.

Ситуация усугубляется недостатками планирования и ассортиментной политики. Промышленность выпускает, а торговля поставляет в розничную сеть игрушки следующих ассортиментных наименований: металлические, деревянные, электромеханические, пластмассовые, куклы, мячи из ПВХ, пластизоля, мягконабивные, резиновые, в том числе мячи, полиграфические, электрогирлянды, в том числе стеклянные, искусственные елки, предметы для детского творчества, пирамидки деревянные, кубики деревянные с литографией, ведерки детские, лопатки детские, совочки детские. Очевидна стихийность выбора классификационных единиц, алогизм этих рядов, ориентированность на специализацию по сырьевому признаку без учета педагогических задач. Сравним этот перечень с педагогической классификацией. Она включает следующие основные виды игрушек: дидактические, сюжетно-образные, технические, спортивные, музыкальные, театральные, празднично-карнавальные и игрушки-забавы. В каждом из этих видов игрушек имеются подвиды, дальнейшая детализация которых происходит в зависимости от конкретной тематики игрушек¹.

Педагогическая классификация, которая, очевидно, должна заменить промышленную, предусматривает учет в игрушке ее соответствия определенному виду и таким показателям, как степень готовности игрушки, ее материал, размеры, функциональность, образность. Указанные показатели универсальной педагогической классификации содержат возможность учета в свойствах игрушки ее видовой специфики и возрастной адресованности. Нетрудно

¹ НОВОСЕЛОВА С. Л., ЛОКУЦИЕВСКАЯ Г. Г. Принципы построения системы игрушек. — Техническая эстетика, 1979, № 12.

«Взрослые могут иметь только одно влияние на игру, не разрушая в ней характера игры, а именно — доставкой материала для построек, которыми уже самостоятельно займется сам ребенок.»

К. Д. Ушинский

«Рассматривая действия ребенка в игре, легко заметить, что ребенок уже действует со значениями предметов, но еще опирается при этом на их материальные заместители — игрушки.»

Д. Б. Эльконин

«Сознательное управление психическим развитием ребенка совершается прежде всего путем управления основным, ведущим отношением его к действительности, путем управления ведущей его деятельностью. В данном случае такой ведущей деятельностью является игра; следовательно, нужно научиться управлять игрой.»

А. Н. Леонтьев

заметить, что промышленная классификация очень далека от этих тонкостей.

Промышленность дает задания художникам на создание новых образцов игрушек без учета реальной потребности детей различных возрастных групп в игрушках тех или иных видов.

Было бы заблуждением считать, что художник сам по себе, просто как взрослый и достаточно образованный человек, является одновременно педагогом и обладает достаточными знаниями детской психологии. Соответствующие знания не приобретаются лишь в результате жизненного опыта. Художник, проектирующий игрушки для детей, должен в ходе своей профессиональной подготовки прослушать как минимум курс детской, возрастной и педагогической психологии, специальный курс по педагогике и психологии игры, знать основы психолого-педагогических требований к игрушке.

Проектирование игрушки очень специфично. Здесь нередко возникают ситуации, противоположные тем, которые создаются при конструировании, например, бытового прибора для взрослых. Прибор, как правило, не формирует возможности деятельности человека, а учитывает их. Иное дело — игрушка. Она — формирует. Ее образное и функциональное решение должно не только учитывать возможности ребенка данного возраста, но и формировать их. Не является ли в таком случае функциональный комфорт при действиях с игрушкой понятием относительным? В игрушке, возможно, следует через некоторый ее «функциональный дискомфорт» программировать усилие, стремление к преодолению, без которых ребенок не будет иметь в игрушке стимул развития. Например, утолщенная ручка погремушки будет побуждать ребенка к известному усилию для ее схватывания и удержания. Такая ручка выгодно отличается своей воспитательной ценностью от просто удобной по толщине или заведомо неудобной рукоятки — петли, применяемой сейчас промышленностью.

При проектировании необходим учет широкой предметной среды, в которой функционирует игрушка: современная квартира, городская игровая площадка, сельский двор или садовый участок, детский сад, летняя веранда, школа, рекреация, комната игр, школьный двор, игротка при Дворце пионеров и т. д. Соответственно меняются возрастной контингент детей, их интересы, возможности включиться в ту или иную игру и т. д. Непременным условием проектирования игрушки является разработка и учет эргономических показателей.

Даже эти несколько признаков из длинного ряда специфических требований к игрушке свидетельствуют о необходимости грамотного, высококвалифицированного подхода к ее проектированию.

Однако промышленность испытывает

острый дефицит специалистов с высшим образованием по художественному конструированию игрушки: ни один вуз страны не выпускает дизайнеров такого профиля. Некоторые дипломники МВХПУ и ЛВХПУ создают интересные проекты игрушек и игрового оборудования, но на этом их деятельность в этой области обычно и заканчивается. Около 1,5 тыс. новых моделей игрушек и 15 выпускников Загорского техникума игрушки в год — таков баланс обеспеченности специалистами.

В свете школьной реформы важнейшим социальным заказчиком промышленности становится сфера общественного воспитания. До сих пор промышленность ориентировалась на запросы розничной торговли, которая удовлетворяет индивидуального потребителя игрушки — семью. Детские сады и другие учреждения общественного воспитания до сих пор получают лишь те игрушки, которые почему-либо не нашли сбыта в розничной торговле (подсчитано, что торговля могла бы реализовать общественным организациям ежегодно игрушек на 80 млн. рублей). Механический перенос в детское учреждение игрушек, предназначенных для индивидуального использования, порождает немало трудностей. Так, промышленность, стремясь расширить ассортимент, например, кукол или мягконабивных игрушечных животных, бесконечно наращивает его за счет изменений в художественном решении того или иного образа, что приводит не к разнообразию, а к пестроты, разностильности, сюжетной несовместимости и отсутствию сомасштабности игрушек. Эта погрешность не так заметна, когда в семье покупают ребенку одну игрушку какого-то определенного наименования. Но при комплектовании игровых комнат в детском саду несколькими наборами одинаковых или разностильных игрушек возникает несовместимость возможностей организации игровой среды и принципов воспитания хорошего вкуса у детей.

Учреждения общественного сектора воспитания: ясли, ясли-сады, школы, Дворцы и Дома пионеров, пионерские лагеря, детские санатории и больницы — нуждаются не только в игрушках индивидуального пользования, но и в образных и спортивных игрушках для коллективных игр, в наборах дидактических игрушек, в игрушках, побуждающих к творчеству. Игрушки, как и сама игра, могут выполнять свою развивающую функцию, если они будут вести ребенка за собой, создавать «зону ближайшего развития».

Есть ряд неотложных задач, без решения которых повысить качество игрушки будет невозможно. Нужна энергичная совместная работа, четкая согласованность следующих звеньев: разработка психолого-педагогических и художественных требований к игрушкам индивидуального и коллективного

использования для детей всех возрастов — художественное конструирование игрушек — производство игрушек — розничная и оптовая торговля.

Для реализации первого звена необходимо создание научного подразделения в системе Минпроса СССР и АПН СССР при участии Минлегпрома СССР для осуществления комплексных научно-исследовательских работ в области психологии и педагогики игры и игрушки, выработки педагогических требований к различным видам игрушек и определения показателей их возрастной адресованности. В этой лаборатории должны быть предусмотрены исследования эргономического плана, включая функциональную антропометрию. Комплексность задач лаборатории потребует участия специалистов разного профиля: педагогов, психологов, физиологов, антропологов, дизайнеров, эргономистов. Деятельность такой лаборатории непременно потребует проведения педагогических и эргономических испытаний новых образцов игрушек и их макетирования с учетом технологии производства.

Для осуществления связи исследовательского звена со звеном художественного конструирования необходимо наличие центров художественного конструирования при Минлегпроме СССР, укомплектованных не только дизайнерскими кадрами, но и педагогами, осуществляющими адаптацию педагогических требований к конкретным задачам конструирования новых игрушек. Промышленное звено должно быть готово к переходу на рельсы осуществления дизайн-программы в области производства игрушек, что потребует безусловного совершенствования технологии их производства.

Существенные перестройки необходимы и в торговле, которая должна предусмотреть заказ промышленности на игрушки для сферы общественного воспитания. Всестороннее изучение покупательского спроса, потребностей страны в игрушках и игровых материалах в связи с задачами основных направлений реформы школы явится важным фактором в деле повышения качества игрушек в стране. Необходимо уделить серьезное внимание рекламе игрушки — здесь решающее слово должно принадлежать дизайнеру и педагогу. Соответствующие службы могли бы быть полезны в торговой сфере. Реклама игрушки в виде методических плакатов, качественного полиграфического оформления упаковки игрушек поможет родителям, воспитателям и самим детям выбрать нужную игрушку, составить наборы игрушек, объединить их в игре. В повышении качества игрушки заинтересованы все. Необходима согласованная работа, ее организационное, профессиональное и экономическое обеспечение.

Получено редакцией 13.08.84

«САД», «ПАРК» И «ЛЕС» ЖИЛИЩА

Дети говорят: «Мы играем». Эти слова наполнены для них самым глубоким смыслом, а состояние игры абсолютно естественно и жизненно важно. Современными психологами обоснованно и четко сформулировано положение о том, что в дошкольном возрасте игра является ведущим типом деятельности ребенка, что развитие игровой деятельности обуславливает главнейшие изменения в психологических процессах и психологических особенностях личности ребенка. Играя, ребенок открывает для себя окружающий мир, учится, трудится, взрослеет. Характерно, что деятельность ребенка в дошкольном возрасте носит прежде всего предметный характер, а осознание выступает в форме действия [4].

Это делает актуальным ряд вопросов, непосредственно связанных с проблемой проектирования предметно-пространственной среды жилища. Необходимость формирования игровой среды ребенка сегодня не подвергается сомнению. Дискуссионным является вопрос о содержании понятия «игровая среда в жилище». Традиционно эти вопросы решались на основе разделения жилой среды на взрослую и детскую сферы влияния, причем игровая среда ребенка ограничивалась детским уголком со стульчиком и столиком, ящиком игрушек и полкой с куклами и книжками. Граница игровой среды совпадала с границей индивидуальной зоны ребенка, что делало эти понятия практически равнозначными. Соответственно, и игра ребенка понималась как некое отвлечение от реальной жизни семьи занятие, как «игра в игрушки».

Условность и трудность подобного ограничения среды игровой деятельности ребенка демонстрирует обычный житейский опыт. Ребенок своей активностью постоянно нарушает установленные родителями границы и стремится к действительному общению со всем предметным окружением. Этот процесс естествен, поскольку ребенок начинает узнавать мир с открытия своего дома. Фактические границы игровой среды, реализующей в полной мере жизненную творческую активность ребенка, охватывают почти все жилое пространство, а бытовое оборудование выступает потенциальным носителем свойств игрового оборудования.

Такая трактовка понятия «игровая среда в жилище» получила в настоящее время широкое признание среди архитекторов и дизайнеров [1, 3]. Однако это еще более усложняет вопрос о качественных характеристиках игровой среды и ее структуре.

С нашей точки зрения, игровая среда ребенка в жилище неоднородна. Она пронизывает целостную структуру жилой среды, выделяя в ней определенные группы оборудования, которые на собственных языках вступают в игровой диалог с ребенком. При этом функцию ядра игровой среды все-таки выполняет традиционная детская зона —

детский уголок или комната, оборудование которой полностью сомасштабно и подвластно ребенку.

Проектная интерпретация такой условной модели игровой среды ставит перед дизайнером трудную задачу: выяснить, какие качества бытового оборудования определяют возможность и эффективность его игрового диалога с ребенком.

Несомненно, что качественные характеристики этого оборудования могут быть осмыслены и выявлены только в связи с конкретными формами реализации его игровой деятельности в жилище, а подход к постановке проектных задач должен базироваться на сохранении целостности бытовой среды, в которой игра ребенка есть одна из форм проявления жизнедеятельности семьи.

Исходная проектная концепция формирования эстетически целостной предметной среды жилища как образа совместной жизнедеятельности взрослых и детей позволяет выделить основные культурно-типологические формы реализации игровой активности ребенка. А эти формы определяют необходимые качественные характеристики предметной среды и дают основания для постановки проектных задач.

Необходимым прологом к формированию проектной концепции является определение авторской ценностной позиции, отражающей план идеальных социально-культурных значений и позволяющей соотнести с культурной моделью наш реальный эмпирический объект — жилище. В чем же смысл жилища? Прежде всего в том, что оно является домом семьи, где вместе живут взрослые и дети. Высокая значимость этого соседства заключается в том, что ребенок возвращает взрослого человека к истокам своего существования, к первоначальной естественности, к чистоте восприятия и непредвзятости взгляда на окружающий мир, к творческой импровизации и непосредственности общения. Природная естественность детства только и осознается в сравнении со взрослой организованностью, регламентированностью существования, регулярностью взрослого мышления. Ребенок и взрослый оказываются носителями двух способов освоения окружающего мира: нерегулярного и регулярного. Однако хаос и порядок как характеристики внешней формы средового поведения детей и взрослых не антагонистичны, а являются проявлением диалектического единства человеческой природы. Задача дизайнера — предметно воплотить единство формально контрастных способов освоения окружающей действительности ребенком и взрослым.

Дом, в котором растут дети, — это начало дороги новой жизни. Смысл жилой среды заключается еще и в том, чтобы в предметной форме обозначить ребенку путь взрослеющего детства.

Идеальной моделью, целостно соотносимой с выделенным смысловым рядом, явился для нас садово-парковый комплекс, сформировавшийся в эпоху расцвета садово-паркового искусства в Европе в XVIII—XIX веках и имеющий иную эстетическую ценность, чем современные сады и парки. Веской причиной, побудившей нас обратиться к этой культурной модели, явилось то обстоятельство, что садово-парковый комплекс той эпохи не только продемонстрировал в практике своего развития освоение «регулярного» и «нерегулярного» типов средовой организации, но и имел ряд признаков, устанавливающих его эстетическое, структурное и функциональное тождество с жилищем.

Садово-парковый комплекс выступал как **эстетическая целостность**. «Садовый быт», в отличие от городского, был сам по себе явлением эстетическим. Эстетизации подвергались не только растительные редкости, экзотические цветы и деревья, но и хозяйственные постройки — молочные фермы, оранжереи, лаборатории, обсерватории, кухни, купальни, гимнастические площадки, лужайки для игр. В эстетику сада входили даже самые одежды прогуливающих и принимающих участие в садовых празднествах» [2, с. 15].

Садово-парковый комплекс всегда воплощал **целостную модель** социально-культурного **образа жизнедеятельности**. «Отдых был разным в разные эпохи, и «садовый быт» был иным, тесно связанным с тем кругом людей, для которых сад предназначался, с культурными запросами и эстетическими представлениями своего времени» [2, с. 14].

Садово-парковый комплекс, как и жилище, являлся **функционирующим объектом**. «Пустой сад не изображался и не воспринимался как эстетическое явление. Сад был всегда «действующим». В этом его разительное отличие от архитектурных сооружений, которые часто ценны сами по себе» [2, с. 9].

«Садовый быт» по своему функциональному содержанию практически **тождествен функциональной структуре быта в жилище**. «Сады и парки были теснейшим образом связаны не только с идеями и вкусами общества, но и с бытом их хозяев» [2, с. 13].

Итак, САД — это носитель абсолютной регулярности и порядка, искусственное воплощение в природном материале геометрической архитектурной формы. Сад — категория завершенная. Среда регулярного типа диктует и определенный тип поведения: спокойные и малоподвижные занятия.

Пейзажный ПАРК, напротив, организуется как искусственное подражание естественной природе с целью создания эстетически осмысленной среды свободного поведения человека.

Окружающий парк естественный ЛЕС демонстрировал стихийное формотворчество природы, ее богатство и

«Игра характеризуется тем, что мотив игрового действия лежит не в результате действия, а в самом процессе. Не выиграть, а играть — такова общая формула мотивации игры.»

«Ребенок, осваивающий окружающий его мир, — это ребенок, стремящийся действовать в этом мире.»

разнообразие. Являясь пограничной зоной садово-паркового ансамбля, лес также был объектом садового творчества. Однако здесь производились лишь частичные улучшения, роль творца сохранялась за природой.

Интерпретация принципов средообразования и смысловой структуры идеальной модели культурного образца позволила нам сформулировать авторскую проектную концепцию формообразования эстетически целостной предметной среды жилища.

Пример органического единства в целостном садово-парковом комплексе таких форм освоенной человеком природы, как сад, парк и лес, позволяет выделить в структуре жилой среды три органически связанных между собой типа предметности, соотносимых с перечисленными выше системами средовой организации.

Тип «сад». Предметность, воплощающая регламентируемое поведение и способ общения с вещью. Ее отличают качества завершенности и «регулярности»: она не допускает вольного обращения и требует «правильного» использования.

В жилище предметность «регулярного» типа формирует основу образа постигаемой ребенком культуры, раскрывает объективное значение и смысл вещей.

Модели предметности типа «сад» — комната родителей, кухня, кабинет. К предметности этого типа также относится оборудование жилища, характеризующее «взрослыми» правилами использования, не допускающее свободного обращения и требующее сосредоточенного на предмете действия.

Тип «парк». Предметность, воплощающая свободное поведение как взрослых, так и детей, то есть принимающая в своей целостности «взрослый» и «детский» образ средового поведения.

Модель предметной среды типа «парк» — общая комната в жилище. Фрагментарно принципы «парковой» организации среды актуализируются в зонах общесемейного использования, зонах совместной деятельности детей и взрослых.

Тип «лес». Среда, являющаяся предметным воплощением природы детства: свободы, естественности, стихийности, творческого самовыражения ребенка.

Модель предметной среды типа «лес» — детская комната. Она оборудуется взрослыми, которые привносят в эту внутренне неупорядоченную среду элемент внешнего порядка.

Предложенная типологическая структура концептуальной модели жилой среды фиксирует, таким образом, три культурно-типологические формы средовой реализации игровой активности ребенка.

Живую связь ребенка со взрослой, недоступной, но уже осваиваемой предметной средой осуществляют ве-

«...В основе трансформации игры при переходе от периода дошкольного к дошкольному детству лежит расширение круга человеческих предметов, овладение которыми встает теперь перед ним как задача и мир которых осознается им в ходе его дальнейшего психологического развития.»

А. Н. Леонтьев

щи особого рода — детские орудия, качественно отличающиеся от игрушки. Детское орудие характеризуется содержательной двунаправленностью, одновременной обращенностью к взрослой («по-настоящему») и детской («по-нарошку») вещи. Общность с игрушкой выражается в качестве полной сомасштабности вещи ребенку, соотнесенности же с миром взрослых предметов выражается в качестве стилистической изоморфности детского орудия взрослой вещи.

В соответствии с выделенной типологической структурой определяются и типы дизайнерских задач, связанных с продуктивностью игрового диалога оборудования жилища с ребенком. К особому типу могут быть отнесены задачи, связанные с формированием жилой среды как эстетического комплекса, воздействующего на все чувства ребенка, провоцирующего его творческое отношение к окружающему миру. Самостоятельной является и задача обеспечения безопасности ребенка (необходима также ориентация на свойственное ребенку превышение взрослой нормы двигательной активности).

Остановимся особо на круге задач, связанных с формообразованием оборудования жилища, относящегося к предметности «регулярного» типа. В предметной среде этого типа реализуется как самостоятельная, так и совместная со взрослыми деятельность ребенка. Здесь и бытовой труд, протекающий в игровой форме, и связанные с игрой творческие занятия. В любом случае деятельность ребенка имеет внутреннюю установку на достижение практического результата, конкретного полезного эффекта. Инициатива исходит, как правило, от взрослых, а культурная форма ее организации диктуется вещью, в формообразовании которой зафиксированы определенный способ использования и правила действия с нею. Все это выдвигает задачу включения ребенка в действие неконфликтным, естественным для него образом, на доступном ему уровне — задачу обеспечения средствами дизайна возможности действовать с вещью «по взрослым правилам», но «детским образом».

В предметной среде «регулярного» типа выделяется группа оборудования, которое полностью осваивается ребенком в дошкольном возрасте и является объектом его самостоятельной деятельности. Важно обеспечить доступность освоения ребенком вещи, что может быть достигнуто на основе принципа сомасштабности вещи образу действия ребенка.

Совместные со взрослыми занятия ребенка, где важен сам факт деятельного участия, либо использование ребенком оборудования, еще полностью им не освоенного, — это естественные бытовые ситуации. Протекающая в них

«Игра социальна по своему содержанию именно потому, что она социальна по своей природе, по своему происхождению, то есть возникает из условий жизни ребенка в обществе.»

Д. Б. Эльконин

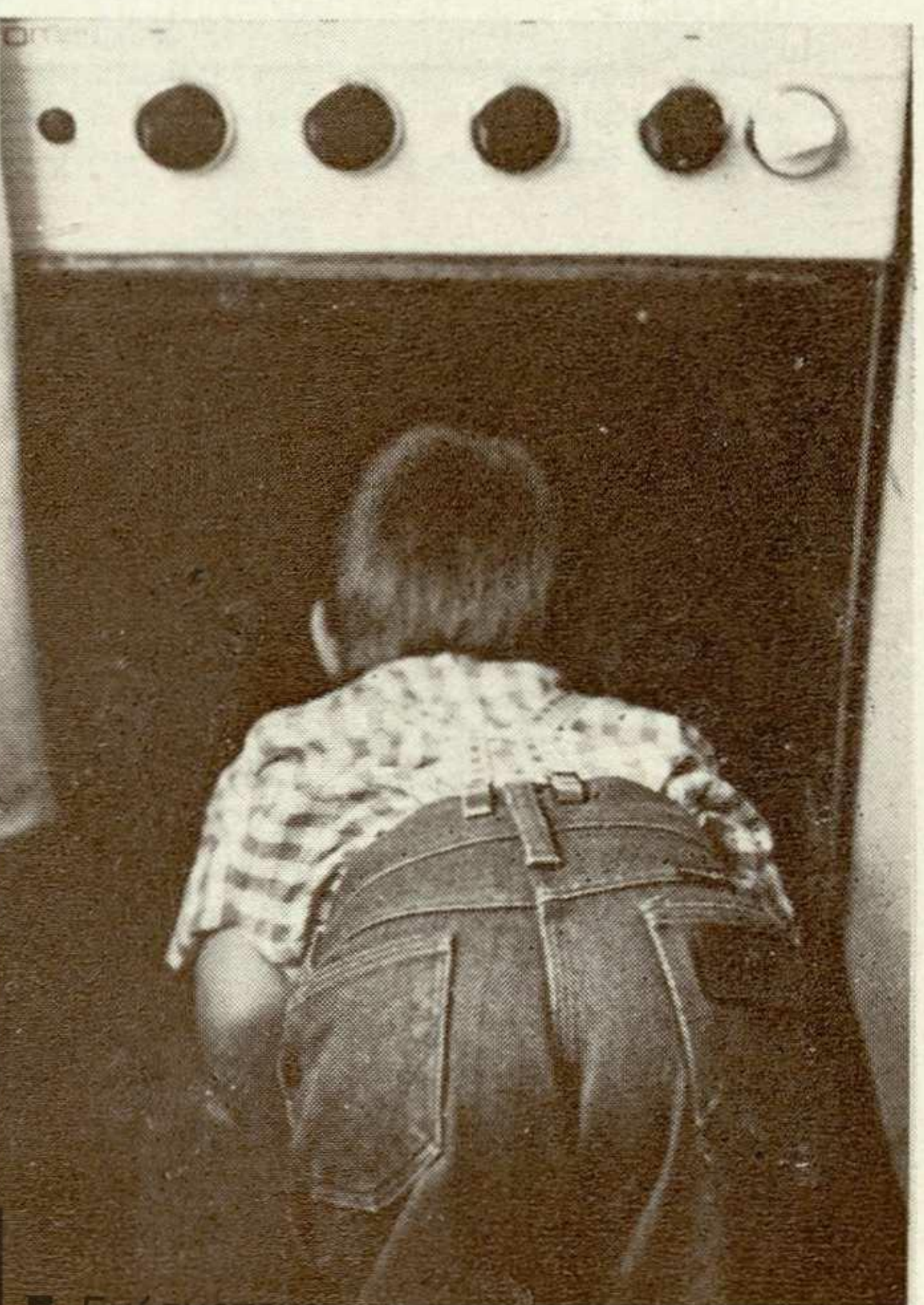
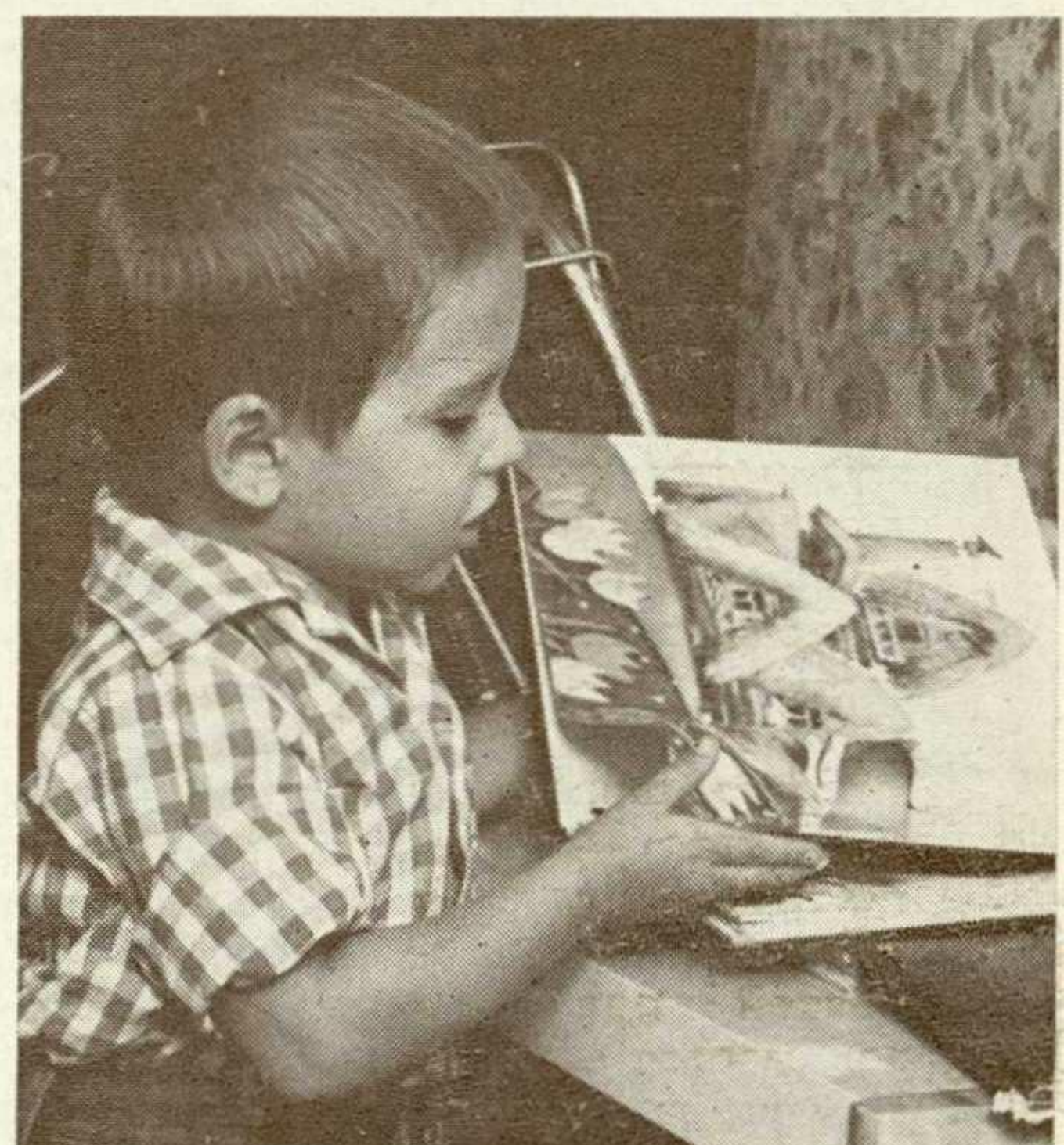
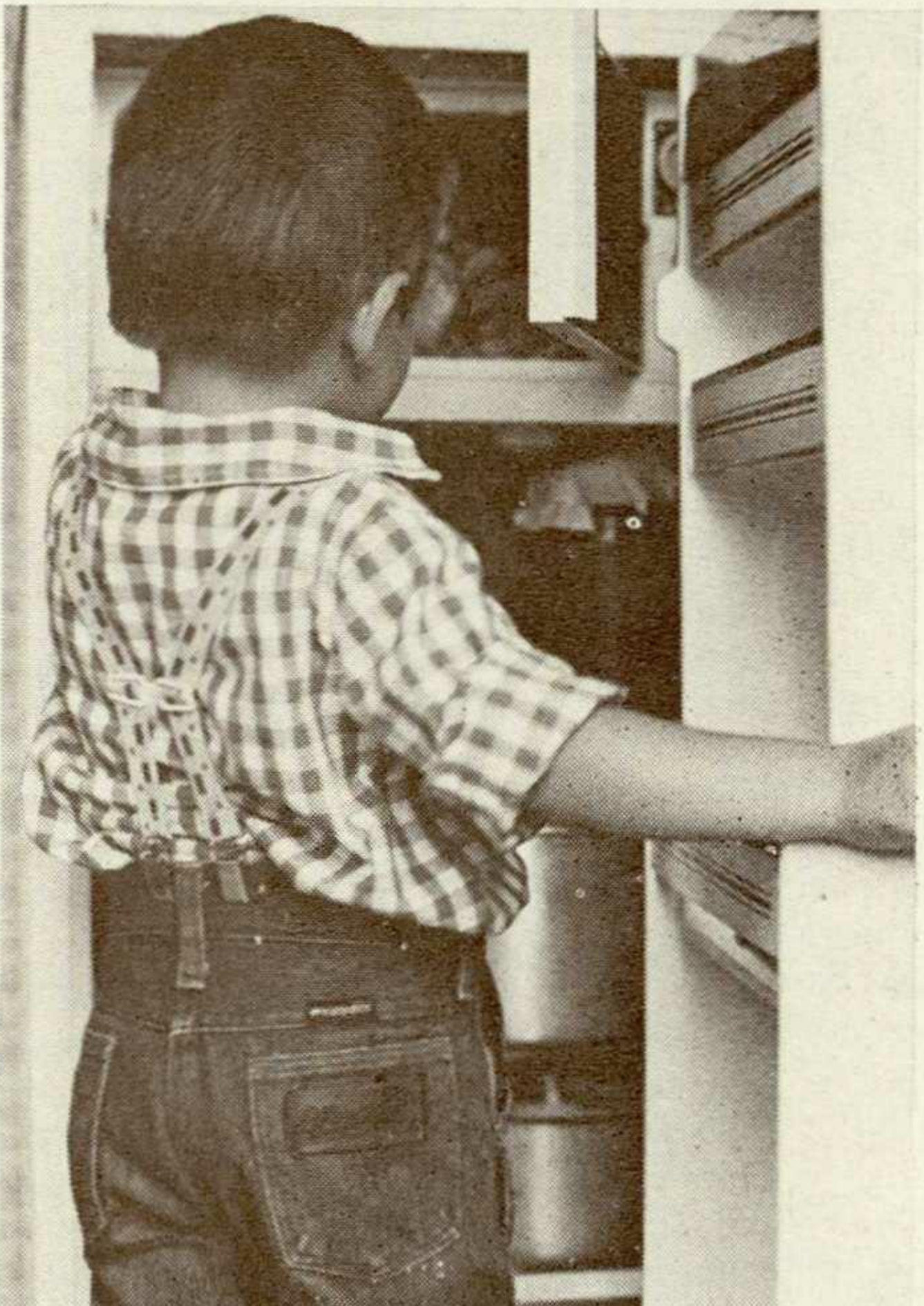
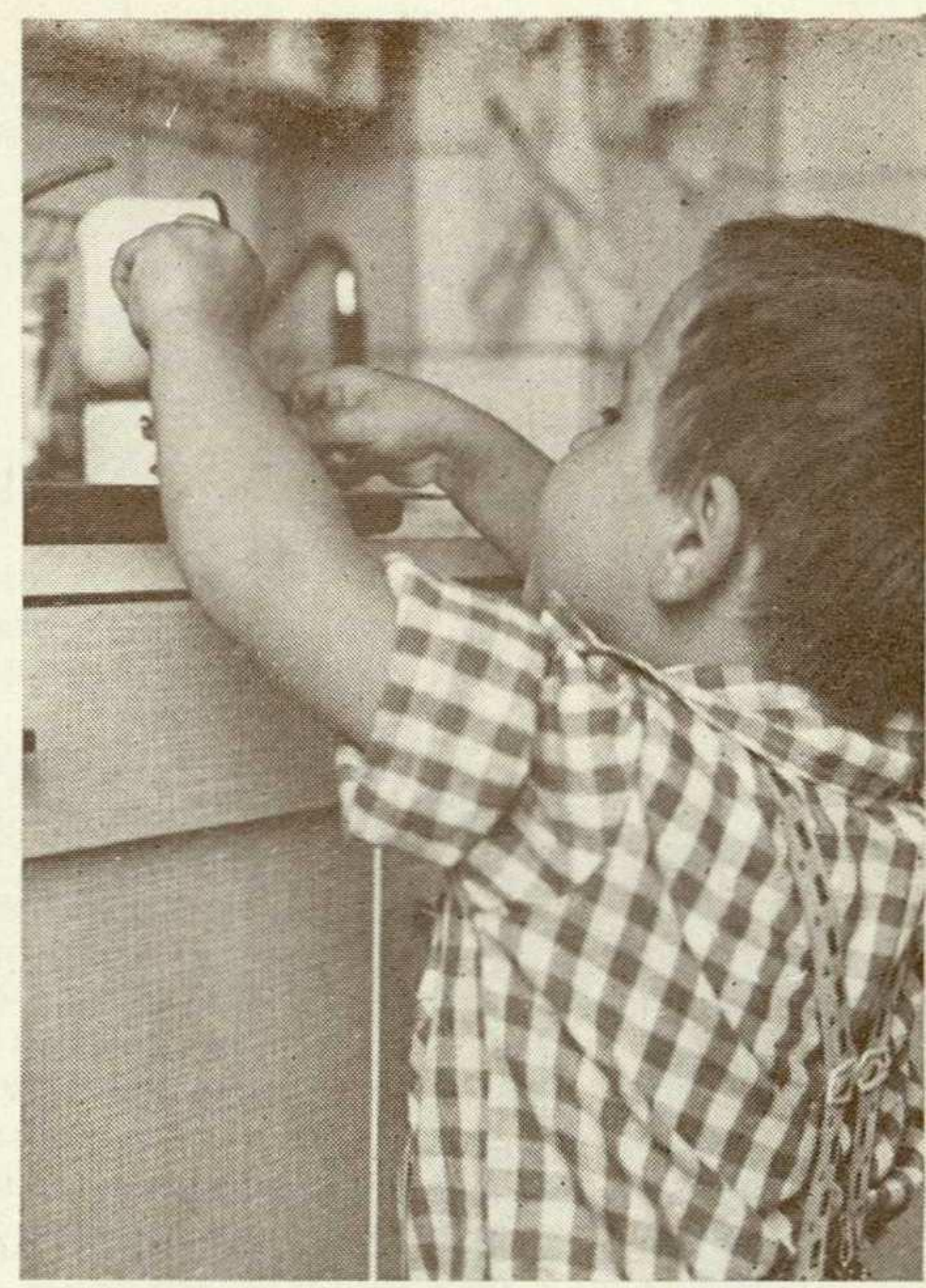
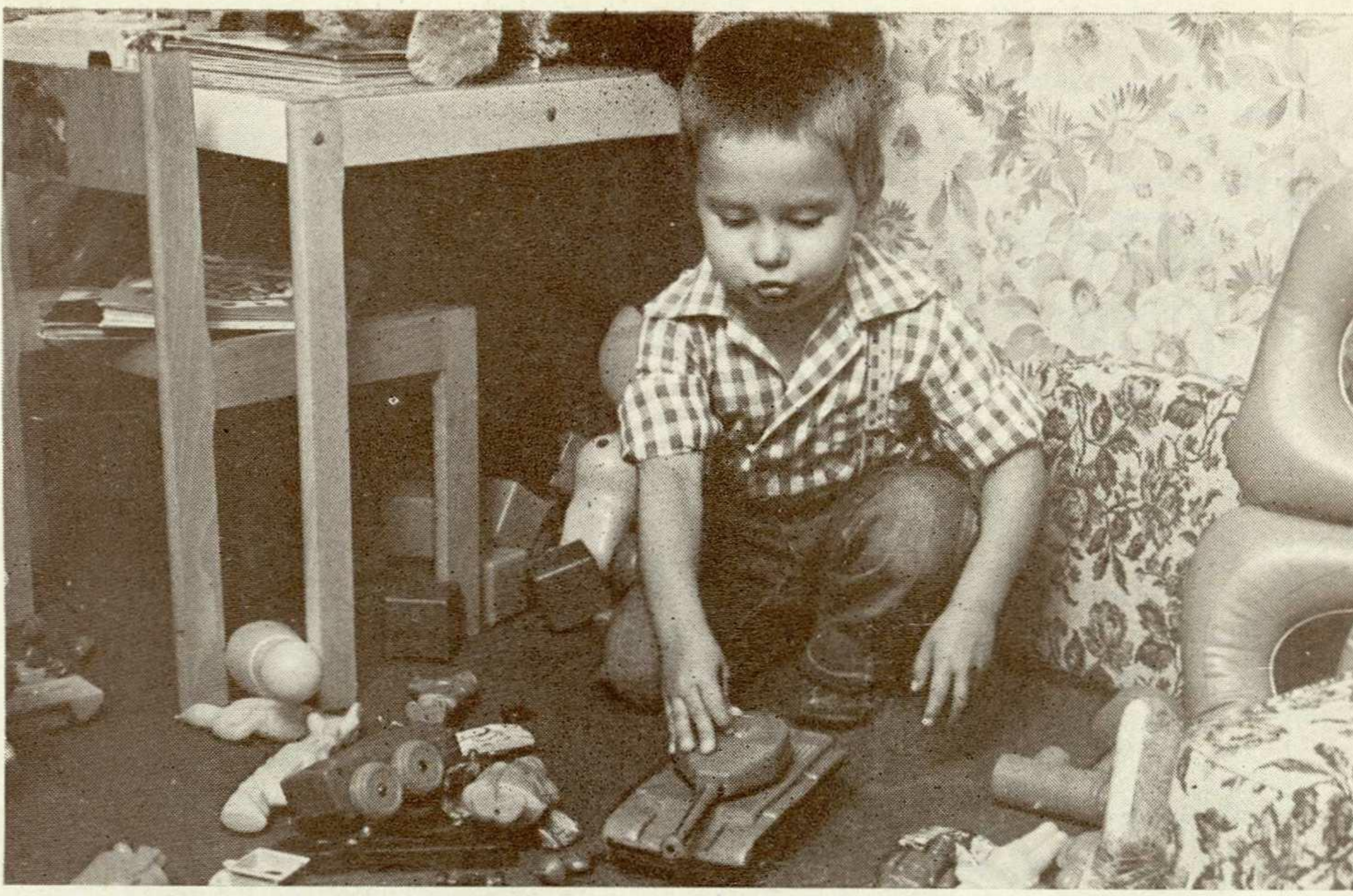
игровая деятельность выдвигает на первый план такое качество вещи, как ее дидактичность. Ребенок произвольно учится правильному обращению с вещью, но качество дидактичности здесь раскрывается в действии. Этим определяется задача операционального включения ребенка в предметную деятельность на доступном ему уровне. Средствами дизайнерского решения этой задачи могут выступать как выделение сомасштабных образу действия ребенка элементов контакта с вещью, так и принцип программирования процесса использования в соответствии с возможностями потребителей разного типа (детей и взрослых).

Многие предметы, относящиеся к типу «регулярных», включаются в сферу активного операционального освоения ребенком только в его школьном возрасте. В дошкольном периоде он их воспринимает лишь зрительно. Однако, не включаясь непосредственно в детскую игру, они выполняют важную роль носителя игровой темы и атрибута игрового действия. Эта роль выявляет еще одно качество предметности «регулярного» типа, необходимое для развития игровой деятельности ребенка: качество знака культурной нормы действия. Задача проектного формирования этого качества диктует повышенные требования к выразительности формы, ясности ее функционально-структурной организации.

Продуктивный характер деятельности ребенка в предметной среде «регулярного» типа выдвигает также задачу обеспечения безопасности и сохранности вещи при нарушении ребенком правил ее использования, при неосторожном и неумелом обращении.

Особый круг задач связан с проектным формированием в жилище предметной среды «нерегулярного» типа — типа «парк». В средовой ситуации здесь активность исходит от ребенка, он является ее организатором. Неотъемлемое качество предметной среды типа «парк» — ее восприимчивость к смене правил средовой организации, что делает возможным импровизированную свободную деятельность ребенка и взрослого. Это совместные активные и пассивные игры, игровые занятия физкультурой, художественное творчество и т. д. В эту предметную среду органично включаются фрагменты «регулярности». В отличие от рассмотренного выше круга проектных задач, где в центре стояла проблема формообразования вещи, здесь акцент переносится на проблемы формирования среды.

Ребенок — специфичный потребитель в среде «нерегулярного» типа. Учитывая это, приходится соотносить предметные характеристики среды (прочность оборудования, его конструктивное решение и способы трансформации, вес и габариты отдельных элементов) с операциональными возможностями и образом действия ребенка. Другая важная про-



НАРОДНАЯ ИГРУШКА: ЭТНИЧЕСКОЕ И ОБЩЕЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ

ектная задача, с которой связано изменение организации игровой деятельности ребенка, — программирование трансформации среды во времени.

Смысловая незавершенность бытовой предметной среды типа «парк», меняющей свои состояния и постоянно открывающейся ребенку в новых свойствах, обуславливает задачу проектного привнесения в нее способности к импровизации различных тем «предметного диалога» с ребенком, связанных как с фантазийной игрой, так и с игрой на бытовые или другие серьезные темы.

Процесс взросления ребенка, протекающий в «нерегулярной» среде, характеризуется изменением внешней формы проявления его жизненной активности. Постепенное усвоение ребенком новых социально-культурных норм способствует его бесконфликтному общению с предметами «регулярного» типа, включенными в «нерегулярный» средовой контекст. Однако специфика поведения ребенка в первые годы его жизни ставит перед нами задачу проектирования предметной среды с контролируемой степенью упорядоченности, то есть насыщенности «регулярными» элементами.

Проектные задачи, связанные с формированием предметной среды типа «лес» — среды детской комнаты — не требуют детального рассмотрения в рамках настоящей статьи. Их постановкой и поиском способов решения занимается множество специалистов. Нам же представляется важным обозначить основную проектную проблему, нацеливающую на формирование среды определенного типа. В отличие от всех других зон жилища, где совмещаются бытовые процессы, детская комната должна являться эстетически целостным предметным воплощением понятия «игровая среда». Она должна моделировать свободную от ограничений предметную среду, сомасштабную и полностью подвластную ребенку, должна выступать динамичным и равным ребенку партнером в полной импровизации детской игре.

Предложенная нами типологическая модель игровой среды в жилище, наверное, не является единственной. Но как бы ни моделировалась игровая среда, основной смысл ее останется неизменным: ей отводится роль предметной основы игры ребенка, этой неповторимой формы освоения окружающего мира, выражения ребенком своего «я».

ЛИТЕРАТУРА

1. ЕРМОЛАЕВ А. П. Отцы и дети как проблема дизайна. — Декоративное искусство, 1978, № 1.
2. ЛИХАЧЕВ Д. С. Поэзия садов. К семантике садово-парковых стилей. — Л.: Наука, 1982.
3. ЛЮБИМОВА Г. Н. О формировании предметно-пространственной среды для детей. — Техническая эстетика, 1976, № 3—4.
4. НОВОСЕЛОВА С. Л. Развитие мышления в раннем возрасте. — М.: Педагогика, 1978.
5. ЭЛЬКОНИН Д. Б. Психология игры. — М.: Педагогика, 1978.

Библиотека Получено редакцией 17.05.84
им. Н. А. Некрасова
electro.nekrasovka.ru

Известно, что культура — способ адаптации человека к природной среде. В традиционной духовной культуре народов мира из-за зависимости человека от природной среды сформировались представления, оптимизировавшие взаимоотношения человека и природы, сложилось восприятие природы как жизнедающей силы. Эти важные представления, создавшие в глубоком прошлом на уровне интуитивного восприятия гармонические отношения в системе «человек — природная среда», не потеряли своей значимости в наше время. Скорее наоборот: при видимой независимости от природной среды в век глобального экологического кризиса проблема взаимоотношений человека и природы выступает в более грозном виде, хотя и не в форме повседневной и ежечасной «мелкой» зависимости наших предков от холода, дождей, зноя, стихийных бедствий и т. п. Сейчас наше отношение к природе из интуитивного превратилось в осознанное. Однако все заложенное в традиционной культуре «работает» и сейчас на уровне интуитивного восприятия в том же направлении восстановления, поддержания и развития гармонических отношений «человек — природа».

Эта идея единства человека с природой заложена в народной игрушке — элементе традиционной культуры. Но это не единственная идея из тех «вечных», которые проходят сквозь века и хранятся и развиваются нашим обществом как лучшее наследие наших предков. Игрушка сочетает в себе утилитарное и художественное начало, иг-

рушка всегда эстетизирована на уровне художественной культуры народа в конкретный исторический период. В народном изобразительном творчестве, «осеменяющем своим крылом» народную игрушку, всегда ярко выступало жизнеутверждение. Нашему обществу свойствен оптимизм. Поэтому народное искусство и народная игрушка со своим жизнеутверждающим началом созвучна нашей эпохе, нашему социалистическому образу жизни. В духовной культуре народов мира: устно-поэтическом творчестве (сказках, легендах, мифах, песнях и т. д.), в народной хореографии и традиционном театре всегда добро торжествует над злом. Эта идея победы добра над злом — идея социальной справедливости также близка нашим современникам.

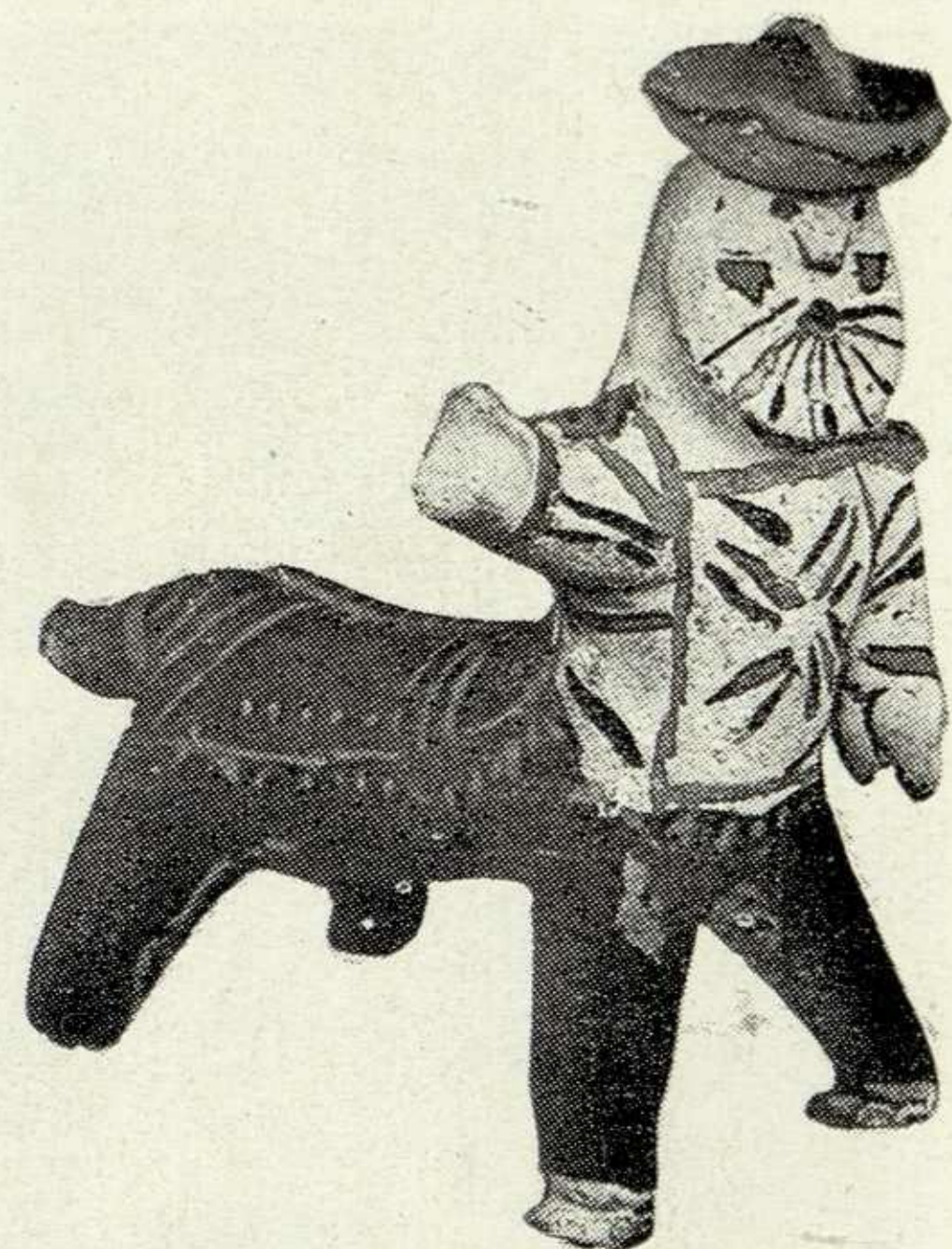
Поэтому традиционную народную игрушку надо рассматривать не только с известных позиций, считая, что она занимает, забавляет ребенка, отвечая задаче, отраженной в пословице «Чем бы дитя ни тешилось, лишь бы не плакало»; знакомит с миром — обучает; приучает к труду и правильным взаимоотношениям между людьми; физически развивает, но, кроме того, игрушка несет идеи жизнеутверждения, добра и гармонии между человеком и природой.

Эти идеи, общие для человечества, игрушка овеществляет в своей этнической среде, передавая общечеловеческое в этнической форме.

Этническая традиционная культура — механизм адаптации народа к конкретной природной среде, где хозяйственные занятия и весь быт достигают за века оптимальных форм, конструкций и технологии производства, жилища, одежды, утвари и т. п. и способов хозяйственной, трудовой деятельности. Народная игрушка как элемент этнической традиционной культуры в своем разнообразии и своеобразии соответствует пестроте этнических общностей



«Барыни». Автор Е. З. Кошкина.
1970-е годы. Г. Киров



«Полкан». Автор У. И. Бабкина.
1970 год. Архангельская обл.

земного шара. Нет игрушки «вообще народной». Есть народная игрушка русских, армян, латышей, украинцев, на-найцев: игрушка отражает культуру и быт каждого народа. В игрушечных жилищах, орудиях труда, средствах передвижения, фигурках людей и животных отражается в материале, приемах изготовления, образном и колористическом строе природное окружение, в котором живет тот или иной народ, его общественный и семейный быт.

Традиционная народная игрушка выполняет еще одну очень важную функцию — формирования на уровне детского восприятия этнических традиций, этнического характера. Мир традиционных игрушек — модель реального мира каждого народа, его жизни сейчас, в недавнем или далеком прошлом. Но так же, как наш реальный мир живет в бесчисленных разнообразных процессах развития своих материальных и духовных компонентов, так и мир игрушек живет в игре детей. Игрушки вне игровой деятельности ребенка подобны неподвижной модели, созданной для показа какого-либо сложного движения. В игровой деятельности детей игрушка и многоаспектна и многофункциональна.

Интересно отметить, что кроме игрушек, родившихся и живущих у одного народа, есть игрушки, имеющие этнические различия, но характерные для целых регионов, для народов, объединяемых по способам их адаптации к природным условиям в культурно-хозяйственные типы (охотники и рыболовы, земледельцы и скотоводы различных широт и материков и т. д.). Но есть одна игрушка, изготавливаемая из разных материалов, разная по облику и по формам, но единая для всех народов — кукла. Рассмотрев ее, можно ярче подчеркнуть этническое и интернациональное в народной игрушке.

Игра в куклы — маленькое зеркало общеродового для человечества начала процесса социального воспроизводства человека. Девочки всех народов укладывают спать, укачивают, кормят, одевают, «воспитывают» своих игрушечных детей. При этом, подражая взрослым, делают все это теми способами, которые характерны для семейного быта каждого народа. Таким образом, общечеловеческое выступает в форме этнического. Игра в куклы — отражение той части образа

жизни каждого народа, которая связана с домашним укладом. Одежда, игрушечные кровати и предметы утвари, коляски, санки для кукол традиционных, «самодельных»¹, всегда имеют ярко выраженные черты национального своеобразия. И вместе с тем вся игровая деятельность девочки с куклой у всех народов едина по главному смыслу — приготовлению к роли матери — воспитательницы потомства. Это касается не только всех народов, но и всех социальных групп общества, где игра в куклы готовит детей к определенному образу жизни.

«Послушной куклою дитя
Приготовляется шутя
К приличию — закону света
И важно повторяет ей
Уроки маменьки своей».

(А. С. Пушкин).

Говоря об игре в куклы, необходимо коснуться одного существенного вопроса. Представляется довольно опасной современная тенденция отхода девочек от игры в куклы, рожденная распространившейся демографической ситуацией «один ребенок в семье» и представлениями о том, что в обстановке женского равноправия полезнее рекомендовать девочкам различные игры, развивающие сообразительность, память, навыки конструирования и т. п. Горделивые слова родителей «наша дочь кукол не признает, играет в полезные игры» чреваты неполноценностью будущей матери, жены. В семьях, где растет одна девочка, матери должны играть с дочерьми в куклы, учить их традиционным играм в «дочки-матери», чтобы компенсировать дефект семейной ситуации, когда девочки не имеют возможности обычным путем, через наблюдение и подражание, осваивать в игре необходимый для женщины опыт по уходу за ребенком и его воспитанию.

В нашем высокоразвитом обществе традиционные игрушки занимают скромное место в жизни детей. Усло-

¹ «Самодельными» мы называем кукол, выполненных мастерами, владеющими основами художественной культуры народа, по традиционным образцам.

вия НТР требуют игрушек, устремленных в будущее, которые стимулировали бы творческую фантазию подрастающего поколения. Вместе с тем нужны и народные игрушки.

Смешными кажутся некоторым посетителям выставок дымковские козлы «в юбочках», с оборками на ногах или каргопольские медведи в одежде, птицы Сирины в шапочках и т. д. Но ведь дети наряжают не только кукол в их кукольные или свои собственные платья, но живых и игрушечных щенков и кошек. Игрушечная коза в платочке и рубаше гораздо ближе ребенку, чем анималистическая скульптура.

Сейчас по большей части традиционные куклы, как и часть народных игрушек, в значительной мере стали выполнять иные функции — быть декоративными предметами в интерьере с целью придания жилищу этнического своеобразия. В условиях унификации быта, вызванной неизбежным стандартом индустриально возводимых жилищ и массового производства мебелировки и убранства, естественно тяготение к индивидуализации интерьера и, соответственно, в первую очередь к народному искусству, народной игрушке. Но почему только в интерьере? Сохранять все лучшее, что создано в прошлом, адаптировать это лучшее в нашем обществе можно в системе приобщения народов нашей страны к сокровищнице народной культуры, и к народной игрушке в частности. Это приобщение должно идти в формах массовых, коллективных и индивидуальных на всех уровнях — восприятия, воспроизведения и творчества. В связи с этим роль тех, кто сегодня создает игрушки, — народных мастеров и дизайнеров особенно ответственна, ибо они влияют через свой труд на формирование будущего нашей страны — детей.

Получено редакцией 09.12.83



«Петух». Автор А. И. Карпова. 1970-е годы. Филимоново, Тульская обл.



Игрушки. Автор М. В. Самошенкова. 1978 год. Калужская обл.



«Всадник». Автор А. Г. Карпова. 1977 год. Филимоново, Тульская обл.

УЧЕТ «ВЗРОСЛОГО» И «ДЕТСКОГО» ФАКТОРОВ ПРИ ПРОЕКТИРОВАНИИ ДЕТСКИХ ВЕЛОСИПЕДОВ

Рассмотрим один из факторов, влияющих на художественно-конструкторское решение детских велосипедов,— несовпадение эстетических требований к ним взрослых (педагогов и родителей) с эстетическими представлениями детей. Между тем все они активно влияют на процесс потребления велосипеда: от педагогов исходят методические рекомендации, направленные на эстетическое воспитание детей; от степени заинтересованности ребенка в игре зависит эффективность воспитательного процесса; родители выступают посредниками между педагогами, детьми и торговлей. Практика показала, что при покупке изделий для детей дошкольного возраста взгляды и вкусы родителей оказываются решающими.

Каждое изделие, предназначенное для детей, должно создаваться с учетом совокупности всех требований, но с преобладанием педагогического компонента, как наиболее обоснованного данными научных исследований.

Отечественная педагогика и детская медицина рассматривают велосипед как одно из важнейших средств комплексного развития и воспитания ребенка. Процесс физического развития включает укрепление мышц рук и ног, совершенствование вестибулярного аппарата. Усложнение игровых ситуаций и объектов игры способствует умственному развитию, а подлинная красота вещи содействует эстетическому воспитанию ребенка [3, 4]. Сложность реализации педагогической программы последовательного развития ребенка заключается в том, что значительная часть ее не поддается непосредственному контролю тех, кто создает средства этого развития. Крайне важно в процессе художественного конструирования заложить в изделие такие качества, чтобы ребенок произвольно выбирал игры, отвечающие замыслам педагогов.

Выпускаемые отечественной промышленностью детские велосипеды нельзя признать отвечающими тем высоким требованиям, которые предъявляются к ним педагогами и воспитателями. Среди существенных недостатков моделей детских велосипедов, отмеченных Межведомственным советом по проблемам технической эстетики,— недостаточно глубокая дизайнерская проработка и, как следствие, отсутствие художественной образности изделий.

Детский велосипед необходимо рассматривать с двух точек зрения — как спортивный снаряд и как игрушку, причем вторая сторона требует самого пристального внимания, поскольку ориентация на игры, рекомендуемые для различных возрастных групп, может стать основой для индивидуализации изделия и создания художественного образа.

В настоящее время практически

Библиотека
им. Н. А. Некрасова
electro.nekrasovka.ru

1. Двухколесный велосипед «Вираз» с активно выраженным спортивным характером. УФ ВНИИТЭ



единственным средством создания образа моделей отечественных велосипедов является название. Пластическое же решение основных конструктивов, набор игровых элементов, как правило, не увязаны с названием модели и не способствуют более яркому выявлению характерных образных особенностей (или достоинств) изделия.

Названия моделей играют существенную роль в создании художественного образа и должны быть тесно увязаны с выбором комплектующих и игровых элементов, цветографической отделкой.

Все названия велосипедов можно по смысловому признаку систематизировать в несколько групп. Наиболее многочисленные из них отражают интерес ребенка к животному миру — «Петушок», «Зайка», «Олененок» и др. — и к сказочным сюжетам — «Колобок», «Чебурашка», «Ну, погоди» и др. Более редки названия, характеризующие возраст ребенка — «Кроха», «Малыш», «Октябренок», «Школьник» — или район его проживания — «Омич», «Тулячок», «Донбасс» (трудно придумать что-нибудь менее подходящее). Многочисленная группа моделей вообще не имеет собственных названий, обозначается порядковым номером или аббревиатурой. Самую немногочисленную группу составляют названия «романтического» плана («Юнга», «Космос», «Стрела») или спортивные («Спорт», «Чемпион», «Олимпик»), хотя именно эти названия наиболее импонируют ребенку.

Помимо уже отмеченного недостатка — отсутствия единой образной системы следует указать на существенные недостатки в выборе названия моделей. Например, название «Кроха»

для двухколесного велосипеда с опорными роликами (для возрастной группы 5—7 лет) может показаться обидным, вызвать отрицательное отношение ребенка к модели. Выбор слов для названий трехколесных велосипедов осуществляется без учета фонетических возможностей ребенка 2-4-летнего возраста: такие слова, как «зубренок», «торопыжка», «пингвин», труднопроизносимы. Не представлены в художественных решениях такие привлекательные для детей темы, как современная техника и техника будущего, военно-патриотическая тематика, романтические сюжеты и т. п. Все это препятствует росту интереса детей и их родителей к разнообразным играм с использованием велосипедов. Созданию образа должны служить не только название модели, но и пластическое решение, комплектующие элементы, графическое оформление. Четкая согласованность всех составляющих позволит создать изделие, выделяющееся в ряду однотипных, проникнутое единой идеей, создать дополнительный стимул в выборе модели велосипеда.

Эстетические достоинства велосипеда не будут поняты и оценены детьми, если не учесть возможностей детского восприятия окружающего мира. Включение зрительных анализаторов происходит постепенно, по мере роста и развития ребенка. В возрасте до 3 лет дети предпочитают 3 основных цвета — желтый, красный, синий. В дошкольный период осваивается вся гамма спектра; в возрасте до 10 лет дети четко различают большинство сложных цветов и оттенков, но еще длительный период времени ребенок отрицательно относится к ахроматиче-

2. Велосипед «Спорт». ХФ ВНИИТЭ Специфику создают подчеркнутая динамика форм, наличие номера на рулевой колонке, соответствующая графика, а также введение таких игровых элементов, как «амортизаторы» седла, увеличенные в размерах ручки крепления скобы к седлу и т. д.

2
3

3. Велосипед для девочек «Чебурашка». ХФ ВНИИТЭ. Специфика создается благодаря введению таких изменяемых функционально-игровых элементов, как корзинка для цветов и игрушек, багажник-баульчик и т. п., а также соответствующих цветового решения и графики



ской гамме, черные и серые цвета не ассоциируются у него с понятием «красиво». Так же не сразу приходит к ребенку понимание красоты формы, пластики, гармоничного сочетания частей и целого. В раннем возрасте наиболее активно воздействуют на восприятие характерные детали и элементы. Со временем ребенок учится видеть изделие в целом, понимать его скрытые свойства. Возрастает его реакция на слово — название модели, которое может вызвать как положительную, так и отрицательную реакцию.

Эстетические требования родителей часто связаны с традициями, отражают вкусы определенных потребительских групп. Например, существует традиция соотношения цвета детской вещи с полом ребенка: теплые цвета «соответствуют» девочкам, холодные — мальчикам. Сложилось и определенное представление о характере детских игр: для мальчиков предпочтительным считается спортивный стиль, для девочек — ролевая игра («мама», «хозяйка» и т. д.). Несмотря на то, что, по наблюдениям воспитателей детских учреждений, вкусы и интересы мальчиков и девочек в игре чаще всего совпадают, не следует пренебрегать возможностью еще более индивидуализировать модели.

Некоторые предприятия, специализирующиеся на производстве велосипедов для детей и подростков, разработали эффективную систему художественных средств, позволяющих создать без значительных дополнительных затрат изделия, отличающиеся определенной индивидуальностью, имеющие достаточно ярко выраженный художественный образ. К таким художественным средствам относятся, Библиотека

им. Н. А. Некрасова
electro.nekrasovka.ru

как мы уже говорили, названия моделей, цветографическое оформление, комплектация велосипеда навесным оборудованием. Выбор игрового комплекта осуществляется с учетом интересов и уровня развития детей определенной возрастной группы, а также представлений родителей о детском велосипеде. Следует отметить уважительное отношение к ребенку, введение в оформление моделей компонентов, более типичных для последующих возрастных групп.

Можно выделить несколько эффективных приемов, получивших большое распространение в мировой практике, которые позволяют наиболее удачно совместить различные требования к детским велосипедам.

Создание образа модели для мальчиков и для девочек достигается за счет изменения комплекта навесных элементов (щиток с цифрой гонщика для мальчика и корзинка для девочки), выбора персонажа для графического оформления и цветовой гаммы (холодной или насыщенной цветовыми контрастами для мальчиков, теплой или пастельной гаммы для девочек). Все это может заинтересовать родителей и стимулировать приобретение велосипеда.

Все навесные детали легко снимаются, что позволит ребенку в процессе эксплуатации перестроить модель в соответствии с интересами и характером игры. Игровое оборудование можно еще больше разнообразить в соответствии с играми, рекомендуемыми педагогами и воспитателями, тематикой популярных мультфильмов и детской литературы. Это позволит подсказать детям разнообразные игровые ситуа-

ции, нацелить их на выполнение определенных педагогических задач.

Нет необходимости изменять окраску всего изделия. Достаточно акцентировать внимание на ярко окрашенных деталях, характеризующих адресность модели. Такой композиционный прием не требует дополнительных затрат, изделие не удорожается, что является дополнительным привлекательным фактором для покупателей.

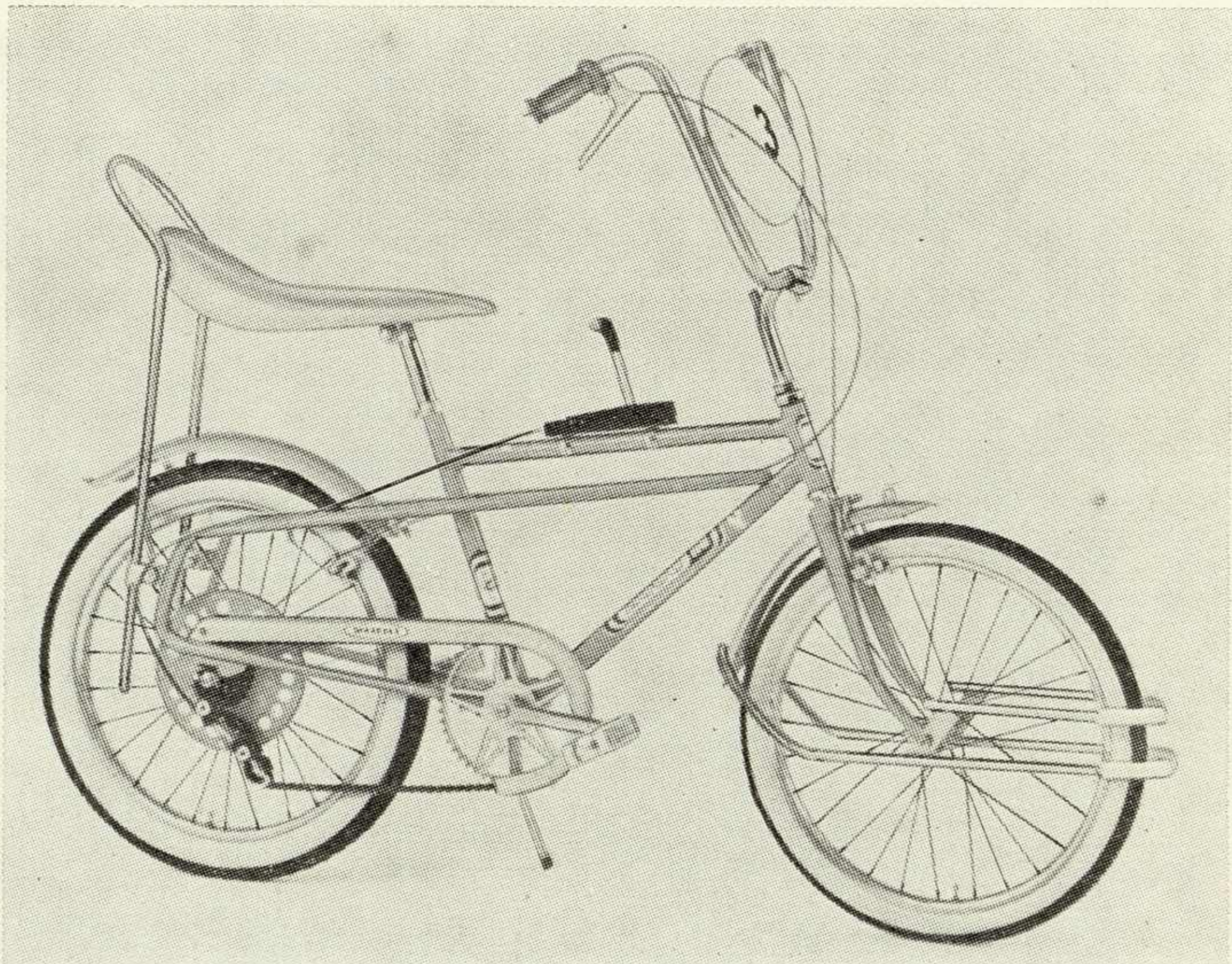
Выше отмечалось, что дети воспринимают не форму в целом, а только отдельные узнаваемые детали. Поэтому закономерен их интерес к крупногабаритным игрушкам, способным подсказать игровую ситуацию. Такие игровые элементы привлекают внимание и взрослого покупателя, так как соответствуют его представлениям о мире ребенка, о детском велосипеде как игрушке.

Другой прием — подражание «взрослым» транспортным средствам. Есть несколько вариантов оформления детских моделей под транспортные средства взрослых:

— стилизация детского велосипеда под мотоцикл, которая достигается путем введения съемных бутафорских деталей и графического оформления. Навесные элементы служат основными носителями образной тематической графики, поэтому по мере изменения вкусов и интересов потребителя изделие можно легко видоизменить, заменив одни детали другими;

— создание тематического ряда моделей;

— создание «семейных комплектов», когда пластические особенности и оформление велосипедов для ребенка и взрослого совпадают. Такое решение



4
5



6
7

4. *Велосипед для подростков, имеющий усложненный, но изящный образ гоночного (Италия)*

5. *Пример избыточности в комплектации велосипеда сигнальной и осветительной аппаратурой (Италия)*

6. *Пластмассовые детали-щитки на крыльях колес — знак повышенной безопасности машины, имитирующей облик мотоцикла (Япония)*

7. *Звуковой сигнал, выполненный в виде игрушки-дятла, согласуется с общим графическим оформлением велосипеда с подчеркнутым образом игрушки (Италия)*

наиболее целесообразно для подростковых велосипедов, когда детское восприятие практически аналогично уровню восприятия взрослого человека.

Все велосипеды должны отвечать международному стандарту безопасности велосипедиста, поэтому элементы, говорящие о дополнительном обеспечении безопасности, можно рассматривать как показатели высокого класса модели. К таким элементам можно отнести габаритную, сигнальную, осветительную электроаппаратуру, буферное ограждение переднего колеса, специальные пластмассовые наклейки, подчеркивающие травмобезопасность кромки щитков колес. Все эти детали воспринимаются ребенком как дополнительные игровые элементы, способствующие разнообразию игр и развлечений с использованием велосипеда.

Рассматривая велосипед как состав-

ную часть предметного окружения ребенка, способствующего формированию вкуса, при создании новых моделей необходимо ориентироваться на высокий художественный уровень. В особенности это относится к велосипедам для подростков, которые в состоянии воспринять и оценить сложные художественные образы.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Эстетичне виховання в дитячому садку.*— Киев: Радянська школа, 1970.
2. ПЕЧЕРСКИЙ М. С. *Эстетическое воспитание на уроках труда.*— М.: Просвещение, 1970.
3. *Программа воспитания в детском саду.*— М.: Просвещение, 1982.
4. ХУХЛАЕВА Д. В. *Теория и методика физического воспитания детей дошкольного возраста.*— М.: Просвещение, 1971.

Получено редакцией 20.05.84

КАК ДЕЛАЮТ ИГРУШКИ В ИНСТИТУТЕ ИГРУШКИ

Уже полвека занимается Всесоюзный научно-исследовательский институт игрушки Министерства легкой промышленности СССР разработкой новых видов игрушек. Вначале к разработке игрушек привлекались кустари, ремесленники, энтузиасты-изобретатели. Производства игрушек, в его современном понимании, еще не существовало. Артели и фабрики игрушек были немногочисленны и находились в традиционных центрах игрушечного дела: в Москве, Ленинграде, в Горьковской и Кировской области. До 1960 года институт был единственной в стране организацией, которая разрабатывала новые образцы игрушек для всех без исключения предприятий. Игрушки тех лет были просты и традиционны. Это мяч и барабан, зверюшки и, конечно, куклы. Институтом были разработаны первые игрушечные машины и паровозы, самолеты и корабли. Были созданы игры для детских садов (дидактические игрушки, строительные наборы, конструкторы) — все ныне существующие виды игрушек для детей как дошкольного, так и школьного возраста.

Постепенно вокруг института стали группироваться художники-профессионалы, специалисты в области разработки сюжетно-образных игрушек, хорошо изучившие особенности и возможности производства игрушек из дерева, папье-маше, тканей и металла.

За время существования института произошли большие перемены в производстве игрушек, расширилась география их производства. Сегодня игрушки выпускают около тысячи предприятий, расположенных во всех уголках страны. Изменилась и технология производства игрушек: на смену ручному труду приходит автоматизация и механизация, наряду с традиционными материалами для производства игрушек используются различные пластические массы, нетканые материалы. На крупных специализированных предприятиях, таких, как «Кругозор» в Москве, ПОИ «Мир» в Минске, ПО «Игрушка» в Ленинграде, Донецкая фабрика игрушек и других, теперь существуют художественно-конструкторские бюро, где разрабатывают перспективный ассортимент игрушек.

Структура института отражает главные направления его работы. Это лаборатории деревянной, музыкальной и мягкой игрушки, моделирования кукольной одежды, химико-технологическая лаборатория, конструкторское бюро при опытном производстве, разрабатывающее оборудование и оснастку для новых образцов. Одно из направлений работы — художественное конструирование игрушки.

В новых условиях Институт игрушки выступает в роли своеобразного методического центра по вопросам художественно-конструкторских разработок в области игрушек. Он определяет наиболее актуальные направления развития

ассортимента игрушек на предстоящий период, намечает пути повышения их потребительских свойств.

Игрушки используются в целях всестороннего воспитания подрастающего поколения, и потому к ним предъявляются разнообразные требования: идеологической выдержанности содержания, воспитательной ценности (направленность на решение задач умственного, нравственного, физического, эстетического, политехнического воспитания); соответствия особенностям деятельности детей определенного возраста; художественного совершенства; безопасности. Институт игрушки до последнего времени имел традиционные контакты с Академией педагогических наук СССР, которые нужно возобновить.

Сегодня требования к игрушке значительно возросли. В игрушках хотят видеть больше оптимизма, жизнеутверждения, причастности к прогрессу, высоким коммунистическим идеалам и традициям культуры. Игрушка выполняет большую социальную функцию: она рассказывает о своем времени, о культуре общества, о его идеалах. Игрушки выступают в роли своеобразной эстафеты опыта поколений, которую мы, взрослые, передаем нашим детям. В общении с игрушкой ребенок впитывает в себя, присваивает, делает собственным достоянием культуру своего народа, его представления о добре и зле, о прекрасном и безобразном. Вот почему так важна и ответственна миссия художника — создателя детских игрушек.

Искусство игрушки особое. Свои секреты оно открывает не всем. Казалось бы, язык игрушки лаконичен и прост, но есть в ней второй план, где уживаются детское «как будто» и реальная функциональность, возможность проявления собственного характера и способность к перевоплощению.

В одиннадцатой пятилетке основное внимание было уделено институтом вопросам расширения ассортимента игрушек для трудового, физического, эстетического воспитания детей, для формирования творческих способностей дошкольников и младших школьников. Соответственно и разрабатывались игрушки сюжетно-образные, спортивные, театральные, дидактические. При разработке игрушек исходили из представлений советских педагогов и психологов о том, что в дошкольном детстве важно развивать мышление, которое явится базой и для конструктивного и для художественного творчества. Вот почему для дошкольников разрабатываются строительные наборы, конструкторы, мозаики-головоломки, а для детей школьного возраста — предметы для творчества.

Анализ состояния ассортимента игрушек в стране, проведенный с целью выявления путей повышения потребительских свойств игрушек и расширения их ассортимента, позволил

выявить потребность в таких подвидах игрушек, как комплексные игрушки на сельскохозяйственную тему; крокет, городки, волчки; конструкторы, мозаики-головоломки, строительные наборы; «сделай сам театральную куклу», «сшей игрушку» и др.

Классификация по видам, проведенная исследователями, могла бы помочь разработчиками определить задачи воспитания, которые игрушка призвана решать, а по возрастному назначению — определить конструктивные особенности формы: один и тот же вид игрушки меняется по содержанию и форме в зависимости от того, для какого возраста предназначен.

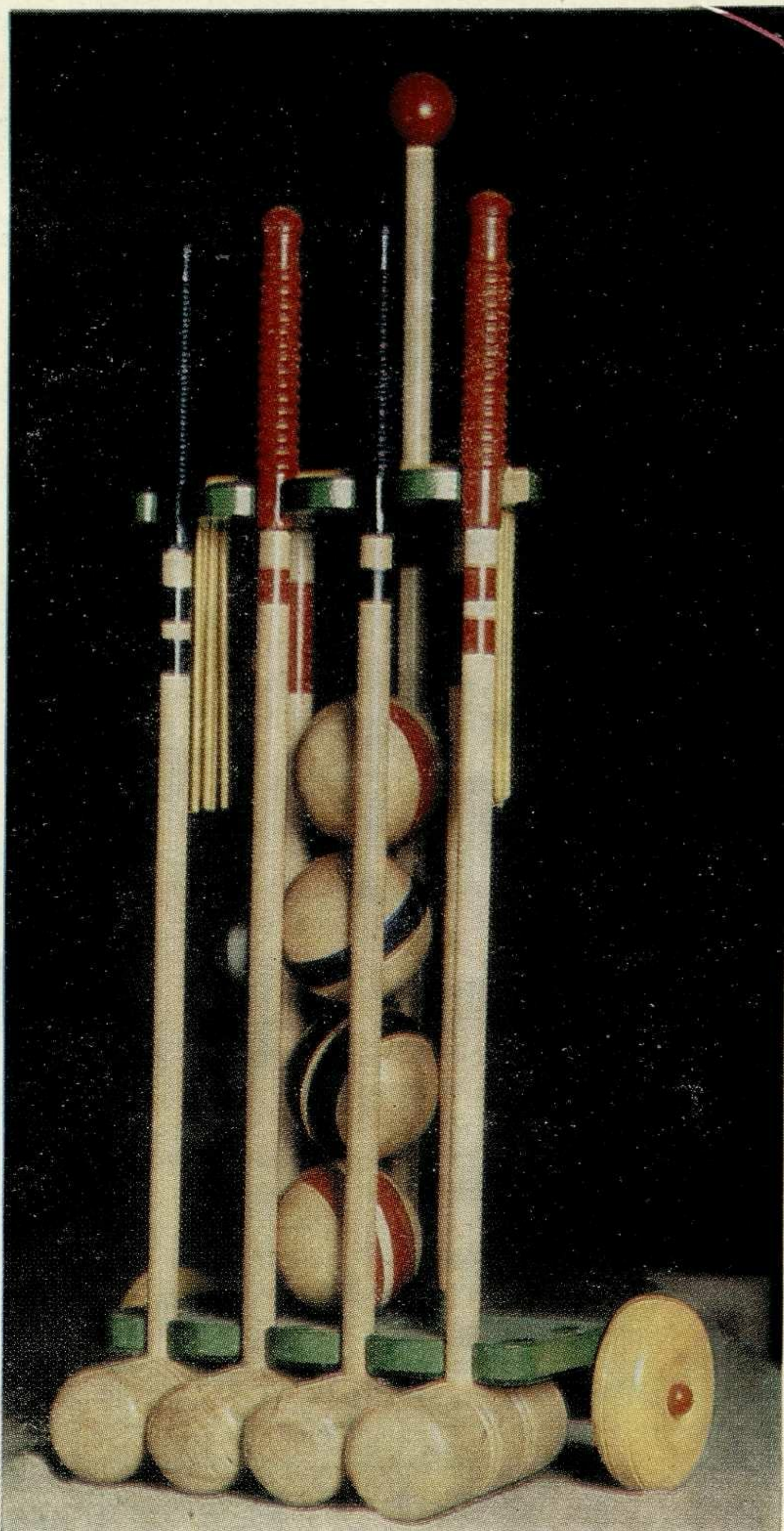
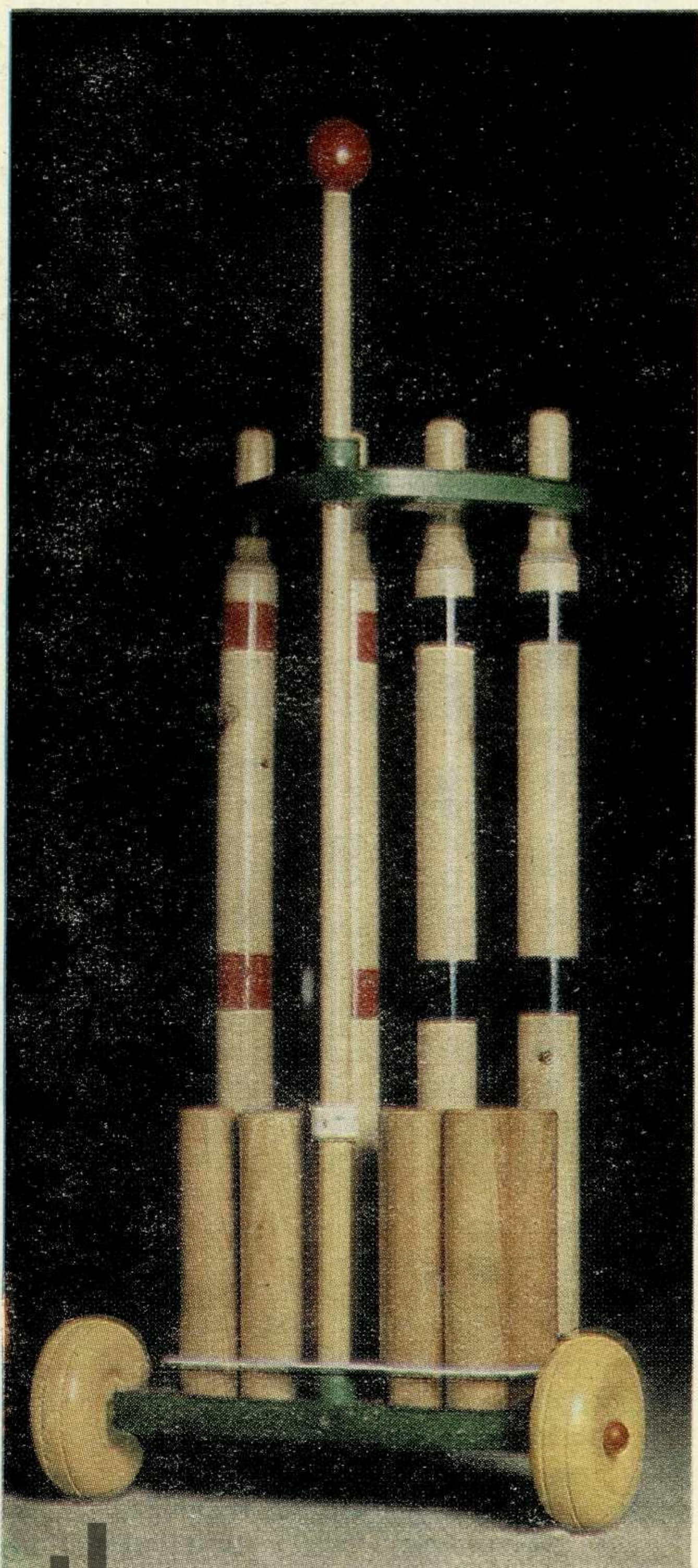
В старшем дошкольном возрасте и младшем школьном дети начинают активно проявлять предпочтение к отдельным видам игр и игрушек. Это должно учитываться при разработке предметов для детского творчества и сюжетно-образных игрушек.

На характере игр сказывается и такое условие, как состав семьи. В многодетных семьях вместе играют дети разного возраста. В семьях, где имеется всего один ребенок, игры проходят совместно со взрослыми.

Еще более существенным признаком является предназначенность для воспитания в условиях детского учреждения (детский сад, группа продленного дня). С учетом коллективных игр в детском саду разрабатывались строительные наборы и комплексные сюжетно-образные игрушки. Детские сады всей страны остро нуждаются в них.

Тематика игрушек, особенно сюжетно-образных, во многом определяется особенностями того края, в котором живут дети. Профессия родителей, вид промышленности, развитый в данном регионе, преобладание наземного или водного, воздушного видов транспорта, техники — все это сказывается на предпочтении детьми игрушек определенной тематики.

При разработке дидактических театральных игрушек, а также предметов для детского творчества учитывалось основное требование — необходимость обучения детей правилам обращения с игрушками, правилам игр и изготовления игрушек. Для правильного использования этих игрушек важны практические навыки. Предусматривались элементы совместной со взрослыми деятельности. Приходится учитывать и такие моменты, как место общения с игрушкой. Поскольку дети играют не только дома, форма некоторых игрушек специально приспособлена для переноса. Так решена игрушка для детей 3-4-летнего возраста «Ферма» художником В. А. Котовым. Он же разработал игрушки для младших школьников «Крокет» и «Городки». Строительные наборы, конструкторы, мозаики-головоломки, предметы для детского творчества решались с учетом игры на столе или на полу. Конст-

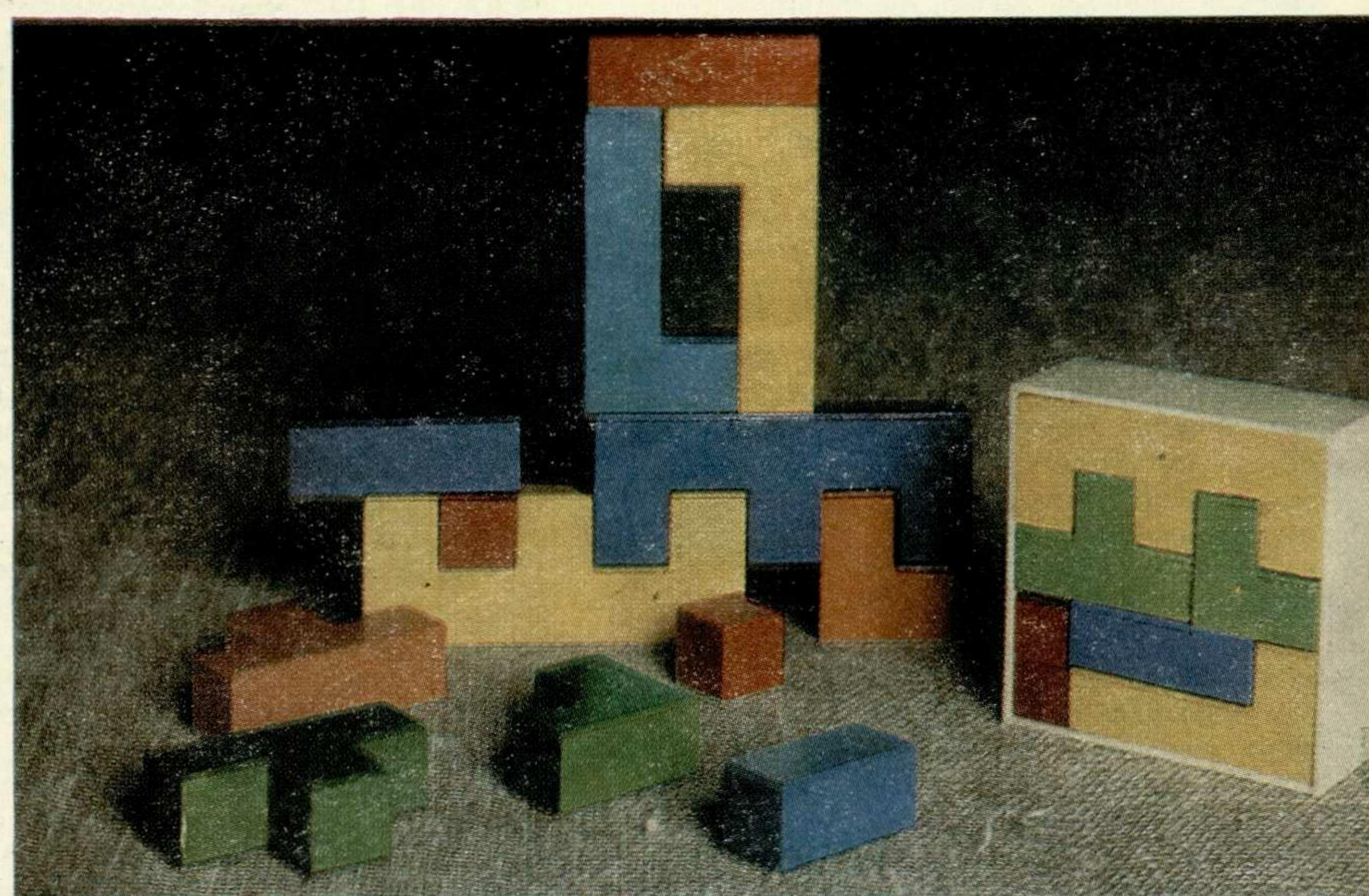


рукция их позволяет ребенку самостоятельно перемещать игрушки в пространстве при помощи каталки и удобно хранить.

Оригинальной можно считать разработку 24 кукол «би-ба-бо» в виде наборов для детского творчества «Сделай сам театральную куклу». В этой работе участвовали четыре художника: авторы кукол В. А. Котов, В. Г. Рузин, Г. В. Одинокая, автор инструкции и упаковки Е. Г. Звягинцева. Разрабатывались куклы с образами персонажей популярных детских сказок, причем не как готовые игрушки, а в виде наборов, укомплектованных головками (выполненными из поливинилхлоридных композиций) и кроем одежды-перчатки. Схемы и текст инструкции рассказывают о порядке работы. Впервые ребенку предлагается стать соавтором художника, принять участие в создании образа театральной куклы «би-ба-бо». Ставится и задача переоформить куклу, придумать самому иной образ.

Дело, которым занят Институт игрушки, бесконечно ответственное и безгранично обширное. Игрушечных дел мастера воспроизводят в миниатюре окружающий предметный мир, но не просто воспроизводят, а с коэффициентом «на детство», вычислить который призваны педагоги, психологи, медики. Психология ребенка, задачи воспитания, возможности технологии, интересы экономики — этот ряд аспектов, которые должны быть учтены при проектировании игрушки, можно было бы продолжить. Но над всеми сложностями создания игрушки стоит ее потребитель, самый почитаемый в нашей стране, — ребенок, и ради его будущего взрослые готовы приложить любые усилия для успеха этого дела.

Получено редакцией 13.08.84

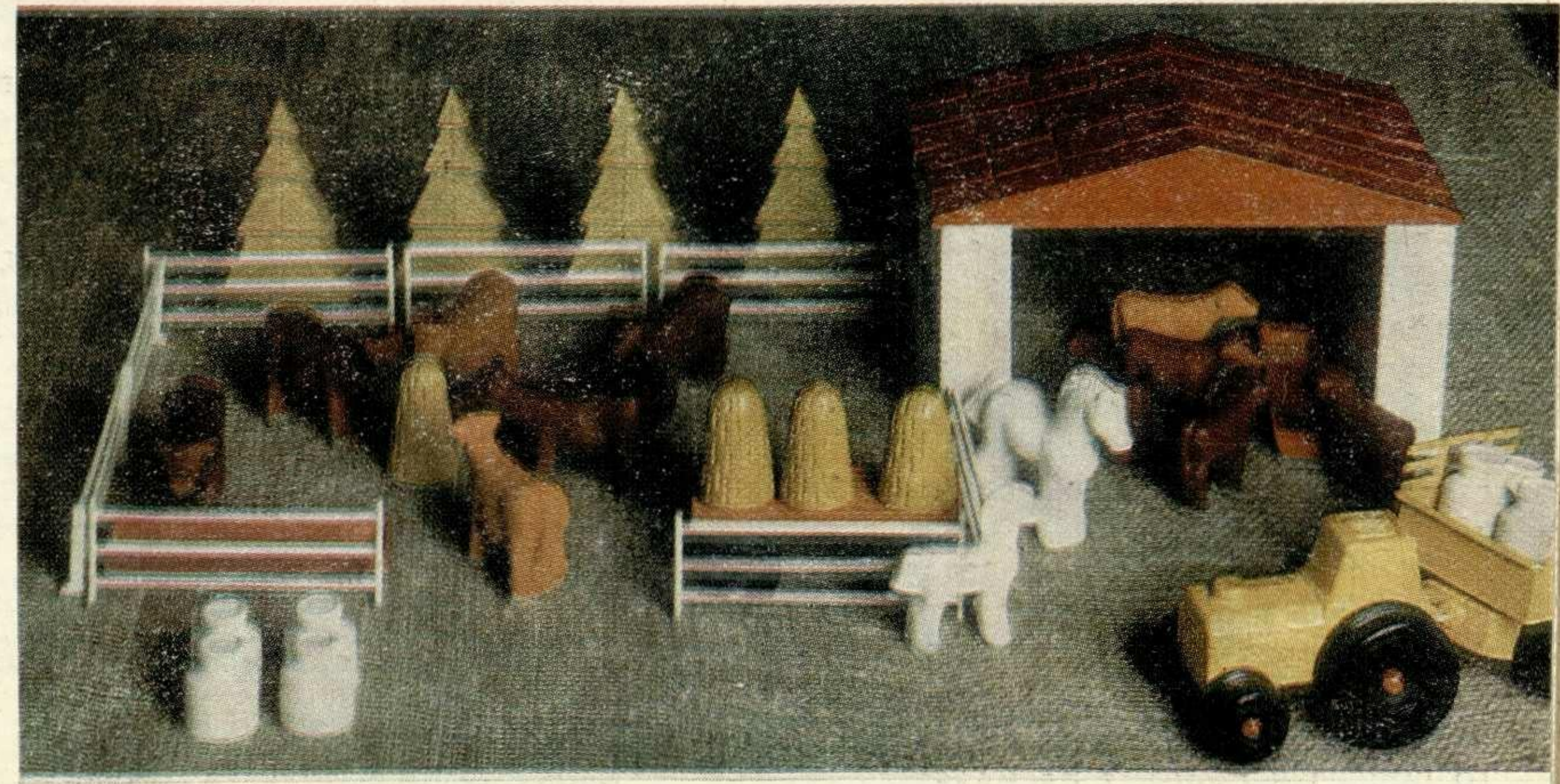


5 1, 4, 5. «Би-ба-бо» — куклы для игры в театр. Авторы В. А. Котов, В. Г. Рузин, Г. С. Одинокая, Е. Г. Звягинцева

2, 3. Спортивные игрушки «Городки» и «Крокет». Автор В. А. Котов

6. Конструктор-головоломка. Автор А. Э. Нейстат

7. Комплексная игрушка «Ферма». Автор В. В. Голосов



ТЕХНИЧЕСКАЯ ЭСТЕТИКА, 1984, № 11

МЕТОД ПОЛЯРНЫХ ПРОБ В ХУДОЖЕСТВЕННОМ КОНСТРУИРОВАНИИ

В настоящей статье рассматривается методика поиска проектных решений, в основу которой заложена идея использования принципа поляризации вариантов смыслового содержания дизайнерского решения: объект проектирования моделируется полярными парами свойств на всех его иерархических уровнях. Метод оформился и применяется в практике учебного проектирования на кафедре «Промышленное искусство» Свердловского архитектурного института с 1977 года. С помощью метода полярных проб практически разрешены проблемы ориентации на территории детской областной больницы г. Свердловска, оснащения палат и холлов игровыми средствами, разработаны различные виды дидактических игрушек.

Практика художественного конструирования, отличающаяся большой структурной сложностью, требует от специалиста гибкости мышления и умения решать задачи на новом, качественно разнообразном уровне. Традиционный метод проектирования — так называемый метод проб и ошибок, который состоит в разработке и отборе альтернативных решений, имеет ряд существенных недостатков. Он позволяет найти решение только в области традиционного и не позволяет всесторонне охватить явление или предмет.

Этим методом пользуются широко, так как он позволяет получить результат, лучший по сравнению с исходным. Опытные проектировщики, пользуясь им, получают результаты высокого качества, что часто происходит вопреки самому методу. Большинство же проектировщиков получает традиционные решения, что свидетельствует о несовершенстве применяемого метода.

Указывая на недостатки традиционного метода, доктор философских наук А. П. Шептулин подчеркивает: «Метод проб и ошибок требует от субъекта познания лишь одного: выдвигать как можно больше различных суждений и тщательно их критиковать (проверять), быть может, какое-то из них окажется истинным. Но, спрашивается, почему надо выдвигать множество утверждений об одном и том же? Не лучше ли, опираясь на знание определенных свойств и связей объекта, сформулировать меньше суждений, но с большей уверенностью, что они отражают действительное положение вещей? Метод проб и ошибок не способен ориентировать субъекта в его познавательных действиях. Он рассчитан на случайный успех, на удачу» [1].

В последнее время ведется активный поиск в области совершенствования процесса проектирования. Уже имеются и широко используются методы, повышающие продуктивность творческого поиска и поэтому называемые эври-

стическими. К ним относится метод «мозговой атаки», метод работы синектической группой и т. д. Однако пользование ими носит, как правило, формальный характер, так как выбор того или иного метода для решения конкретной задачи почти всегда случаен, а их эффективность не поддается оценке.

Проектировщикам необходимы методы, позволяющие регулировать проектный поиск с целью получения гарантированного результата в любой ситуации. В том числе нужен метод, позволяющий логически структурировать материал. Оптимальна диалектический метод, применяемый во всех областях науки и практики и универсальный как в отношении объекта, так и в отношении процессов, посредством которых может быть разрешена проблема.

При решении любой проектной задачи главным является нахождение наиболее существенных свойств объекта в их взаимосвязях. Любой объект представляет собой некую целостность, для охвата которой проектировщику придется как-то его расчленять, выделяя в нем различные компоненты, стороны, аспекты и т. д. Различные качества предмета вскрываются в разных системах связей и на разных стадиях его развития. Качество объекта, будучи внутренне противоречивым, внешне проявляется в противопоставлении двух его полярных состояний. Причем они не только противостоят, но и взаимно обуславливают друг друга.

Описываемый здесь метод предполагает отыскание свойств предмета, необходимых для обеспечения данной конкретной задачи. Именно этими свойствами предмет и моделируется. Оперирование полярными парами позволяет использовать потенциал диалектического противоречия как источник движения и развития вообще.

В основе метода лежит механизм разрешения противоречий на всех уровнях развития проектной идеи путем противопоставлений полярных состояний. Полярные пары намечаются в соответствии с существующей иерархией уровней развития проектной идеи от социокультурного содержания к конкретным предметным качествам (системно). Такой подход позволяет охватить весь процесс проектирования. Это означает,

что метод полярных проб не просто дополняет какую-либо конкретную методику, а является ее существенным содержанием, то есть самой методикой. Иными словами, он есть основной принцип анализа и осмысления проектных ситуаций, а также научного и художественного моделирования объекта.

Цель применения метода — повышение эффективности процесса поиска решения.

Средство — полярные пары свойств, организованные в типовые матрицы.

Процесс — поиск в диапазоне полярных решений с целью увидеть закономерность изменения каждого параметра (качества) в отдельности. При этом важно отметить, что поиск ведется в диапазоне каждого параметра и по всем параметрам. Крайние состояния любого качества рассматриваются как самостоятельные решения с целью выявления положительных и отрицательных составляющих сопутствующих качеств. Эти положительные составляющие сохраняются проектировщиком в искомом качестве с целью закрепления их в теоретической модели как основы для формирования предмета.

В целенаправленном преобразовании социальной действительности общество ориентируется на определенный тип личности, формируемый различными средствами. Дизайнер воздействует на личность через социокультурное содержание вещи.

Формообразованию предмета предшествует стадия моделирования связи «человек — предмет». В модели объекта содержатся различные уровни — модель личности и модель предмета; предмет рассматривается как вещь и как материальная структура. Содержание модели предшествующего уровня является основанием для определения содержания модели последующего уровня.

Для успешного пользования методом применяются матрицы-таблицы, содержащие достаточное для решения задачи количество свойств (на всех уровнях моделирования системы «объект — предмет»). Матрицы являются инструментом для ориентации и выбора в смысловом поле решения продуктивного направления для данной задачи.

Рассмотрим для примера процесс проектирования детской игрушки. Цель

МОДЕЛЬ ОБЪЕКТА



проектирования игрушки — наделить предмет свойствами, формирующими определенные качества личности. Именно игрушка служит средством воспитания сенсорного (чувственного) опыта, недостаток которого может стать причиной ущербности личности. Существующие программы средней и высшей школы не способствуют образованию сенсорного (чувственного) опыта, а ведь угнетение чувств препятствует развитию наиболее ценных мыслительных способностей человека.

Итак, выявляется противоречие: существующие средства обучения и воспитания не позволяют образовать желаемые качества личности ребенка.

Задача первого этапа — определить соотношение двух основополагающих свойств личности: сенсорного восприятия и абстрактного мышления. Для исследования возможности решения задачи необходимо опереться на научные выводы в области развития сенсорного восприятия.

Опираясь на учение Павлова о двух типах личности — художественном и мыслительном, можно задать гармоничное сочетание этих качеств в модели личности человека-творца, то есть развитие чувственного восприятия и абстрактного мышления. Чувственное восприятие — это эмоциональный механизм, обеспечивающий ценностную ориентацию человека, а абстрактное мышление — интеллектуальный механизм, позволяющий осуществлять познавательную деятельность человека.

В любой области деятельности человек должен проявлять свои творческие возможности. На сенсорный опыт опирается и механизм научного мышления, что подтверждается следующим высказыванием А. Эйнштейна: «По-видимому, слова языка в их письменной и устной форме не играют никакой роли в механизме мышления. Психические сущности, которые, вероятно, служат элементами мысли — это определенные знаки или более или менее ясные образы, которые можно произвольно воспроизводить и комбинировать между собой... Обычные слова и другие знаки придается мучительно изыскивать лишь на вторичной ступени, когда упомянутая игра ассоциаций достаточно установилась и может быть по желанию воспроизведена (цит. по [2]). Интересно также высказывание Арнхейма: «...Мы систематически душим наши умственные способности, заставляя нашу молодежь думать в основном вербальными и числовыми знаками... Общество страдает от сенсорной безграмотности» (цит. по [2]).

Развитие образного мышления возможно только на основе продуктивной деятельности. «В возрасте от 3 до 7 лет наряду с игрой ребенок овладевает так называемыми продуктивными видами деятельности — рисованием, аппликацией, лепкой, конструированием... Игра, например, очень важна для развития

мышления и воображения ...но она не создает специальных условий для развития восприятия, другое дело рисование или конструирование» [3].

Все вышеизложенное относится к разрешению полярной пары «сенсорное — абстрактное», в результате которого следует вывод: необходимо уделить большее внимание сенсорному развитию.

Рассматриваемые качества личности — сенсорное восприятие и абстрактное мышление — являются ее психофизиологической основой, на базе которой развиваются качества социально-психологического плана. Существующие психофизиологические качества ребенка нужно спрогнозировать так, чтобы они во взрослом человеке дали искомые качества, то есть создать модель личности ребенка, руководствуясь которой проектировщик определяет нужные свойства игрушки.

Аналогично разрешению пары «сенсорное — абстрактное» рассматриваем другие пары, составляющие социально-психологическую основу личности: коллективизм — индивидуализм; альтруизм — эгоизм; активность — пассивность; заинтересованность — равнодушие; гибкость (мышления) — конформизм; мечтательность — практицизм; спартанство — гедонизм и т. д.

При определении нужного качества личности также привлекаются научно обоснованные рекомендации, действительные не только для данного времени, но и на ближайшее будущее. К примеру, в полярной паре «альтруизм — эгоизм» отмечаем необходимость в развитии качеств, ориентирующих человека на подчинение личных интересов общественным, что особенно важно в условиях новой педагогической ситуации — воспитания в условиях достатка.

Вторым этапом является формирование теоретической модели предмета. Содержание моделируемого предмета выражено в свойствах, формирующих личность. Задача этого этапа — определение свойств игрушки, которые обеспечивают возможность интеллектуального, физического и нравственного воспитания детей, развития внимания, памяти, мышления, воображения, фантазии и творчества. Иными словами, игрушка формируется как пропедевтическое средство для воспитания творческой личности.

Содержание модели предмета формируется на двух уровнях: «предмет как вещь» (связь «человек — предмет») и «предмет как материальная структура» (композиция предмета). На этом этапе используются категории традиционного метода: проектный образ, функция вещи, морфология вещи, технологическая форма вещи.

Уровень «предмет как вещь» формируется следующими противопоставлениями: одна — много; дешевая — дорогая; для мальчика — для девочки; «веч-

ная» — разовая; скромная — помпезная и т. д.

Уровень «предмет как материальная структура» представлен парами: большая — маленькая; ажурная — массивная; гармоничная — беспорядочная; доминантная — подчиненная; «сильная» — «слабая»; экспрессивная — спокойная; «агрессивная» — «безразличная»; мягкая — твердая; легкая — тяжелая; гладкая — шероховатая; шумная — беззвучная; стабильная — бесконечно развивающаяся; абстрактная (неузнаваемая) — знаковая (узнаваемая); соразмерная — несоразмерная (антропометрически); геометрическая — скульптурная и т. д.

Аналогично раскладываем по минимуму и максимуму конструктивные и технологические качества: прочность, скорость, остойчивость, мощность, потери во времени, надежность, точность изготовления, удобство ремонта, сложность устройства и т. д.

Каждому предмету соответствует определенный набор пар, который находится в прямой зависимости от проектной задачи. Поиск (синтез) нужных качеств предмета также проводится на основе анализа по всем критериям дизайн-формы.

Для демонстрации образования новой дизайнерской концепции игрушки рассмотрим три, на наш взгляд, основные формообразующие качества, заданные парами.

Первая из них — «одна — много». В настоящее время у каждого ребенка имеется большое количество игрушек, что могло бы обеспечить необходимое разнообразие воздействия на него, если бы все игрушки были связаны между собой единой педагогической концепцией, а также имели бы смысловую и качественную связку. Но это множество чревато серьезными недостатками. Имеется большое количество неиспользуемых игрушек в силу различного отношения к ним (любимые — нелюбимые); воспитывается небрежное отношение к вещам, не воспитывается бережливость; образуется рассеянность внимания, искажается эмоциональная реакция вообще. Кроме того, общество «замораживает» в этих неиспользуемых игрушках материал, труд и личные средства родителей. В результате получаемые воспитательные эффекты не соответствуют затратам.

Оцениваем противоположное состояние — игрушка «одна». Не подлежит сомнению, что вышеперечисленные недостатки снимаются. Но при этом необходимые воспитательные эффекты должна обеспечивать одна игрушка, что практически невозможно. В чем же выход? Решение этой задачи склоняется к уменьшению количества игрушек, но с сохранением полноты всего разнообразия эффектов. Обобщение всех данных приводит к выводу: игрушка для ребенка должна представлять собой небольшое количество тематически связанных элементов, дающих большое

количество вариантов (сюжетов), которые образуют в конечном итоге необходимое количество социальных и педагогических эффектов. Иными словами, игрушка должна быть системой.

Таким образом, из противопоставлений полярных состояний извлекаются позитивные составляющие и на основе этого образуется новое качество.

Следующая пара: знаковая (узнаваемая) — незнаковая (неузнаваемая). Позитивные качества знаковой игрушки — это наличие педагогической концепции, выраженной сюжетно. Негативные качества — количество сочетаний (сюжетов) мало, ограничено рамками одной выразительности. В незнаковой (абстрактной) игрушке позитивно бесконечное количество сочетаний, спонтанный эффект, высокий коэффициент непредсказуемости результата и негативно то, что абстрактные формы все равно стремятся обратиться в знаковые, однако путь этот неуправляем, так как осуществляется вне педагогической концепции, поэтому развитие идет в случайном направлении, а воспитательный эффект уменьшается.

Вывод: в игрушке должны совмещаться знаковые и незнаковые элементы. Их доля зависит от типа игрушки и от поставленной задачи. Но, очевидно, в игрушке должны присутствовать и педагогическая программа, и спонтанный эффект, обеспечивающий выход в игре на новые тектонические принципы, позволяющие погрузить ребенка в стихию материала и развить его конструктивные способности. В спонтанной игре реализуется возможность развития заложенной в ребенке способности своеобразного понимания тектоники (у взрослого человека эта способность подавляется жизненным опытом). Такая игрушка позволяет получить новую выразительность.

Еще одна пара: «законченная — незаконченная» игрушка. В первом случае облегчен выбор игрушки при покупке, она проста, доступна для восприятия, но такая игрушка развивает только мышление и воображение и не развивает восприятие. Поскольку игра должна содержать продуктивные виды деятельности и развивать восприятие, игрушка должна быть незаконченной. В такой игрушке присутствуют два вида труда: машинный (производственный) — то, что есть в готовой игрушке, и ручной — то, что должен делать сам ребенок. Машинный труд — в виде готовых элементов, ручной — в виде заготовок. Ручной труд является продолжением машинного, вместе они выражают одну педагогическую концепцию, но при этом каждый из них сохраняет присущую ему специфику. В незаконченной игрушке, доведенной руками ребенка, останется след его деятельности. Такая игрушка и развивает в ребенке восприятие.

Вывод: игрушка должна содержать производственное и самостоятельное начало.

Исследуем еще одну пару: «наименьший возраст — наибольший возраст», допустим, 3—5 лет. Эта пара имеет несколько отличный механизм разрешения в силу специфичности самой задачи, а именно разрешение во времени. Имея в виду то, что игрушка должна опережать развитие ребенка, в нее необходимо заложить полную программу развития на нижний и верхний возрастной предел, постепенно замещая одни формы игровой деятельности другими.

Вывод: игрушка должна быть «взрослеющей».

Таким образом, сформулирована концепция игрушки, в которой не только содержатся известные требования, но, и это главное, появились новые и очень существенные требования к игрушке вообще как части программы развития ребенка. Следует отметить, что сначала новые основания были скрыты от проектировщиков, и их определение стало возможным лишь на базе освоения всего массива имеющейся информации, привлеченной для разрешения полярных пар.

Новая концепция игрушки как системы, предназначенной для воспитания и развития ребенка, теперь содержит формообразующие составляющие: игрушка должна быть спонтанной, в необходимой мере самостоятельной, системной, «взрослеющей».

Вообще следует отметить, что перед проектировщиком всегда стоит задача формирования новой концепции любого предмета, постоянный поиск новых его свойств. Концепция предмета, образованная на основе модели личности, формируется для данного времени и данного уровня развития общества, и она действительна на период, пока не произойдут какие-либо изменения социального плана (новый этап в развитии общества, переосмысление позиций, установок и т. д.) или не появятся новые научные данные.

Итак, преимущества метода полярных проб следующие:

- он универсален в отношении объекта;
- весь материал исследуется в структурированном виде, что делает его легко управляемым;
- сокращается труд за счет использования матриц;
- увеличивается возможность получить оригинальные решения;
- обеспечивается целенаправленный поиск (определяется верное направление вместо «прочесывания» всего смыслового поля);
- метод действителен на всех этапах проектирования.

ЛИТЕРАТУРА

1. ШЕПТУЛИН А. П. Диалектический метод познания. — М.: Политиздат, 1983.
2. Зрительные образы: феноменология и эксперимент: [Сб. переводов]. — Душанбе, 1972.
3. МУХИНА В. С. Психология дошкольника. — М.: Просвещение, 1975.

Получено редакцией 24.03.83

ОВЧИННИКОВ А. А.,
канд. архитектуры, МВХПУ,
НОВОСЕЛОВА С. Л.,
канд. психологических наук,
НИИ дошкольного воспитания АПН СССР

МЕБЕЛЬ-ИГРУШКА ДЛЯ ДЕТСКОГО САДА

Организация игрового пространства для самостоятельной игры детей дошкольного возраста — проблема большой практической важности.

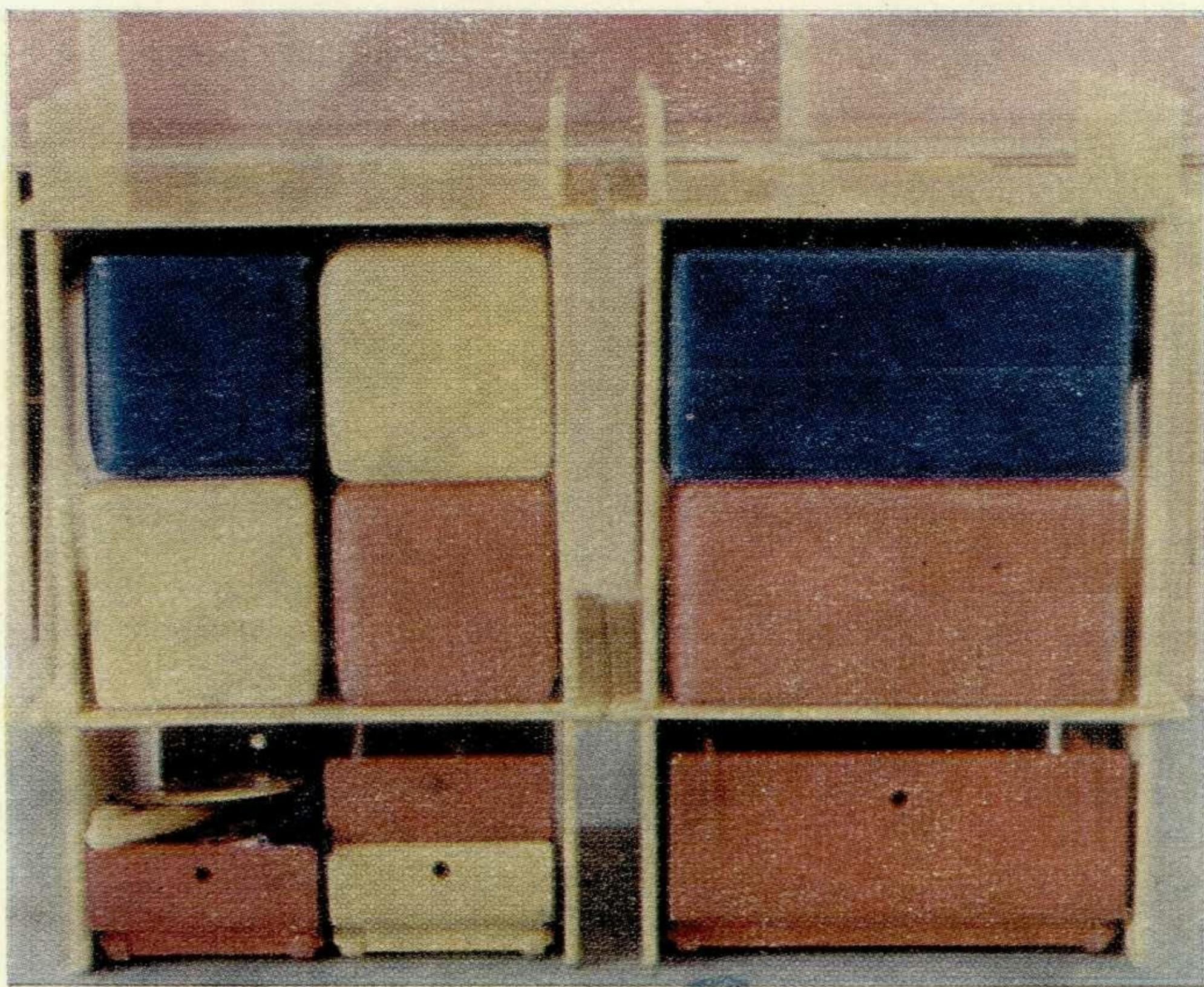
Практика воспитания детей в игре испытывает острую необходимость в полифункциональной игрушке для коллективных игр, которую промышленность не производит, и ее начинают изготавливать в передовых детских садах сами воспитатели. Стабильная пространственная локализация уголков, их тематическая пестрота и разнотипность игрового оформления препятствуют свободному комбинированию игрушек в коллективной игре, мешают развернуться детскому воображению — выйти за рамки темы, «заданной» уголком. В игровых уголках дети играют с предметами и игрушками относительно мелкими. Игровое оборудование не всегда соответствует масштабу игрушек, игрушечная же мебель иногда подбирается по росту детей, но чаще случайно по размерам. Однако именно мебель и другое игровое оборудование являются ключевыми средообразующими предметами для создания игрового уголка.

Обучение письму и чтению в детском саду при всей его своевременности и необходимости имеет свою обратную сторону: на занятиях двигательная активность ограничена. Иное дело игра. Ее нужно использовать для повышения двигательной активности детей. Добиться этого можно, если заменить или дополнить стабильные игровые уголки таким оборудованием игрового пространства, которое дети сами или под руководством воспитателя могут переносить и комбинировать, создавая предметную опору для различных по сюжету игр.

Специальный эксперимент, проведенный по методике организации игрового пространства с помощью произвольно перемещаемых крупных объемных предметов, показал, что дети способны наделять в игре исходные предметы или сооруженные из них постройки знаковой игровой функцией. Эксперимент показал, что при переносе крупных предметов, сооружении из них построек, размещении их в той или иной части игровой комнаты, дети значительно больше и разнообразнее двигаются, чем при игре в игровых уголках. Игровые задачи решаются уже не только в микропространстве, сомасштабном росту самого ребенка и предметному миру взрослых. Большой куб может стать столом; куб, поставленный на куб, рождает в воображении ребенка образ холодильника, дерева или башни; поставленные рядом кубы превращаются в кровать или автомобиль для куклы или самого ребенка.

Эксперимент с разнообразными условными крупными предметами выявил их существенные достоинства как средообразующих элементов: как мебели, используемой в игре, и как игрушек с произвольно меняющимся назначением.

1, 2. Мебель-игрушка для детского сада.
 Авторы проекта: А. А. Овчинников
 (руководитель), П. П. Гурбейн,
 Ю. Е. Милюков, С. Л. Новоселова
 (научный консультант)



ем и названием.

Психолого-педагогический анализ особенностей реализации всех этих функций условных предметов непосредственно в игре детей позволил определить те требования, которые полезно учесть при художественном конструировании набора этих предметов.

В процессе экспериментальной работы и теоретического осмысления ее результатов, в котором приняли участие педагоги, психологи и дизайнеры, сформировалась идея создания трансформируемой игровой среды — набора многофункциональных игровых элементов, обладающих в первую очередь свойствами игрушки и в то же время наделенных некоторыми качествами мебели, то есть пригодных для сидения (функция стула), действия и зачятий (функция стола), лежания (функция кровати) и т. д.

Такая пространственная игрушечно-мебельная среда в целом рассматривалась как важный фактор воспитания детей, способствующий их развитию.

Набор игровых элементов представляет собой комплект мягких элементов различной формы, сочетающихся по своим размерам с ростом и силами детей. Объемы выполнены из пенополиуретана и обтянуты моющейся искусственной кожей ярких цветов.

Условные игровые предметы могут быть отнесены к подвиду игрового оборудования для сюжетно-ролевых игр с использованием сюжетно-образных игрушек. Возрастное назначение набора условных игровых предметов достаточно широко. Он пригоден для использования в индивидуальных и коллективных играх детей от 2 до 6—7 лет.

Набор составляется из готовых предметов, которые могут быть использованы в игре и по отдельности, и как материал для сооружения различных построек.

им. Н. А. Некрасова
 electro.nekrasovka.ru

рукцией.

Сомасштабность и взаимная сопрягаемость конструктивных элементов должна обеспечить удобство их сборки и разборки в процессе игры и при складировании.

Набор требует для своего изготовления легких синтетических материалов, хорошо сохраняющих форму изделия при многократном интенсивном употреблении и отвечающих необходимым гигиеническим требованиям. По своему размеру отдельные элементы набора должны быть сомасштабны игрушкам средней величины и росту ребенка. Конструкции, сооруженные ребенком из предметов набора, могут быть сомасштабны крупным игрушкам, его росту, а также предметной среде взрослых.

Набор в целом является комплексной игрушкой, собираемой для хранения в стеллаже, являющемся частью интерьера игровой комнаты.

По своему художественному решению набор является игрушкой с неизобразительным условным декоративным образом. В комплект набора могут входить сюжетные дополнения, помогающие ребенку ввести элементы набора в игру.

Все объемные элементы игрового комплекта модульны по отношению друг к другу, то есть соразмерны по выбранным габаритам (сторона основного «кубика» равна 250 мм). Форма элементов выбрана с целью обеспечить возможно больше игровых ситуаций при ограниченном числе (13) самих элементов.

Наружная яркая обтяжка элементов из искусственной кожи снабжена карманами для укрепления дополнительных сюжетных образных деталей.

Мягкие объемные элементы вкладываются в открытые тележки — лотки на колесиках, что значительно обогащает игровые возможности комплекта.

Все объемные элементы хранятся в секциях сборно-разборного щитового шкафчика — «этажерки». Тележки находят себе место под нижними полками. Эти емкости, выполненные из клееной фанеры, собираются с помощью пазовых соединений. Фанера окрашивается нитроэмалью яркого цвета. Емкости служат как игровой средой для самих детей, так и хранилищем игрушек.

Высота шкафной емкости 980 мм. Нижняя игровая плоскость расположена на высоте 300 мм, что соответствует росту и физическим возможностям детей.

Набор «мебель-игрушка» значительно повышает уровень самостоятельности, инициативности и творчества детей в игре.

Экспериментальная апробация набора показала, что его использование в детском саду открывает новые возможности для организации детей и их общения в трансформируемом игровом пространстве, для повышения эффективности игры как важнейшего средства всестороннего воспитания дошкольников.

Получено редакцией 10.08.84

Фото В. П. КОСТЫЧЕВА

«ПЛАНЕТОХОД»

Мировая практика производства игрушек сделала в последнее время качественный скачок. Появилось большое количество игрушек и наборов, позволяющих прививать детям разнообразные трудовые навыки, интерес к творчеству, активизировать процесс обучения. Очень важным представляется производство наборов игрушек, учитывающих основные возрастные этапы развития ребенка. Последнее особенно относится к техническим игрушкам и моделям. Техническая игрушка имеет дополнительную нагрузку по сравнению с обычной: она развивает любознательность, дает представление об устройстве механизмов, принципе их действия, служит целям воспитания интереса к конструированию и конкретным техническим профессиям.

Движущиеся игрушки всегда привлекали детей игровым эффектом. Не так давно это были игрушки лишь механические, управляемые руками. С развитием техники управляемые игрушки претерпели значительные изменения — они стали электроуправляемыми и радиоуправляемыми.

В нашей стране в настоящее время выпускается около 100 видов электро-механических игрушек. В основном это движущиеся машины, тракторы, подвижные фигурки зверей и людей. В целом же ассортимент игр и игрушек, развивающих у детей творческое воображение и конструкторские способности, чрезвычайно беден. На его явную недостаточность постоянно указывают и торговля и сами потребители. Это же отмечалось и на встрече дизайнеров социалистических стран, которая состоялась в Москве и была приурочена к выставке оформительского искусства и дизайна социалистических стран. В последовавшей публикации справедливо говорилось о крайностях в проектировании игрушек для детей: «Деревянные и ситцевые

сказки полностью вытеснили мир техники, фантастики. Разве трактор или космический корабль менее интересны детям, чем теремок или дубовый витьязь? Проект перестает быть проектом, если не воплощает в себе ничего от идеала, не предлагает нового видения будущего. Мы должны активнее искать такие задачи проектирования, которые формировали бы среду и личность коммунистического общества»¹.

Как недостаток ассортиментной политики следует отметить тот факт, что около 90% игрушек создается для индивидуального пользования, в то время как больше половины детей воспитываются в коллективах и нуждаются в первую очередь в коллективных играх и игрушках. Что касается выпускаемых технических игрушек, то их массовое производство рассчитано в основном на детей дошкольного и младшего школьного возраста. Технических и, особенно, электро- и радиоуправляемых игрушек, предназначенных для школьников, чрезвычайно мало.

Частичному устранению отмеченных недостатков могло бы способствовать производство серии игрушек типа «планетоход». В Харьковском филиале ВНИИТЭ был разработан художественно-конструкторский проект такой серии.

Игрушка рассчитана на детей 6—10 лет и выполнена в трех вариантах: «планетоход-лаборатория», «планетоход-трубоукладчик», «планетоход-универсал».

Первый вариант представляет собой игрушку, выполненную в виде платформы, закрепленной на гусеничной ходовой части при помощи пружинящих амортизаторов. Шесть баллончиков-емкостей, расположенных на переднем и заднем бампере и имитирующих устройства для «забора проб» грунта, жидкостей, растительности, подчерки-

вают «исследовательский» характер игрушки. Несомненный интерес у ребенка вызовут специально предусмотренные атрибуты игрушки: платформа спроектирована со смотровыми площадками, трапом, люками и сферическими подвижными кабинами. Игровой эффект создают также и гофрированные упругие переходы между кабинами, блоки фар со светоотражателями. При движении у «планетохода-лаборатории» загораются сигнальные огни, освещаются задние стенки кабин.

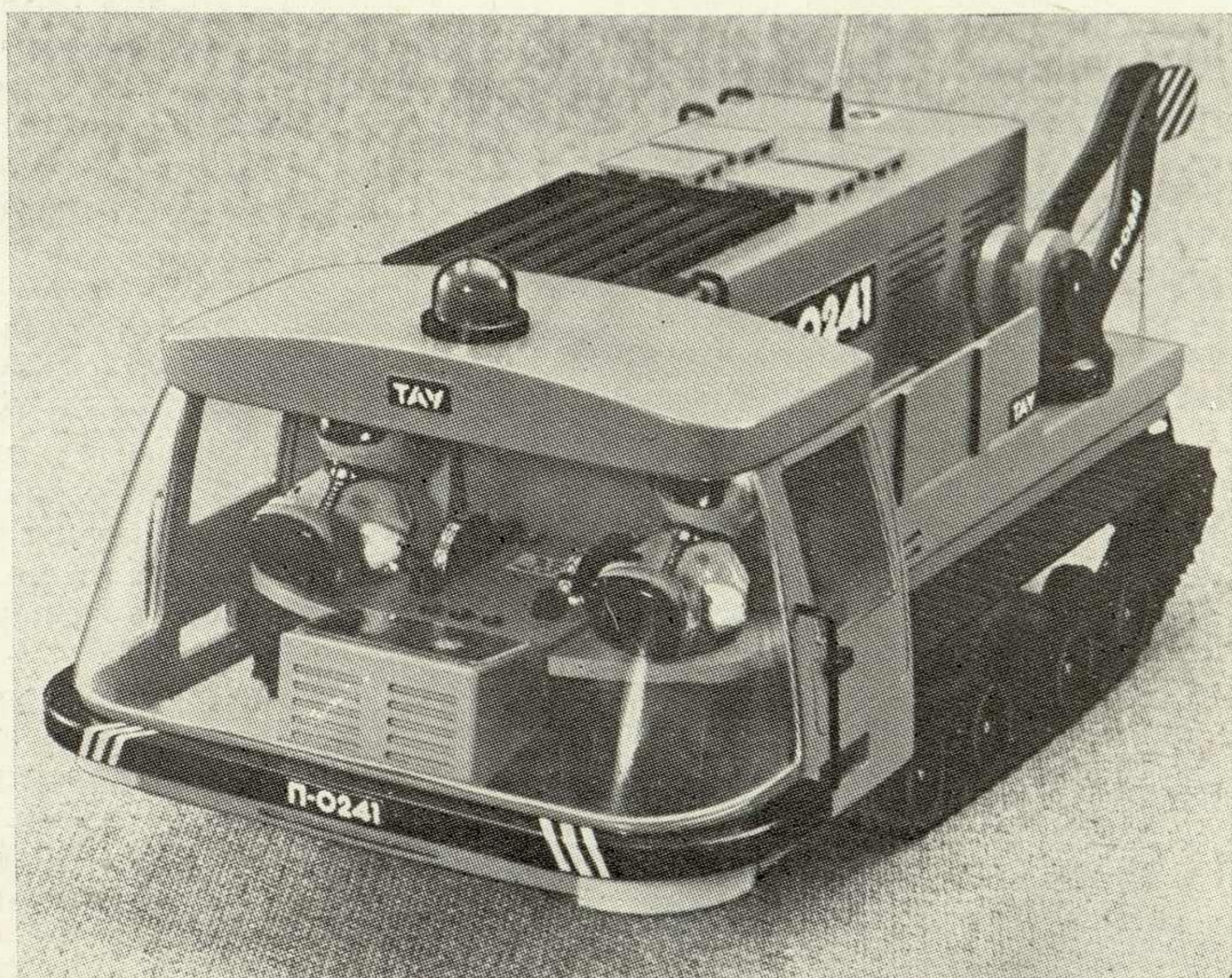
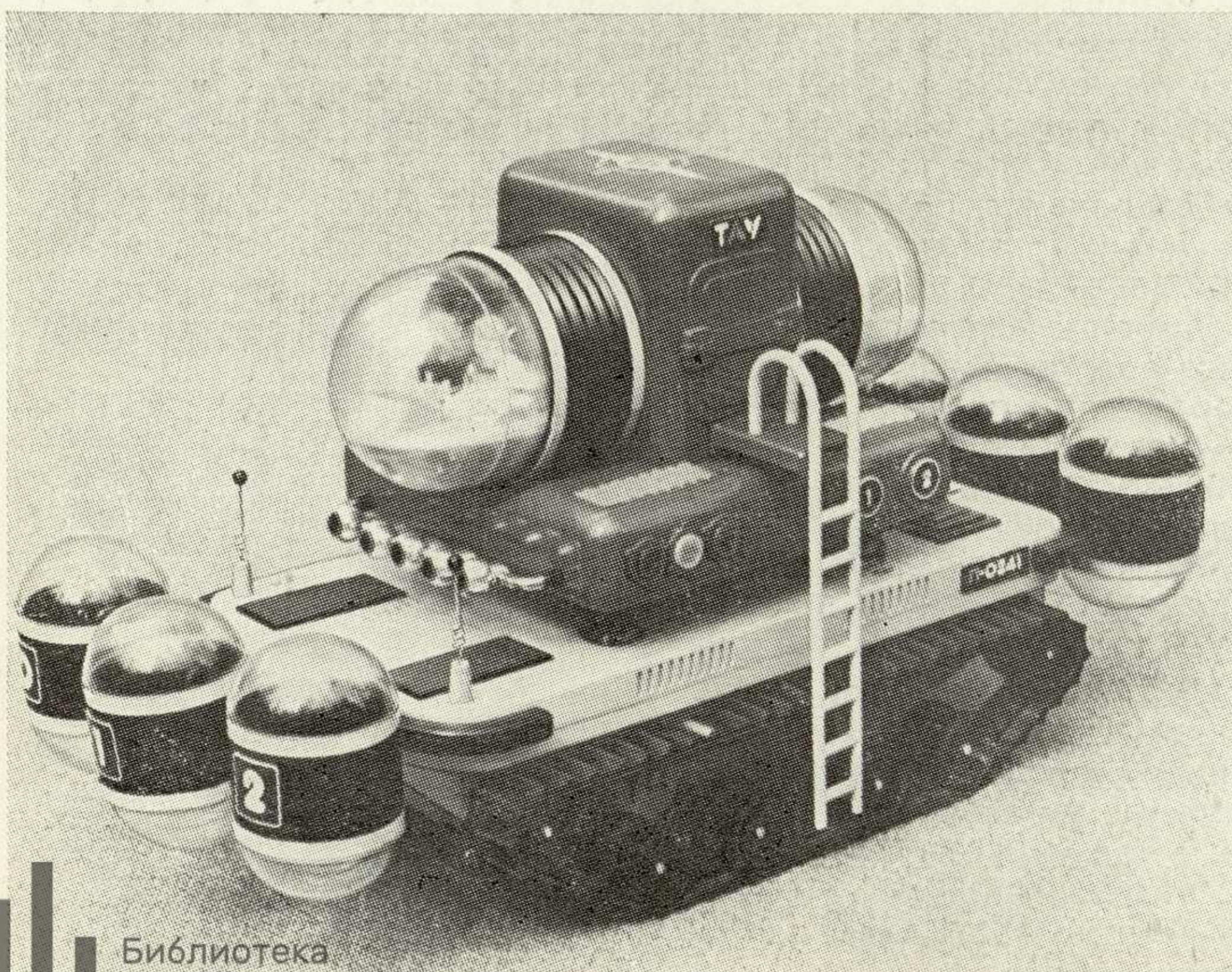
Совершенно иной характер у «планетохода-трубоукладчика». Это рабочая машина с подъемным краном и набором труб. Оригинальное устройство подъемного крана с магнитом, встроенным в крюке, поднимает трубы, имеющие металлические вставки, и загружает их в кузов машины. Множество мелких, тщательно проработанных деталей, наличие ярких металлизированных поверхностей, интересные цветовые сочетания делают игрушку запоминающейся, привлекающей внимание детей.

Эти варианты «планетохода» предоставляют возможность играть коллективно, однако наибольший интерес в этом отношении может дать третья машина из серии — «планетоход-универсал». Игрушка очень подвижна, маневренна, ее ходовая часть решена оригинально. Большие рифленые полусферические колеса, приводимые в движение дополнительным двигателем, соединены поворотным узлом с гусеницами, составленными из траков необычной формы. Эта особенность ходовой части и повышает маневренность планетохода.

Полусферические открывающиеся кабины «планетохода» занимают основ-

¹ БЛИНОВ Г. География русской народной игрушки. — Декоративное искусство, 1980, № 7, с. 12.

1. «Планетоход-лаборатория»
2. «Планетоход-трубоукладчик»



ное место в конструкции верхней части. В кабинах размещены кресла с фигурами космонавтов в живописных космических костюмах. Набор сменных элементов позволяет легко переоборудовать игрушку в бульдозер с катком, в подъемный кран, бетономешалку и т. д.

С целью упрощения производства игрушки и одновременно достижения ее морфологического разнообразия в проекте предусмотрена унификация деталей и элементов. В частности, в двух вариантах машин унифицированы ходовая часть и нижняя часть корпуса. «Планетоход-лаборатория» и «планетоход-трубоукладчик» выполняются на единой гусеничной ходовой части, а «планетоход-трубоукладчик» и «планетоход-универсал» имеют общие игровые приставки.

Самостоятельной проработке подверглась система управления игрушками. Управление осуществляется при помощи пульта с двумя клавишами (или кнопками), при нажатии на которые игрушка может передвигаться вперед-назад, вправо-влево, разворачиваться на месте.

Каждый вариант «планетохода» разработан в двух исполнениях: электроуправляемый и радиоуправляемый. Пульт управления радиоуправляемого варианта служит радиопередатчик, который может быть использован в любой радиоуправляемой игрушке или модели. Сознательно выбрана гамма теплых, красно-оранжевых цветов: игрушка такой цветовой гаммы вызывает психологическое ощущение радости, тепла, положительно влияет на восприятие ребенка.

В состав проекта была включена также разработка графического комплекта: упаковки с бандеролью, руководства по эксплуатации, рекламного проспекта.

От редакции

К сожалению, проект, разработанный дизайнерами Харьковского филиала, уже два года лежит без движения — новая игрушка «планетоход» не внедряется. Заказчик ссылается на трудности, связанные с переналадкой технологического процесса и продолжает выпускать старую модель игрушки «планетоход», значительно уступающую по качеству новой модели.

Получено редакцией 08.06.83

КРАСОТКИ И СТРАШИЛЫ

Однажды любимый всеми маститый писатель, проходя мимо витрины Центра технической эстетики, заметил прикнущенного среди экспонатов в компании подобных игрушек вот этого страшила и разразился гневной заметкой в «Комсомольской правде» о том, какой «антиэстетике» учит институт эстетики.

Кстати, этот бедняга, теперь уже осиротевший, так как всех его родственников пришлось раздарить гостям Центра, не отличающимся поголовно дурным вкусом, вовсе не претендовал на роль символа новой эстетики. И тем не менее давайте все-таки задумаемся (а в номере об игрушке этому и место и время), почему появляется все больше и больше таких персонажей — нелепых, нереалистичных, совсем нестрашных страшил — среди игрушек, героев детских книг и фильмов. Их ряды растут так активно, что уже сама эта множественность обращает на себя внимание и требует размышления и выводов.

Кто сегодня любимцы детворы? — Буратино, Чебурашка и Карлсон. Все — уродцы. Но какие милые, деятельные, добрые. Можно возразить, что это герои хороших сказок. Однако хороших сказок много, а новых образов мало, и почему-то любимые образы все смешные и немного нелепые....

Прошли те времена, когда посинев-



шие нищенки из рождественских рассказов замерзали у витрины игрушечного магазина, зачарованно глядя на огромную нарядную куклу. Кукла, перед которой благоговела Козетта, малоинтересна современной девочке, потому что ее нельзя тормозить, купать и включать в активные игры: она дорогая и может сломаться. А если уж у этой красотки «западет» один из ее прекрасных закрывающихся глаз, что нередко случается, вот это по-настоящему страшно, потому что гипертрофированная «всамделишная» красота тут же превращается в реальное уродство. В скудной бытовой среде прошлого красивая кукла была символом недостижимого благополучия, моделью богатства. Теперь у нас дети окружены множеством красивых и дорогих вещей, и сама по себе красота долго не задерживает их внимание: им нужно действие, содержание, функция, поле для фантазии, а не законсервированная законченная форма.

Красотка как будто постоянно грозит ребенку пальцем: не трогай, не испачкай, не урони. Она учит сдержанности, самоограничению, в то время как главная потребность ребенка — свобода самовыражения. Вот почему он предпочитает нелепого тряпичного страшила, такого смешного (а дети обожают «смешиться»), удобного и для драки и для сна в обнимку. Страшила — демократичен, красотка — бюрократична.

Во все времена дети нежно любили самодельных тряпичных кукол, пронизанных живым теплом создателя и маленького владельца. И если сегодня художники почувствовали, очевидно не случайную, потребность именно в такой игрушке, искусствоведы должны теоретически определить и зафиксировать эту эволюцию образа игрушки. И так, как говорится в одной из любимых детских телеигр: «Делайте вместе с нами, делайте лучше нас».



КТО ЕЩЕ ВОЗЬМЕТСЯ?

В апрельском номере «Технической эстетики» за 1984 год в рубрике «В ассортименте отсутствуют» была опубликована статья, поднимающая вопрос о производстве подогревателя детского питания.

Новая модель такого изделия, нужного в каждой семье, где есть младенцы, была разработана дизайнерами НПО «Прогресс» Министерства местной промышленности ЛатвССР. Удобный, компактный прибор: бутылочка с соской в герметичном подогреваемом футляре, в упаковке. Подогреватель представляет собой полый пластмассовый корпус, в основание которого встроено термореле. Верхняя часть корпуса — съемный стаканчик — является одновременно дозирующей емкостью: воды, налитой в стаканчик, как раз хватает для заполнения корпуса, внутри которого помещается стандартная бутылочка с детским питанием. Бутылочка с соской всегда находится в стерильном состоянии (под стаканчиком) и быстро нагревается при включении прибора в сеть. Подогреватель удобен и дома и на прогулке: благодаря теплоизолирующей упаковке температура детского питания долго остается постоянной.

Разработка, однако, положена «на полку» из-за отсутствия электротехнических комплектующих изделий.

На свое выступление «Техническая эстетика» получила ответ из НПО «Прогресс»:

«Сообщаем, что трудности с внедрением изделия «Подогреватель детского питания», о которых говорится в статье такого же названия («ТЭ», 1984, № 4), до сих пор не преодолены.

Однако в результате принятых мер упомянутой разработкой заинтересовались предприятия Минэлектротехпрома.

В настоящее время рассматривается возможность внедрения подогревателя на Черкесском заводе низковольтной аппаратуры.

Главный инженер Ю. М. Шпика».

Итак, вопрос о массовом производстве подогревателя пока остается открытым.

Кто еще, кроме Черкесского завода, возьмется его выпускать?

УДК 688.72:377.5(47)

ТЕХНИКУМ ИГРУШКИ В ЗАГОРСКЕ

В 1933 году постановлением Совета народных комиссаров РСФСР был создан Загорский художественный техникум игрушки (позже он был переименован в Загорский художественно-промышленный техникум). Целью первого такого учебного заведения была подготовка технических руководителей артелей, занятых производством игрушки в системе Российского промыслового совета. В настоящее время техникум является единственным в стране средним учебным заведением, готовящим для промышленности кадры специалистов-игрушечников.

Надо заметить, что само нахождение техникума в Загорске необычайно благоприятно влияет на учащихся, ибо условия для формирования их художественного сознания, привития им профессиональных художественных навыков здесь самые подходящие. Загорск входит в число городов Золотого кольца России. В нем бережно сохраняются выдающиеся памятники русской архитектуры, и в первую очередь уникальный ансамбль Троице-Сергиевской лавры. В загорском Государственном историко-художественном музее-заповеднике находится на хранении свыше 100 тысяч экспонатов большой художественной и исторической ценности. Особенно богат раздел русского искусства XVII — начала XX веков, в котором широко представлены предметы быта, и в том числе игрушки.

В Загорске находятся также Всесоюзный научно-исследовательский институт игрушки и единственный в стране музей игрушки. Фонды городских музеев активно используются учащимися техникума в ходе учебного процесса. Специалисты ВНИИ игрушки постоянно оказывают техникуму методическую и консультативную помощь, не говоря уже о том, что они привлекаются в качестве руководителей и рецензентов дипломных проектов.

Студенты техникума получают одну из трех специальностей: производство игрушек (из пластмасс, дерева, металла и мягко-набивных игрушек), художественное оформление игрушек и художественное конструирование изделий для быта из металла и пластмасс.

За полвека своего существования техникум подготовил свыше 5000 специалистов на дневном отделении и свыше 2000 специалистов на заочном и вечернем отделениях. В числе выпускников Загорского техникума немало тех, кто стали директорами, главными инженерами и главными художниками предприятий Министерства местной промышленности РСФСР.

Учебные программы специальных курсов тесно увязаны с требованиями производств. Так, на отделении «Производство игрушек из пластмасс» достаточно подробно изучаются технологические процессы переработки пластмасс, нанесения покрытий на детали из пластмасс. Глубокие знания технологии получают и будущие производители игрушек из дерева: здесь изучаются

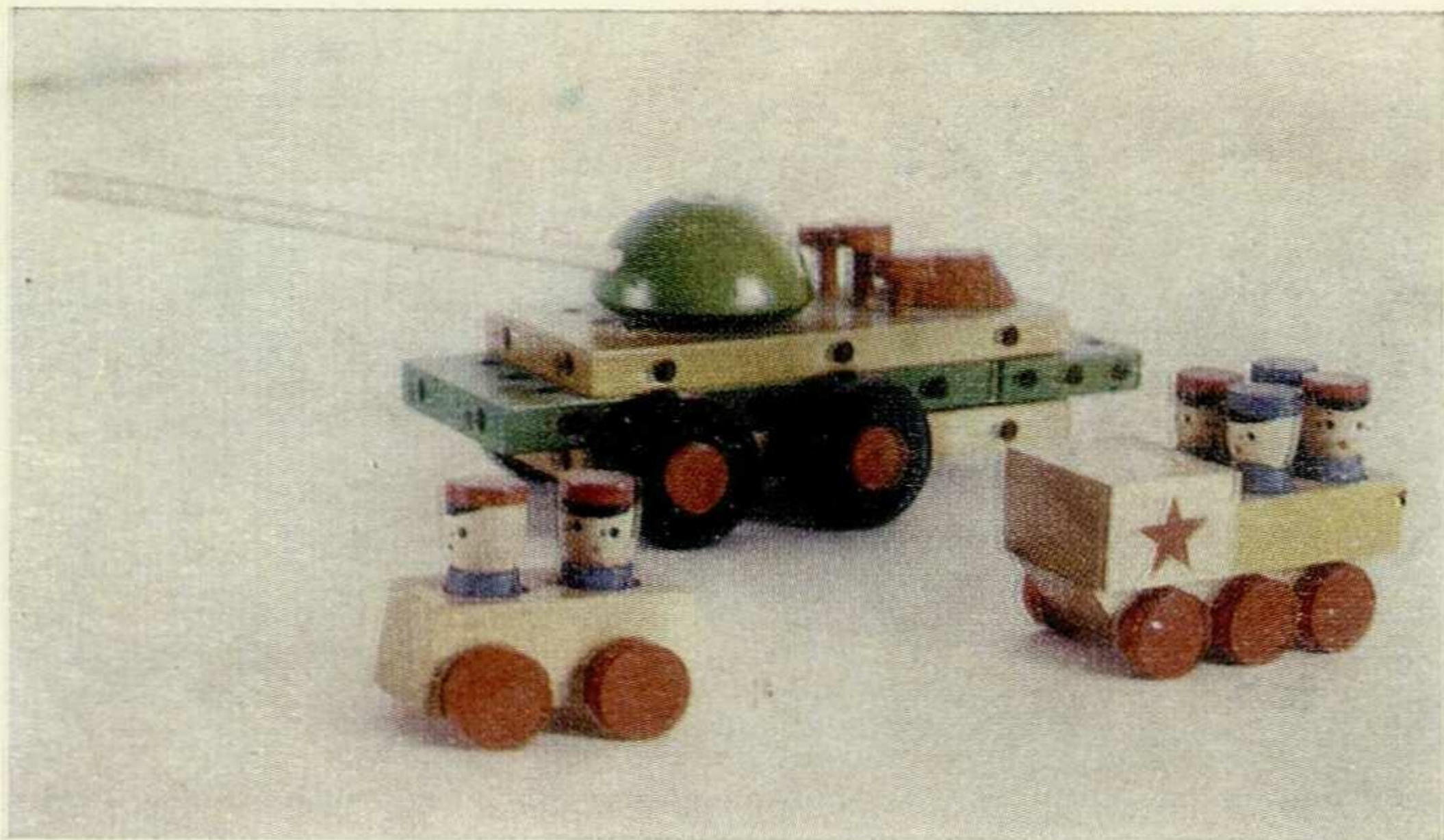
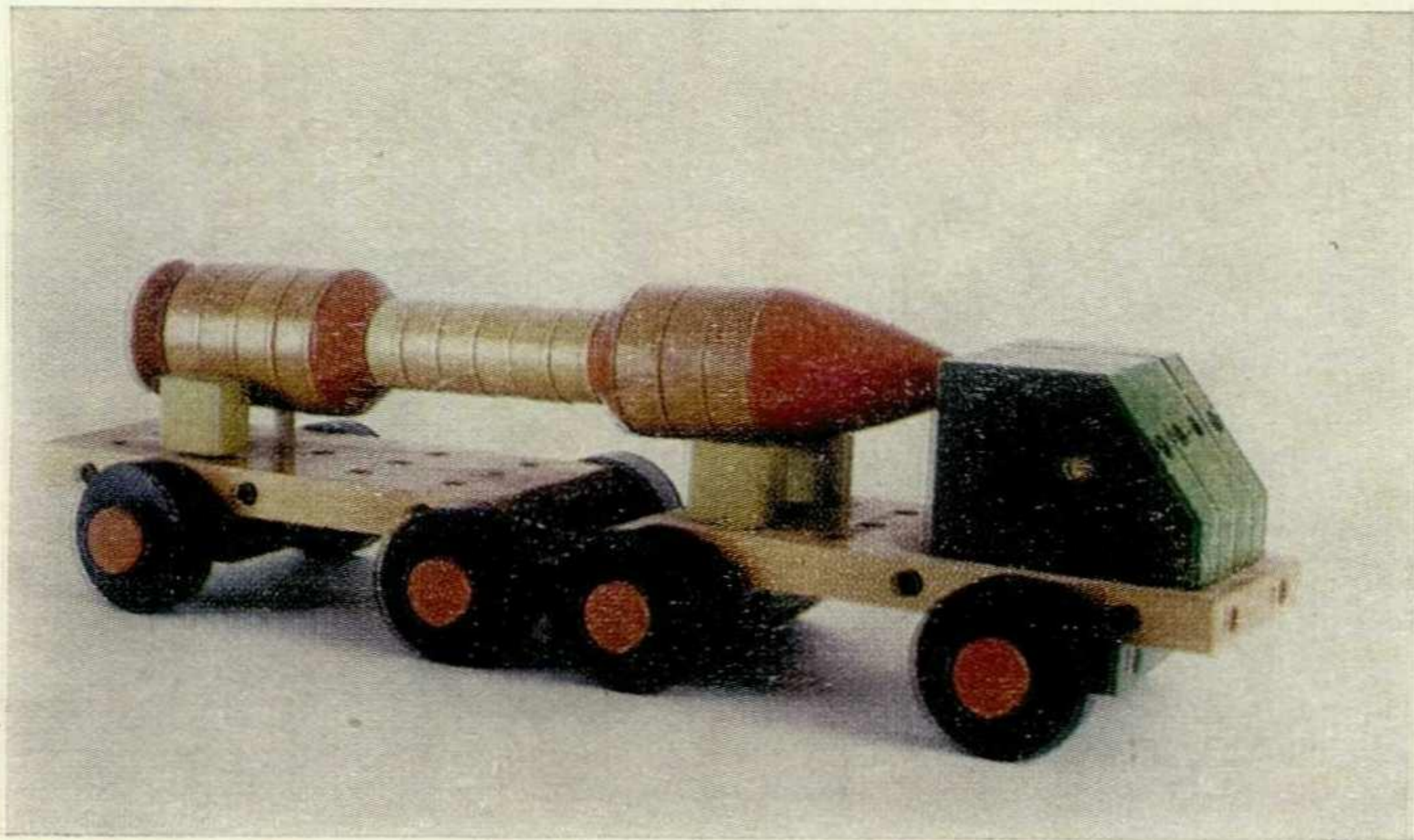
процессы механической обработки заготовок и деталей из дерева, технология окраски и росписи игрушек. «Металлисты» посвящаются во все секреты технологии обработки металла — холодной штамповки, обработки резанием, литья и т. д.

Студенты отделения «Конструирование и художественное оформление игрушек» учатся создавать новые образцы игрушек в соответствии с требованиями педагогики, экономики и технологии производства. Особое внимание на этом отделении уделяется задачам развития художественной культуры будущих специалистов (преподают рисунок, живопись, композиция), умению анализировать ассортимент выпускаемых промышленностью изделий с позиций дизайна, усвоению методики творческой проектной работы. Учащиеся данной специальности помимо проектирования игрушки вполне могут заниматься созданием сувениров и подарочных изделий — работой, актуальной для многих отраслей промышленности.

Сегодня в промышленности ощущается острая нехватка специалистов среднего звена по художественному конструированию промышленных изделий бытового назначения. Они нужны и специализированным художественно-конструкторским организациям, и отдельным подразделениям на предприятиях, выпускающих товары культурно-бытового и хозяйственного назначения. Вот почему введение новой специализации по художественному конструированию изделий для быта из металла и пластмасс — весьма актуальная мера. Немногим выпускникам этого отделения техникума случается попасть под руководство опытных дизайнеров, чаще им приходится самостоятельно начинать трудовой путь на предприятии. Такую самостоятельность стараются воспитать в учащихся еще в стенах техникума. Этому способствует преподавание специальных дисциплин, таких, как основы технической эстетики и эргономики; рисунок, живопись, основы композиции; потребительские требования к промышленным изделиям; методы и приемы художественного конструирования; основы технологических процессов; основы стандартизации промышленной продукции.

Техник-художник по проектированию промышленных изделий должен многое уметь. Он должен легко ориентироваться в номенклатуре и ассортименте выпускаемой продукции, чтобы точнее и правильнее выбирать изделия для разработки и последующего серийного производства. Он должен выполнять эскизы, чертежи и поисковые макеты, владея необходимыми средствами графического изображения, материалами и инструментами для моделирования. Из множества существующих образцов он должен правильно выбрать конструкционные и декоративные материалы для проектируемых им изделий, наконец, грамотно вести авторский надзор за изготовлением опытных образцов и

1, 2. Конструктор «Военная техника». Автор Г. Румянцев



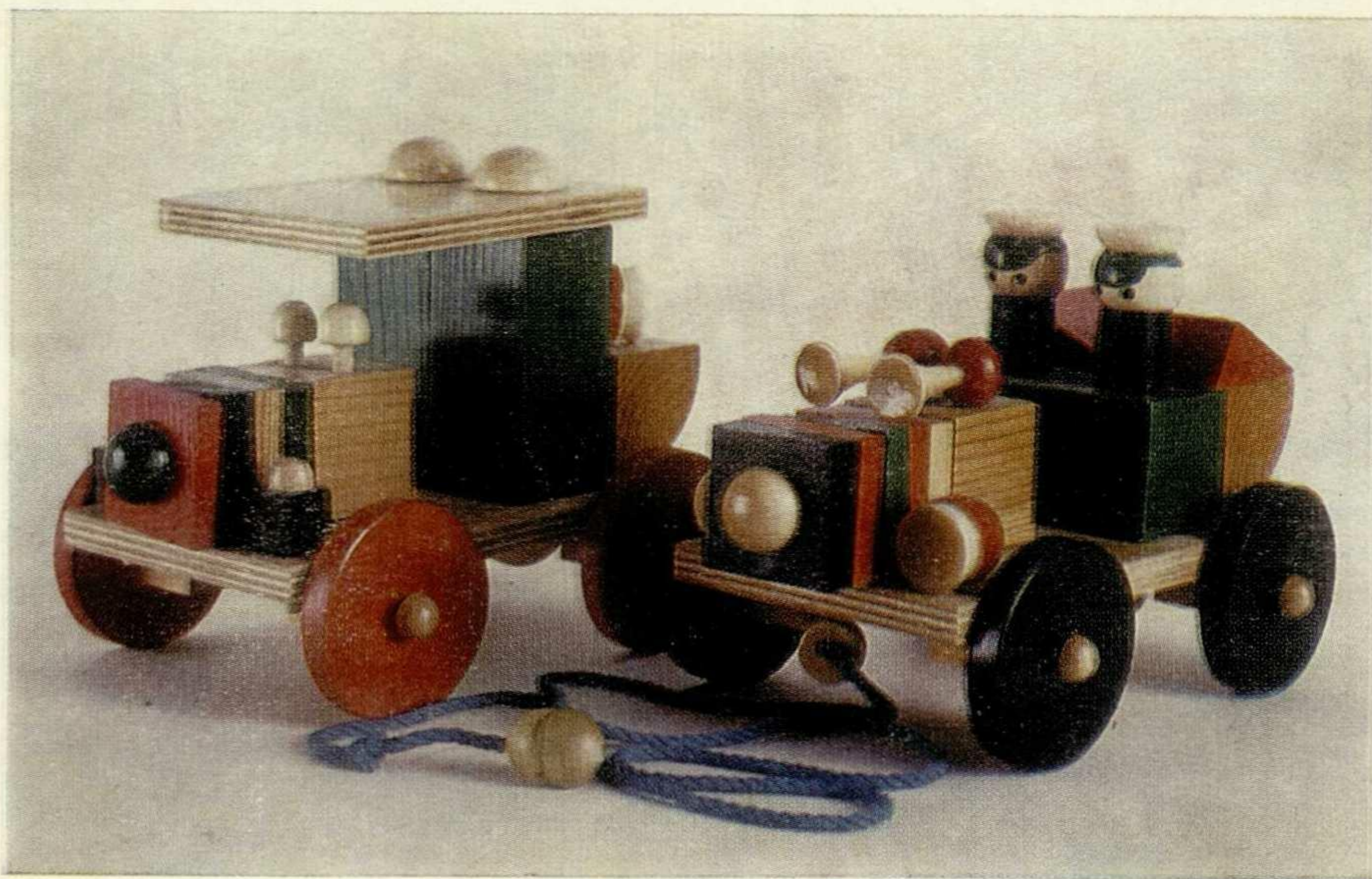
1
2

3
4



3. Мягкие игрушки «Барашек» и «Бычок». Автор И. Баранова

4. Конструктор «Автомобиль». Автор Н. Анисимова



подготовкой к освоению нового изделия. Все эти знания и навыки дает техникуму.

Он располагает хорошо оснащенными техническими средствами обучения, что позволяет учащимся не только овладеть навыками работы с различными материалами, но и вполне самостоятельно изготавливать поисковые макеты и макеты — эталоны изделий.

Игрушка как явление культуры и как объект дизайна имеет свою специфику. Понять эту специфику помогают занятия, проводимые в городских музеях. В курсовых и дипломных проектах многие учащиеся демонстрируют глубину этих знаний. Можно выделить ряд интересных проектов, отмеченных оригинальностью замысла, пониманием пластических особенностей применяемого материала, выразительностью художественного решения.

Сложилась традиция выполнения дипломных проектов учащимися техникума в предприятиях и в организациях, им. Н. А. Некрасова
electro.nekrasovka.ru

в которых они проходили ранее преддипломную практику. При этом задания чаще всего выдаются теми организациями, которые преследуют практические цели. Фабрики игрушек, как правило, дают очень конкретные темы, не позволяющие учащимся в полной мере проявить свои дизайнерские способности. Это обычно задание создать несколько вариантов какой-либо игрушки на основе уже разработанной конструкторами фабрики базовой схемы. Например, спроектировать серию транспортных инерционных игрушек на едином шасси. Отсюда и узкий диапазон возможных идей — паровоз, тепловоз, электровоз, трамвай и т. п. Все усилия учащихся затрачиваются при этом в основном на поиск исторических аналогов и их обобщение в условном, «игрушечном» художественном образе. Это, конечно, полезно проделать, но явно недостаточно для дипломного проекта. Правда, подобные проекты в дальнейшем используются предприятиями при

создании новых образцов игрушек.

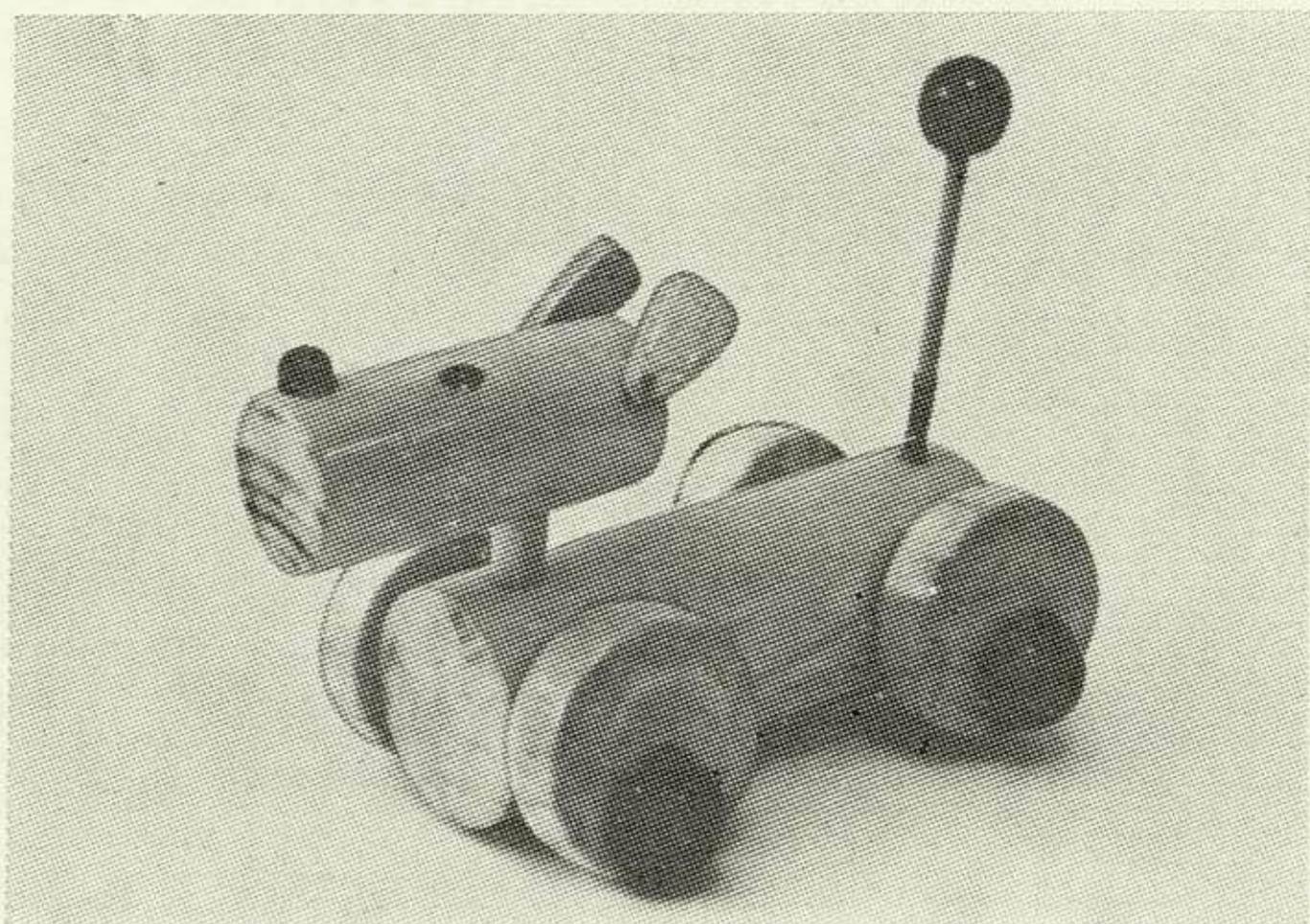
В отличие от предприятий проектные организации и научно-исследовательские институты предлагают более разнообразную тематику дипломных работ. Однако бывает, что техническая сложность проектируемых учащимися изделий не соответствует профессиональному уровню их технической подготовки. Так, Киевский ВНИЭКИЭМП, в котором ежегодно проходят практику учащиеся техникума, дает для дипломного проектирования не игрушечные, а самые настоящие сложные бытовые изделия — стиральные машины, УКМ, пылесосы и т. п. Естественно, что с подобными темами могут успешно справляться лишь наиболее подготовленные и способные дипломники. Такие темы позволяют более полно выявить степень подготовленности выпускников, но, как правило, для внедрения они все-таки малопригодны.

Полученные в техникуме знания и навыки учащиеся закрепляют в ходе

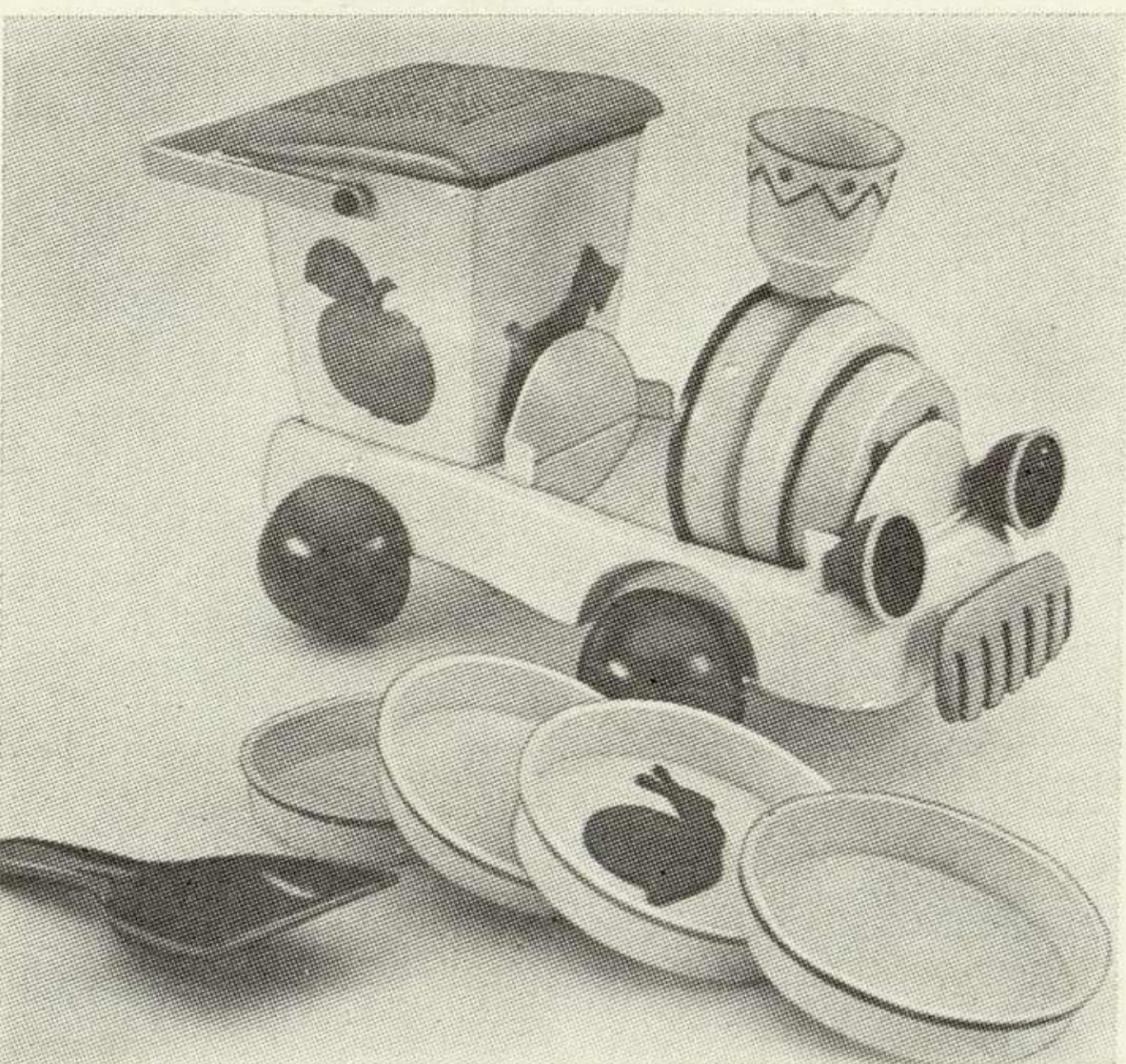
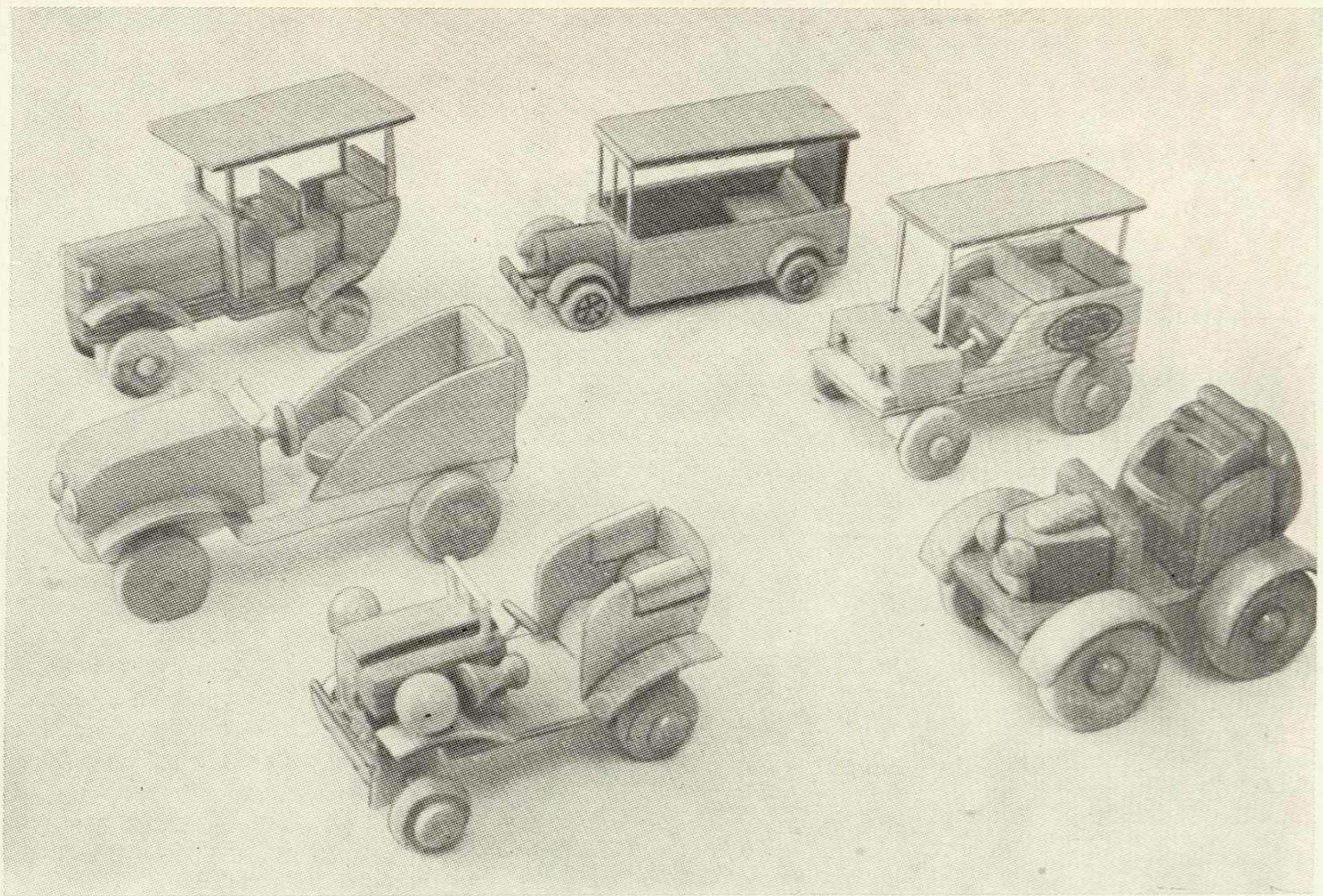
24



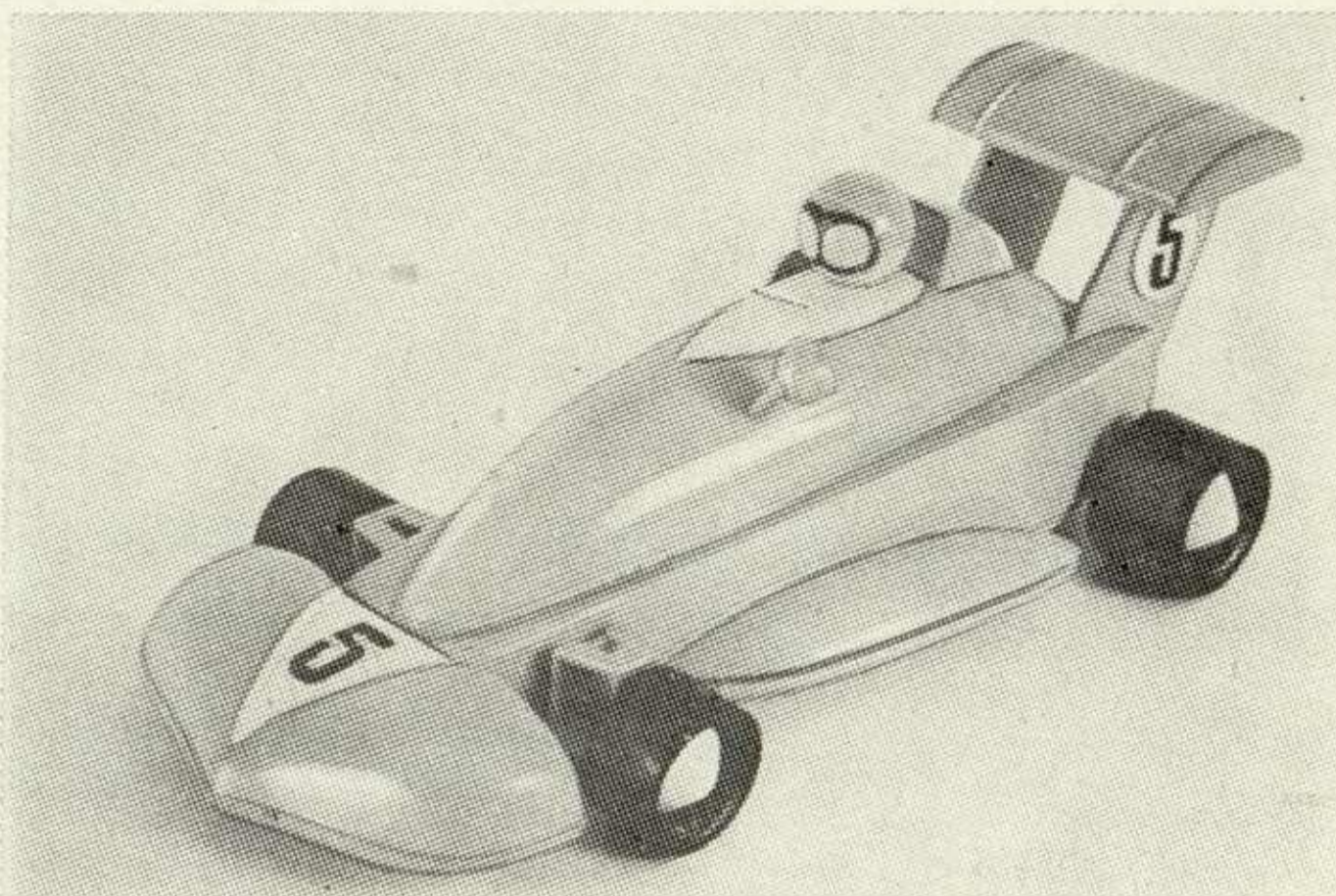
5



6



8



9



11

5, 6. 10. Игрушки из дерева.

Традиционный для игрушки материал диктует специфику формы. Наиболее удачные студенческие работы хорошо передают пластику дерева в манере народной игрушки

7. Песочница из полистирола.

Дипломником создан забавный образ комплекта, который не только позволяет разнообразить формы «куличиков», но и является в то же время конструктором

8, 9. Самолет и гоночная машина из полистирола — яркие пластичные формы технической игрушки

11. Каталка из дерева, выполненная в традициях народной игрушки

преддипломной практики на предприятиях и проектных организациях различных отраслей промышленности, и прежде всего Министерства местной промышленности РСФСР. На защите дипломных проектов некоторые выпускники демонстрируют самостоятельность и оригинальность мышления, умение наглядно представить свой замысел, проявляют определенную смелость. Для таких выпускников диплом Загорского художественно-промышленного техникума игрушки является хорошей гарантией успешной работы по выбранной специальности и возможности продолжения образования в высшем учебном заведении такого же профиля.

Положительный опыт работы техникума, безусловно, заслуживает одобрения. Однако это не значит, что техникум не знает нерешенных проблем, живет без трудностей. Первая проблема заключается в нехватке профессионально подготовленных преподавателей ведущих дисциплин (рисунок, компози-

ция, художественное конструирование). Именно по этой причине на художественных отделениях преобладает преподавание сугубо производственных дисциплин (технология, экономика, организация производства), с которыми выпускникам предстоит сталкиваться меньше, чем с основными, профессиональными.

Усложняет творческую деятельность техникума еще и хроническая нехватка хороших учебников, методических материалов и наглядных пособий по дизайну.

Наконец, нельзя не назвать еще одну важную, давно назревшую проблему, решение которой целиком зависит от самого преподавательского коллектива. До сего времени в техникуме не сформирована оптимальная тематика дипломных проектов, отвечающих по уровню технической сложности, по эстетическим свойствам целям обучения, стимулирующих дизайнерскую фантазию.

ОБОРУДОВАНИЕ ДЕТСКОЙ АВТОПЛОЩАДКИ

Высокие темпы развития автомобилизации современных городов делают совершенно необходимым обучение детей правилам дорожного движения. Смысл и специфика такого обучения состоит в том, чтобы довести приобретенные ребенком навыки поведения до степени автоматизма рефлекторного уровня.

Лучшим возрастом для обучения детей восприятию кодовой информации, по свидетельству психологов, считается возраст в 3—4 года, однако обучение детей в этот период связано с определенными трудностями. Особенностью развития ребенка в это время является его творческое отношение к предметной среде, проявляющееся в игровых, создаваемых им самим ситуациях. В этой творческой активности важную роль играет предметно-пространственное оснащение игровых процессов. Поэтому естественно, что для получения специальных знаний требуется специально организованная предметно-пространственная среда. Для этих целей и создаются в наших городах самые разнообразные тематические площадки: строительные, зоологические, космические и т. д. Для сообщения детям правил дорожного движения и развития у них ориентации в условиях современного города наиболее актуальным является создание специальных автоплощадок и автогородков.

Известно, что предметный практический урок — наиболее впечатляющий для детей и что лучшие результаты приносит обучение в форме сюжетно-ролевой игры, сценарий и режиссура которой заданы педагогами. Смысл разработанного сценария должен заклю-

чаться в том, чтобы включить в игровой процесс типичные ситуации, в которых они могут подвергаться опасности, чтобы не только научить детей правильно вести себя в обстановке большого города, но и выработать у них рефлекс, вызывающий ощущение предполагаемой опасности, а также навыки осмысленной ориентации в городе. Например, размещение на автоплощадке игровых зон, естественно перетекающих из одной в другую, позволяет в какой-то степени моделировать те же ситуации, с которыми дети могут столкнуться на городской улице или дороге.

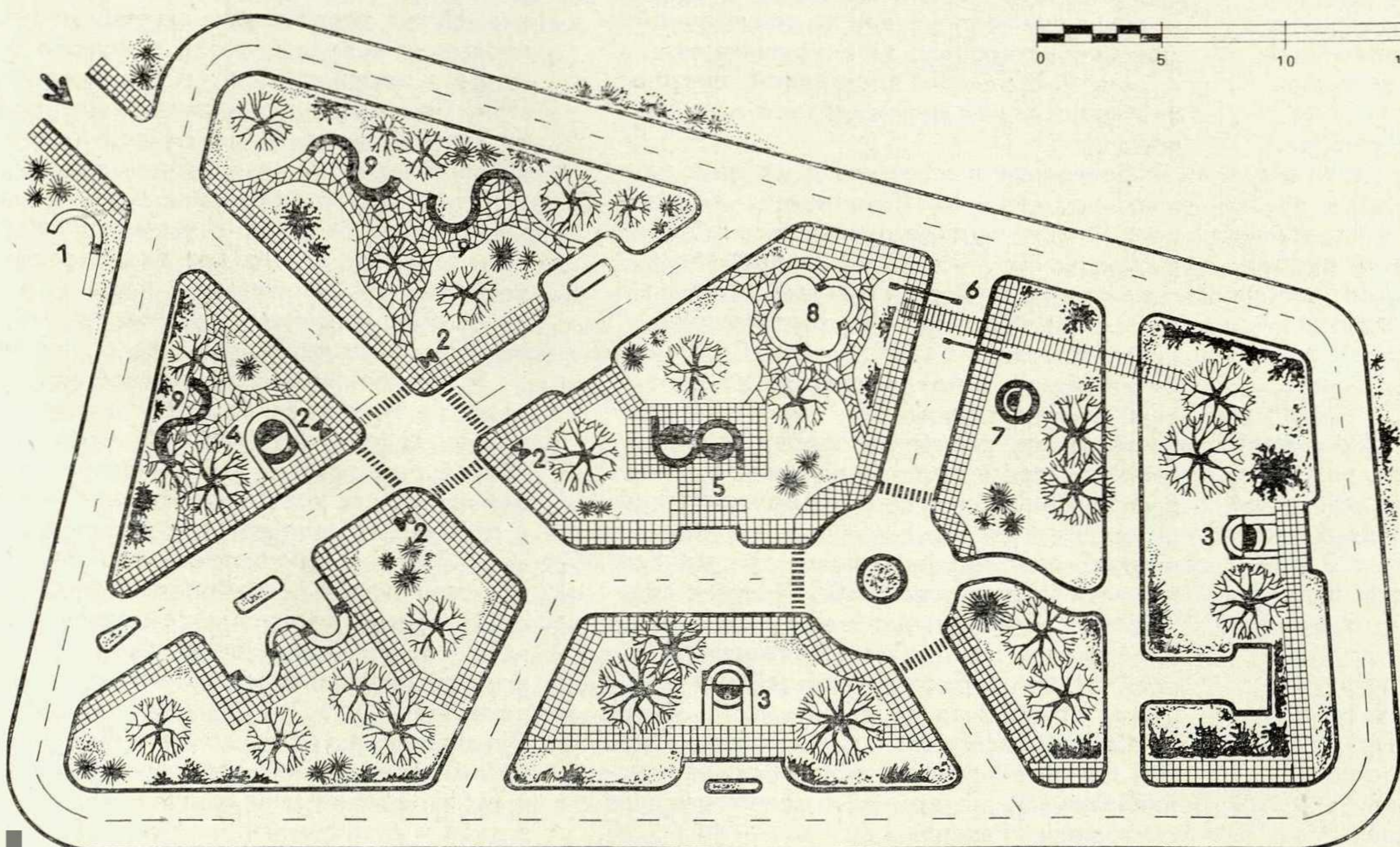
Специализированная игровая среда должна обладать различными степенями сложности. Простейшей формой является автоплощадка. Это искусственно созданное пространство определенных размеров со специальным игровым оборудованием — в основном с механическими средствами транспорта: pedalными автомобилями, велосипедами, электромобилями. Наряду с автоплощадками открытого типа, расположенными в скверах, садах и других пригодных для эксплуатации участках, строятся и автоплощадки закрытого типа, где пространство фиксируется пневматическим куполом и где создается микросреда для круглогодичного функционирования. Такие автоплощадки целесообразно создавать в парках районного и городского значения.

Формирование пространства автоплощадки целесообразно начинать с определения оптимальной площади в расчете на количество детей, участвующих в игровом процессе. Как правило, на 30—60 дошкольников (одна-две группы) достаточно площадки площадью 2500 м²

в форме квадрата, прямоугольника, треугольника, трапеции или овала. Этот тип игрового пространства является первоначальной формой знакомства детей с основными элементами дорожного движения, поэтому желательно более четкое и ясное выявление планировочного решения. Основным планировочным акцентом любого типа автоплощадки должен быть четырехсторонний перекресток с действующими пешеходными светофорами и разметкой пешеходных переходов.

Автоплощадки с более сложной планировочной структурой могут включать участок для кругового движения и более развитые игровые зоны. Специализированные пространства автоплощадок целесообразнее всего проектировать в плоскостном рельефе. В таких решениях в их планировку должны быть включены перекрестки нескольких типов, образуемые примыкающими или разветвляющимися дорогами на одном уровне. Однако планировка может быть и усложнена, и эти дороги могут быть решены на двух уровнях.

При самых разнообразных композиционных решениях автоплощадок построение системы транспортных и пешеходных дорог должно отличаться ясностью, четкостью замысла, облегчать и способствовать развитию ориентации детей в пространстве. Сетка транспортных дорог должна фиксировать дорожные характеристики: одностороннее движение однорядное, одностороннее движение двухрядное и т. д. Воспитательная деятельность здесь направлена на то, чтобы дети усвоили необходимые навыки дисциплинированного пешехода. Поэтому обязательно включение в пла-



Комплекс электрооборудования и планировочное решение площадок открытого типа:

- 1 — указатель входа,
- 2 — светофор,
- 3 — павильон-остановка,
- 4 — павильон регулировщика,
- 5 — медпункт,
- 6 — железнодорожное полотно со шлагбаумом,
- 7 — железнодорожная будка,
- 8 — песочница,
- 9 — скамья для отдыха

нировочную структуру дорожных знаков: «Пешеходный проезд», «Велосипедная дорожка», «Скоростная дорога», «Железнодорожный переезд со шлагбаумом», а также знаков: «Главная дорога», «Поворот налево», «Поворот направо», «Круговое движение», которые помогают им осмысленно ориентироваться в обстановке большого города.

Дизайнерами Харьковского филиала ВНИИТЭ разработан художественно-конструкторский проект автоплощадок открытого и закрытого типа с комплексом электрооборудования¹.

Для открытой автоплощадки трапециевидной в плане формы предложен комплекс следующего оборудования: указатель входа, павильон регулировщика, павильон-остановка, павильон-медпункт, «АЗС», железнодорожная будка. Разработанное оборудование представляет собой стилизованную трактовку стереотипных образцов. Оно решено в виде крупногабаритного конструктора. В качестве модульных элементов предложены три основных типа форм, позволяющие создать разнообразное по образному решению оборудование. К ним относятся полукольцо квадратного сечения (25×25 см) с внутренним радиусом, равным 75 см; сегмент (половина круга) радиусом 75 см и толщиной 25 см; куб со сторонами 25×25×25 см. Предложенные модели соразмерны ребенку, многофункциональны. Исходным материалом для изготовления такого оборудования является пластмасса. Для соединения основных элементов предусмотрены металлические крепежные элементы: болты, стержни и т. д. В зависимости от размещения оборудование может иметь систему подсвечивания. Целесообразнее всего эффект освещения при размещении модульных элементов на автоплощадках закрытого типа.

Разработано также конструктивно-планировочное решение оборудования площадки закрытого типа. Пространство площадки прямоугольной конфигурации фиксирует пневматический купол. На площадке выделены зоны для хранения транспорта (преимущественно электромобилей), для размещения зарядного устройства, а также вспомогательных помещений.

Основным планировочным узлом является четырехсторонний перекресток. Система транспортных и пешеходных дорог решена в двух уровнях: верхний уровень размещается на отметке 2,6 м. Дороги верхнего уровня решены в виде лотков и имеют ограждения. В планировку автоплощадки включены дороги со знаками «Крутой подъем», «Крутой спуск». Общая протяженность всех транспортных дорог — 480 м. Предусмотрено дистанционное управление движением с пульта управления.

Важное значение для моделирова-

ния учебно-познавательного процесса имеют включенные в планировочную структуру автоплощадок игровые зоны. Эти зоны оснащены различными игровыми комплексами: крупногабаритными конструкторами различной формы, цвета и фактуры; установками для демонстрации фильмов и слайдов; мобильными и стационарными декоративными композициями с динамически изменяющейся подсветкой. Все это активно помогает участвовать в познавательной деятельности детей и в формировании их навыков и привычек. Игровые площадки предназначены для детей в возрасте от 3 до 6 лет, поэтому и мера сложности игровых элементов может возрастать от более простых к более сложным. Игровая деятельность детей одной возрастной группы не должна ограничиваться пределами только той площадки, которая предназначена для этого возраста. Осваивая все игровое пространство автоплощадки, дети должны иметь возможность переходить на разные зоны с пересечением транспортных путей, образуя тем самым группы «пешеходов».

Комплекс разработанного электрооборудования детских автоплощадок предназначен для всех зон — и транспортных, и игровых. Электрооборудование транспортной зоны применяется в основном для управления и регулировки транспортного движения, кроме электромобиля, непосредственно участвующего в движении. К нему относятся: светофоры, знаки дорожного движения, пульт управления площадок, пульт управления перекрестком, электромобиль.

Геометрические размеры всех элементов комплекса приближены к антропометрическим данным детей трех основных возрастных групп дошкольной детской категории, за исключением пульта управления площадкой, предназначенного для руководителя площадкой.

Светофор выполняется из трех одинаковых модулей. Конструктивная основа корпуса модуля, имеющего общие размеры 30×30×20 см, выполняется из алюминия. Все остальные объемные элементы корпуса — из светотехнического пластика белого цвета. Светящиеся элементы модуля состоят из цветных (красного, желтого, зеленого) светофильтров, закрытых сверху прозрачным светофильтром с рифленой поверхностью. Светящиеся элементы прикрываются козырьками, исключающими неудобное просматривание светящихся элементов под углом 90°. Модули светофора, скрепленные между собой, закрепляются на трубчатой телескопической стойке, обеспечивающей регулировку светофора по высоте.

Светящиеся знаки дорожного движения по своей конструкции, форме и используемым материалам идентичны светофору. Размеры модуля — 40×40×20 см. Символы дорожных знаков наносятся на наружную поверхность спе-

циальными красками, сохраняющими свою прозрачность при освещении модуля изнутри. Модуль дорожного знака также крепится к стойке телескопического типа.

Разработаны также знаки дорожного движения, позволяющие менять символ при помощи блинкерного устройства: информационное поле дорожного знака состоит из лепестков (блинкеров), имеющих возможность поворота на 180° при помощи специального электромагнитного устройства. Такие знаки, меняющие по ходу игры свою информацию, должны способствовать развитию мышления ребенка и увеличить его способность к самостоятельному решению задач в определенной игровой ситуации.

Для общего управления электрическим оборудованием автоплощадки и для регулировки движения на перекрестке разработаны пульта управления. Первый пульт управления располагается так, чтобы было удобно наблюдать за всей площадкой. Он должен быть оснащен громкоговорителем и осветительным оборудованием. С этого пульта можно управлять светофором перекрестка, включать освещение дорожных знаков, изменять их, держать связь со вспомогательными помещениями, моделировать определенное время суток при помощи общего освещения площадки. Таким образом, пульт управления — это дирижерский и операторский пульт, с которого осуществляется руководство общей игровой ситуацией.

Второй пульт — для управления светофорами перекрестка — размещается в непосредственной близости от перекрестка. Управление движением транспорта поручается ребенку, хорошо усвоившему правила дорожного движения. Пульт расположен на небольшой площадке — возвышении, с которого хорошо просматривается весь перекресток. При отключении пульта регулировка автоматически переносится на пульт общего управления автоплощадкой.

Учитывая, что большая часть детей этого возраста еще не умеет читать, а если и умеет, то не всегда обладает достаточным понятийным фондом, нужно особое внимание уделить разработке элементов визуальных коммуникаций.

В предложенной нами площадке закрытого типа имеется достаточное количество поверхностей, которые могут быть использованы для тематических и декоративных композиций, выполненных в простой, доступной для ребенка форме, имеющих как познавательное, так и эстетическое назначение. Подобное оформление должно характеризоваться яркой выразительностью, богатством красок, ритмовой организацией, темпераментностью и убедительностью. Эстетическая информация, обладающая такими свойствами, способна привлекать к себе ребенка и надолго задерживаться в его памяти.

¹ Авторы проекта — Ф. А. ВОЛКОВ, Н. Я. КРИЖАНОВСКАЯ. Библиотека

ВОКРУГ ПРИЛАВКА С ИГРУШКАМИ

Вокруг прилавков с игрушками всегда многолюдно, а можно сказать и точнее — многодетно. И это естественно: мимо такого прилавка не пройдет ни взрослый, ни тем более ребенок, даже если они пришли в «Детский мир» и не за игрушкой.

Ну, а если — специально за игрушкой?

Корреспондент «Технической эстетики» провела однодневное дежурство в московском Центральном «Детском мире» с целью узнать у взрослых и маленьких покупателей, какие они предпочитают игрушки. Вся масса покупателей, побывавших у прилавка, стихийно разделяется, как оказалось, на две категории — на тех, кто приобрел игрушку, и тех, кто не сделал выбора и ушел из магазина без покупки. Это и определило характер коротких экспресс-интервью, которые достоверно отражают жизненные ситуации.

Итак, почему куплена именно избранная игрушка или какие причины помешали сделать покупку?

Для маленькой Лены бабушка купила заводную лошадку, запряженную в изящную, расписанную всеми цветами радуги коляску. Продавщица завела игрушку, и лошадка побежала по прилавку, смешно подпрыгивая.

— Нравится тебе эта игрушка, Леночка?

Энергичный кивок головой, мордашка сияет.

— А чем она тебе нравится?

— Тем, что лошадка цокает, когда бежит.

— А что ты будешь делать с игрушкой, когда придешь домой?

— Я покормлю лошадку...

Игорь совсем замучил маму: то на одну игрушку укажет, то на другую. Мама уже сама подсказывает ему: может быть, купить этот грузовик или вот эту лодку? Наконец Игорь решительно оттягивает маму за руку от прилавка.

— Что же ты, Игорь, не купишь?

выбрал ничего? Разве тебе никакой игрушки не хочется?

— Хочется.

— А что же ты хочешь?

— Я хочу метро.

— ?!

— Я хочу поезд, как в метро. Чтобы было восемь вагонов. Я считал, в метро восемь вагонов и два машиниста. А метро не продается.

Две девушки отходят от прилавка со свертком и тут же нетерпеливо разворачивают его. Спрашиваю:

— Что вы выбрали и для кого этот подарок?

— Кукла для младшей сестренки.

— Кукол много продается. Долго вы выбирали именно эту?

— Нет, сразу, как увидели.

— Чем же она понравилась вам?

— А вы посмотрите, какой интересный у нее комплект одежды. У нас дома много игрушек — зверюшки всякие. Но они какие-то скучные. Сестренка повертит их, повертит — и бросит. А с этой куколкой ей будет интересно играть: одевать, раздевать, пуговицы застегивать, завязочки завязывать. Ей полезно: сама научится за своей одеждой следить.

Бабушка Володи пришла в «Детский мир» без внука. И ушла от прилавка без покупки. На вопрос «почему» она только махнула рукой.

— Я уже знаю, что не подберу ничего подходящего, но вот каждый раз снова захожу и ищу.

— Что же вы такое особенное ищете?

— Заказ получила: купи, бабушка, кота Базилио, лису Алису, Карабаса-Барабаса — ну, словом, всех героев «Приключений Буратино». С тех пор, как мы прочли ему эту сказку, только об этих игрушках и мечтает. Пока нашла я ему только Буратино и еще куклу, которую зовут Мальвина, а остальных все не найду...

Продавщица связала наконец две большие коробки вместе и подала их Алеше. Тот с трудом обхватил их обеими руками.

— Ну что, Алеша, ты доволен?

Улыбается — доволен, значит.

— А что это за игры, расскажи.

— Конструктор.

— Обе игры — конструктор?

— Ага.

— А почему ты не выбрал другие игрушки?

— Мне нужно гараж построить. С крышей. А на крыше еще гараж.

Приходится за разъяснениями обращаться к папе.

— Он видел в таксопарке многоярусные гаражи. Купи и купи, просит, таксопарк. Вот решили, что сами построим. А чтобы «строительного материала» хватило, пришлось два комплекта покупать.

— Вы не сделали покупки, — обращаюсь к молодой женщине. — В чем причина?

— Я ищу кубики.

— Но вот же кубики.

— Это пластмассовые. А я ищу для дочки деревянные или из папье-маше. Помните, такие раньше были? Они старели быстро, изнашивались, бумажные картинки даже махрились по краям, а все равно это была самая любимая наша игра. Пока сложишь картинку, голову поломаешь. Нет, пластмассовые я не хочу...

— Смотри, как много паровозов?

Двое мальчишек буквально прилипли носами к витринному стеклу.

— Это не паровозы. Это

цистерны. В них молоко возят.

— Давай купим!

— Нет, я хочу другое.

— Какое?

— Чтобы все ноги шевелились...

Ситуация у прилавка с игрушками может быть и совсем неожиданной. Маленький Андрей тихо, но настойчиво уговаривает маму... не покупать ему игрушку. Спрашиваем Андрея, отталкивающего от себя гоночный автомобиль:

— Почему он не нравится тебе? Ты рассмотри его как следует, он очень красивый.

— Не хочу красивый.

— А какой хочешь?

— Деревянный.

Тут мама расстегивает курточку Андрея и вытаскивает пригретый на груди этот самый деревянный автомобиль. Он явно сколочен детскими руками: два фанерных бортика, спереди — кабинка-коробочка, по бокам два толстеньких колеса на гвоздиках-осях. Андрей поясняет:

— Валера дал поиграть. Это самосвал. Он очень хороший. На нем можно песок возить. Песок рассыпается и получается дорога. А этот автомобиль не такой.

Резюмируя, можно только повторить вечное: «Устами младенца глаголет истина».



МИР, В КОТОРОМ ЖИВУТ ДЕТИ

(из опыта работы социологов и дизайнеров ЧССР)

Гражданином своей страны, жителем своего города человек становится еще в раннем детстве, и среда обитания должна способствовать этому, должна быть приспособленной к физическим и духовным потребностям ребенка. Развивая этот неоспоримый тезис, чехословацкий социолог и психолог М. Черный напоминает о том, что далеко не всегда этим задачам отвечают современные малогабаритные квартиры и дворы домов-новостроек с их относительно привлекательными газонами и песочницами. Среда обитания ребенка надо формировать, создавать, разрабатывать специально.

Справедливость такого суждения подтверждается рядом социологических исследований и дизайнерских разработок, выполненных в последние годы в различных организациях и институтах ЧССР.

Как бы я хотел жить? Такая тема для сочинений была предложена школьникам Моравского края. Подготавливая серию телевизионных передач для детей и юношества об окружающей среде и культуре быта, архитекторы г. Брно вынуждены были признать, что слишком мало знают о стремлениях и интересах одиннадцати-пятнадцатилетних детей. Так возникла идея выяснить, каковы представления детей о вещах и предметах, составляющих их непосредственное окружение. Результаты опроса полностью оправдали постановку эксперимента. Традиционные принципы формирования среды дворовых и школьных площадок, домов и квартир подверглись нелицеприятной критике.

Городские дети, лишенные очевидных преимуществ сельской жизни, высказывали прежде всего пожелания иметь у порога своего дома цветы и траву, воду и горки. Они заявляли о нежелании удовлетворяться четко обозначенными границами игровой площадки, ее подчас рафинированными и стандартными игровыми конструкциями. Чаще всего дети жаловались на отсутствие спортивного инвентаря и невозможность играть в подвижные игры со сверстниками.

Сходные данные были получены в результате обследования, проведенного по заказу главного архитектора г. Праги. Выяснилось, что лишь половина опрошенных людей удовлетворена положением и считает места проживания детей приемлемыми для тихих игр. Подвижным же играм труднее найти место: в старых районах нет подходящего поля для футбола, в новых — игры типа «робинзонады» оказываются возможными лишь до тех пор, пока не проведена посадка деревьев и кустарника. В парках же и садах могут играть лишь около трети всех пражских детей, на улицах — 15%, ибо здесь дети неизбежно вступают в конфликт с проезжающими или паркующимися автомобилями. Специальных детских площадок не хватает, школьные площадки, как правило, закрываются именно



Детские игры средневековья. Иллюстрации из книги Яна Амоса Коменского «Мир чувственных вещей в картинках», изданной впервые в 1658 году.

тогда, когда у детей больше всего свободного времени — в праздники и каникулы.

Посоветоваться с детьми сочли для себя необходимым и проектировщики братиславского «Ставопроекта». Экспериментальную апробацию разработанного ими игрового оборудования для площадок они доверили провести его будущим владельцам — юным жителям нового городского района «Петржалка», с тем чтобы иметь возможность внести необходимые коррективы в проект перед сдачей его в производство.

Наибольший интерес детей вызвала трубчатая конструкция с натянутой на нее канатной сетью, образующей криволинейные поверхности для лазания. Проектировщики остроумно использовали не только канаты и сети, но и вышедшие из употребления автопокрышки. Вместе с искусственным рельефом и перепадами высот естественного рельефа весь набор малых архитектурных форм, гармонично вплетаемых в композицию жилого комплекса, хорошо служит подвижным играм, тренирующим вестибулярный аппарат, развивающим ловкость, смелость и силу. В проекте площадки продумана также и организация освещения и озеленения, система водоемов. Учтены и такие важные факторы, как размещение отдельных площадок по отношению к господствующей розе ветров, сторонам света и направлению городского шума. Авторы рассчитывают, что созданный ими игровой комплекс будет способствовать также воспитанию чувства товарищества и коллективизма, упрочению ощущения принадлежности к своему двору, месту жительства.

Специальную задачу по разработке игрового оборудования для площадок детских садов решил Институт типового проектирования Словакии. Актуальность поставленной задачи подтвердили результаты проведенного при посредничестве Министерства просвещения Слова-

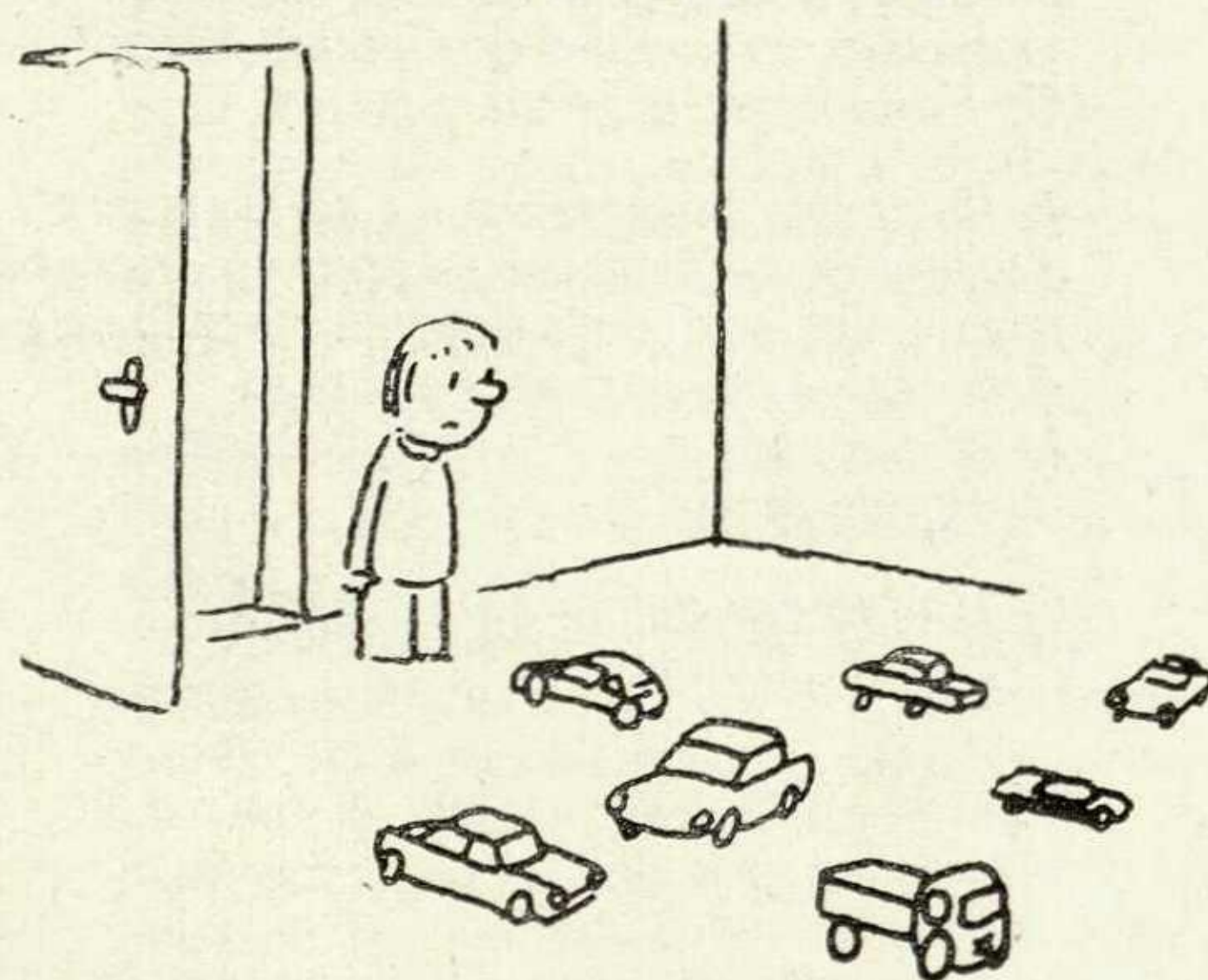
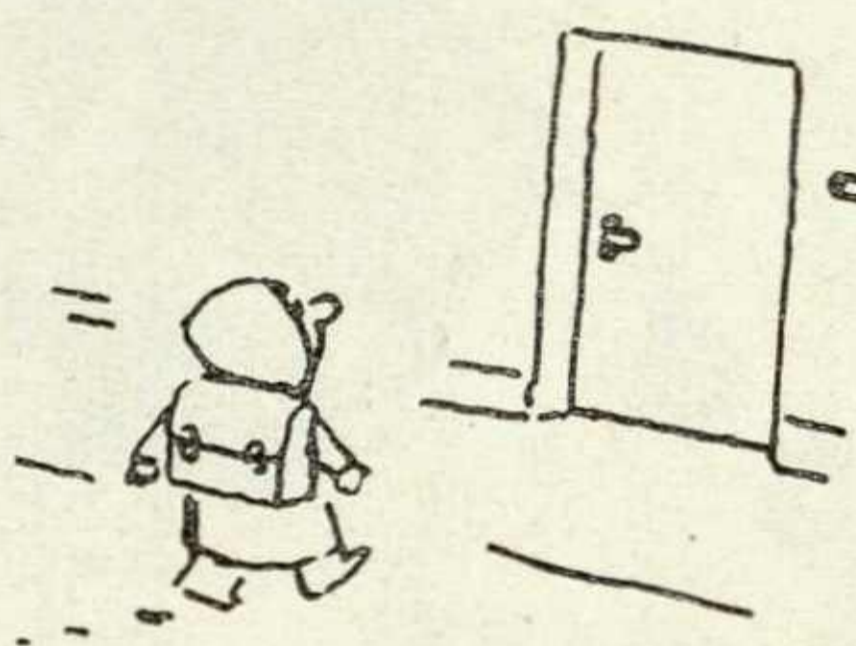
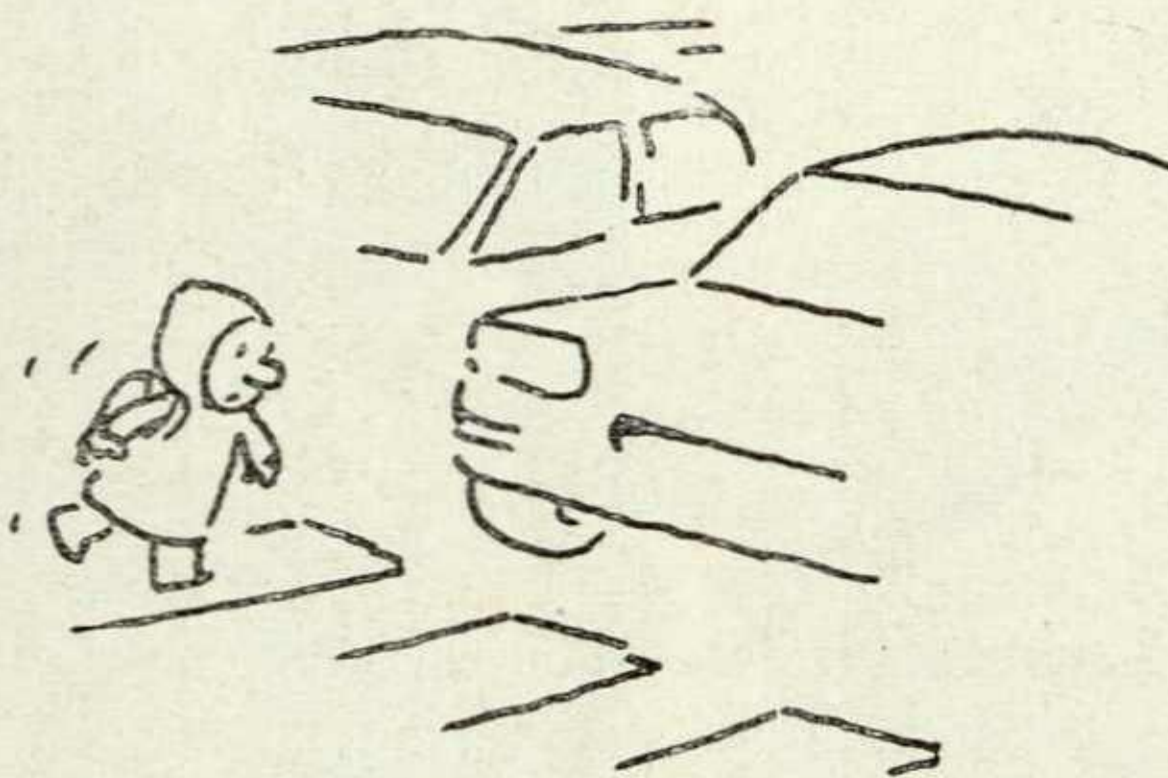
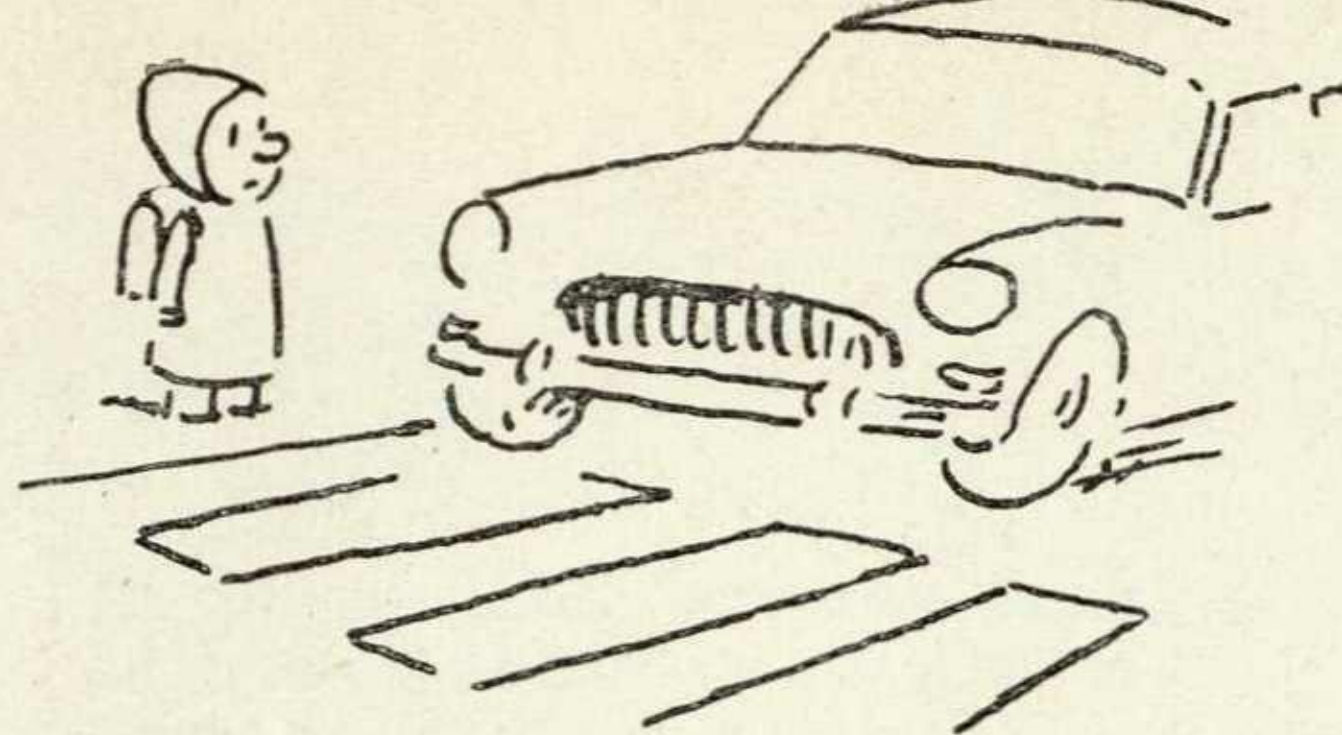
кии анкетного опроса воспитателей детских садов, в процессе которого уточнялись как педагогические, так и потребительские (детские) предпочтения по отдельным видам и комплексным наборам оборудования, а также конструкционным материалам.

Разработанное коллективом института пластмассовое оборудование отвечает ряду важнейших функциональных, эргономических и педагогических требований. Игровые конструкции универсальны: они могут использоваться детьми разных возрастных групп как на садовых участках, так и в интерьере в любое время года. Предложенный набор конструкций создан в соответствии с антропометрическими данными детей, удовлетворяет требованиям безопасности, обеспечивает полноценную игровую деятельность, содействует оптимизации воспитательной работы, помогает детям освоить простейшие трудовые навыки и включиться в процесс создания гармоничной среды обитания.

В поиски путей оптимизации детской игровой деятельности в дошкольных учреждениях включился и пражский Институт культуры жилища и одежды. Коллектив его разработчиков исходил из концепции такой среды, которая оставляет ребенку возможность экспериментирования, творческого участия в ее преобразовании, стимулирует двигательную активность, тренировку ума, органов чувств. В детском саду ребенок обычно проводит время в общем, нерасчлененном пространстве и, как правило, не располагает собственным местом для игры. Безусловно, ребенку необходимо общество сверстников, но ежедневное 9—12-часовое пребывание в большой детской группе нельзя считать идеальным.

Параллельно с изучением требований детей от 1 года до 7 лет институт вел поиск оптимального расчленения пространства, создания зон для небольших групп и для отдельного ребенка, предпочитающего эпизодически индивидуальную игру. Эксперимент с участием НИИ педагогики подтвердил правильность этого направления: наличие отдельных игровых, тематических уголков разнообразит содержание сюжетно-ролевых игр («семья», «магазин», «школа», «поликлиника», «поезд» и т. д.), удовлетворяет индивидуальные требования детей, помогает самоутверждению робких, застенчивых малышей, стимулирует у них полноценное формирование психических функций.

В данном случае подхвачена и развивается идея итальянской группы IARD (дизайнеры Боселли, Белломо, Белграно) и дизайнера Э. Мари — предоставить ребенку наряду со свободой выбора партнера по игре также свободу выбора части дифференцированного общего пространства. Речь идет о переносных перегородках типа ширмы с отверстиями-окошками разных форм и размеров. Ряд модификаций таких конструкций предложил чехословацкий ди-



Рисунки художника В. Иранека.
Из журнала «Домов»

зайнер П. Шваха. В зависимости от используемого материала (ткань, доска, проволочная сетка), фиксируемого на трубчатой металлической раме, образуются, во-первых, плоскости для рисования, подвешивания отдельных предметов или, допустим, крепления канатов, во-вторых, условия для игры в кукольный театр, и в третьих, искомые уединенные уголки для желающих временно выключиться из коллективной деятельности.

Участие дизайнеров в создании среды коллективных игр, оборудования дошкольных учреждений чрезвычайно важно. Но вместе с тем нельзя забывать и об организации игрового пространства в доме.

Существенные пробелы в структуре ассортимента изделий для детей, слабое знание принципов пространственной организации жилища обнаружилось в ходе обследования уклада жизни и потребительских предпочтений в среде молодых семей в пражском районе Богнице. Обследование показало, что требования детей к организации пространства и наличию в жилище оборудования для учебы, трудовой и игровой деятельности, для занятий хобби учитываются лишь частично. Тщетно искали исследователи в квартирах качели, шведскую стенку, специальный контейнер для игрушек. Более того, им пришлось столкнуться с парадоксом: к вещам, расположенным вне радиуса действий детей, зачастую были отнесены именно игрушки. В качестве важнейшего недостатка зафиксирована недоступность для детей большой комнаты, выполняющей, по преимуществу, репрезентативные функции. Детям, как правило, отводится меньшее помещение квартиры, перегруженное бытовыми емкостями и нерационально организованными спальными местами. Ни один из участников анкетного опроса не проявил стремления рассматривать интерьер и оборудование детской комнаты или зоны как объект их заботы об эстетическом воспитании ребенка.

Результаты богницкого обследования стали достоянием широкой гласности. Поток откликов на обнародованные факты подтверждает не только актуальность проведенного исследования, но и серьезную обеспокоенность общественности вопросами воспитания детей.

Первым в жизни ребенка предметом, вводящим его во внешний мир, является игрушка. Игрушка — это социокультурный феномен, стимулирующий развитие органов чувств, физический и духовный рост маленького человека. Игрушку одни недооценивают, другие переоценивают. В первом случае ребенок получает в качестве игрушки случайную вещь, поскольку здесь преувеличивается врожденная склонность к игровому процессу, якобы не нуждающемуся в развитии специального навыка, во втором же случае игрушка однозначно определяет действие, и ребенок превращает игру в управляемую

деятельность, что лишает его возможности импровизации, приобретения собственного опыта, тормозит «открытие мира» и развитие творческой фантазии. Треть дневного времени в состоянии бодрствования ребенок в возрасте до 1 года предоставлен самому себе и общается лишь с игрушкой. 7—9 часов ежедневно играет с игрушкой здоровый ребенок дошкольного возраста. Вот какой важной, драгоценной вещью становится игрушка для ребенка.

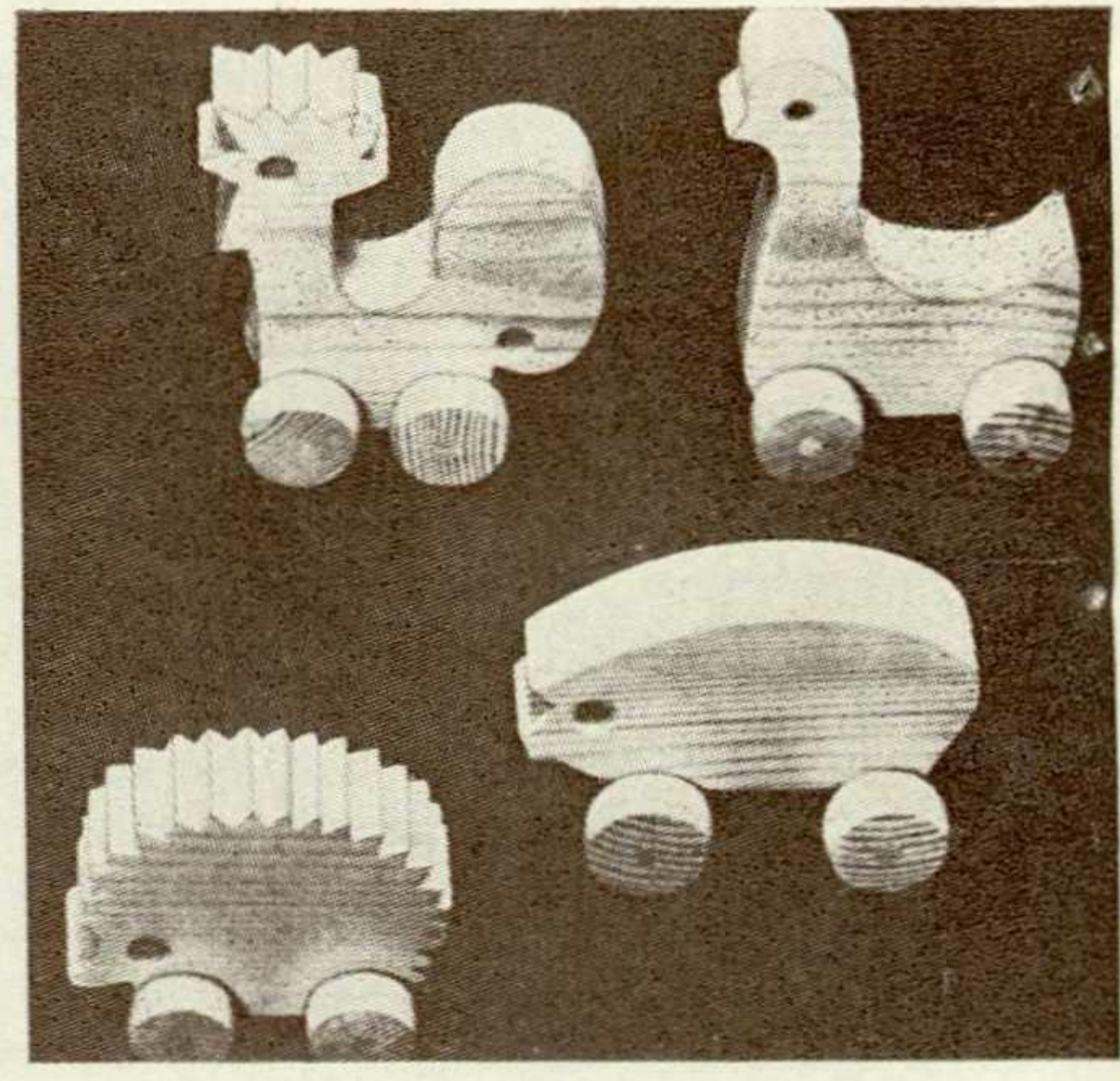
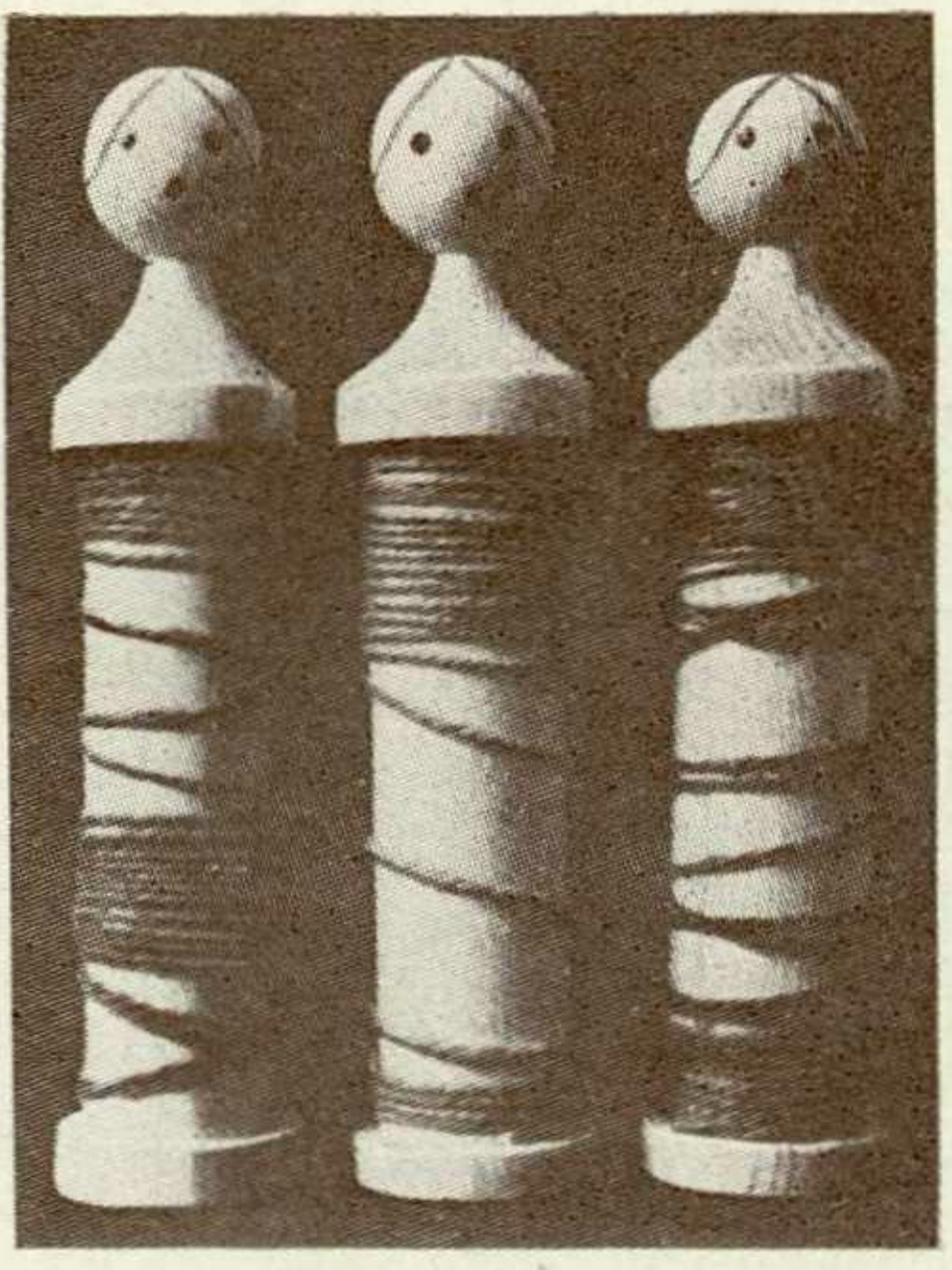
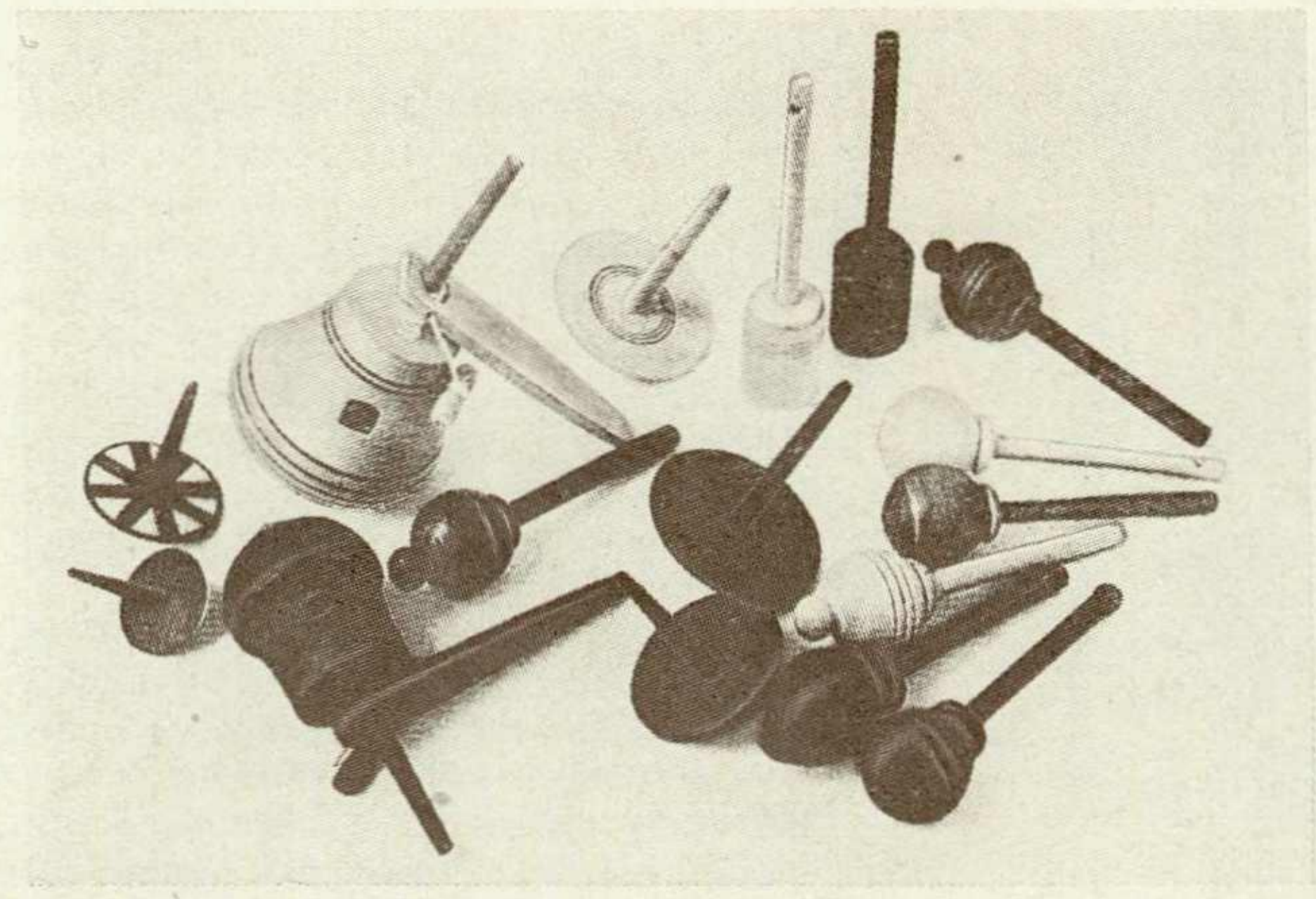
Пристрастное отношение к детям, к детской игре, внимание к игрушке в ЧССР изначально соотнесены с задачами дизайнерской деятельности. В системе проводящегося с 1966 года общесоюзного конкурса на лучшую художественно-конструкторскую разработку игрушка занимает полноправное место в ряду других социально значимых изделий.

Еще до провозглашения ЮНЕСКО Международного года ребенка (1979 год) Институт промышленного дизайна в Чехословакии выступил с инициативой посвятить одну из международных выставок — триеннале «Мир предметов» теме «Ребенок и его мир». По согласованию со странами-участницами и под эгидой ИКСИД эта первая в истории подобных выставок экспозиция была развернута в городе Яблонце-на-Нисе в 1975 году¹. Во всех национальных экспозициях игрушка заняла доминирующее место; впервые сопоставление представлений о ней проектировщиков разных стран проводилось под углом зрения дизайнерских требований. Обсуждая на приуроченном к выставке симпозиуме проблемы, связанные с учебно-воспитательной функцией игрушки, с ролью игры в развитии интеллекта и эмоций, образного мышления и творческих способностей, докладчики сходились во мнении относительно единства целей педагогики и дизайна. В принятом здесь коммюнике была зафиксирована необходимость разработки четкой программы создания среды для детей совместными усилиями организаций по технической эстетике социалистических стран и других организаций — членов ИКСИД.

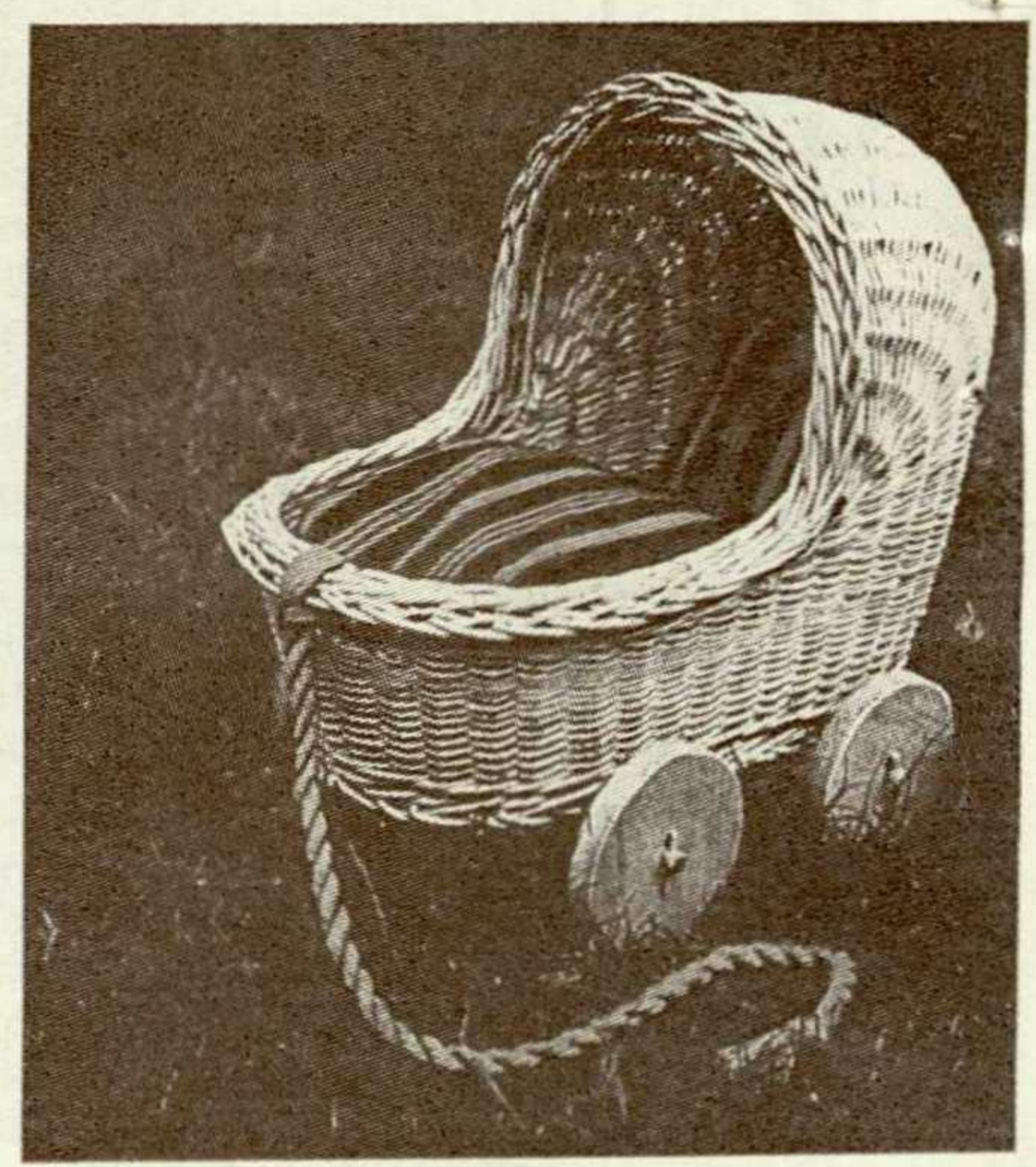
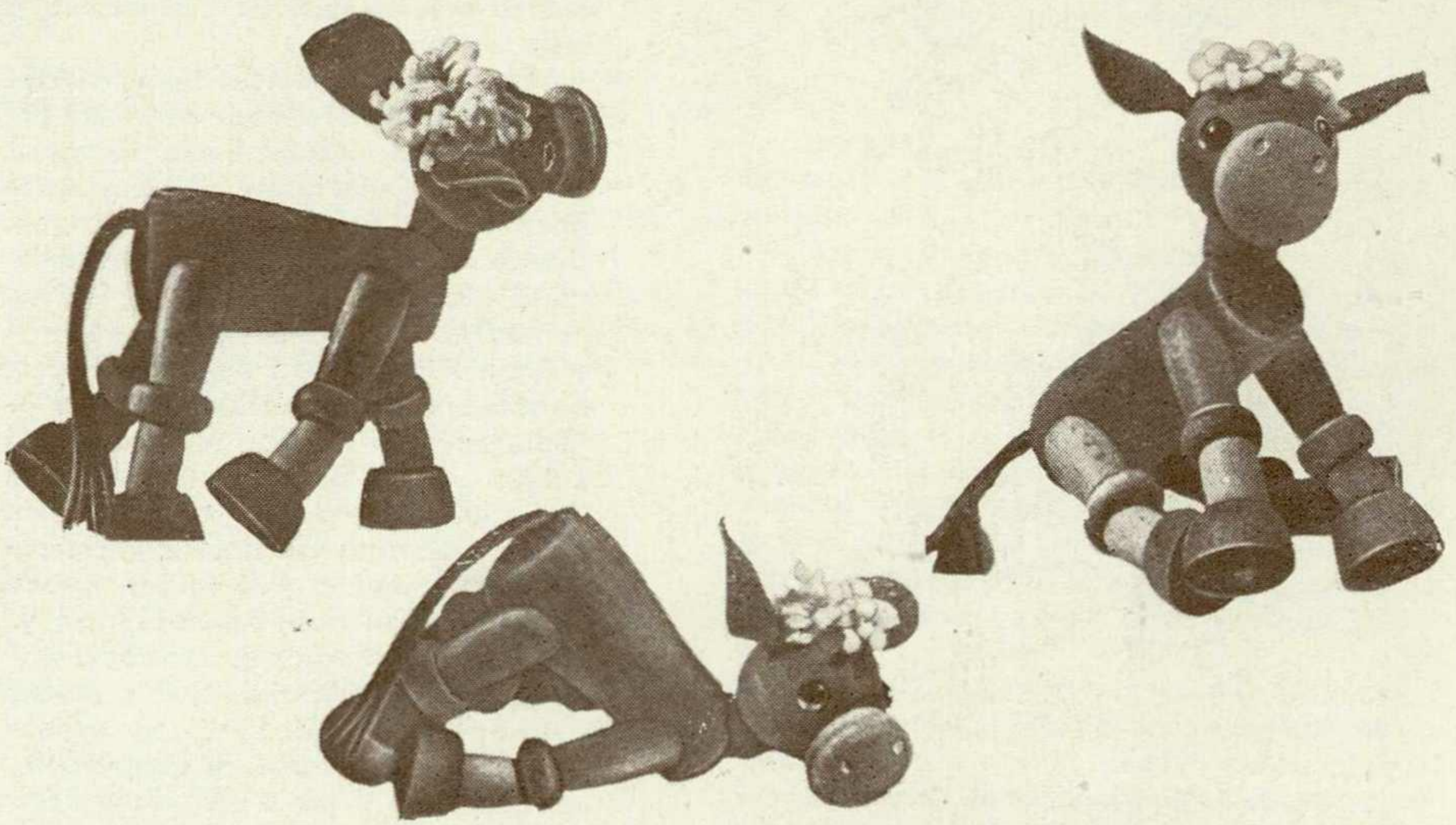
Свидетельством профессионально-творческой подготовленности к внесению национального вклада в создание этой потенциальной программы можно, очевидно, считать весь суммарный опыт разработок чехословацких дизайнеров для детей. Важным периодом этой деятельности стал период подготовки и проведения Международного года ребенка. Обусловленная им новая волна интереса к детской теме в искусстве, архитектуре и дизайне стимулировала не только возникновение новых предметных структур для игровой деятельности на уровне современных задач

¹ См.: ГАРИБЯН С. А., БЕЛИК В. Ф., МОСТОВАЯ Л. Б. Выставка «Мир предметов-75». — Техническая эстетика, 1975, № 11.

1
2
3



4
5



6

воспитания, но и углубление анализа и переосмысление всего предшествующего опыта.

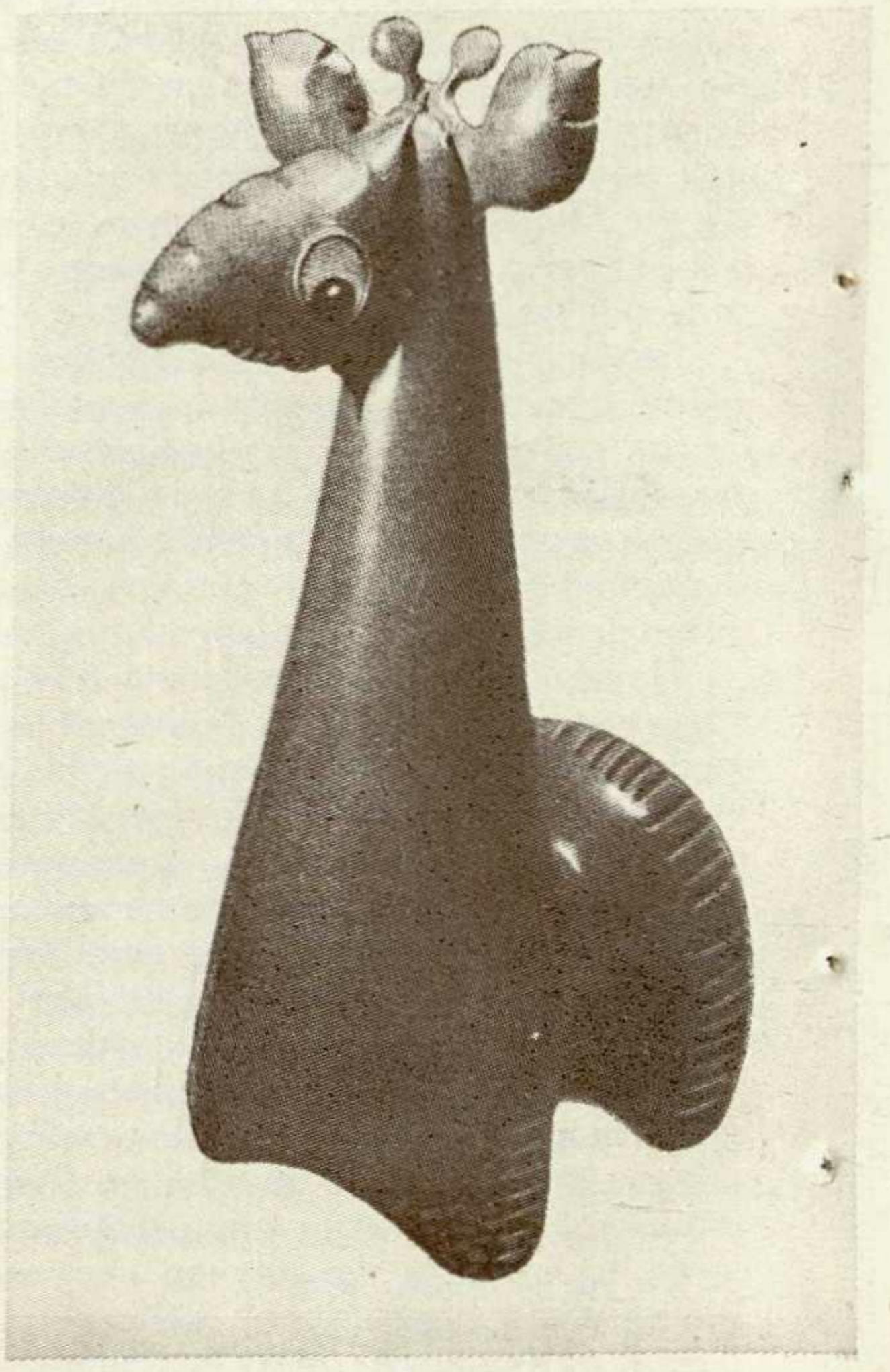
Конкурсы на игровые площадки, практически одновременно объявленные творческими союзами и молодежными журналами, инициировали буквально бум проектных предложений. Этнографический отдел Национального музея открыл в Петршинском саду Праги ретроспективную выставку «Игрушки и игры». На протяжении целого года экспозиция знакомила посетителей с эволюцией игрушки как многогранного проявления культуры, теснейшим образом связанного с жизнью семьи и общества в целом, в том числе с уровнем развития экономики. Настойчиво проводилась мысль о том, что игрушка отнюдь не только средство детской забавы или доказательство родительской любви, но и активное средство воспитания.

Естественный импульс задал «Год ребенка» и новому широкому обмену научными знаниями. Обсуждение проблем детской среды вышло далеко за рамки объявленной Институтом про-

1—3,5. Игрушки из натуральных материалов — продукция Центров народных художественных промыслов Чехии и Словакии: комплект деревянных игрушек. Автор Э. Ковачова; куклы-катушки (они же — емкости для вязальных спиц), «одетые» в пряжу. Автор Я. Ержабкова; деревянные фигурки животных. Автор Я. Ержабкова; плетеная коляска для куклы. Автор Й. Кадержабек

4. Фигурки животных из подвижных деревянных деталей — пример игрушки, изготовленной в домашней мастерской. Авторы — скульптор-любитель М. Гержманский и электротехник В. Буковинский

6. Надувная игрушка «Жираф». Автор Л. Никлова

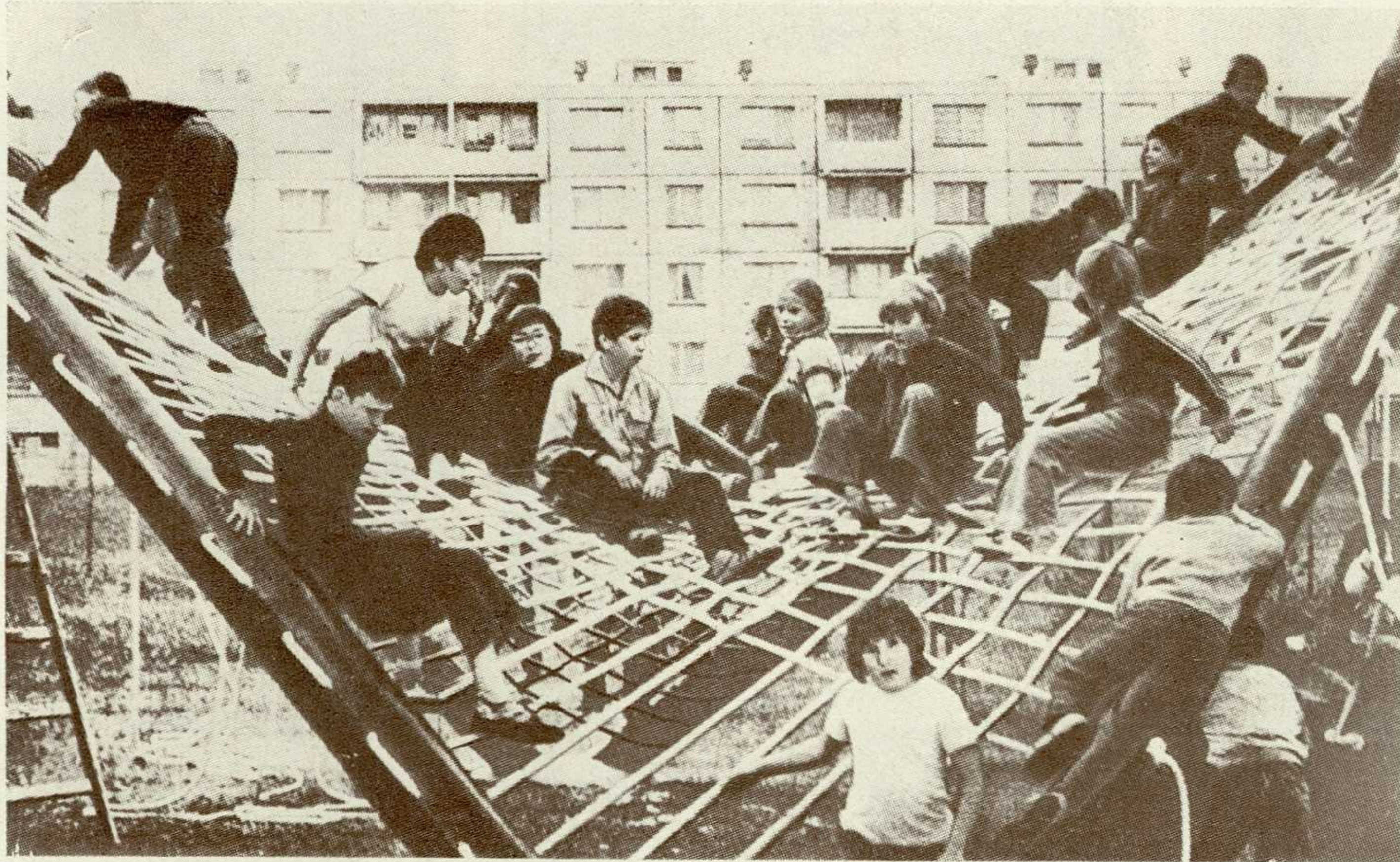


ПЕЧАТНИЦА ЭСТЕРИКА, 1984, № 11

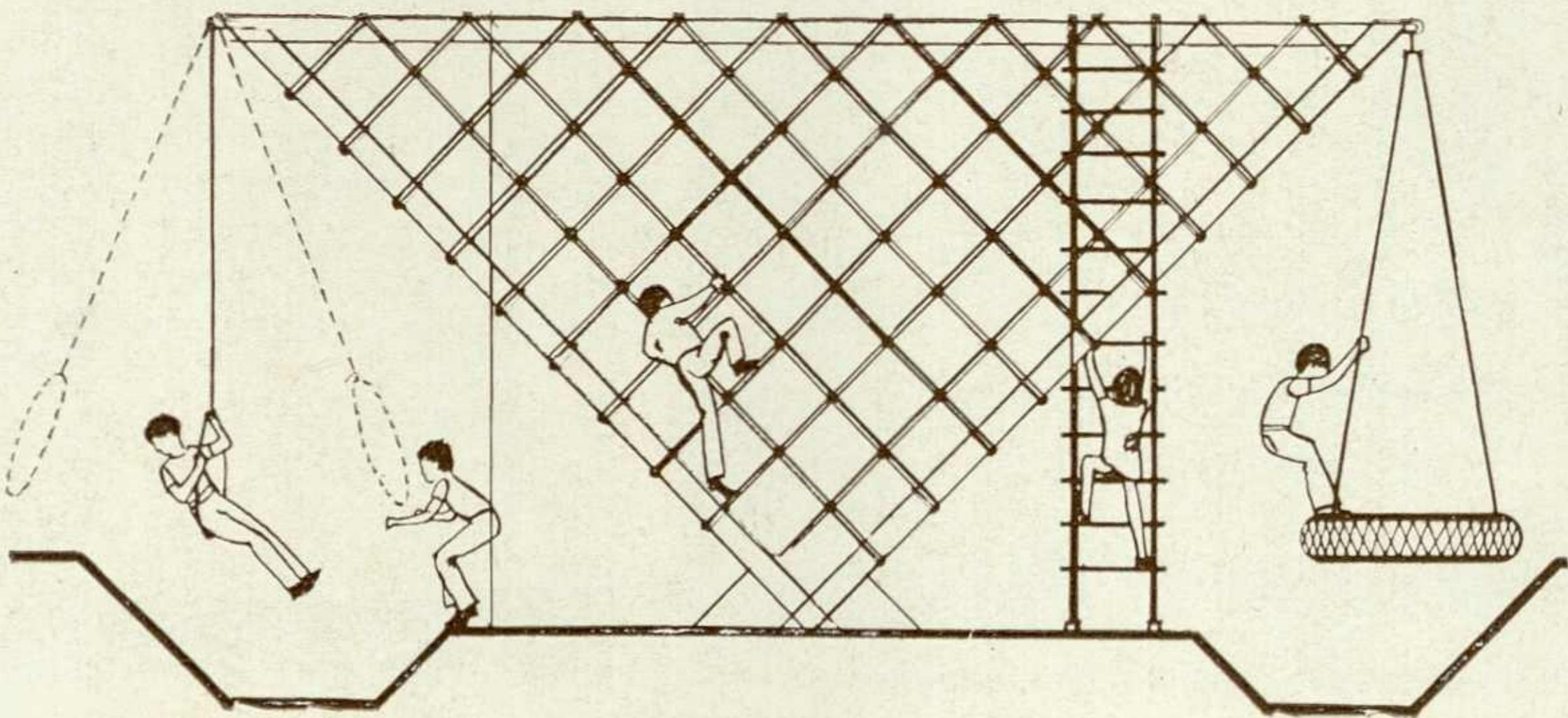
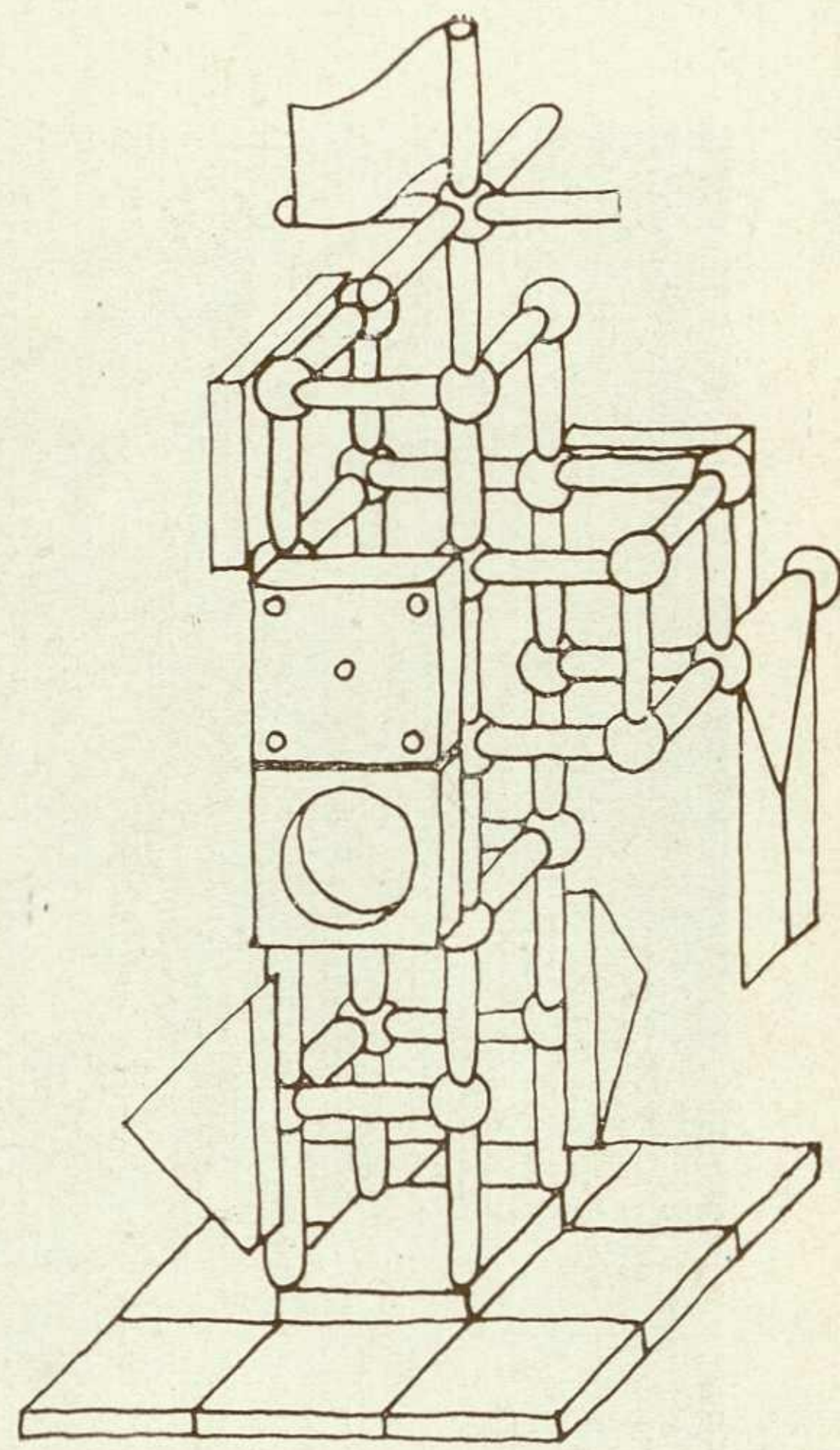
7, 9. Элементы игрового комплекса в районе «Петржалка» г. Братиславы

8. Пример типовых универсальных игровых конструкций из пластмассы для детских садов. Проект Института типового проектирования Словакии

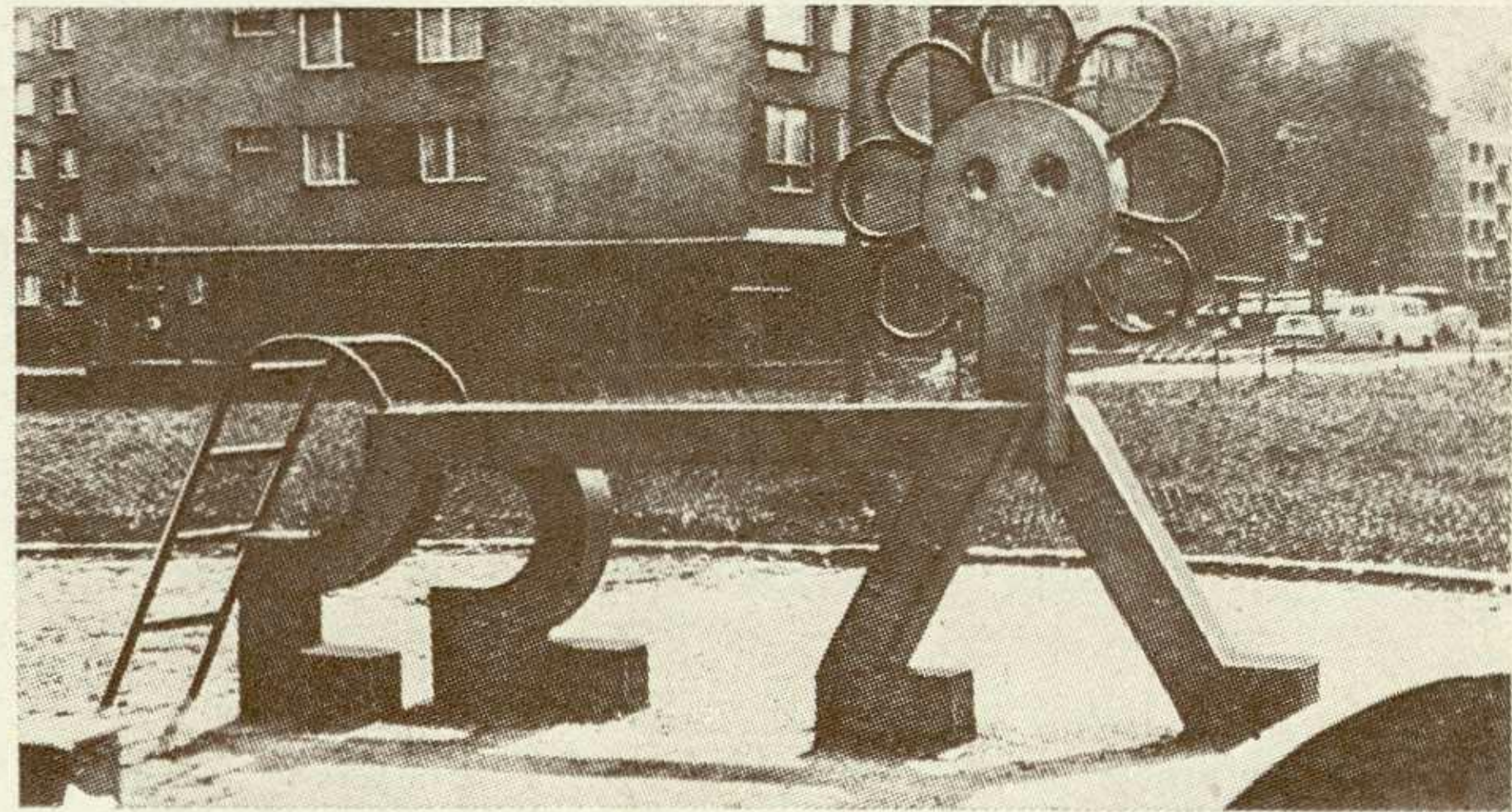
10. Скульптурная игровая конструкция на детской площадке в г. Крнове. Автор О. Михалек



7
8



9
10



мышленного дизайна темы научного симпозиума «Дизайн мебели для детей и подростков» и, по существу, вылилось в постановку задач дизайна при создании всей предметно-пространственной среды обитания подрастающего поколения. Гармоничная личность предполагает как нравственное, так и физическое здоровье. Многие авторы касались вопроса о необходимости наличия в детских учреждениях, на игровых площадках, в школьных клубах такого оборудования, которое обеспечивало бы полноценные условия для развития навыков целесообразных движений, стабильного состояния бодрости, всесторонне здорового роста детского организма. По существу, речь шла о проблеме, которая уже тогда, в рамках выполнения шестого пятилетнего плана, детально разрабатывалась в ИПД с целью представить Министерству здравоохранения ЧССР методические рекомендации по предметному оснащению игровых комнат и площадок в детских домах и санаториях.

«Год ребенка» не кончился, и для деятелей искусства он не может кончиться никогда. Н. А. Некрасова
electro.nekrasovka.ru

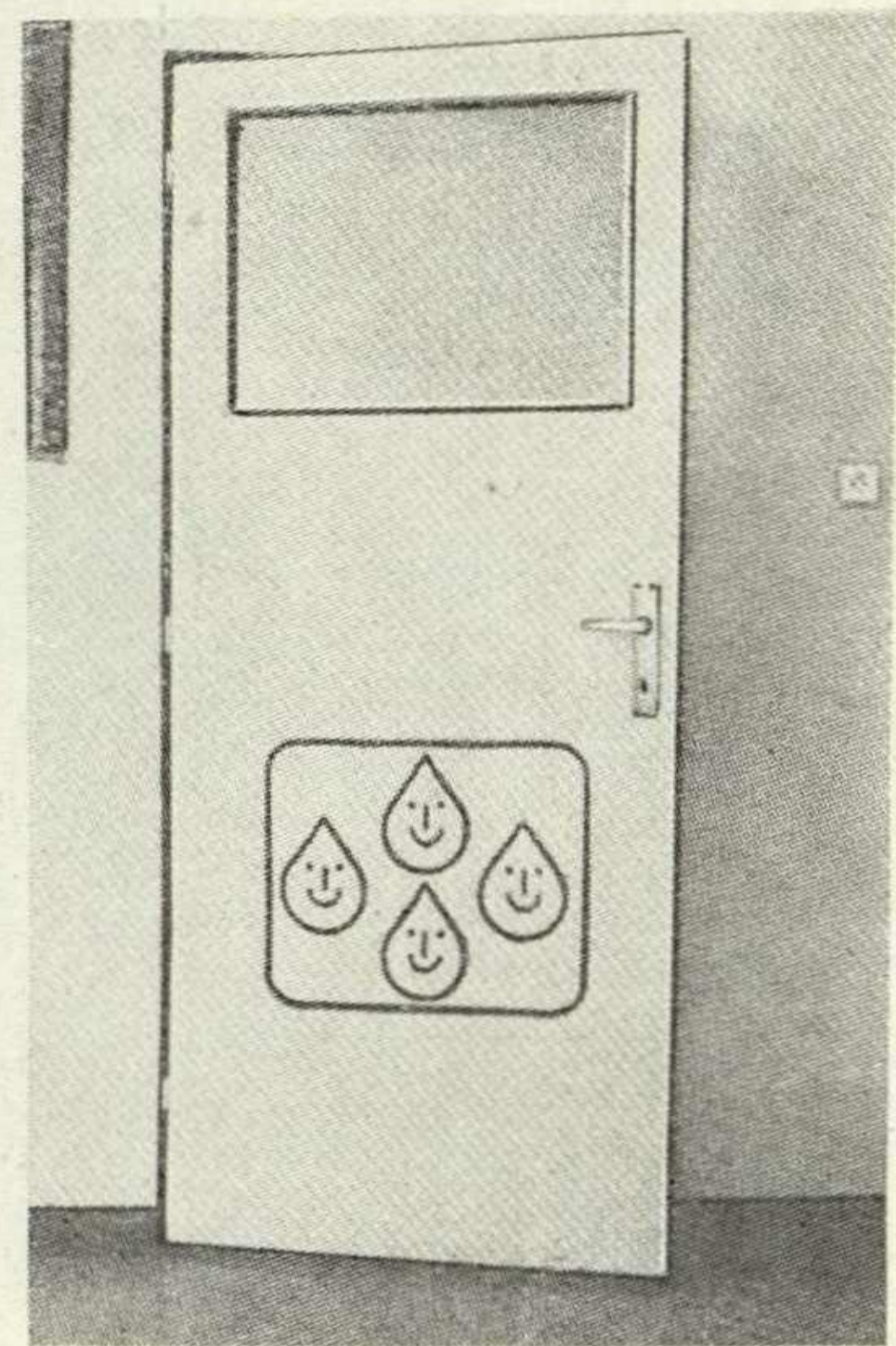
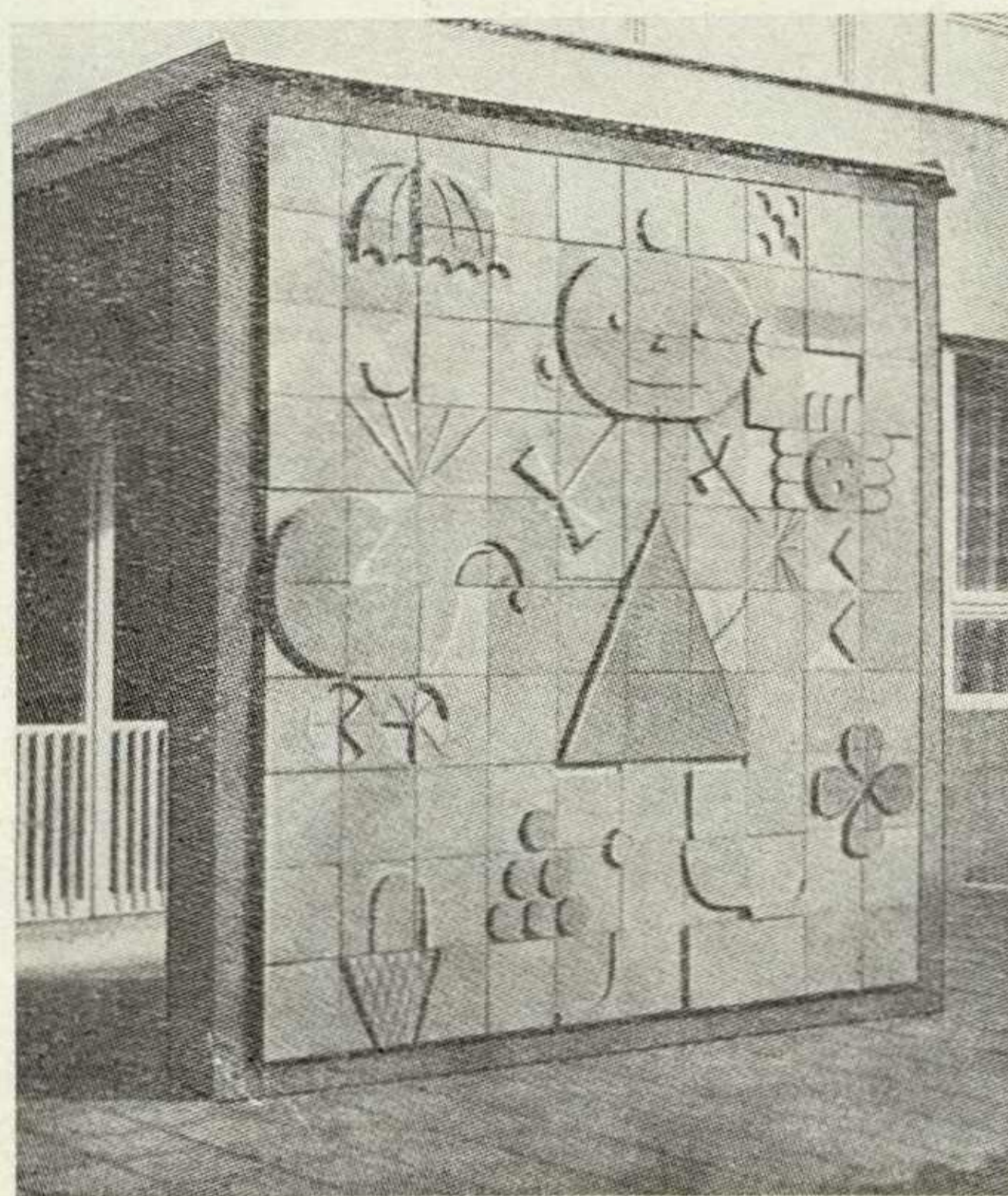
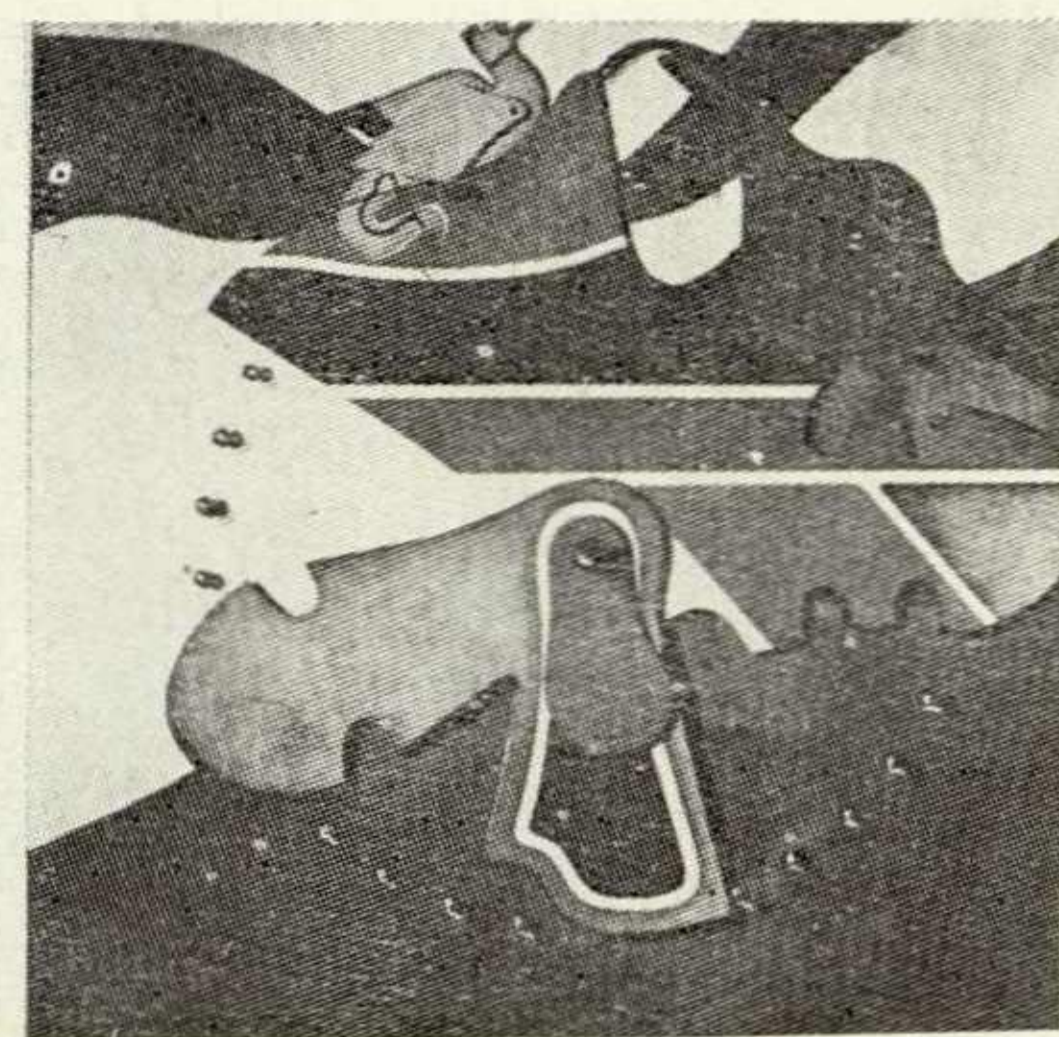
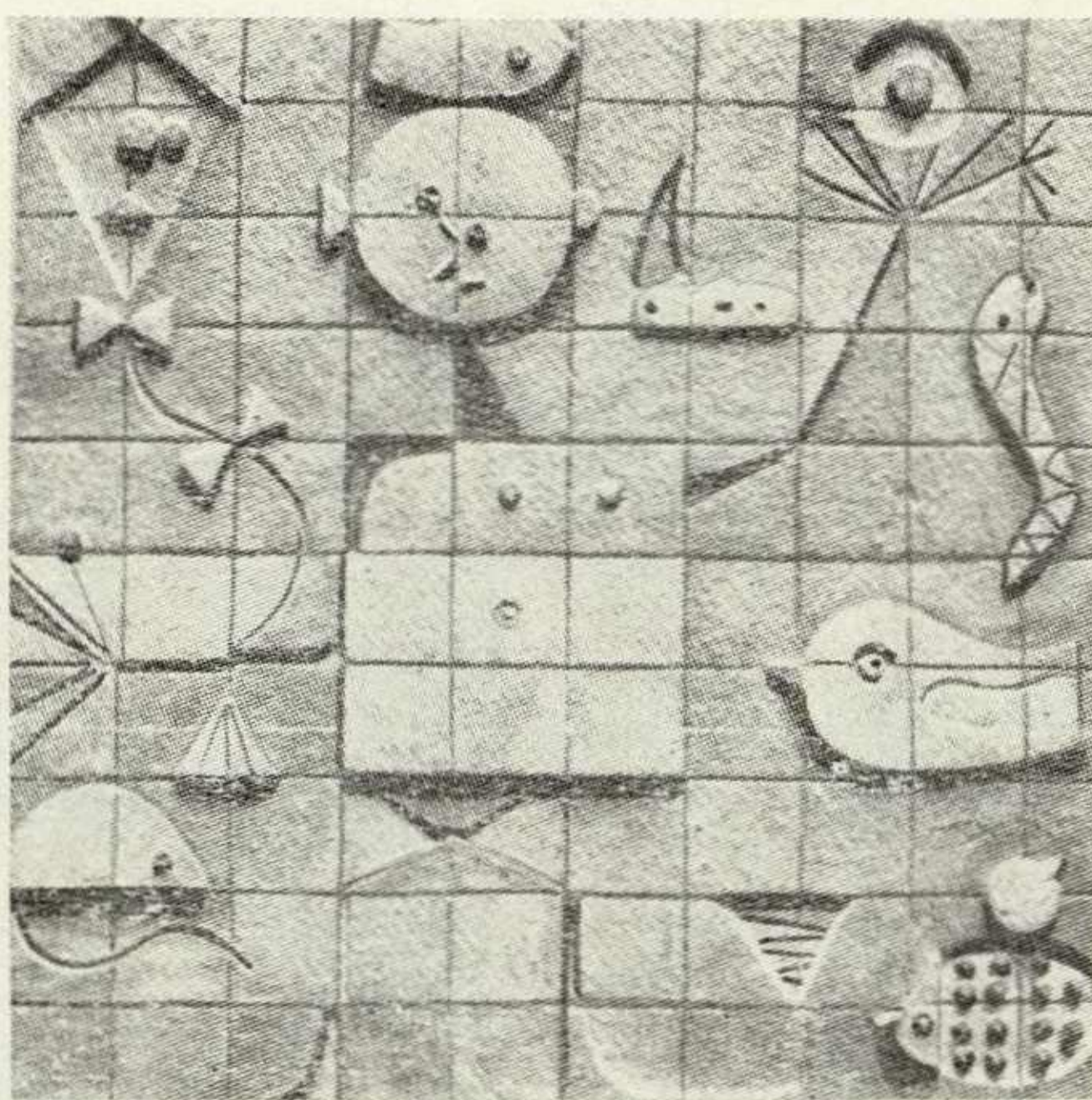
чаться никогда. К такому выводу пришел рецензент выставки игрушек и игр в галерее «Альбатрос» — работ студентов пражской Высшей художественно-промышленной школы. Множество свежих идей, воплощенных в игрушках, свидетельствовало о знании молодыми дизайнерами возрастной психофизиологии, их понимании детской души.

Высокий гуманизм социального заказа на предметный мир для детей в последние годы оказался притягательным для многих молодых художников. Показателен в этом смысле поворот в творческом пути художницы Я. Северовой. В поэтические образы предметного мира детских игр она привнесла свое чуткое восприятие многоцветности природы.

Многотрудному поиску новизны игрушки посвятила значительный этап своей творческой жизни известный дизайнер Л. Никлова. Она успешно освоила художественно-технические возможности пластмасс, в частности пленочного материала, широко предлагаемого промышленностью. Холодный пластик в руках художника обрел теп-

лоту гармоничных линий и изящность форм: легкие фигурки животных яркими цветовыми пятнами влились в игрушечное «хозяйство» малышей. Безусловная технологичность и высокие эстетические свойства игрушек Л. Никловой нашли отражение и в соответствующей оценке специалистов: 56 ее работ отмечены ярлыком Фонда лучших изделий чехословацкого дизайна.

Достоинству пластмассы отдано должное, но все-таки не она составляет специфику чехословацкого рынка игрушек. Не забыта многовековая традиция изготовления игрушек из древесины. Сегодня деревянную игрушку представляет целая отрасль с хорошо оснащенной технической базой. Ассортимент продукции лишь одного, правда, самого крупного, изготовителя деревянных игрушек — фабрики «Тофа» (г. Семилы) составляет около 100 видов изделий. Хранителями и пропагандистами непреходящей красоты естественного материала, и прежде всего очарования народной игрушки, сегодня выступают опытные мастера Центра народных художественных промыслов и Центра



11,15. Дидактическая игра — панно «Древо природы» и дверь в умывальную комнату в детском саду в г. Прахатице. Дидактические игры прехатицкого сада — это одновременно и декоративные панно, и средство разграничения общего пространства для создания уютного детского микромира. «Древо природы» помогает на доступном детям уровне познавать мир флоры и фауны, обретать простейшие навыки. Дизайнер И. Фиксл

12, 14. Керамические рельефы в детском саду в г. Блатне. Автор А. Шкода

13. Дидактическая игра «Карусель» представляет собой некий сплав народной игрушки, детского конструктора и учебного пособия. Бесконечные возможности перестраивания атрибутов игры провоцируют ребенка к созданию многообразных ситуаций в вечном круговороте жизни, природы и человека в ней. Автор Я. Северова

художественных ремесел. Малосерийная продукция этих организаций — необходимое звено современной материальной культуры страны.

Высокую степень подготовленности к усвоению опыта старшего поколения мастеров и к восприятию требований сегодняшнего дня демонстрируют в своих работах выпускники среднего художественно-промышленного училища Праги. Длительное время его отделением игрушки руководил профессор Виктор Фиксл — член Международной организации по игре и игрушке, горячий пропагандист полезной игрушки, признанный эксперт по всем «игрушечным» проблемам. Сегодня вместе с другими ведущими дизайнерами страны В. Фиксл консультирует группу проектировщиков, разрабатывающих игровое оборудование для экспериментального детского сада в г. Пршибыславе, особенность которого будет состоять в использовании солнечной энергии для отопления и горячего водоснабжения здания.

Хорошая игрушка живет долго. Внутренним чутьем ребенок всегда обнару-

жит самую лучшую игрушку, которая никогда не утратит привлекательности, характера доверительности. Обстоятельства жизни не раз принудят ребенка наделять игрушку свойствами живых существ, он будет искать в ней собеседника, друга в радости и утешителя в беде. Это верно, что от подрастающего поколения ожидают готовности к решению сложных социальных и научно-технических проблем, способности активно включаться в жизнь общества. Но все это будет потом... А пока действуют правила детской игры, нельзя не разделить убеждения социологов М. Черного и И. Мусила в том, что «ребенок живет не столько для того, чтобы стать взрослым, сколько и прежде всего для того, чтобы быть именно ребенком».

МОСТОВАЯ Л. Б., ВНИИТЭ

Фото из журналов: «Architektura CSR», «Ceskoslovensky architekt», «Domov», «Projekt» (sloven.), «Prumyslový design», «Umeni a remeslo»

УДК 688.72.004.12

НОВОСЕЛОВА С. Л. Проблемы качества промышленной игрушки.— Техническая эстетика, 1984, № 11, с. 3—4.

Анализ проблематики, связанной с повышением уровня проектирования и промышленного производства игрушек в аспектах педагогики, ассортиментной политики, торговли, организации проектной и исследовательской деятельности.

УДК 745:316.346.3—053.2:643

ГОРБАНЬ О. А. «Сад», «парк» и «лес» жилища.— Техническая эстетика, 1984, № 11, с. 5—8, 7 ил. Библиогр.: 5 назв.

Анализ понятия «игровая среда в жилище». Качественные характеристики бытового оборудования, насыщающего игровую среду. Концептуальная модель игровой среды в современном жилище, построенная на аналогии с садово-парковой средой и содержащая необходимые основания для постановки художественно-проектных задач.

УДК 629.118.3—053.2

АНИСИМОВА Е. Ф.— Учет «взрослого» и «детского» факторов при проектировании детских велосипедов.— Техническая эстетика, № 11, с. 10—12, 7 ил. Библиогр.: 4 назв.

Влияние так называемых взрослого и детского факторов на создание специфического образа детского велосипеда. Анализ всех основных элементов указанных факторов, рекомендации по их учету в проектировании.

УДК 688.72:061.6(47)

ЛОКУЦИЕВСКАЯ Г. Г. Как делают игрушки в Институте игрушки.— Техническая эстетика, 1984, № 11, с. 13—15, 7 ил.

50-летний опыт работы ВНИИ игрушки. Эволюция проектирования игрушки. Педагогические и производственные проблемы. Примеры последних разработок.

УДК [745.021:688.72]:378(470.54)

ИОФФЕ В. Г., БОБКОВСКАЯ М. А. Метод полярных проб в художественном конструировании.— Техническая эстетика, 1984, № 11, с. 16—18, 1 схема. Библиогр.: 3 назв.

Разработанный в практике учебного проектирования в Свердловском архитектурном институте метод полярных проб, предлагаемый авторами как наглядный и экономичный для художественного конструирования. Применение метода на примере проектирования игрушек.

УДК 712.256:629.113—053.2

ВОЛКОВ Ф. А., КРИЖАНОВСКАЯ Н. Я.— Оборудование детской автоплощадки.— Техническая эстетика, 1984, № 11, с. 25—26, 1 ил.

Детские автоплощадки как средство обучения детей дошкольного возраста правилам уличного движения. Формирование предметно-пространственной среды автоплощадок открытого типа. Комплекс электрооборудования.

Библиотека
им. Н. А. Некрасова
electro.nekrasovka.ru

НОВОСЕЛОВА С. Л. Problems of industrial produced toys quality.— *Tekhnicheskaya Estetika*, 1984, N 11, p. 3—4.

Some problems of raising the level of design and industrial production of toys are analysed from the point of view of pedagogics, assortment policy, trade, organization of development and research activities.

ГОРБАНЬ О. А. The "garden", the "park" and the "forest" of a dwelling.— *Tekhnicheskaya Estetika*, 1984, N 11, p. 5—8, 7 ill. Bibliogr.; 5 ref.

The notion of the "environment for games in a dwelling" is analysed. Quality characteristics of a domestic equipment for the above environment are discussed. A conceptual model of the environment for games in a modern dwelling is presented. The model is based on the analogy with a garden and park environment and contains necessary reasons for stating industrial design tasks.

АНИСИМОВА Е. Consideration of "grown-ups" and "children" factors in designing bicycles for children.— *Tekhnicheskaya Estetika*, 1984, N 11, p. 10—12, 7 ill. Bibliogr.: 4 ref.

The influence of the so-called grown-up and children factors on creating a specific image of a bicycle for children, is discussed. All important elements of the above factors are analysed. Recommendations for their consideration in designing are given.

ЛОКУТСИЙЕВСКАЯ Г. Г. How are toys made at the Institute of Toys? — *Tekhnicheskaya Estetika*, 1984, N 11, p. 13—15, 7 ill.

The 50 years experience of the Institute of Toys is described. The evolution of the process of designing toys is shown. Some didactic and production problems are discussed. Examples of latest designs are presented.

ИОФФЕ В. Г., БОБКОВСКАЯ М. А. A method of polar trials in industrial design.— *Tekhnicheskaya Estetika*, 1984, N 11, p. 16—18, 1 scheme. Bibliogr.: 3 ref.

A method of polar trials was developed at Sverdlovsk Architectural Institute in the practice of educational designing. The authors consider it as a visual and economical method of industrial design. Using the method is exemplified by the design of toys.

ВОЛКОВ Ф. А., КРИЖАНОВСКАЯ Н. Я. Equipment for children's autodrom.— *Tekhnicheskaya Estetika*, 1984, N 11, p. 25—26, 1 ill.

Children's autodroms as a means of teaching children under school age to the traffic rules, are described. The formation of the artifact environment of open and closed autodroms is discussed. A system of electric equipment is presented.

Фотоконкурс «Графика в городе» В. КОСТЫЧЕВ (Москва). «Пекарня в Шауляе»



Библиотека
им. Н. А. Некрасова
electro.nekrasovka.ru