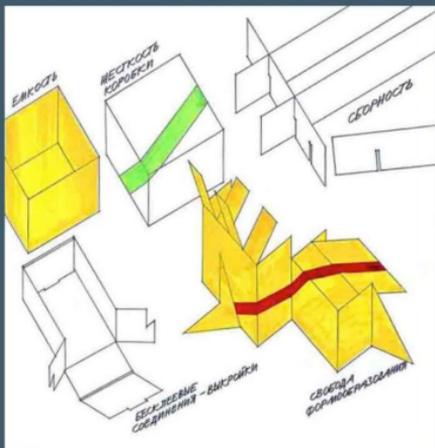
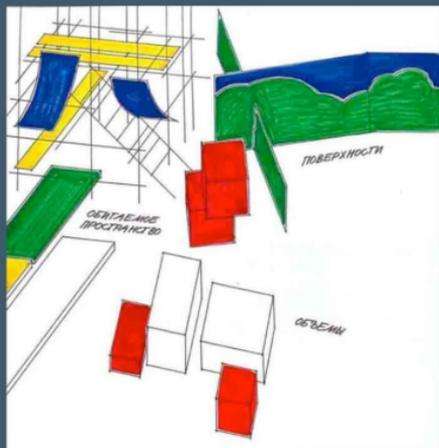
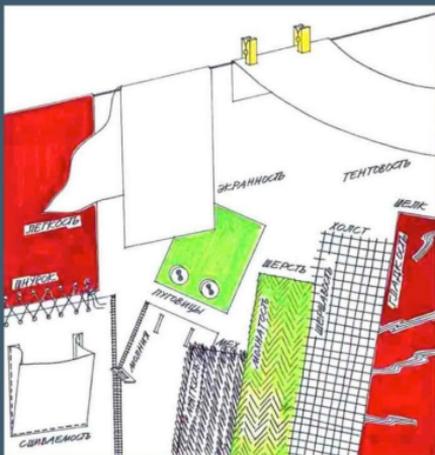
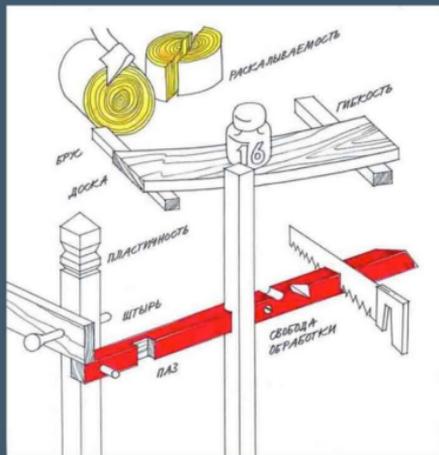


# дизайн-проектирование развивающей среды для детей

ИСТОРИЯ, ПРАКТИКА, МЕТОДОЛОГИЯ И ТЕОРИЯ

Александр Золотарев



# Александр Иванович Золотарев

## Дизайн-проектирование развивающей среды для детей

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=69437089](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=69437089)*

*SelfPub; 2023*

### Аннотация

Главным адресатом этой книги являются дизайнеры и архитекторы, которым в своей практике приходится сталкиваться с «детской темой». Но, в ответах на многие вопросы по этой теме нуждаются и преподаватели вузов, и воспитатели в детских садах, и учителя школ, и родители. Поэтому простое здесь соседствует со сложным, а краткая история эволюции детской среды с примерами методологических подходов к её проектированию. К сожалению, работ посвящённых этой проблеме очень мало, хотя при проектировании для детей необходимо учитывать целый комплекс различных факторов. Особенно сложно ответить на вопрос – какие факторы, какая среда способствуют не просто играм и развлечениям, но и реальному развитию ребёнка. Автор много лет «отслеживал» детскую тему в дизайне, и в качестве проектировщика, и в качестве преподавателя вуза. За это время накопился проектный и методологический материал который может помочь дизайнерам при проектировании самых разных объектов – от игрушек и мебели, до детских площадок.

# Содержание

|  |     |
|--|-----|
| От автора                                  | 4   |
| 1. Эволюция специфической среды для детей. | 14  |
| 1.1. Игрушки                               | 14  |
| 1.2. Ребёнок в доме. Интерьеры для детей   | 138 |
| 1.3. Среда детских дошкольных учреждений   | 166 |
| 1.4. Среда общеобразовательных школ.       | 198 |
| 1.5. Детские игровые площадки.             | 236 |
| Конец ознакомительного фрагмента.          | 285 |

# **Александр Золотарев** **Дизайн-проектирование** **развивающей** **среды для детей**

## **От автора**

При всём изобилии педагогической литературы предлагающей различные методики, различные приёмы развития детей, серьёзной литературы касающейся предметного обеспечения этих процессов, а тем более литературы рассматривающей проектные подходы к созданию детской среды в целом, практически не существует. Исключения составляют лишь очень немногочисленные издания, например – книга А.А. Грашина «Дизайн детской предметной развивающей среды». В книге опирающейся на психологические исследования, педагогическую литературу и различные методики развития, утверждается необходимость создания целостной, гибкой и эстетически совершенной среды, способной активно реагировать на изменения жизнедеятельности детей, их потребностей и интересов и демонстрируются примеры конкретных проектных решений.

Тем не менее, и такая продуманная работа не даёт исчерпывающих ответов на многочисленные вопросы возникающие у дизайнеров и архитекторов занимающихся проектированием специфической детской среды, которая во многом радикально отличается (или должна отличаться) от окружающей нас «взрослой» среды.

Главная проблема заключается в кажущейся простоте темы, в укоренившихся стереотипах, представлении проектировщика о среде для детей как о чём-то ярком, стилизованном, упрощённом, чём-то, что, по мнению умного взрослого человека, должно соответствовать уровню маленького глупого ребёнка. Поэтому проектирование для детей кажется каким-то упрощённым вариантом проектирования «для взрослых», а результат, чаще всего, оказывается схематичным и поверхностным.

Но стоит только углубиться, заняться серьёзным анализом, и простые, даже примитивные на первый взгляд, темы, вроде детских игровых площадок, оказываются абсолютно бездонными, бесконечными пространствами, которые могут потребовать такого же бесконечного времени. Физиологические, инженерно-конструктивные, экологические факторы, вопросы безопасности, проблемы выбора конкретной стилистической концепции, а также психологические и социальные аспекты, проблемы взаимодействия взрослой и детской среды, и даже философские концепции, выстраиваются в очередь и настойчиво требуют внимания проектировщика.

Но этого мало. Так же сложно оказывается оценить и результат проектирования – то, что приводит в восторг взрослых, может оказаться неинтересным для детей, а то, что привлекает детей – вызывать у взрослых недоумение.

Автор предлагаемой вашему вниманию книги впервые столкнулся с проблемами проектирования детской развивающей среды ещё в 1978 году, когда ему – студенту-дизайнеру, на голову свалилась «детская тема». И так бы она и осталась очередным студенческим проектом детской площадки, если бы тогда же в журнале «Техническая эстетика» не появились статьи психолога А.С. Москаевой и дизайнера А.П. Ермолаева (конструктор ЭПО-КСИ), в которых вопросы проектирования детской предметной среды рассматривались принципиально и целостно. Эти принципы оказали существенное влияние на работу над дипломным проектом и радикально изменили конечный результат.

Казалось, что новые концепции неизбежно получат распространение, повлияют на общую практику проектирования для детей, но первоначальный энтузиазм, ожидания быстрых и принципиальных изменений не оправдались. Конечно, за прошедшие годы в этой сфере появилось много интересных проектов, это касается и развивающих игр, и игрушек, и оборудования детских дошкольных учреждений, и особенно – оборудования для детских игровых площадок. Но многолетнее «отслеживание» темы, в конце концов, заставило прийти к выводу, что ЭПО-КСИ так и остался наи-

более интересным и глубоким проектом.

Автору неоднократно приходилось возвращаться к детской теме – и в качестве проектировщика, и в качестве преподавателя вуза, писать «методички», формулировать задачи на уровне курсовых и дипломных проектов, оценивать студенческие работы. Постепенно накапливался проектный и методологический материал. Интернет позволил познакомиться с большим массивом информации, получить представление о ситуации с проектированием для детей не только в России, но и в мире. Свою роль в представлении о принципиальных подходах к решению проектных задач в дизайне сыграла и диссертация посвящённая общим вопросам эстетики дизайна.

Разнообразие материала, сложность и многоаспектность темы, подталкивали к тому, чтобы разбить общий массив информации на отдельные составляющие. Например, сделать несколько отдельных публикаций. С другой стороны, вопрос требовал целостного многоаспектного подхода.

То же самое можно сказать и об аудитории, которая заинтересована в информации об особенностях проектирования детской предметной среды. Конечно, главным её адресатом являются дизайнеры и архитекторы, но в ответах на многие вопросы касающиеся этой темы, нуждаются не только проектировщики, но и воспитатели в детских садах, учителя школ, преподаватели вузов, наконец – родители, многие из которых относятся к развитию своих детей со всей серьёзностью.

Именно поэтому в данной книге автор попытался сделать то, что противоречит знаменитому высказыванию Козьмы Пруткова: «Никто не может объять необъятное». Простое здесь соседствует со сложным, краткая история эволюции детской среды с примерами методологических подходов к её проектированию, а рассуждения о детской психологии, с общими философскими вопросами проектирования искусственной среды не только для детей, но и для взрослых, иными словами – главы для всех соседствуют с главами не для всех.

К этому следует добавить, что большая часть иллюстраций – снимки из архива автора и сделаны самим автором. Этот материал собирался в течении сорока лет. Некоторые снимки детских площадок размещаются с разрешения их автора – И. Варламова. Иллюстрации в разделе «Конструктор ЭПО-КСИ» предоставлены А.П. Ермолаевым.

Конечно, в такой книге мог бы быть и миллион иллюстраций. Но, учитывая современную доступность информации, возможность найти большое количество изображений по любой интересующей вас теме, мы ограничимся относительно небольшим их количеством (390). Главная их задача – показать направление поиска.

В случае, если у читателей возникнут вопросы, можно обратиться по адресу: [zolotarev2004@inbox.ru](mailto:zolotarev2004@inbox.ru).

## **Введение**

На одной из мебельных выставок, в качестве приза за победу моих студентов в конкурсе дизайн-проектов, я получил альбом «100 лучших детских комнат». Знакомство с реализованными проектами голландских, бельгийских, французских, американских дизайнеров и архитекторов вызвало противоречивые чувства. Авторы интерьеров явно стремились избежать всемирных стереотипов – обоев и штор с мишками и зайчиками, затейливых «детских» шкафчиков, многочисленных картинок с персонажами мультиков, огромных мягких игрушек и тому подобных милых вещей, которые так нравятся мамам малышей. Они предложили ясность, чистоту и лаконичность, все то, что могло свидетельствовать о высокой профессиональной культуре авторов, прежде всего, в глазах их коллег. За исключением подчёркнуто «деревянных» интерьеров, нескольких зелёных и оранжевых стен, цветных одеял, подушечек и десятка комнат для «маленьких принцесс» с обилием розового цвета, это были практически пустые, спартанские, в большинстве своём – белые комнаты, больше похожие на заготовки или пустые холсты.

Видимо, расчёт делался на то, что дети, постепенно, обживут эти пространства, заполнят их игрушками, придадут, или, во всяком случае, попытаются придать им определённую индивидуальность. Но, почему-то в альбоме не было ни одной фотографии «обжитого» интерьера. Мало того – ни одного ребёнка!

Конечно, съёмка «реальных интерьеров», то есть, интерьеров в которых люди успели похозяйничать – это всегда проблема. Несмотря на то, что составление клиентского брифа (выяснение предпочтений и образа жизни заказчиков) является неотъемлемой частью профессионального дизайна, хозяева, получив жилое пространство в своё полное распоряжение, за несколько лет умудряются впихнуть в него огромное количество вещей безжалостно разрушающих первоначальную «чистую» дизайнерскую концепцию. Поэтому, красивые фотографии в интерьерных журналах – это, либо интерьер до того как в него вселились, либо результат большого труда съёмочной команды, которая расчищает съёмочное поле, убирая «неправильное» и добавляя «правильное». Многие дизайнеры вообще предпочитают помещать в своих портфолио не реальные фотографии, а красивые «трёхмерки».

Но, в случае с интерьерами для детей, вопрос «А что будет происходить с этими комнатами потом?», особенно интересен. В какой степени представленные интерьеры соответствуют личности конкретных детей? Какими они сами хотели бы видеть свои комнаты? Белыми и минималистически строгими? Вряд ли. Хотя многие комнаты явно предназначены не для маленьких детей ещё не способных принимать решения самостоятельно, похоже, что с мнением будущих обитателей этих пространств все равно никто не собирался считаться. В конце концов, кто платит, тот и заказывает му-

зыку.

Возможности детей, как правило, ограничены бюджетом, вкусом и толерантностью родителей. Разрешат или не разрешат рисовать на обоях? Как правило – не разрешают.

Когда дети, пользуясь собственным «предметным фондом», заставляют игрушками всю комнату, родители заставляют их убирать, безжалостно уничтожая тщательно выстроенные игровые ситуации. А для хранения игрушек предлагают большой ящик, куда игрушки сваливаются одной мусорной массой. Если этот акт вандализма называется «наведением порядка», то почему взрослые сами не любят хранить свои вещи подобным образом? Возможно, они опасаются, что даже при наличии мест хранения, игрушки все равно будут валяться посреди комнаты? Но, разве кто-то пробовал предложить детям достаточное количество *интересных* мест хранения?

К сожалению, авторы интерьеров представленных в альбоме таких мест тоже не предлагают, ограничиваясь теми же ящиками, простыми стеллажами и шкафами. Такой подход предполагает, что игрушки и прочий детский «хлам» будет периодически исчезать, являя миру первозданную «культурную» дизайн-концепцию.

Поэтому главный вопрос должен звучать следующим образом – «А, в какой среде дети на самом деле нуждаются?». Не только дома, но и в детском саду, в школе, во дворе, на детской игровой площадке, везде, где они попадают в про-

странство, которое предназначено, в первую очередь, именно для детей. Иными словами – какая среда позволяет ребёнку сохранить нормальную психику и стимулирует развитие?

С другой стороны, не менее важен вопрос – какими свойствами должна обладать сама «большая» взрослая среда, чтобы не вступать с детской средой в противоречие? В конце концов, в этой, мало приспособленной к детским особенностям среде, ребёнок неизбежно проводит значительную часть времени и она оказывает на его развитие не меньшее, а даже большее влияние.

А для того, чтобы в этом разобраться, мы должны, прежде всего, ответить на вопрос: «Какие занятия, какую деятельность, а по большому счёту, какой образ жизни мы предлагаем нашим детям сегодня?». Но для того, чтобы это понять, мы должны, хотя бы в общих чертах, рассмотреть эволюцию среды и образа жизни детей в европейской культуре.

Конечно, при таком подходе мы рискуем утонуть в море различных трудов на детскую тему, поэтому не будем привлекать значительный материал из области детской психологии, педагогики или социологии. Наша задача – не хронологически выверенный обзор лучших достижений в области педагогики, а критический анализ самых общих тенденций дизайна для детей.

Точно так же, поскольку нас интересуют, в первую очередь, особенности среды, того предметного мира и тех пространств которые создаются для детей, мы более подробно

остановимся только на вопросах зрительного восприятия – как основного фактора определяющего восприятие среды в любом возрасте.

# 1. Эволюция специфической среды для детей.

## 1.1. Игрушки

Проблема организации среды для детей не существовала ни в первобытном мире, где главной задачей было обучение ребёнка правилам жизни в природе и племени, ни в условиях традиционного крестьянского быта, когда ребёнок органично включался во взрослое хозяйство. Можно даже говорить о том, что в течении тысячелетий, вплоть до XIX века, у большинства детей не было «детства» в современном понимании этого слова. Точно так же, эта проблема не существует в традиционных культурах и сегодня. Конечно, можно говорить о присущей традиционной культуре эксплуатации детского труда как негативном явлении, но, в деревенской культуре детский труд – это, прежде всего, естественный процесс обучения реальной жизни. Дети участвовали в решении реальных проблем, работали всерьёз и с удовольствием, поскольку это был единственный образ жизни, который был им известен. Аналогичной была ситуация в семьях ремесленников. Как правило, они работали дома или в мастерской, которая являлась частью этого дома, поэтому де-

ти ремесленников, точно так же как и дети крестьян, имели возможность принимать непосредственное участие в трудовых процессах. Такую социализацию можно назвать мягкой, поскольку она проходила в окружении ближайших родственников и индивидуальные особенности ребёнка, его характер и физические возможности, учитывались естественным образом.

В этих условиях дети очень быстро становились взрослыми. Замужество в 13, а то и в 12 лет, было возможным не столько потому, что подростки достигали репродуктивного возраста, сколько потому, что в этом возрасте они уже имели необходимый социальный опыт и трудовые навыки.

А поскольку этап детства был очень коротким, особый мир детей тысячелетиями был сосредоточен лишь в простых игрушках для самого младшего возраста.

С древнейших времён и вплоть до XX века, основную массу игрушек составляли игрушки самодельные, из тех, что делались местными умельцами или родителями. Как правило, такие игрушки изготавливались из тех материалов, которые использовались в обычной хозяйственной жизни – дерево, глина, солома, ткань и т.д.

Насколько мало менялась эта деятельность можно судить по снимку глиняных фигурок возрастом в три тысячи лет сделанному в историческом музее Ираклиона (о. Крит) и русским самodelкам конца XIX века, представленным в экспозиции Русского музея. То же самое можно сказать и о де-

ревянных, соломенных и даже моховых поделках.











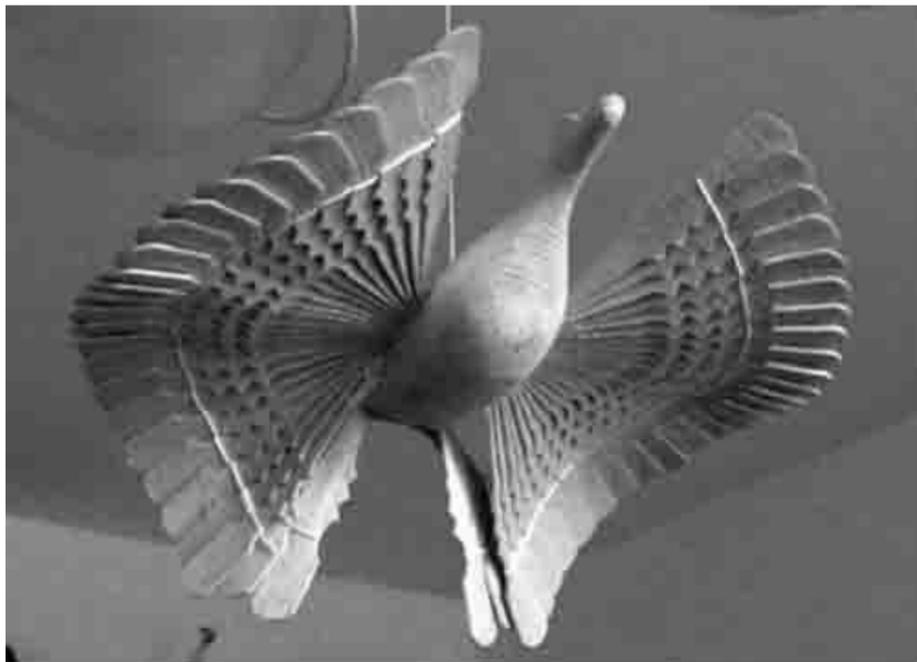
Подавляющее большинство игрушек были более или менее примитивными подобиями предметов и существ окружающего мира, и предназначались, в основном, для маленьких детей, поскольку подросшие ребята большую часть досуга проводили в компании сверстников, где преобладали коллективные физические и ролевые игры, требовавшие минимального предметного обеспечения. Эта ситуация прекрасно отображена в картине голландского художника Питера Брейгеля Старшего «Детские игры», написанной в 1560 году. При внимательном взгляде хорошо видно, что дети «выжимали» из окружения все, что только возможно. В опреде-

лѐнном смысле, это были золотые времена, поскольку количество «дворовых игр» бывших результатом народного творчества, исчислялось сотнями (в конце XX века таких игр уже было на порядок меньше).

В древние времена игрушки покрывались ритуальными орнаментами призванными охранять, оберегать ребёнка от всяческих несчастий и злых духов. Позднее орнамент, как и во взрослой жизни, приобрѐл чисто эстетическую роль. Наиболее удачные приѐмы изготовления и оформления игрушек распространялись иногда на обширные территории и превращались в многолетнюю традицию, становясь неотъемлемой частью местной культуры. Характерные черты традиционных игрушек легко обнаружить на примере изделий русских мастеров, но, точно таким же образом, можно использовать в качестве иллюстраций традиционные игрушки любой страны.

Распространѐнным способом ремесленной деятельности в старой России, как и в других странах, был промысел – сезонная работа в промежутках между сельскохозяйственными работами. Иногда, в случаях, когда изделия были достаточно удачными и пользовались спросом, сезонная работа превращалась в постоянное ремесло. Граница между профессиональными и самодельными изделиями неопределѐнна, но, чаще всего, продукция, изготовленная в ремесленных мастерских, отличалась более высокими художественными качествами, чем самодельная. К примеру, на этой иллюстра-

ции мы видим весьма изощрённую работу – птицу, вырезанную из цельного куска дерева.



Производство игрушек в ремесленных мастерских чаще всего основывалось на использовании отходов производства, но иногда игрушки входили в список основных товаров мастерской и даже являлись главной продукцией. На иллюстрациях представлены типичные изделия ремесленников второй половины XIX века – начала XX века.



Red Horse-drawn Cart  
Red Rocking Horse  
Both toys are made of wood and are decorated with red and black stripes.





История совершенствования игрушек и способов их изготовления во многих странах похожа. Удачные образы и конструкции игрушек распространялись по миру также как и любой другой хороший товар или идея. Взаимовлияние культур в этой области вполне наглядно. Игрушки никогда не оставались абсолютно «традиционными». Будучи товаром, они всегда менялись в зависимости от времени и культурной среды.

С распространением токарных способов обработки дерева, в разных странах появились похожие точёные игрушки, такие например, как японские куклы Кокеси, которые весьма распространены и в современной интерпретации. Примечательно, что в разработке новых кукол принимают участие известные дизайнеры. Таким образом, культурная традиция не прерывается и изделие морально не устаревает.





Достаточно характерна история русской матрёшки. Матрёшка родилась в мастерской-магазине "Детское воспитание", принадлежавшей супругам Мамонтовым. В 1899 году её выточил токарь Звёздочкин, который увидел в журнале японскую куклу (предположительно – мудреца Фукуруму).

Сначала кукла не раскрывалась. Эта идея пришла в голову уже другим мастерам. А автором идеи росписи был художник С.В. Малютин. В 1900 году, на Всемирной выставке в Париже, матрёшка завоевала общее признание, после чего к процессу подключились другие мастера. Вот и появился национальный символ, который в мире считают традиционным старинным русским изделием.

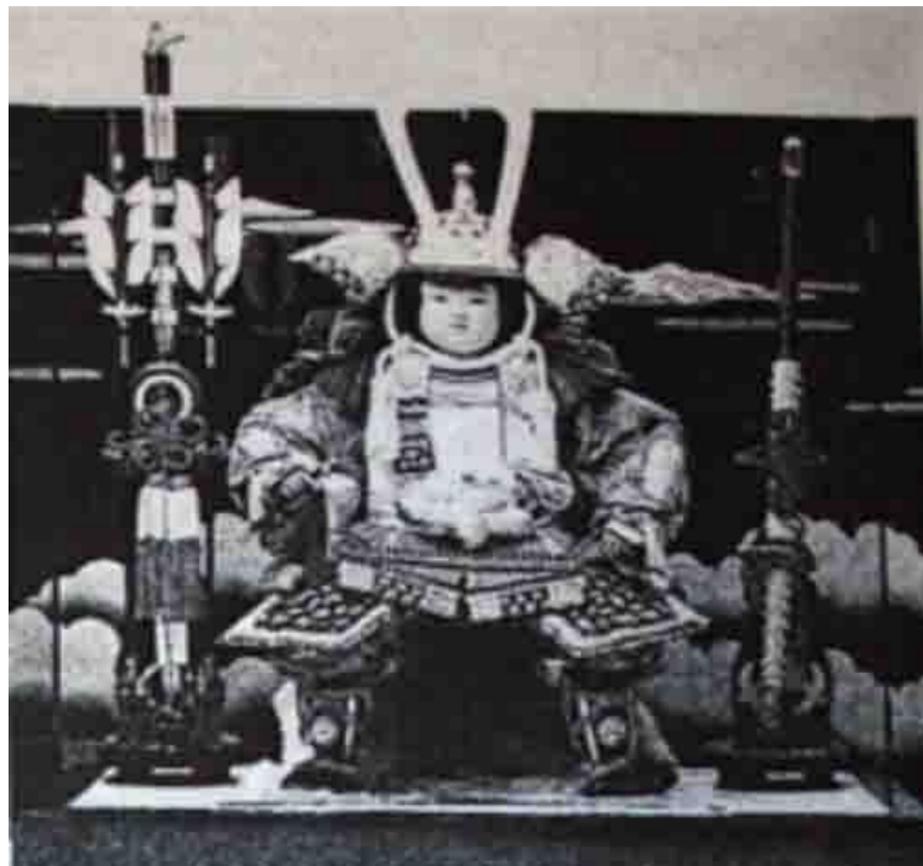




К сожалению, искусственное «закрепление», практически омертвление традиционных русских промыслов в советское время, не позволило сохранить и развить такое культурное явление как традиционная русская игрушка. Например – матрёшек и сегодня изготавливают кустарным способом, а их художественные достоинства весьма сомнительны. В отличие от японских кукол они практически не модернизи-

ровались, не являются серьёзным рыночным товаром присутствующим на мировом рынке и отсутствуют в магазинах именно в качестве игрушек.

В то же время, во многих странах, удачно найденные приёмы изготовления и оформления игрушек сохраняются на протяжении веков и остаются актуальными. В некоторых случаях игрушки «перерастают» свою игровую роль и становятся высокохудожественными коллекционными произведениями искусства. Например, в Японии существует традиционное ремесленное производство дорогих кукол, которые используются, в основном, для ритуальных потребностей. Подобные игрушки, как правило, изготавливались для состоятельных людей лучшими мастерами и отличались использованием дорогих материалов и высоким художественным уровнем.





Но, пожалуй, наиболее дорогостоящими игрушками были знаменитые голландские кукольные домики, ставшие особенно популярными в XVII веке. Они были полностью меблированы, с домашней утварью и фигурками господ и прислуги. Стоимость некоторых из них превышала стоимость настоящих домов. И разумеется, это были игрушки для взрослых.

Конечно, тема кукольных домиков, игровых мини-интерьеров, была популярной и в XVIII, и в XX веках, хотя к XXI веку эта популярность несколько снизилась, а сами домики действительно превратились в игрушки для детей.



Особое место в истории игрушек занимают солдатики.

Древнейшие фигурки солдат были найдены в одной из Египетских гробниц, а в Древней Греции и Риме солдатиков делали из глины, камня, дерева и бронзы.

В XVI веке оловянные детские игрушки начинают делать в Нюрнберге, и в том же веке моделирование боевых действий с помощью игрушечных солдатиков позволило принцу Оранскому разбить испанскую армию, после чего военная игра стала обязательным предметом при обучении наслед-

ников европейских престолов.







К концу XVIII века оловянные солдатки становятся достаточно недорогими и из них начинают создавать целые армии. Оловянная армия была практически в любой дворянской семье. Свои солдатки были у Наполеона, Суворова и Кутузова. Самые дорогие фигурки коллекционировали европейские монархи. Коллекции миниатюрной артиллерии с оловянными артиллеристами были в детстве у будущих российских императоров – Петра I, Павла I, Николая I и других, причём, изготавливались они лучшими мастерами. К примеру, часть игрушечных солдатиков Николая II была изготовлена на ювелирной фабрике Карла Фаберже. Такие фигурки как на иллюстрации приобретались уже как часть украшения интерьера.

Некоторые пушки были копиями настоящих и могли стрелять маленькими ядрами. На этой иллюстрации представлена корабельная пушка, которой играл в начале века сын императора Николая II царевич Алексей.



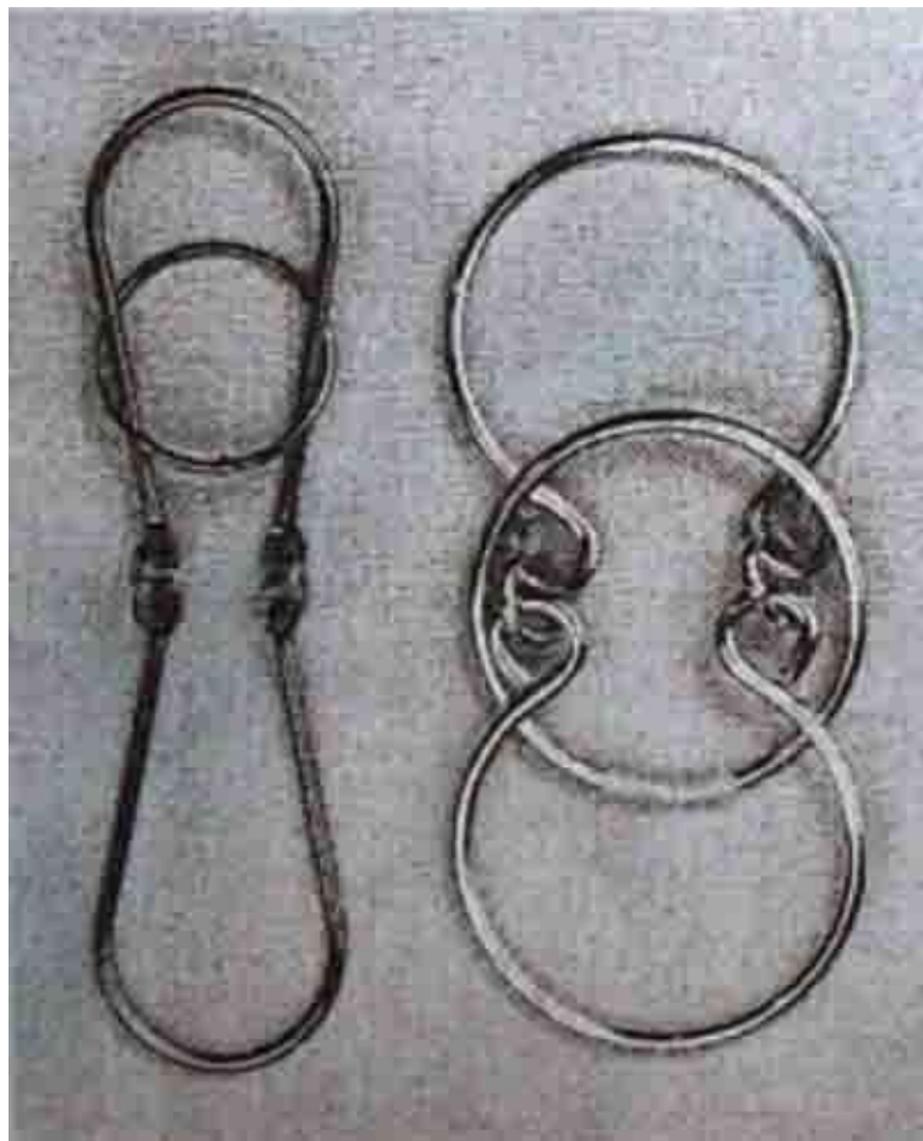
В XIX веке основным производителем оловянных фигурок стала Германия, первой перешедшая на выпуск фигурок

стандартного размера. А в XX такие игрушки производились уже во многих странах, в том числе и в СССР. Но, во второй половине двадцатого века на смену оловянным пришли фигурки из пластика.

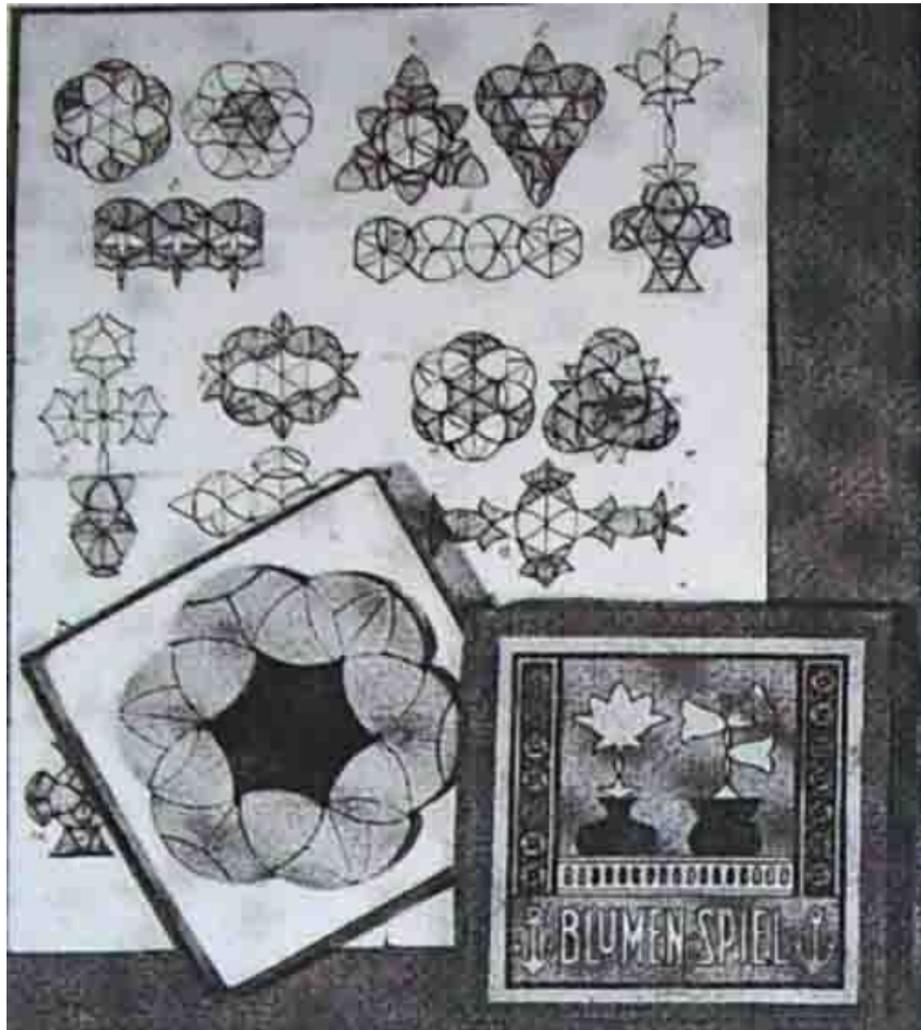
Другой распространённый вид игрушек – головоломки. Головоломки были известны ещё в древнем мире – в Китае, Индии. Особенно популярными они становятся в европейских странах в XVIII-XIX веках. Известны головоломки из дерева, кости, верёвок, металла (преимущественно из проволоки). Здесь на иллюстрации русская деревянная головоломка-погремушка, а также головоломки из дерева и проволоки.

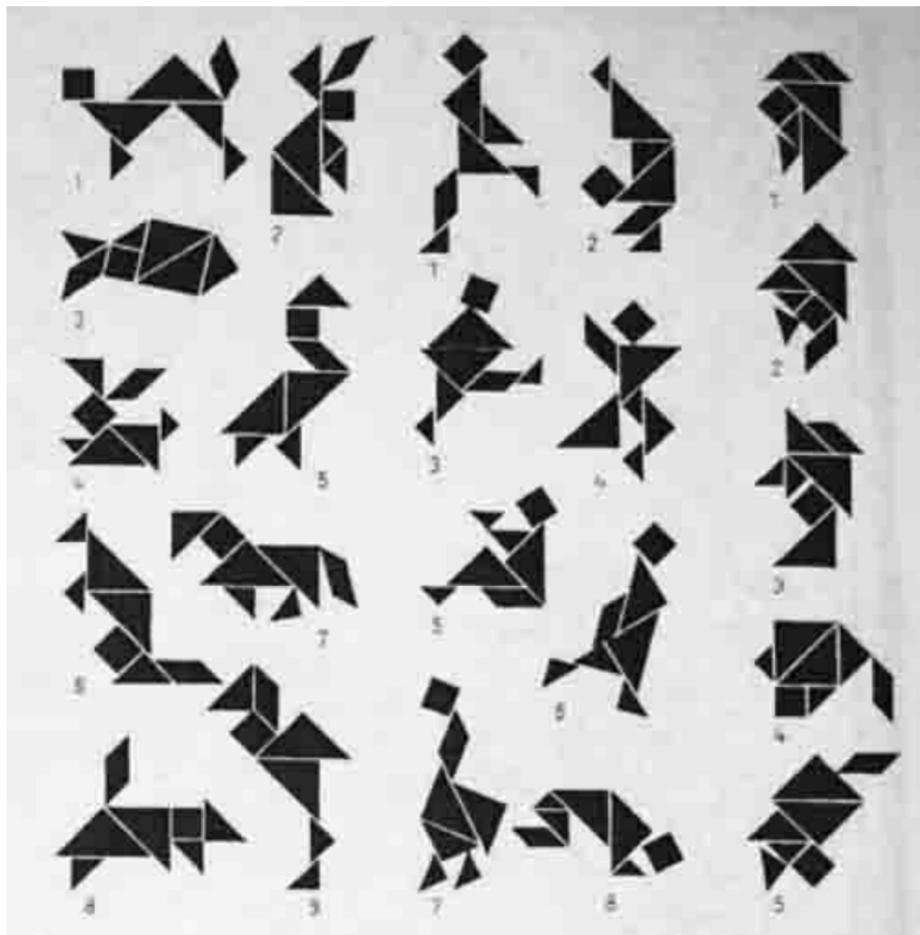




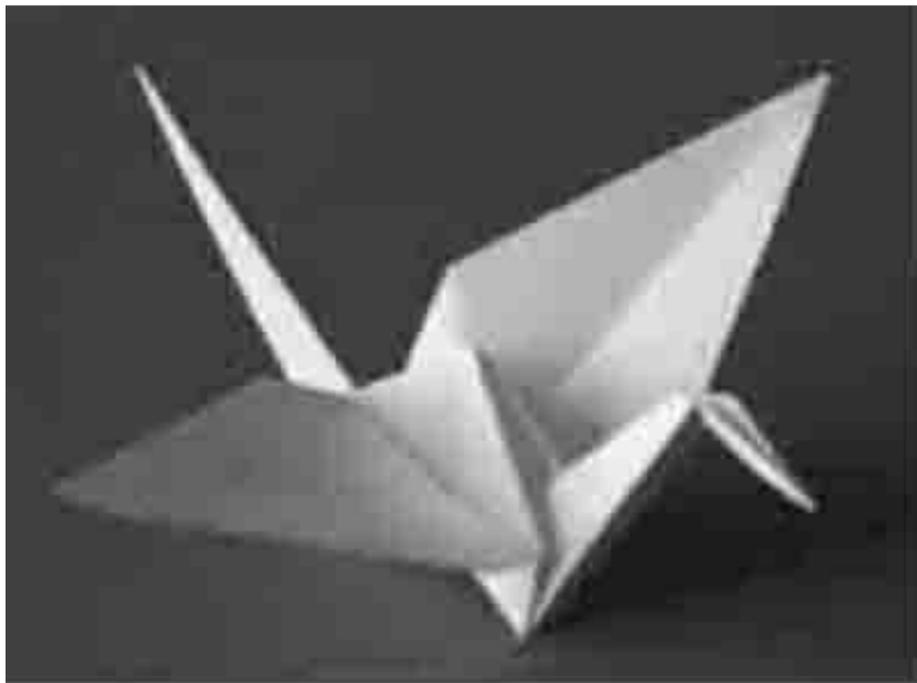


Широко известны головоломки где требуется сложить определённую фигуру из похожих или одинаковых элементов. Такие головоломки стали прообразом современных детских мозаик, наиболее известные из них – так называемые танграммы.





К разряду головоломок можно отнести и традиционную (с VIII века) японскую игру оригами – конструирование фигурок путём трансформации бумажного листа.

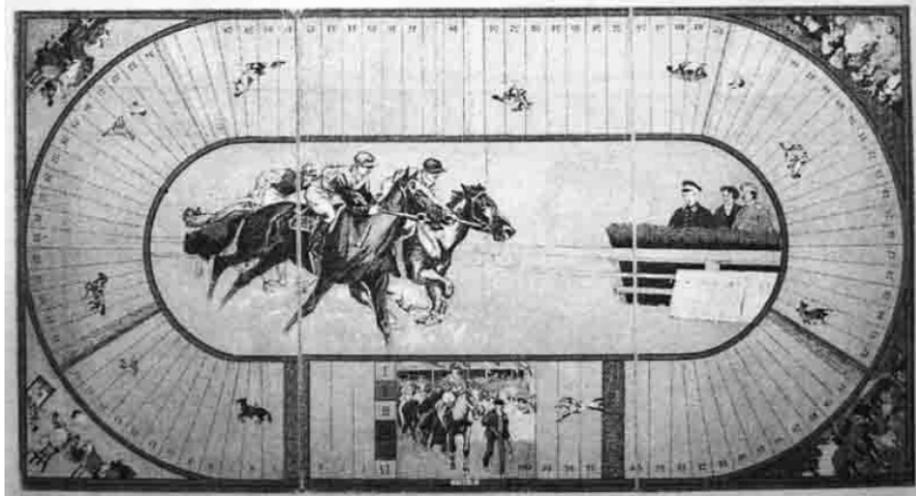


В 1761 году английский картограф Джон Спилсбери прикрепил карту Европы на деревянную основу и распилил её на кусочки. Собирая карту из фрагментов, дети лучше запоминали расположение стран и городов. Видимо, именно с этого момента начинается история «пазлов» (puzzle – англ. «головоломка»). В XVIII веке пазлы пришли и в Россию. В 1830 году появился первый русский пазл «Жатва» (автор – П.Вдовичев).



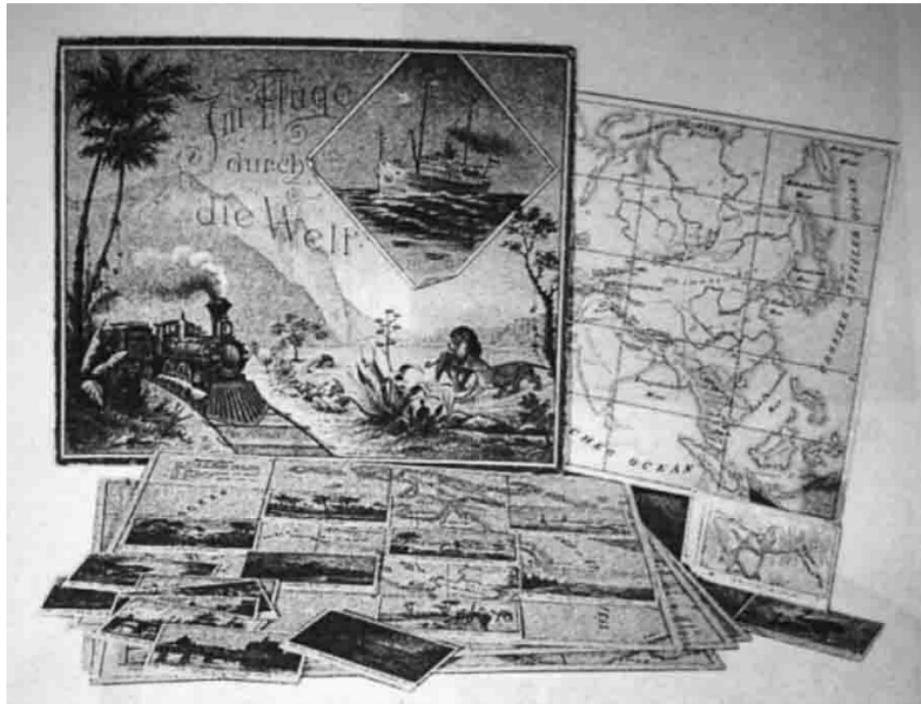
После изобретения в Америке в 1909 году способа печати на картоне, такие игры стали общедоступными, а братья Паркер, изобретатели специфических пазл-замков, начали их массовое производство.

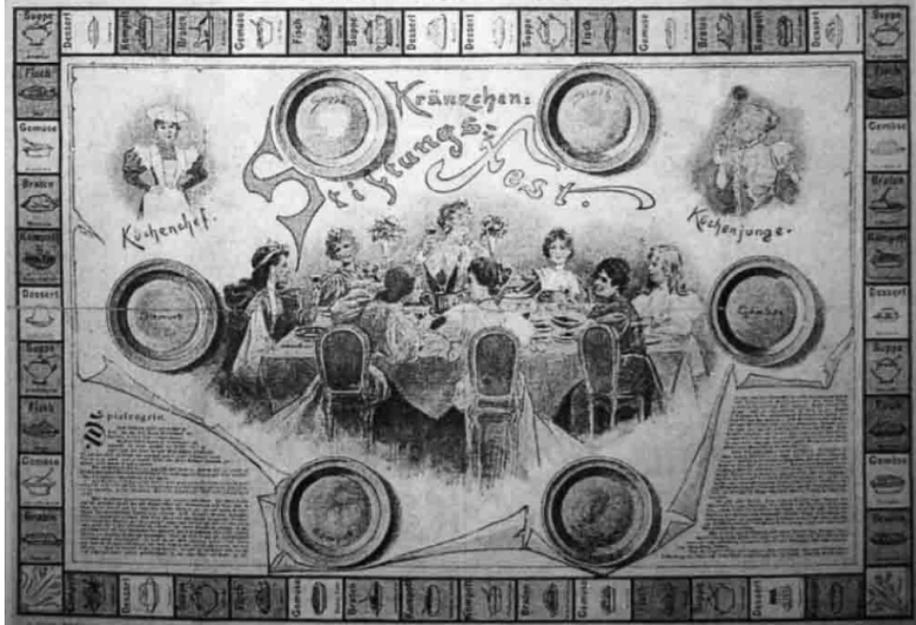
Вместе с этим получают новую жизнь распространённые ещё в XIX веке настольные сюжетные игры. Сначала они создавались преимущественно для взрослых. Здесь представлен «Ипподром» 1900г.



Затем стали появляться и детские, такие как «Путешествие вокруг света» или «Праздничный стол».

В самых распространённых типах настольных игр используются игральные кости, фишки, которые нужно передвигать по определённому маршруту или специальные карточки. Количество настольных «бумажных» игр, несмотря на наступление игр компьютерных, постоянно растёт и на сегодняшний день существуют уже десятки тысяч различных вариантов. Главное их достоинство – дешевизна.





Поскольку фабричное производство ориентировалось первоначально на ту же группу товаров, что и ремесленное, игрушки рано оказались объектом промышленного производства. Благодаря своей дешевизне, к концу XIX века они начали постепенно вытеснять ремесленную продукцию. Так, глиняную игрушку постепенно заменяли фабричные гипсовые статуэтки.

Во второй половине XIX века началось массовое производство относительно дешёвых механических заводных игрушек, а ещё позднее, игрушек имитирующих различные

технические эффекты, вплоть до миниатюрной модели железной дороги с настоящими паровичками или плавающих паровых моделей морских судов. Насколько опасными были такие игрушки? Это уже другой вопрос.

Впрочем, подобные дорогие игрушки очень быстро превратились в увлечение вполне взрослых коллекционеров, которые и стали их основными покупателями. Хороший пример такой эволюции – игрушечные железные дороги или масштабные модели автомобилей.

Тогда же получают распространение первые типы детских конструкторов – деревянные строительные, в том числе и такие простые, как наборы кубиков. Появилась и поющая юла, а также детские музыкальные инструменты. И, конечно же, игрушкой номер один для девочек были куклы, историю которых можно излагать бесконечно.

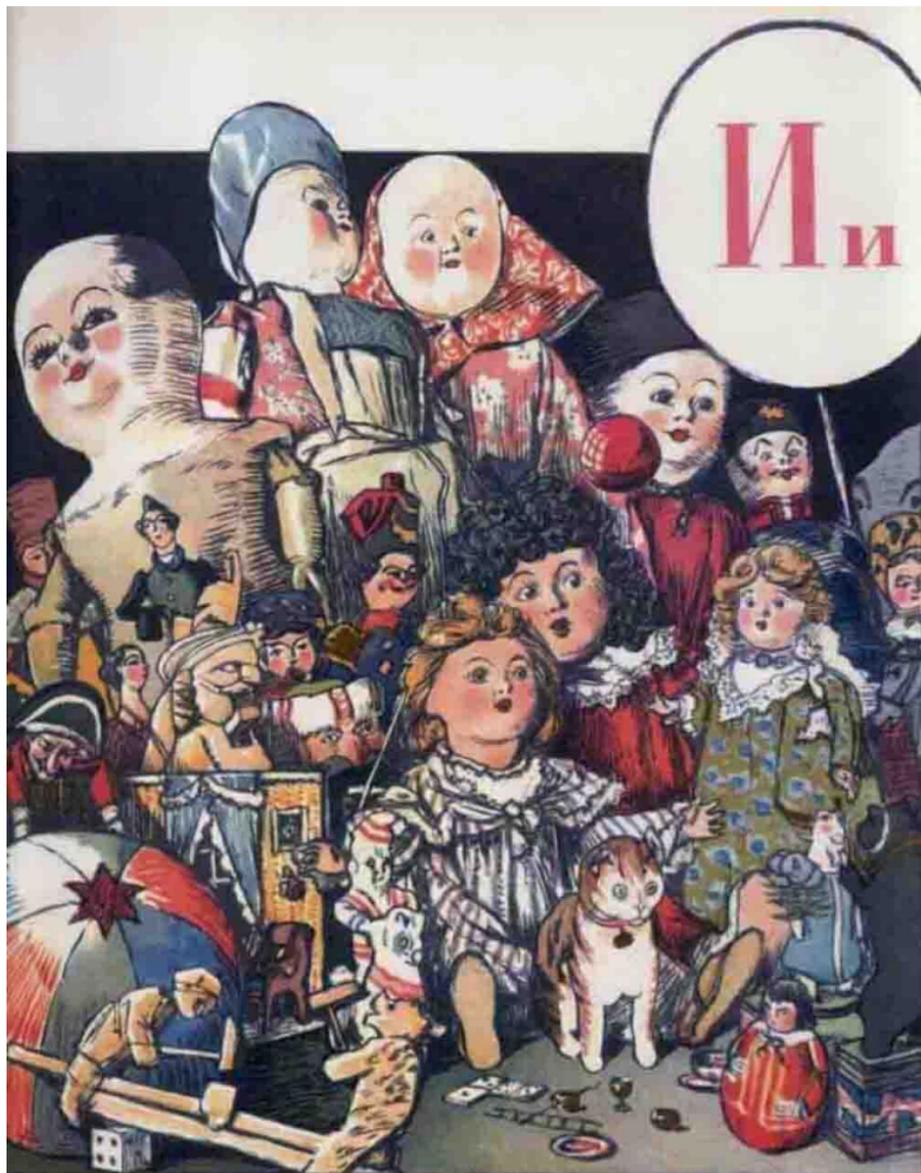
Мир детских игрушек рубежа XIX–XX веков, был, с одной стороны, достаточно разнообразен и, вместе с тем, скром. Он хорошо представлен в "Азбуке" русского художника Александра Бенуа, изданной в 1904 году.

Г г



Городъ  генеральъ





И и

Игрушки

Отдельно имеет смысл рассказать о появившейся в начале XX века системе Монтессори.

История знает немало славных имён авторов педагогических концепций: Ян Амос Коменский, Иоганн Генрих Песталоцци, Константин Дмитриевич Ушинский, Януш Корчак, Рудольф Штайнер и прочие, прочие, прочие. Но лишь одно имя в этом ряду ассоциируется со словами «детская развивающая среда». Это имя – Мария Монтессори.

Мария Монтессори, первая итальянская женщина – врач. Наблюдая за детьми с ограниченными возможностями, Монтессори впервые задумалась о том, что детям нужна развивающая среда. В 1900 году она возглавляет первую специальную школу, где впервые пытается создать для детей с ограниченными возможностями специальную развивающую среду. Она работает с различными дидактическими материалами, совершенствует и дополняет их, пробует развивать свою методику обучению письму и чтению. Её открытие первичности письма, а не чтения у дошкольников стало настоящей сенсацией.

В 1907 году открывается первый «Дом ребёнка», работа в котором была построена по принципам Монтессори. К ней приезжают педагоги из разных стран. Книгу «Метод Монтессори», вышедшую в 1910 году сразу же перевели на 20 языков.

В 1929 году она организует Международную Ассоциацию (АМІ – Association Montessori-International), создаёт специальный колледж и школу.

К сожалению, после революции, в России сады Монтессори были запрещены и закрыты. В Испании, фашистской Германии и Италии запрещены и разгромлены. Спасаясь от преследований, Мария Монтессори уезжает в Индию и возвращается только после войны. В начале 50-х она пишет свои главные труды, много выступает, ведёт учебные курсы. После её смерти АМІ возглавляли её дети и внуки.

Первоначально система Монтессори была ориентирована на детей дошкольного возраста с проблемами в развитии. Но, постепенно, её элементы стали достаточно распространёнными и превратились в привычные нам игрушки для младшего дошкольного возраста. Многие из них можно купить в любом магазине игрушек. Главное в этой системе – определённый набор дидактических задач, решение которых предлагается найти ребёнку. Как правило, это задачи связанные с сенсомоторным развитием и логикой. Ребёнку предлагаются наборы простых элементов, с которыми необходимо совершить определённые действия. Например, вставить элемент в подходящее по форме отверстие, нанизать, повернуть на нужный угол, подобрать по цвету, по форме, по высоте. По сути, систему Монтессори можно назвать системой сенсорных эталонов. Практика показала, что такие, казалось бы, простые задачи, могут оказать существенное влияние на раз-

витие. Внешне, такие действия выглядят как скучное занятие и совершенно не соответствуют нашему обычному представлению об игровой деятельности маленьких детей как о чем-то шумном, разрушительном и бессмысленном. Кажется, что эти дети не играют, а работают. Однако подобные упражнения всегда вызывают у детей большой интерес. Именно система Монтессори заставила педагогов и психологов пересмотреть распространённые взгляды об игровой деятельности как о спонтанной активности детей. Выяснилось, что игровая деятельность – значительно более серьёзное занятие – специфическая форма освоения мира.

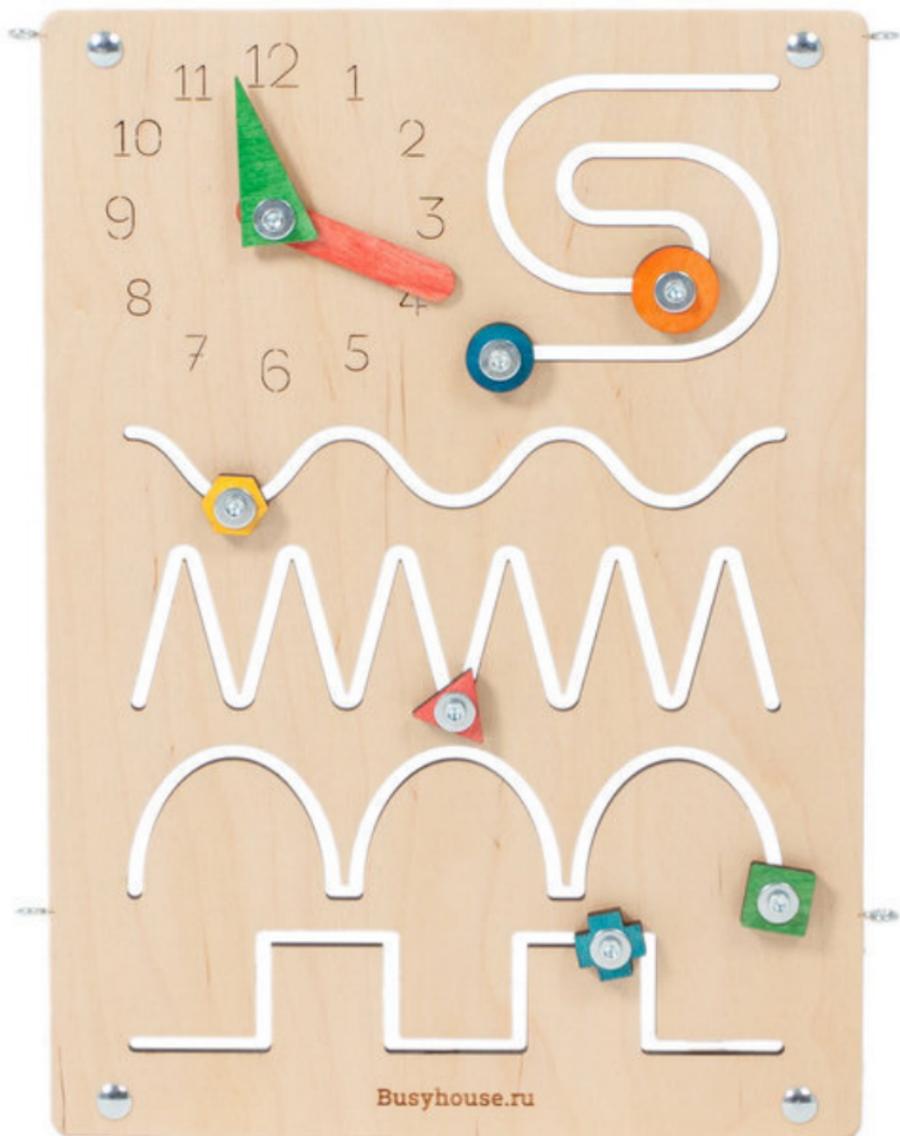
Развитие этой системы происходит достаточно медленно. Значительная часть использующихся наборов были созданы ещё при жизни Марии Монтессори и имеют столетнюю историю. Последователи Монтессори опасаются нарушить отлаженную и доказавшую свою эффективность методику. Видимо, срабатывает и рыночный фактор – большинство родителей покупает то, что требуют дети, а внешний вид элементов системы Монтессори не вызывает у ребёнка немедленного желания их получить. Несмотря на то, что дидактический развивающий материал, разработанный Монтессори и её последователями довольно разнообразен и интересен, он был мало распространён в СССР, и не слишком хорошо известен в современной России.

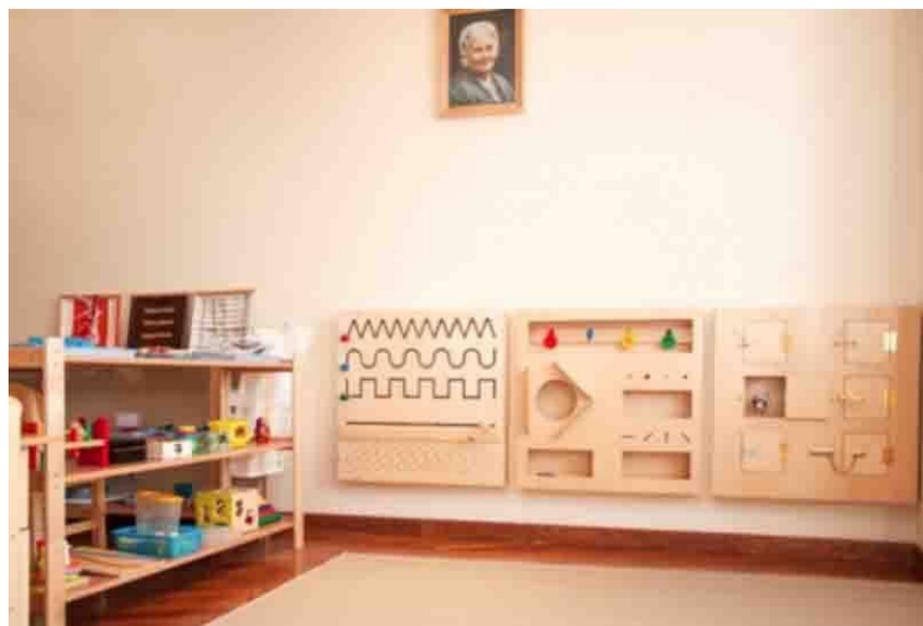
Тем не менее, в России центры Монтессори есть. На иллюстрациях – дидактические материалы, которые использу-

ются в московском детском центре «Алиса» и фрагмент его интерьера.





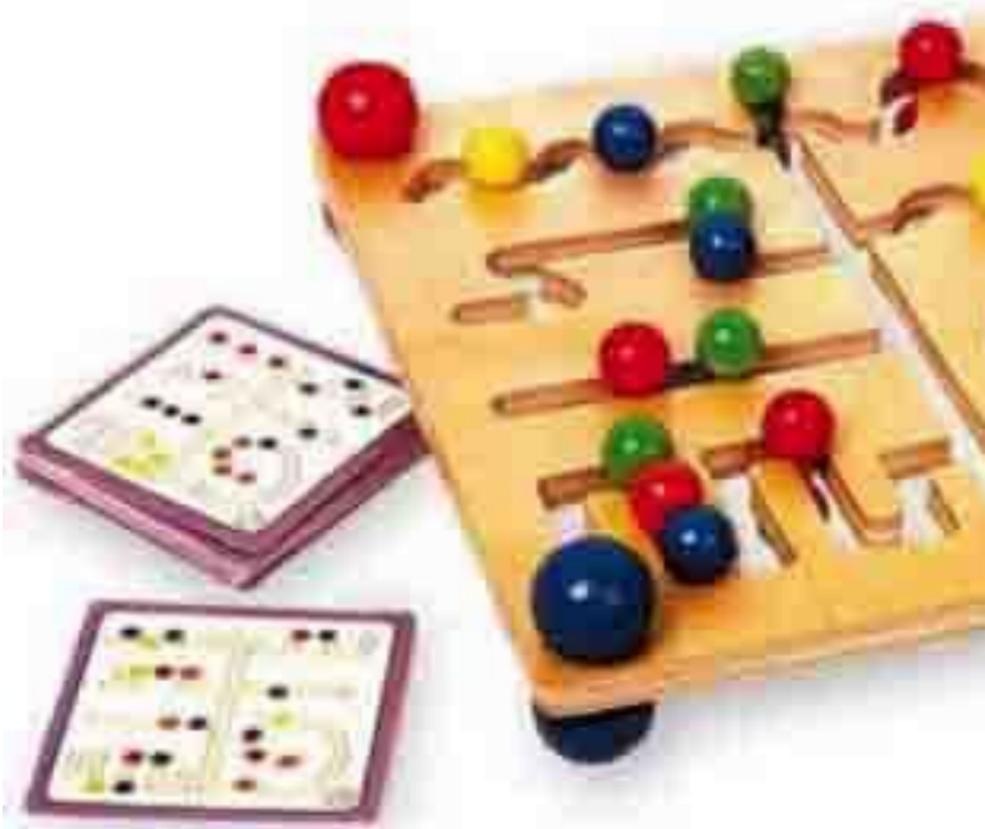






К сожалению, ни современный дизайн, ни появление пластмасс и других новых материалов не привели к активному развитию системы. В основном это вариации на старые

темы. Традиционализм школы Монтессори хорошо прочитывается и в интерьерах садов и школ где проводятся занятия по этой методике. Как правило, это просто комнаты со столами и низкими стеллажами, где в строгом порядке располагается дидактический материал.



И сегодня предпочтение отдаётся традиционным материалам, прежде всего – дереву. Но изменения все же заметны. Постепенно появляется все больше наборов демонстрирующих кинематические схемы. На занятиях все чаще используются и современные конструкторы, в том числе – кинематические. Последние, как правило, для детей более старшего возраста.

Прямым продолжением развивающих игровых элементов Монтессори можно считать так называемые тактильно-развивающие панели – бизиборды, которые производятся промышленным способом с применением пластмасс или в мастерских где используются различные материалы. Такие панели используются чаще всего в детских дошкольных учреждениях. К примеру, российская компания «Приоритет» производит широкий ассортимент бизибордов различной степени сложности (на фото ниже).







В экспозиции парижского музея декоративно-прикладного искусства, в разделе игрушек, можно увидеть коллекции представляющие развитие определённой темы в течении XX века. Например – пожарники и пожарные машины.



aidier.  
ouhaite  
anti-tabac

PARIS





Производители игрушек охватили практически весь диапазон современной им техники.

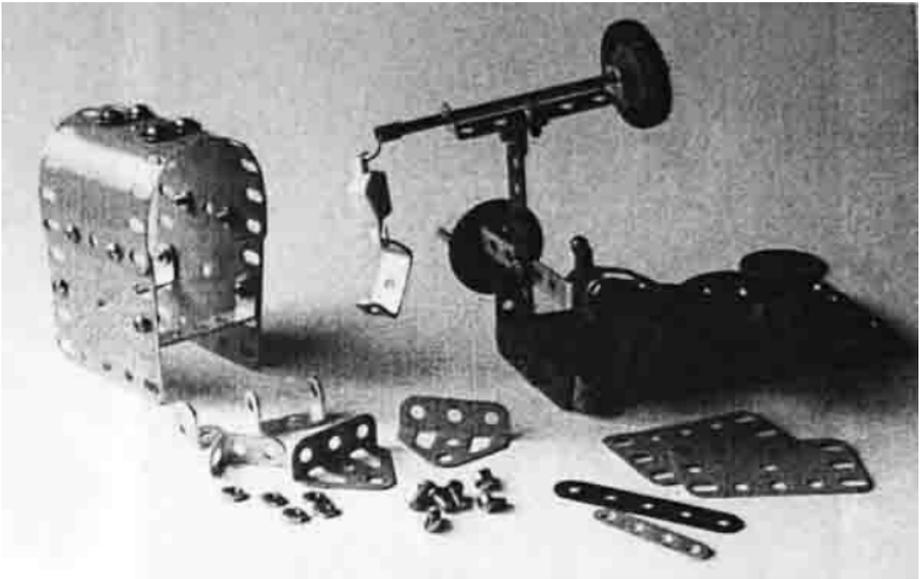




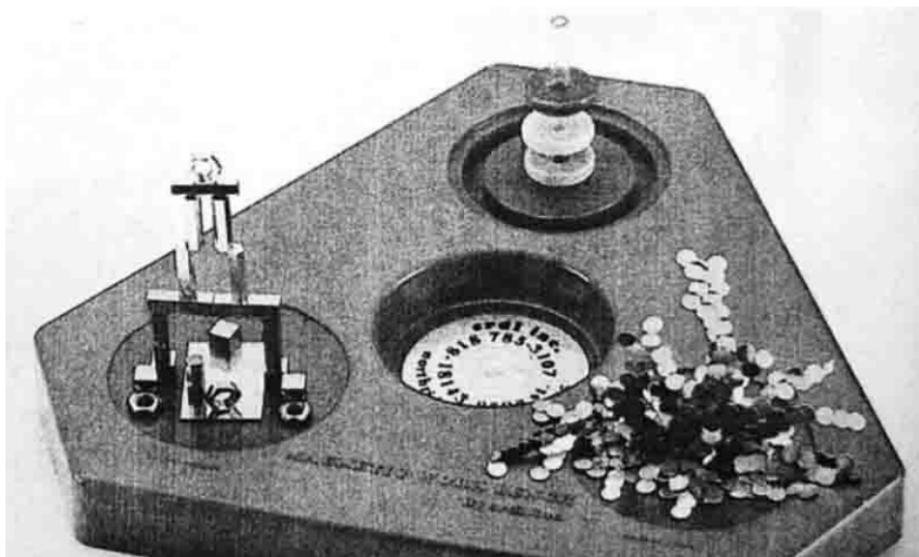
Позднее появляются электрические игрушки и, в том числе, сложные игрушки воспроизводящие некоторые функции настоящей техники. Становится популярным изготовление масштабных моделей самолётов, судов и автомобилей.

Промышленность начинает выпуск коллекционных моделей, специальных бензиновых двигателей для действующих моделей и другого оборудования, Но, конечно, основные объёмы производства составляли не сложные модели, а разнообразные куклы, игрушечное оружие, солдатики, посуда, кубики с картинками, пирамидки, машины и т.п.

В XX веке, наряду с различными деревянными конструкторами, получили распространение конструкторы металлические, в том числе – механические с различными системами-передач.



В 50-60е годы двадцатого века появляются обучающие конструкторы, чаще всего, в виде наборов для сборки простых электрических схем, а также электромеханические с миниатюрными электродвигателями, набором шестерёнок и шкивов для сборки действующих моделей. Затем диапазон обучающих игр и конструкторов расширяется – в продажу поступают наборы юного химика, биолога, оптические конструкторы, магнитные и т.д.

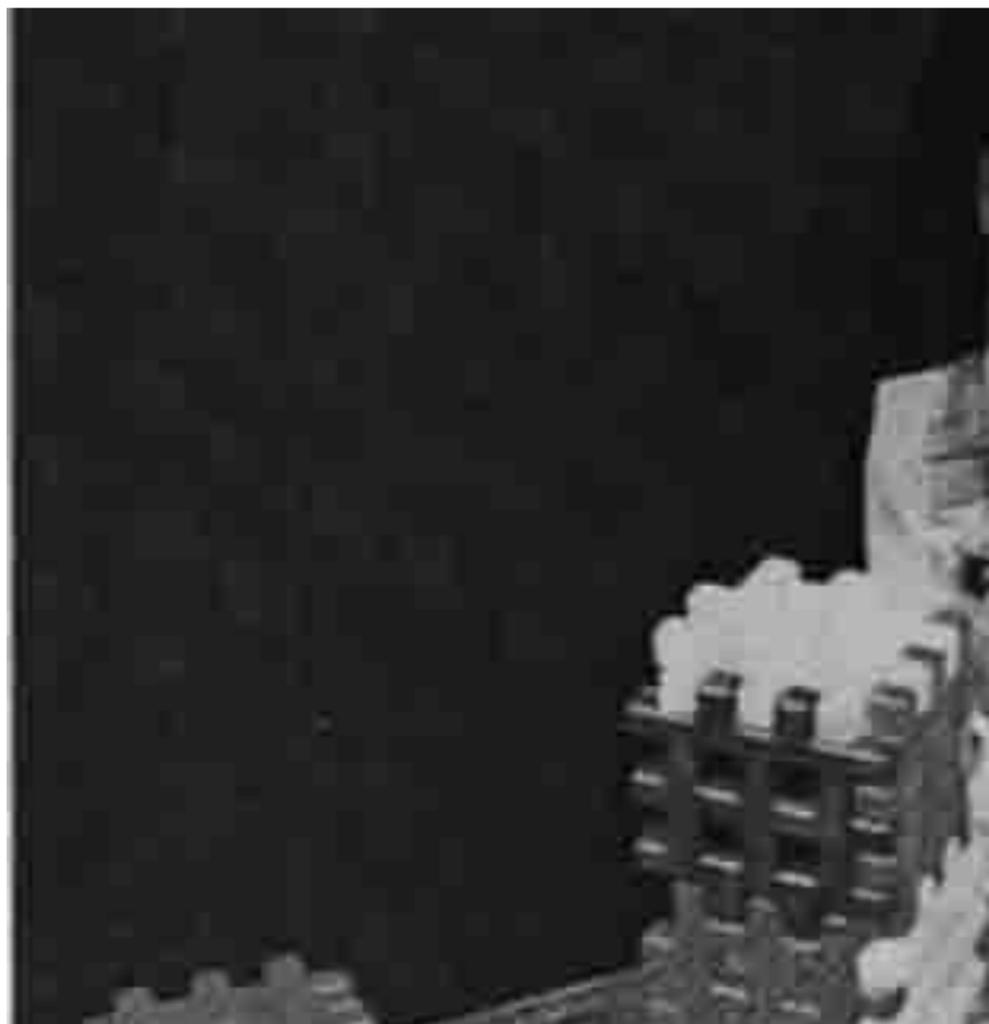


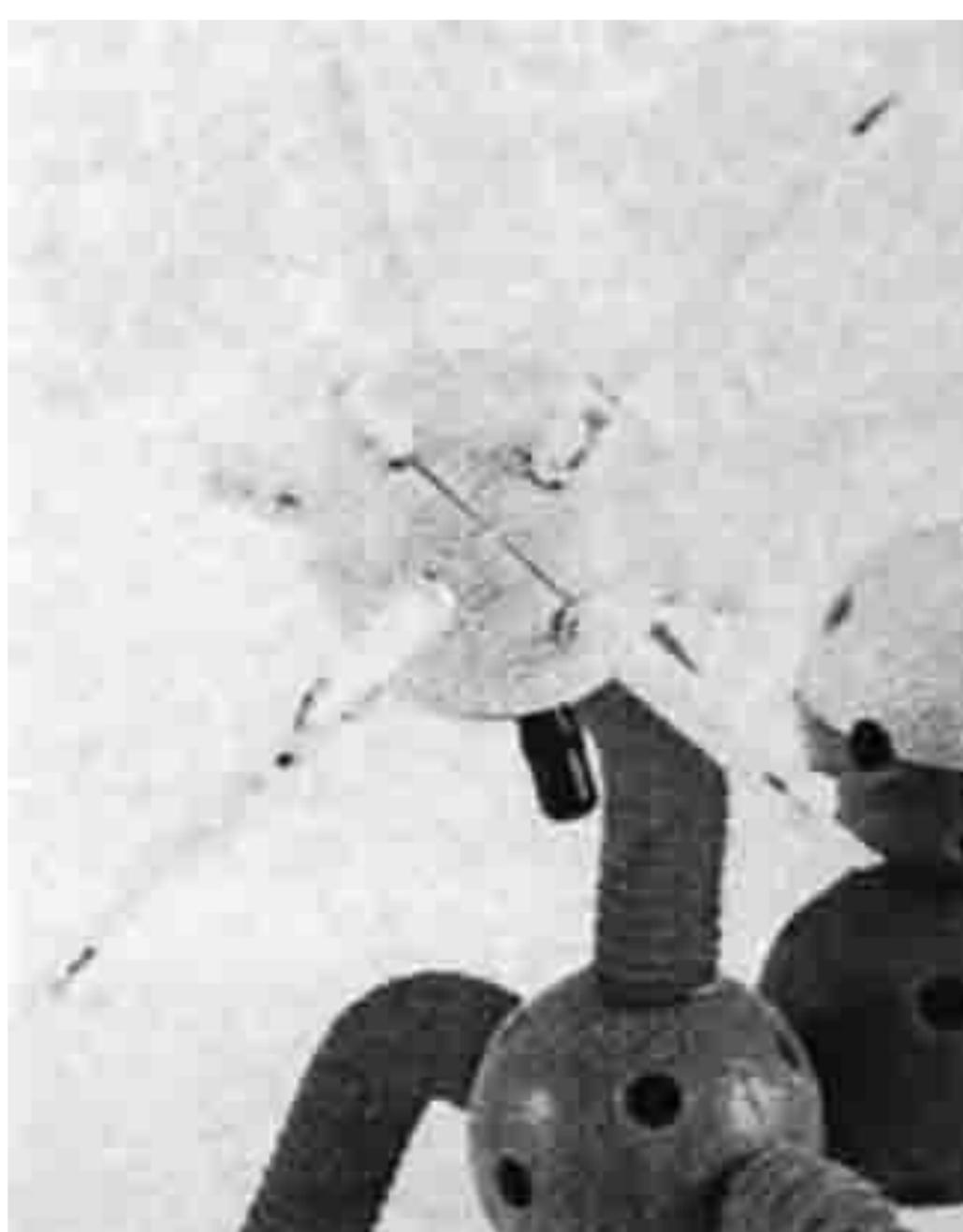
Но настоящий переворот в производстве игрушек произошёл в 50-е годы XX века в связи с появлением дешёвых

пластмасс.

В течение 60-х годов подавляющее большинство привычных игрушек стали изготавливать из пластмассы. Использование технологий литья пластмассовых изделий под давлением позволило наладить действительно крупносерийное производство. Игрушки стали дешевле и доступнее. Одновременно с этим изменилась форма многих игрушек, она стала более пластичной, мягкой. Это преподносилось изготовителями, как движение в сторону большей безопасности для ребёнка. Только позднее выяснилось, что многие виды пластмасс способны испарять токсичные вещества.

Возможности нового материала привели к возникновению бесчисленного количества пластмассовых конструкций основанных на различных принципах соединения деталей.





В 70-х распространение получают модели судов и автомобилей с радиоуправлением, а также роботы-конструкторы.



С появлением микросхем начинаются попытки применять их в детских игрушках. Особенно активно этот процесс развивается с 80-х годов 20-го века. Миниатюризация электронных схем позволила сделать радиоуправляемые игрушки лёгкими и недорогими.

Параллельно с внедрением в мир игр и игрушек электронных технологий, появляются игрушки использующие новые

материалы и технические эффекты. К таким находкам можно отнести твердеющий пластик-пластилин, краску, меняющую свой цвет под воздействием влаги или температур, разного рода липучки, пружинящие материалы, гели и т.д.

Однако этот поток новых изделий вовсе не прервал попыток найти новые игровые эффекты основанные на обычных материалах и технологиях. Ярчайший пример – кубик, змейка и несколько других игрушек Эрне Рубика, подобно метеору ворвавшихся на мировой рынок в конце 70-х. Хотя они изготовлены из пластмассы, принцип конструкции позволил бы сделать их из металла ещё во времена средневековья. Иными словами – всегда полезно изобретать велосипед.

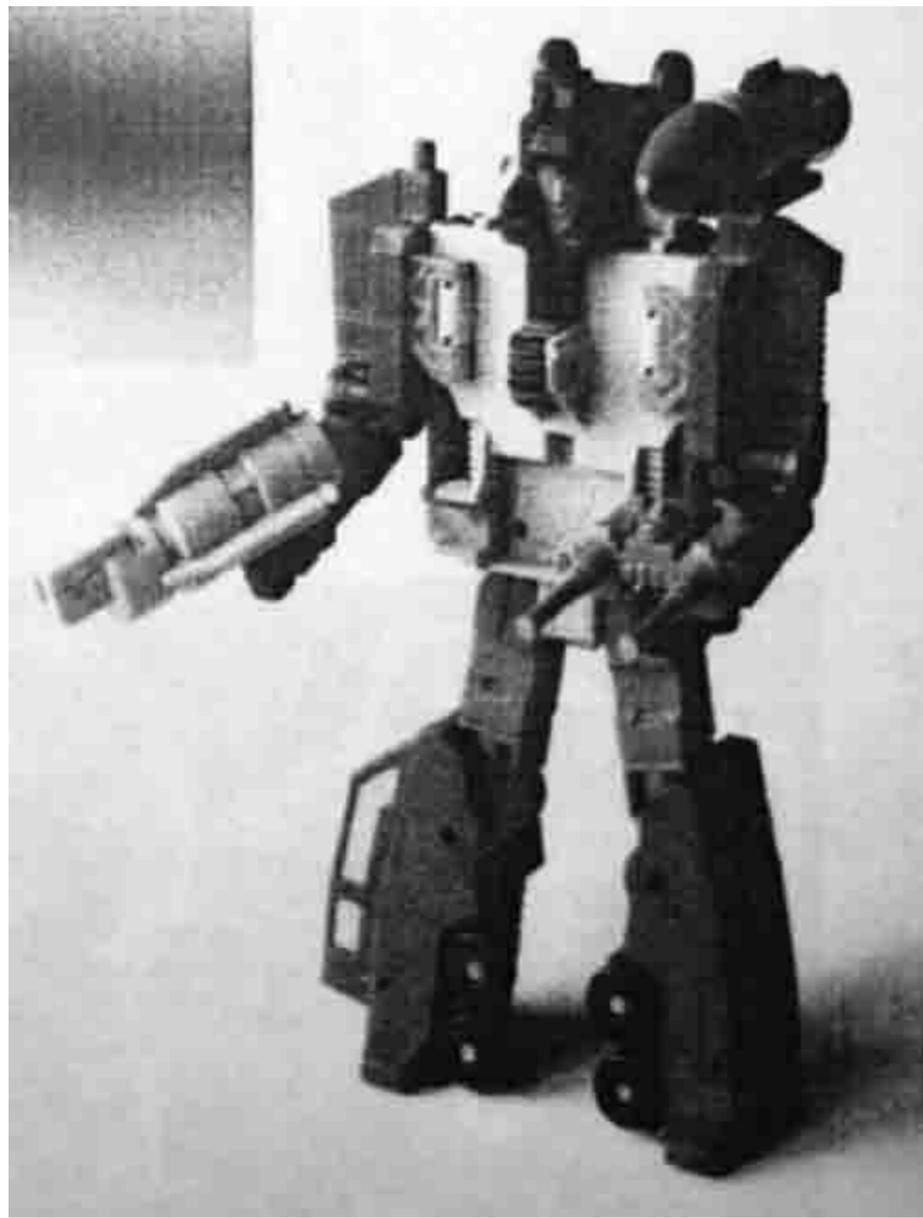
Хочется обратить внимание на то обстоятельство, что чрезвычайно распространённая до 70-х годов XX века поговорка «Не надо изобретать велосипед» постепенно практически вышла из употребления. Причина – в непрерывном появлении велосипедов новой конструкции основанных на использовании новых материалов и технологий. Прогресс, казалось бы, раз и навсегда изобретённой вещи, стал наглядным свидетельством того, что пространство для изменений есть даже в самых очевидных вещах, и поэтому изобретать нужно все и всегда.

Ещё одна новая идея – трансформеры. Пришедшая из фантастических фильмов и мультфильмов идея технического объекта меняющего, трансформирующего свою форму в нечто, совершенно непохожее на своё первоначальное состо-

яние, воплощённая в технике сказочная идея превращения, была реализована в пластмассе в 80-х годах. Конструкция трансформеров, как правило, основана на простейшей механике и не имеет технической новизны. Новизна заключается в самом образе, в самой идее игрушки. Кроме того, создание трансформера – сродни изобретению головоломки, а потому в конструировании трансформеров активно используется компьютерное проектирование. На иллюстрациях – японский трехпозиционный трансформер начала 90-х годов.







В 90-е годы появились игрушки «с интерьером». Объёмная ракушка или другой объект, который, раскрываясь, обнаруживает миниатюрный интерьер фантастического характера, с маленькими жильцами – людьми, роботами, инопланетянами и т.д.

В особую категорию можно выделить крупногабаритные игрушки и спортивные снаряды для детей. Если большинство игрушек представляют собой маленькие подобию больших объектов и предназначены для сюжетных манипуляций, то крупногабаритные, как правило, создаются в масштабе ребёнка и предназначены не для имитации действия, но для самого действия. Крупногабаритные конструкторы рассчитаны на то, чтобы создавать сомасштабную детям среду.



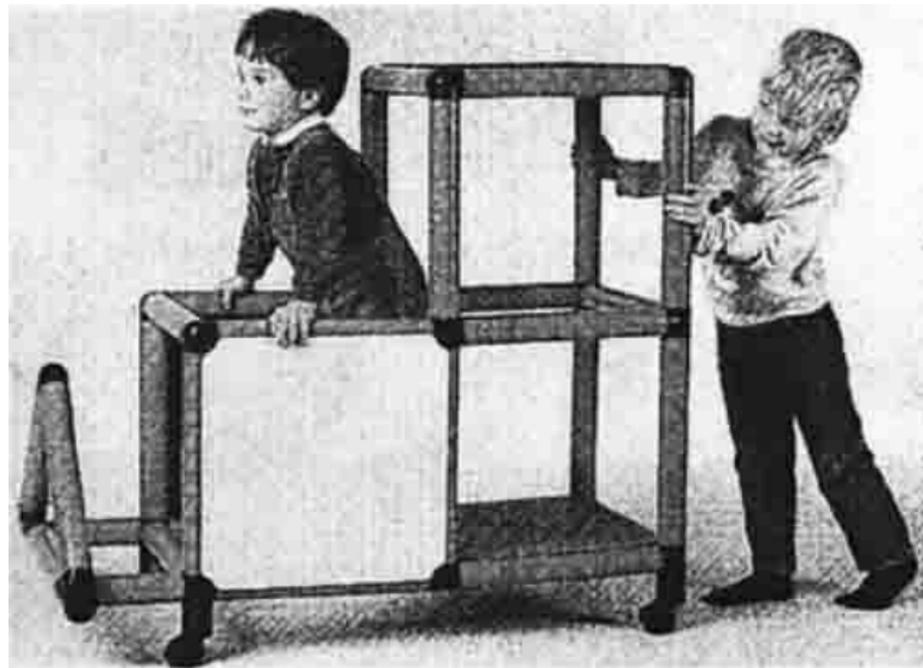




В игрушечной машине можно ездить, а в строительный конструктор поместиться целиком и т.д.









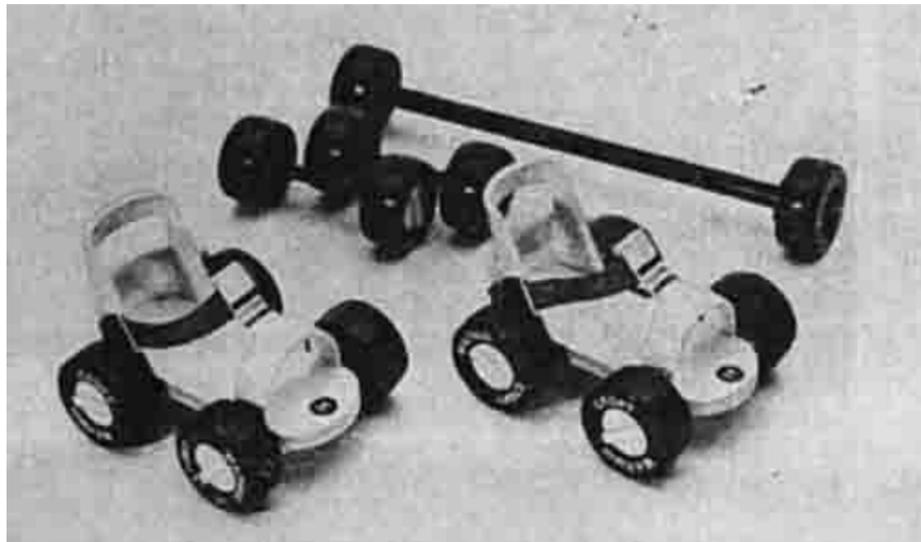
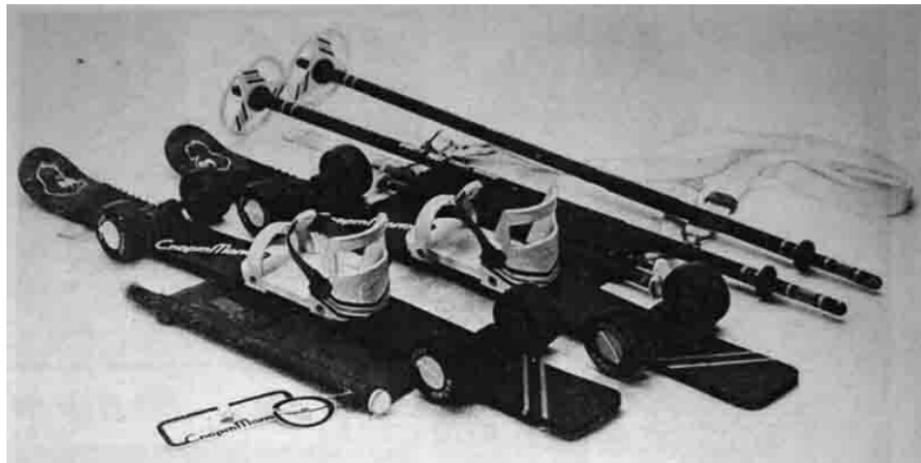


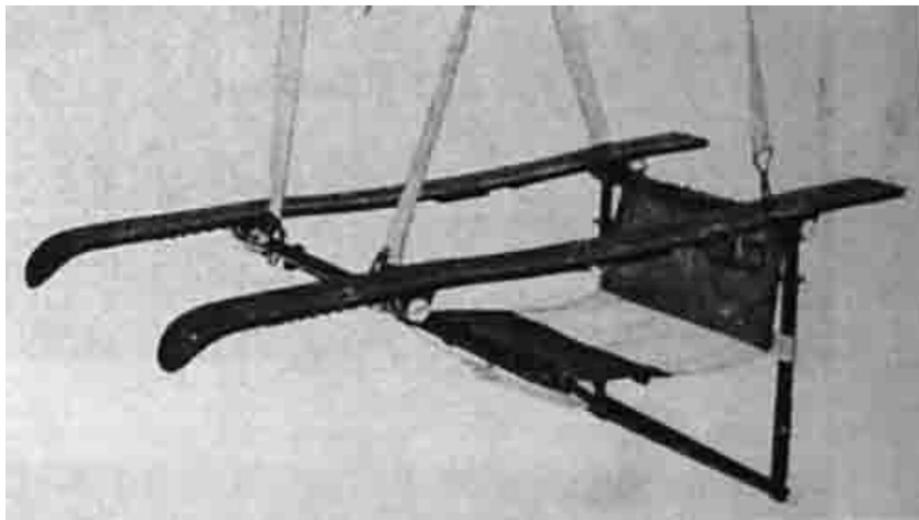
Часто крупногабаритные игрушки являются модификациями спортивных снарядов. Это могут быть маленькие подобиия взрослого спортивного оборудования или оригинальные разработки, в том числе – транспортные и спортивные конструкторы.

Главными недостатками крупногабаритных игрушек являются их стоимость и проблемы связанные с хранением, что относится даже к большим мягким игрушкам.









Постоянно увеличивается количество надувных игрушек, в первую очередь крупногабаритных. Это различная мебель, минибатуды, бассейны и т.д.





При разработке современных игрушек много внимания уделяется вопросам безопасности эксплуатации. К примеру, игрушки для маленьких детей должны быть сделаны из гигиенически чистого материала, иметь достаточно крупные размеры, чтобы нельзя было их проглотить, а форма их не должна иметь острых углов и выступов, способных травмировать

ребёнка. Ведётся поиск новых гигиеничных и безопасных для организма материалов. В развитых странах, в том числе и в России, действуют жёсткие стандарты, представляющие собой комплекс требований, предъявляемых к материалам и некоторым эксплуатационным параметрам игрушек.

Среди массы популярных и, безусловно, полезных конструкторов можно упомянуть

французский металлический конструктор «Мессано», американский «ZOOB», состоящий из простых деталей с подвижным соединительным элементом, позволяющих создавать сложные пространственные конструкции, очень интересный пластмассовый «K`NEX», который уже воспроизводится другими брендами, а также российский электронный конструктор «Знаток», который позволяет осваивать азы электроники и самостоятельно собирать сотни различных приборов.







# V-ROBOTS

156  
ДЕТАЛЕЙ

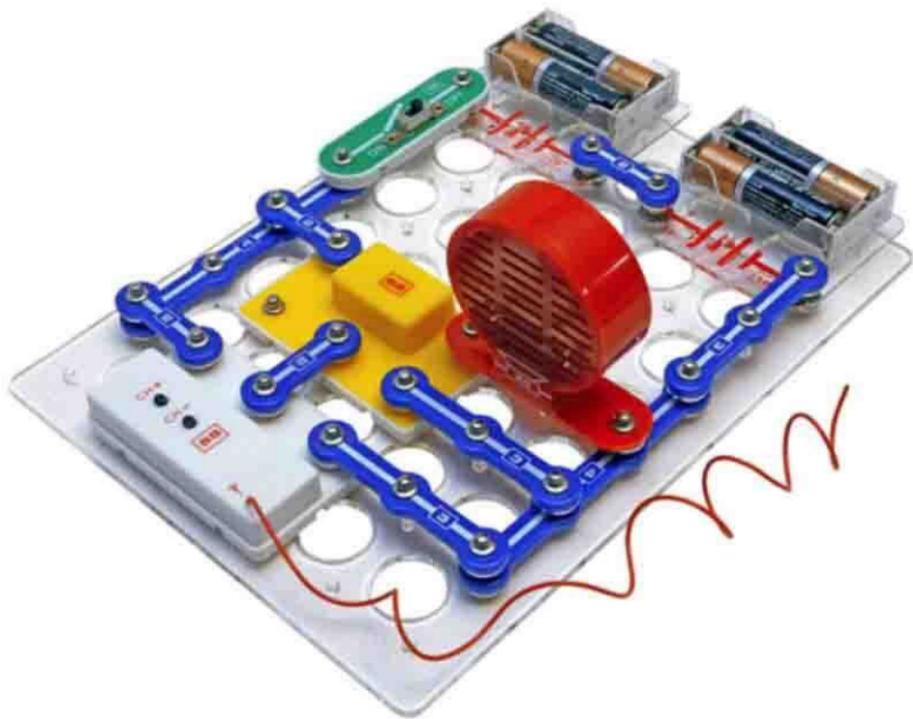
6+



СОБЕРИ ВСЮ  
КОЛЛЕКЦИЮ!

Сложи трёх  
роботов и создай  
робота-дракона!





Среди игрушек можно встретить настоящие микроскопы с неплохими характеристиками, роботы способные рисовать различные узоры, магнитные конструкторы, изощрённые гоночные трассы и т.д.

Attivio



23

предметы  
в наборе

МИКРОСКОП 





100X / 200X / 450X

# 5<sup>in</sup> Mechanical CODING robot

CIC

S  
T  
E  
M

AGE 8+

DIY KIT

Motor x 1

Battery AAA x 2

**UNPLUGGED**  
A step concept of coding  
without a computer or app.

1 Drawing-bot





Attivio

# magnetic **BLOCKS**

БЕСКОНЕЧНЫЕ  
КОМБИНАЦИИ  
В КАЖДОЙ  
КОРОБКЕ

РАЗВИВАЕТ  
ВОЗОРАЖЕНИЕ

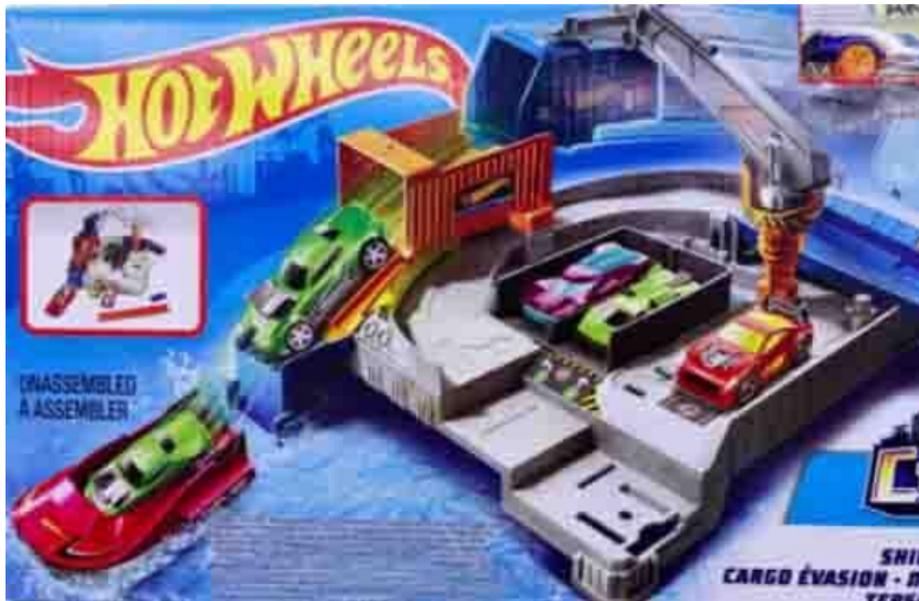
волшебная сила  
притяжения

3+

КОМЕТ

40  
ДЕТАЛЕЙ

МАГНИТНЫЙ КОНСТРУКТОР



Однако, успехи, достигнутые в производстве игрушек, во все не означают, что в этом деле не существует проблем. Основные вопросы связаны с гипертрофированной рыночной ориентацией. В XX веке в производстве игрушек утвердилась рыночная философия. К маленьким потребителям относятся точно также как и ко взрослым. В ход идут все маркетинговые методы и все средства продвижения товара. Очень большое значение придаётся рекламе игрушек, развиваются различные брендинговые стратегии. Причём работа ведётся в отношении двух основных потребительских групп – в отношении детей и их родителей. Если детям предлага-

ется определённая «мифология», сюжеты, режиссирующие определённые игровые действия, то родителям предъявляют аспекты «пользы», «безопасности» и «гигиены». В последние годы, в связи ростом внимания уделяемого экологическим аспектам, в рекламе игрушек начали использовать и идею экологической чистоты – экологически чистого производства, безвредности в эксплуатации и утилизации.

Фирмы занятые производством игрушек практикуют стратегию «привязки» потребителя к конкретному семейству изделий, так же как и в изделиях для взрослых. Например, к конкретной марке автомобиля, одежды, пива и т.д. Яркий пример такой стратегии – кукла Барби. Разработанная в 1959 году в США «взрослая» кукла появилась как альтернатива куклам – младенцам. Благодаря широкой рекламе и постоянному выпуску новых атрибутов для Барби – бесчисленного количества самой модной одежды, мебели, предметов быта, машин, домов, наконец – друзей, «мужей» и «детей» Барби, кукла пользуется стабильным спросом на протяжении десятилетий.





И конечно, у Барби появилось множество подражателей организовавших выпуск кукол в похожих взрослых пропорциях вместо традиционных «пупсов».



Особого внимания заслуживает датская компания «LEGO». С семидесятых годов XX века, и до сегодняшнего дня, её конструктор является самым распространённым в мире. Стандартный соединительный узел, использованный столяром Кристиансенем ещё в 30-е годы в деревянных конструкторах и функционально отработанный в пластмассе, позволяет легко и быстро соединять любые детали. Этот принцип соединения используется сегодня не только в ЛЕГО, но и в сотнях различных конструкторов, выпускающихся во многих странах.

Тем не менее, по номенклатуре типозадающих элементов, разнообразию возможностей и тщательности разработки ЛЕГО не имеет конкурентов.

Но интерес представляет не только продукция, но и рыночная стратегия компании. Ежегодно она меняет произ-

водственную программу, вводя новые элементы и формируя новый ассортимент конструкторов – от простейших, состоящих из нескольких деталей, до сложных электрических, пневматических и компьютерных систем насчитывающих более тысячи отдельных деталей. В ассортименте ЛЕГО есть конструкторы для маленьких детей, для мальчиков и девочек любого возраста, вплоть до 18 лет. Но, ЛЕГО увлекаются и вполне взрослые люди. В каталоге ЛЕГО за 1994 год было 254 тематических набора, не считая отдельных атрибутов. Через 20 лет ассортимент стал практически безграничным. Здесь есть маленькие человечки, строительные наборы, самолёты, автомобили разного назначения, корабли и портовые сооружения, мотоциклы, наборы на сказочную тематику, пиратские корабли, подводный мир, герои фэнтези и многое другое. В ассортименте ЛЕГО множество довольно странных персонажей и сооружений, в том числе и трансформеры. ЛЕГО занялись даже созданием моделей известных сооружений, таких как Тауэр-бридж или Тадж-махал. Помимо этого в ассортименте ЛЕГО есть радиоуправляемые автомобили и даже настоящие программируемые роботы.

Фактически, уже к концу 90-х годов ЛЕГО претендовала на то, чтобы отразить в своих игрушках весь мир. Но были и провальные наборы. Игрушки – это то, во что должно быть интересно играть. Рынок показал, что не вся техника и не все персонажи интересны детям. Тогда было принято решение создать новый мифологический мир и насе-

лить его необычными персонажами – разумными эмоциональными роботами. Так появилась серия «Биониклы», которая была поддержана несколькими мультфильмами и компьютерными играми. Параллельно происходила разработка компьютерных игр и мультфильмов по другим сюжетам ЛЕГО.

Большой удачей для корпорации стало соглашение с Джорджем Лукасом о производстве наборов по мотивам сериала «Звёздные войны». Огромное количество необычных персонажей и техники, разработанных для шести серий фильма и пользующихся вниманием мальчишек позволили значительно расширить ассортимент. В ЛЕГО поняли, что кинематограф – это золотая жила и стали расширять практику сотрудничества с кинематографистами и мультипликаторами. Были заключены соглашения с компаниями «Уолт Дисней» и «Марвел», а в начале 2000-х появились наборы «Гарри Поттер».

Кроме того, на рынок были выброшены десятки компьютерных игр с лего-персонажами.

Ниже несколько иллюстраций с наборами ЛЕГО. На каждом наборе можно найти указание возрастной группы для которой рекомендуется эта игрушка – 2+, 9+ и т.д.



10946  
Family Camping  
Van Adventure

2+



# Disney

5+

43201



Disney  
ENCANTO

LEGO

AVENGERS

8+

76164

Iron Man  
Multi-Action  
Version  
4.1M. 2011



**LEGO**

**TECHNIC**

**9+**

42122

Jeep® Wrangler

**RUBICON**

**Jeep**











Конструкторы ЛЕГО действительно способствуют развитию ребёнка, но, первоначальные строительные наборы, состоявшие из простых элементов, позволявших сооружать что угодно, давно ушли в прошлое. Количество имеющихся в производстве элементов таково, что позволяет создавать новые наборы, не используя ни одной новой детали (хотя новые детали непрерывно разрабатываются). Меняется лишь основной объект сборки. Поскольку в конструкторе может быть отражён весь объективный мир, это можно делать до бесконечности. Подобный подход приводит к тому, что вместо одного универсального набора, приобретается множество весьма дорогих больших и маленьких тематических, которые собираются по сложным инструкциям (иногда настолько сложным, что ребёнок не в состоянии сделать это без помощи взрослого), а затем используются как готовые игрушки. Конструктор, таким образом, практически перестаёт быть конструктором, не раскрывая всех своих возможностей.



Мощное дизайн-подразделение ЛЕГО плодит все новые дорогостоящие наборы, дети хотят иметь их как можно больше, и ЛЕГО уже давно превратилась в пылесос опустошающий карманы родителей. Идеальная рыночная стратегия.

Но, использование кинематографа – не изобретение ЛЕГО. Отдельного разговора заслуживает система «комикс – мультфильм – игрушка» или «раскрутка персонажа». Подобная практика была впервые применена Уолтом Дисне-

ем. Ещё в довоенные годы его фирма организовала производство кукол повторяющих популярные мультипликационные персонажи, что обеспечило игрушкам стабильный спрос. Мы можем проследить эту систему на примере многих персонажей – Супермена, Бэтмена, человека-паука, черепашек-ниндзя и т.д. Став популярными как герои комиксов, эти персонажи перекочевали в мультипликацию, а затем и на прилавки магазинов игрушек. Ещё позднее они появляются в полнометражном кино, а затем в компьютерных играх.

Сегодня практика выпуска кукол по мотивам мультфильмов и фильмов распространилась по всему миру и Россия не исключение.



4+

HULK

MARVEL

AVENGERS





Lights & Sounds  
Sons et Sons  
Lichter & Geräusche  
Luzes y sonidos  
Luzes e sons

1.10 Arts  
Luzes con brujas  
Hilo de los Arts en  
avanza el brujas  
Luzes e brujas







Бывает и наоборот. Для обеспечения сбыта игрушечных роботов-трансформеров были созданы мультипликационные сериалы, где главными действующими лицами являлись уже имеющиеся в продаже игрушки.

Апофеоз – голливудская полнометражная высокобюджетная серия «Трансформеры».

Производство масштабных моделей-копий, также подчиняется рыночным законам. Сегодня трудно найти автомобиль, самолёт или судно у которого не было бы маленького близнеца. Фирмы, занимающиеся производством копий, действуют на основе взаимных соглашений, делят рынок на секторы и ведут активный поиск новых объектов не подпадающих под соглашения. К примеру, в 1990 году итальянская фирма «Итальяери» начала производство масштабной модели секретного советского истребителя-невидимки МИГ-37, изготовленной, якобы, на основе шпионских снимков. Правда, потом выяснилось, что этого самолёта не существует.



Рыночная ориентация приводит к тому, что отдельные ассортиментные сектора усиленно раздуваются, приобретая гипертрофированные размеры, что хорошо видно на примере сотен и сотен вариаций роботов-монстров.

Отчаянно эксплуатируется сама идея коллекционирования. Если у вас есть одна фигурка, то приобретите ещё сто, соберите коллекцию. А что потом с ней делать?

Игрушки неизбежно отражают не столько специфические потребности детей, сколько свою эпоху и предпочтения взрослых. Если в конце XIX – начале XX веков, самыми желанными для мальчиков были модели железных дорог, то в 20-х годах на первое место вышли автомобили и аэропланы. Постепенно они стали дополняться военной техникой, ракетами, вертолётами, вместе с мультипликацией появились мульт-персонажи, комиксы породили своих игрушечных героев, а мощный поток литературы и кинематографа в жанре

«фэнтези» вынес на прилавки магазинов драконов, рыцарей, единорогов, орков, вампиров, а затем и зомби.

Имеет смысл сказать несколько слов и о виртуальных игрушках – компьютерных играх.

Стремительное развитие компьютерных игр, начиная с 80-х годов XX века, все более приближающих изображение на экране к реальности, привело к тому, что написание игровых программ стало крупной мировой отраслью экономики.

Конечно, если учитывать, степень распространённости компьютерных игр и их влияние не только на детей, но и на взрослых, нужно было бы посвятить им отдельную книгу. Но, эта книга посвящена, в первую очередь реальному, а не виртуальному миру – реальному пространству, реальным объектам, реальным материалам, обладающим конкретными физическими свойствами.

К сожалению, при всем изобилии и многообразии сегодняшнего рынка игр, ассортимент и тематика игрушек определяются не столько их реальной пользой в деле развития ребёнка (хотя и усиленно превозносимой), сколько стремлением фирм-производителей получить максимальную прибыль. Усилия направлены не на создание игрушек, которые как можно дольше занимают ребёнка, а на формирование яркого привлекающего внимание товара, который хочется купить, а затем выбросить.

У этого явления есть и объективная сторона. Теоретические, социально-психологические основы игровой деятель-

ности, даже сегодня можно считать недостаточно разработанными. Отчасти, это объясняется тем, что вопрос о специфике игровой деятельности возник лишь в XX веке, вместе с гипертрофированным ростом искусственной среды и является отражением попыток решить проблемы, связанные с обеспечением нормального существования и развития ребёнка в этой агрессивной, опасной и сложной обстановке.

## **1.2. Ребёнок в доме. Интерьеры для детей**

До XX века в просвещённой Европе никто и не думал создавать для детей какие-то особые условия. Отдельные комнаты для потомства были только в зажиточных семьях и зачастую, если детей было много, эти комнаты отличались от комнат для взрослых, только количеством обитателей. Иногда рядом с детской располагалась комната прислуги, которая за этими детьми ухаживала.

К концу XIX века детские комнаты стали обрастать игрушками до такой степени, что, по сути, превращались в игровую комнату, что нашло своё отражение и в живописи.



Яркий образец такого интерьера можно увидеть на примере комнаты цесаревича Алексея – сына российского императора Николая II.



Но, и до, и после первой мировой войны, условия жизни большинства европейских семей просто не позволяли выделять детям отдельные детские комнаты. Там же, где они были, мебель могла отличаться от взрослой только размерами, но никак не стилистикой. В лучшем случае это были маленькие кровати, столы и стульчики.

Развитие детских дошкольных учреждений после 1918 года привело к появлению спроса на адаптированную детскую мебель, что повлияло и на подход к обустройству детских комнат в обычных домах. Постепенно мебель для детей становится серийной продукцией. Однако эстетика интерье-

ров не менялась, комнаты оставались обычными «строгими» комнатами и увидеть на стене роспись на «детскую» тематику, например – какой-нибудь сказочный сюжет, было практически невозможно.

Взгляды на то, в каких условиях должны расти дети, в разных странах весьма различались. К примеру, в Англии считалось нормальным одевать детей легче, чем взрослых, и ограничивать их в еде. Самым же полезным (и небезосновательно) считали пребывание на свежем воздухе, но, поскольку прогулки могли осуществляться только под присмотром взрослых, англичане придумали оригинальный выход, к примеру, в 30-х годах можно было встретить вот такие детские «балкончики».





И в XIX, и в первой половине XX века главными вопросами были вопросы воспитания и образования, но никак не проблемы организации какой-либо специализированной детской среды. В период между двумя мировыми войнами было написано множество прекрасных книг для детей, опубликовано море работ на педагогические темы и родилось немало прекрасных педагогических концепций (чего стоят хотя бы идеи Януша Корчака).

В детский мир потихоньку входили спортивные снаряды, простенькие детские площадки, но, в целом, за исключением ограниченного числа уменьшенных копий взрослой мебели, этот мир не содержал никаких адаптированных под детские потребности элементов. Исключение составляли только игрушки.

Настоящая революция начинается после второй мировой войны.

В 50-е и 60-е годы, вследствие общего роста уровня жизни в северной Америке и Европе, в том числе – в социалистических странах, у многих семей появляется возможность выделять для своих детей отдельные комнаты. С другой стороны, бурное развитие системы дошкольного воспитания способствовало развитию индустрии по производству детской мебели. Именно в детских садах появляется более широкая номенклатура мебели, именно там совершаются попытки преобразования среды в соответствии с представлениями о детских потребностях. Опираясь на мнение психологов о цветовых предпочтениях детей различного возраста, детскую мебель начинают окрашивать в яркие цвета – красный, жёлтый, синий, зелёный. Цвет выплёскивается на улицу, на детские площадки и стены зданий. В комнатах появляются многочисленные картинки, распространяется практика настенных росписей, как правило – на сказочные темы.

Эти приёмы подхватываются родителями, которые, воспринимая такую среду как «правильную» с точки зрения пе-

дагогической науки, пытаются создать для своих детей похожие условия в домашней обстановке. Соответствующая реакция следует от производителей мебели, отделочных материалов и одежды. Так, в течение 50-х и 60-х годов формируется индустрия массового «внеигрушечного» производства товаров для детей.

Конечно, история одежды для детей сама по себе заслуживает внимания, однако, такой материал нетрудно найти. Мы же ограничимся только двумя иллюстрациями – фотографией начала XX века и страничкой из журнала *Burda* 1953 г., которые позволяют оценить путь пройденный детской модой за полвека.





Das gefällt uns



101 Das Modell ist ein...  
 102 Das Modell ist ein...  
 103 Das Modell ist ein...  
 104 Das Modell ist ein...  
 105 Das Modell ist ein...  
 106 Das Modell ist ein...  
 107 Das Modell ist ein...  
 108 Das Modell ist ein...  
 109 Das Modell ist ein...  
 110 Das Modell ist ein...

К 80-м годам XX века концепцию жилой комнаты ребёнка можно считать в целом сложившейся. За последующие три десятилетия в этой концепции происходили лишь небольшие изменения. Конечно, в течение этого периода, дизайнеры и архитекторы предлагали немало радикальных решений, однако они не получили широкого распространения.

В Сети мы находим огромное количество решений детских комнат – и воплощённые работы дизайнеров и архитекторов, и рекламу производителей мебели для детей со всего мира.

Типичный мебельный набор включает кровать, платяной шкафчик, рабочее место для чтения, игры и учёбы, а также комоды и стеллажи для игрушек и книг. Стены оклеиваются специальными «детскими» обоями или красятся в достаточно интенсивный цвет. Достаточно часто используются фотообои или роспись.

Сложились определённые стереотипы, например – деление по гендерному признаку. В комнатах для девочек достаточно часто преобладает розовый цвет и обильный декор, а в комнатах для мальчиков розовый цвет, похоже, находится под запретом.



Самый характерный элемент современной детской комнаты – кровать. Стилистические варианты чрезвычайно многочисленны, но уже достаточно давно наблюдается тенденция превращения кровати в крупногабаритный игровой элемент.

Большое распространение получили двухъярусные кровати. Примечательно, что если такие кровати первоначально использовались для того, чтобы решить проблему нехватки пространства, то позднее они стали типичным элементом и в весьма просторных помещениях для одного ребёнка, поскольку многим детям нравится спать наверху. Постепенно двухъярусная кровать стала модной и дизайнеры разработали великое множество вариантов.









Кроме того, организация спального места наверху позволяет по-разному использовать «подкроватное» пространство – от игровой зоны и разнообразных систем хранения, до полноценного «рабочего» места для младшего школьника. Главная идея та же – экономия места. Правда, для таких решений желательно наличие достаточно высоких потолков.

Позднее, уже в начале 2000-х, получили распространение решения, когда кровать, наоборот, размещается внизу и выдвигается по мере необходимости (или наоборот). Навер-

ху же размещается рабочее место и прочая мебель. Иногда встречаются довольно сложные комбинации. Чаще всего такие решения предлагаются для подростков.





С 60-х годов XX века в детских комнатах появляются спортивные комплексы. Сначала – обычные шведские стенки, затем более сложные сооружения. Развивается их промышленное производство. Но, домашние детские спортивные тренажёры до сих пор являются скорее исключением,

чем правилом. Одна из последних тенденций – «скалодромы». В то же время, следует учесть, что, несмотря на достаточно длительную практику разработки спортивных комплексов для детей, актуальными остаются вопросы безопасности. Впрочем, даже двухъярусную кровать нельзя назвать абсолютно безопасным местом (можно найти любопытную статистику, свидетельствующую о том, что в мире, ежегодно, около тысячи человек гибнет, падая с обычной кровати, и ещё больше людей гибнет, поскользнувшись в ванной).



Ещё одна тенденция – насыщение интерьера детской комнаты игровыми элементами позаимствованными на детских площадках – в первую очередь это горки и различные конструкции для лазания. Чаще всего эти элементы комбинируются с самой масштабной и устойчивой мебельной конструкцией – двухъярусной кроватью.





Поверхностное знакомство с современными детскими интерьерами производит хорошее впечатление – красиво, ярко, многоцветно, эффектно, и, кажется, вполне оправданно. При внимательном рассмотрении, можно обнаружить некоторые характерные приёмы. Самый распространённый – стремление подчинить общее решение ведущей теме, причём теме, желательно, символически детской. А поскольку, с такой темой ассоциируется, в первую очередь, мультипликация, то можно встретить множество интерьеров с Мик-

ки-Маусом, Золушкой, или целой компанией персонажей (желательно из одного мультфильма) размноженных по всем поверхностям – мебели, тканям, стенам. Считается, что, раз дети ещё не готовы внятно сформулировать свои желания, то любой «интересный», с точки зрения взрослого, интерьер, ребёнку понравится. У детей постарше, как правило, интересуются: что им нравится, что им интересно? Результатом может быть довольно дорогой интерьер в автомобильной, морской, пиратской, авиационной, футбольной и прочей тематике. Зачастую здесь встречаются очень оригинальные решения.

К сожалению, возможность скорого изменения предпочтений не принимается во внимание.



Вторая особенность – стремление использовать большие поверхности интенсивного локального цвета. Чаще всего, выбирается доминирующий цвет – розовый, лиловый, голубой, которые активно используются для достижения стилистического и колористического единства (чтобы было видно, что работу делал профессионал). Встречаются решения построенные с использованием близкой цветовой гаммы и, наоборот, предельно контрастные.





Конечно, здесь сразу возникают вопросы. Например: а сколько лет красный или розовый будет оставаться любимым цветом этого ребёнка? Сколько лет ему будет нравиться смотрящий отовсюду человек-паук? Или – а насколько уместно использование больших поверхностей яркого цвета, а то и двух противоположных цветов? Вообще, это хорошо или плохо?

К стилю тоже возникают вопросы. Кто сказал, что бэби-стиль – это именно розово-голубой со скруглёнными углами и примитивно-мультяшной графикой? Стиль-пупс. Вспомните феномен Барби, ведь она не пупсик.

Может быть, интерьеры, представленные в вышеупомянутом альбоме («100 лучших детских комнат»), действительно более приемлемый вариант?

Следующий вопрос: на какой возраст мы рассчитываем этот интерьер и сколько лет желаем держать ребёнка в этом возрасте? Если от трёх – до восьми, то готовы ли мы через пять лет ещё раз потратиться на капитальную переделку? Что нам делать, если затрачены большие деньги на создание «комнаты для семилетней принцессы», а она в 13 лет превратилась в законченного гота?

Похоже, что детские комнаты являются декорацией к спектаклю под названием «Детство». Причём этот спектакль предназначается скорее для родителей, поскольку дети тут выступают в роли актёров. Вам создали условия – излучайте счастье. Но, дети, почему-то, не хотят быть правильными и благодарными. Они капризничают, мгновенно превращают порядок в беспорядок, рисуют на новых обоях, тащат домой всякую недетскую «гадость» и вообще, упорно пытаются хотя бы выглядеть взрослыми. Ну, а взрослые так же упорно заталкивают детей в детство.

Вопросов много, но, для того, чтобы ответить на эти вопросы, нам придётся более основательно разобраться в том, как дети (и взрослые) воспринимают мир. А пока – о среде для детей в детских дошкольных учреждениях.

## 1.3. Среда детских дошкольных учреждений

Изменение образа жизни взрослых в эпоху развития промышленного производства сказалось и на жизни детей. Уход родителей, не только мужчин, но и женщин, а также старших братьев и сестёр, на фабрики, обострил проблему безнадзорности детей. Поэтому, именно в XIX веке, в жизни европейских (американских, русских и т.д.) детей начинают происходить перемены, которые, в начале XX века, принимают воистину революционный характер.

Первое учреждение для работы с маленькими детьми было организовано ещё Робертом Оуэном в 1802 году в Шотландии для детей рабочих своей фабрики. Само же понятие «детский сад» в 1837 году было введено Фридрихом Фрёбелем, последователем Песталоцци, известным немецким педагогом, который считал, что ребёнок от природы наделён многими талантами, которые при умелом и грамотном подходе можно и нужно развивать. Тем не менее, количество детских дошкольных учреждений, до конца девятнадцатого столетия, в Европе было ограниченным, и большая часть таких учреждений были частными и весьма дорогостоящими.

Аналогичной была ситуация и в России, где, с конца XIX века, количество детских садов росло и даже издавался журнал «Детский сад», в котором излагались новейшие принци-

пы работы с детьми. Большое внимание стало уделяться образованию педагогов, занимающихся развитием малышей. Тем не менее, учреждения дошкольного воспитания не были массовым явлением.

Радикальные изменения начались в XX веке. На женской конференции в Бремене в 1911 году революционерка и борец за права женщин Клара Цеткин предложила план создания единой системы светской, государственной бесплатной школы от детского сада до высших учебных заведений.

Первая мировая война отодвинула реализацию подобных идей, но по её окончании началась быстрая трансформация европейской системы образования. И особенно радикальные перемены происходили в постреволюционной России. Уже в 1917 году была принята официальная «Декларация по дошкольному воспитанию», которая гарантировала бесплатное образование и воспитание детей дошкольного возраста. Первый педагогический факультет с дошкольным отделением был открыт в 1918 году в Московском государственном университете. Первая «Программа работы детского сада» вышла в 1934 году, а в 1938 году были опубликованы «Устав детского сада», определявший задачи работы, структуру и особенности функционирования дошкольных учреждений, и «Руководство для воспитателей детского сада».

В значительной степени это объяснялось изменениями в сфере политики и семейно-брачных отношений. В СССР женщины активно вовлекались в экономическую деятель-

ность в качестве рабочей силы. Общественные интересы рассматривались как преобладающие над частными, ребёнок становился объектом государственных интересов, а материнство – гражданской обязанностью. С другой стороны, проводилась политика социальной поддержки материнства, освобождения женщин от «домашнего рабства».

В 1959 г. создаётся новый вид дошкольного образовательного учреждения – ясли-сад, для детей в возрасте от двух месяцев до семи лет.

Система детских садов постепенно становится всеобщей и к середине XX века в СССР их посещали уже более двух миллионов детей, а деятельность этих дошкольных учреждений основанная на типовых программах воспитания, приобретает формы, которые она, в целом, сохраняет в России и сегодня. К началу XXI века в России насчитывается более 45 тыс. детских дошкольных учреждений, которые используют, в основном, методы наработанные ещё в XX веке.

Но, и в 30-х, и в 50-х годах XX века интерьеры советских детских садов отличались от обычных «взрослых» интерьеров только приспособленной уменьшенной мебелью и могли быть вполне в духе «правильной политики».







К 70-м годам архитектура детских садов становится типовой. Эта архитектура предполагала строгое соблюдение

санитарных норм и требований безопасности, но, по своему облику панельные здания детских дошкольных учреждений практически не отличались от таких же типовых зданий школ и жилого фонда.

В 60-е и, тем более, в 70-е годы, оформление становится более «детским». На стенах появляются изображения героев мультфильмов и другие сказочные персонажи, а мебель приобретает более яркие цвета. В то же время, оборудование детских садов часто изготавливается в местных мастерских и отличается примитивностью.

То, что происходит дальше, можно охарактеризовать как усиленное наступление цвета. В 80-х – 90-х годах серые типовые здания 60-х – 70-х гг. подверглись интенсивной окраске или облицовке.



Современные проекты детских садов достаточно хорошо продуманы с функциональной точки зрения. На сегодняшний день в подходах к организации среды детского сада до-

минирует стремление обеспечить безопасность, а также возможность осуществления воспитательных процессов, классического обучения и «свободной» игровой деятельности. Дизайн и архитектура (по крайней мере, в России) остаются на втором плане. Система просто не осознаёт их необходимость, поэтому в вопросах создания среды доминирует «дидактически обусловленный» подход, предполагающий достаточно упрощённое отношение к эстетике. По сути, предполагается, что вопросы красоты, а тем более стиля, не имеют большого значения. И хотя современные детские сады более разнообразны, чем здания 70-х – 80-х годов, но, их архитектура, чаще всего, не выходит за рамки концепций «раскрашенного» функционализма.

Достаточно устойчиво также стремление использовать примитивный постмодерн в сочетании с яркими открытыми цветами. Возможно эти здания «радуют глаз» на фоне бледной, безликой стандартной архитектуры спальных районов, но, вместе с тем, демонстрируют всю неорганичность и противоречивость подобных решений концепциям современной архитектуры. В то же время, стереотипные представления о том, что «детям нужна сказка», приводят к тому, что и в начале XXI века в России появляются детские сады в виде «Замка Белоснежки».



Действительно современные, оригинальные проекты детских садов, тем более реализованные, к сожалению, являются скорее исключением, чем правилом.



Аналогичный подход характерен и для интерьеров современных детских дошкольных учреждений. На приведённых здесь снимках реализованных интерьеров и проектных предложений мы можем видеть примеры достаточно типичных подходов к организации среды детского сада, независимо от того, являются ли их авторами архитекторами или дизайнерами.

Стилистика, в отличие от жилых интерьеров, отличается определённым примитивизмом. В интерьерах доминируют яркие цвета, крупномасштабные стилизованные «беби-формы» и такая же графика.







В европейских странах широкое развитие сети детских садов происходит, в основном, уже после второй мировой войны. К примеру, в Швеции детские сады посещают до 80% детей дошкольного возраста, а методики развития личности ребёнка признаны одними из лучших в мире.

Но, если мы говорим о европейской архитектуре, а также интерьерах и прилегающей территории детских садов, то картина выглядит достаточно неоднозначной.

С одной стороны, архитектура детских садов в европейских странах значительно разнообразнее. Новые детские сады появляются, как правило, вне районов комплексной застройки, поэтому гораздо чаще встречаются здания построенные по индивидуальным проектам и вписанные в участок определённой конфигурации. Но, при всем разнообразии архитектурных решений, их, все же, можно назвать схематическими и символическими (вплоть до башни-грибочка). В колористике зданий также доминируют несколько ярких цветов и «мультяшная» суперграфика.

Интерьерные решения применяющиеся в мировой практике также более разнообразны и современны, но отличаются такой же упрощённой нарочитостью форм и широким использованием открытых интенсивных цветов – красный, зелёный, жёлтый, синий и такие же активные голубой, оранжевый, розовый, фиолетовый, почти полностью исчерпывают диапазон используемой цветовой гаммы.











Следует отметить, что во многих случаях интенсивные цвета покрывают большие поверхности, что приводит к значительному изменению общей цветовой атмосферы интерьера.

К модным поветриям следует отнести архитектуру и интерьеры с «дырками» – квадратными или круглыми окнами встречающиеся в самых разных странах. Возможно, это действительно помогает детям генерировать определённые игровые ситуации, но, похоже, что главная задача, которую пы-

таются решить архитекторы, превращая среду детского сада в подобие сыра – это добиться визуального отличия среды для детей от среды для взрослых, рассеять по своему проекту «знаки детскости».







Помимо ярких цветowych пятен распространены «детская» суперграфика или стилизованная скульптура.







Здание детского сада представленное на следующей иллюстрации имеет оригинальную современную архитектуру. Так же оригинальна и геометрия внутренних помещений. Но, всюду доминирует интенсивный жёлтый цвет, комфортно расположившийся на полу, стенах и потолке. Понятно, что авторы использовали цвет ассоциирующийся с понятиями –«жизнерадостный» и «детский», но насколько приемлемо такое решение с точки зрения психофизиологии? Ответ на этот вопрос мы постараемся дать ниже, в разделе посвящённом особенностям зрительного восприятия детей (а за-

одно и взрослых).



В то же время, интерьеры и экстерьеры со сдержанной цветовой гаммой также нельзя считать исключением из правил, но они встречаются реже. Чаще всего, это среда с обилием натуральных материалов, прежде всего – дерева. В таком случае упор делается на «экологические» аспекты. Особенно часто этот подход встречается в Японии. С другой стороны, в этих случаях характер интерьеров приближается к офисному.





Заслуживает внимания детский сад в датском Фредеригсберге. Здесь чувствуется некоторая архитектурная выхолощенность, но нет ни нарочитой «детскости», ни «офисности». Детям предлагается современное, но нестандартное пространство.







## **1.4. Среда общеобразовательных школ.**

История европейского школьного образования намного богаче, чем история детских садов. Ещё в средние века в Европе появились цеховые и гильдейские школы, а также школы счёта для детей торговцев и ремесленников. В это же время появляются и городские школы, где изучали язык, арифметику, географию и естественные науки. В течении XV–XVIII веков количество школ начального обучения, в том числе для бедных, постепенно увеличивается, но настоящий прорыв в школьном образовании происходит в XIX веке. В большинстве европейских стран образование становится частью государственной политики, а начальное образование всеобщим и обязательным. Тем не менее, детский труд на фабриках, иногда после окончания начальной школы, и в начале XX века был очень распространённым явлением.



В отличие от домашнего воспитания, при одновременном обучении большого количества детей требовалась жёсткая дисциплина. Поэтому школьное обучение можно назвать «жёстким» вариантом социализации. Соответственно, и обстановка в школах была подчинена идее дисциплины и порядка, что предполагало спартанскую атмосферу, более строгую, чем жилые интерьеры той эпохи – необходимый минимум мебели и отсутствие всяких «излишеств». Ника-

кой игры – только обучение и воспитание.

Так или иначе, но, и в XIX, и в первой половине XX века, никаких принципиальных изменений в организации детской среды не происходило. Детские комнаты в богатых домах были копиями взрослых с уменьшенной в пропорциях мебелью, а классные комнаты приобрели парты с наклонными столешницами и черные доски.





Архитектура школьных зданий и в XIX, и в первой половине XX века тоже не имела никаких характерных «детских» признаков. В 50-х годах в Советском Союзе наступила эра типовых проектов. Школьные здания строились сначала в «классическом стиле» и ничем не отличались от «контор» любого рода, а в 60-х – 70-х наступила эра типовых зданий без «излишеств».





Единственными изменениями в оборудовании классов была замена парт сделанных заодно со скамейками на столы и стулья, а также смена черных досок на зелёные. Количество учебных пособий постепенно росло, но, значительная их часть в течении нескольких десятилетий оставались «самодельными». Исключение составляли специально оборудованные классы химии и физики.

Строгая дисциплина, требовавшая поддержания тишины и благопристойности, всегда была одним из главных принципов организации школьной жизни и в СССР, и на Западе. При этом никого не смущал тот простой факт, что во время перемен, коридоры, куда выходили двери младших классов

были забыты орущими и бегающими детьми. Школа – храм науки, а значит, в её стенах не должно быть ничего детского. То же самое относилось и к школьной территории – для разумной «утилизации» детской энергии по всем правилам предлагалось обустраивать спортивные площадки, но, никак не игровые.







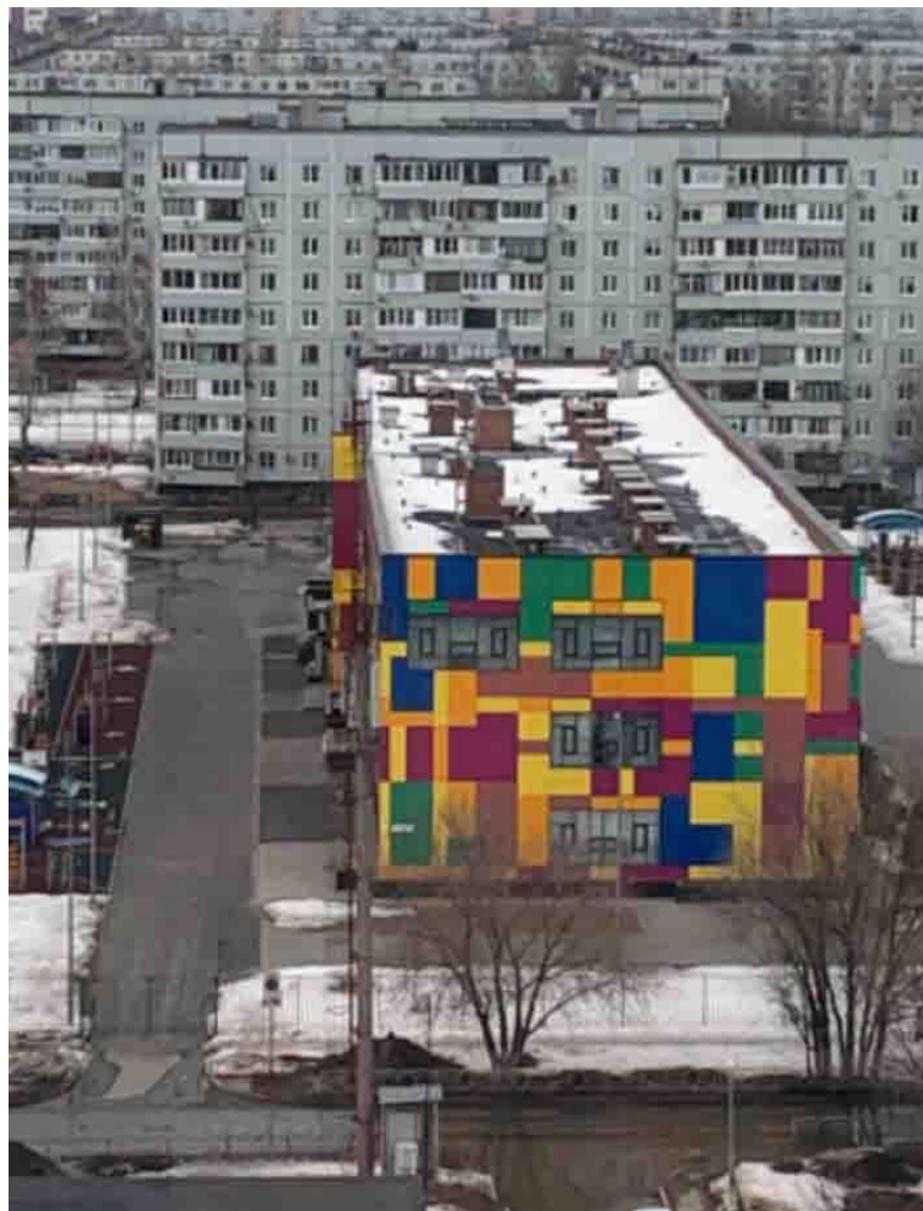


Годы шли, менялись столы и стулья, в некоторых школах двухместные парты заменили одностольными, на окнах появились шторы, зелёная доска раздвинулась по горизонтали, но, никаких принципиальных изменений в школьной среде не происходило. Портреты великих учёных и писателей все так же смотрели со стен классов и коридоров, а «детскость» проявлялась в самодельных плакатах и стенгазетах.

Определённые изменения начали происходить лишь в 90-х годах XX века. Цвет начал завоёвывать поверхности типовых школ почти так же, как и поверхности детских садов. Похоже было на то, что откуда-то поступило распоряжение:

«Школьники – тоже дети!». Эта тенденция постепенно усиливалась и во втором десятилетии XXI века достигла своего максимума.

Примечательно, что очень часто активная раскраска (это даже не назовёшь цветовой гаммой) вступает в противоречие со сдержанной или нулевой колористикой окружающих жилых кварталов и создаёт ощущение которое называют «вырви глаз». Например, приведённый здесь снимок не подвергался никакой обработке.



Признаки «детскости» начали также более активно завоевывать пространство классов младших школьников. На территориях школ начали появляться детские игровые площадки, хотя коридоры и холлы, видимо по недоразумению называвшиеся «рекреационными», все так же оставались пустыми. Одновременно происходила медленная модернизация технического оснащения классов – зелёные меловые доски стали сменяться белыми досками для маркеров, появились телевизоры, видеопроекторы, затем электронные доски. Менялась мебель, системы освещения.



Начало десятых годов ознаменовалось появлением в России современных архитектурных проектов школьных зданий (особенно это относится к дипломным проектам студентов-архитекторов), которые, к сожалению, очень часто остаются «на бумаге». Тем не менее, иногда можно встретить и реализованные проекты.





Архитектура школ в других странах, как и в случае с детскими садами, также отличается значительным числом индивидуальных проектов, а следовательно и большим разнообразием. Здесь нет какой-либо общей архитектурной концепции и порой встречаются довольно радикальные решения. Но, мы не будем подробно рассматривать архитектурные тенденции в строительстве школ и колледжей, а ограничимся лишь кратким визуальным рядом.



















Все же, в большинстве случаев, преобладают достаточно лаконичные функциональные или сдержанные постмодернистские решения с уже ставшими стандартом активными цветовыми пятнами, как в экстерьере, так и в интерьере зданий.

Следует также отметить, что в западной практике гораздо больше внимания уделяется и дизайну интерьеров.

Как для учебных помещений, так и для холлов и коридоров наиболее характерными остаются лаконичные рациональные интерьеры с акцентными цветовыми пятнами. Но, в последние годы все чаще встречаются попытки создать неор-

динарные пространства.













Один из самых ярких примеров новой концепции школьного пространства – школа в Стокгольме. В этой школе есть помещения для групповых занятий, но главную роль играет коридор – универсальное пространство для общения, развлечения, а также индивидуального и группового обучения. Наибольший интерес представляет именно это многообразное, сложное по структуре пространство. Хотя и здесь не избежали ярких «детских» цветных пятен.

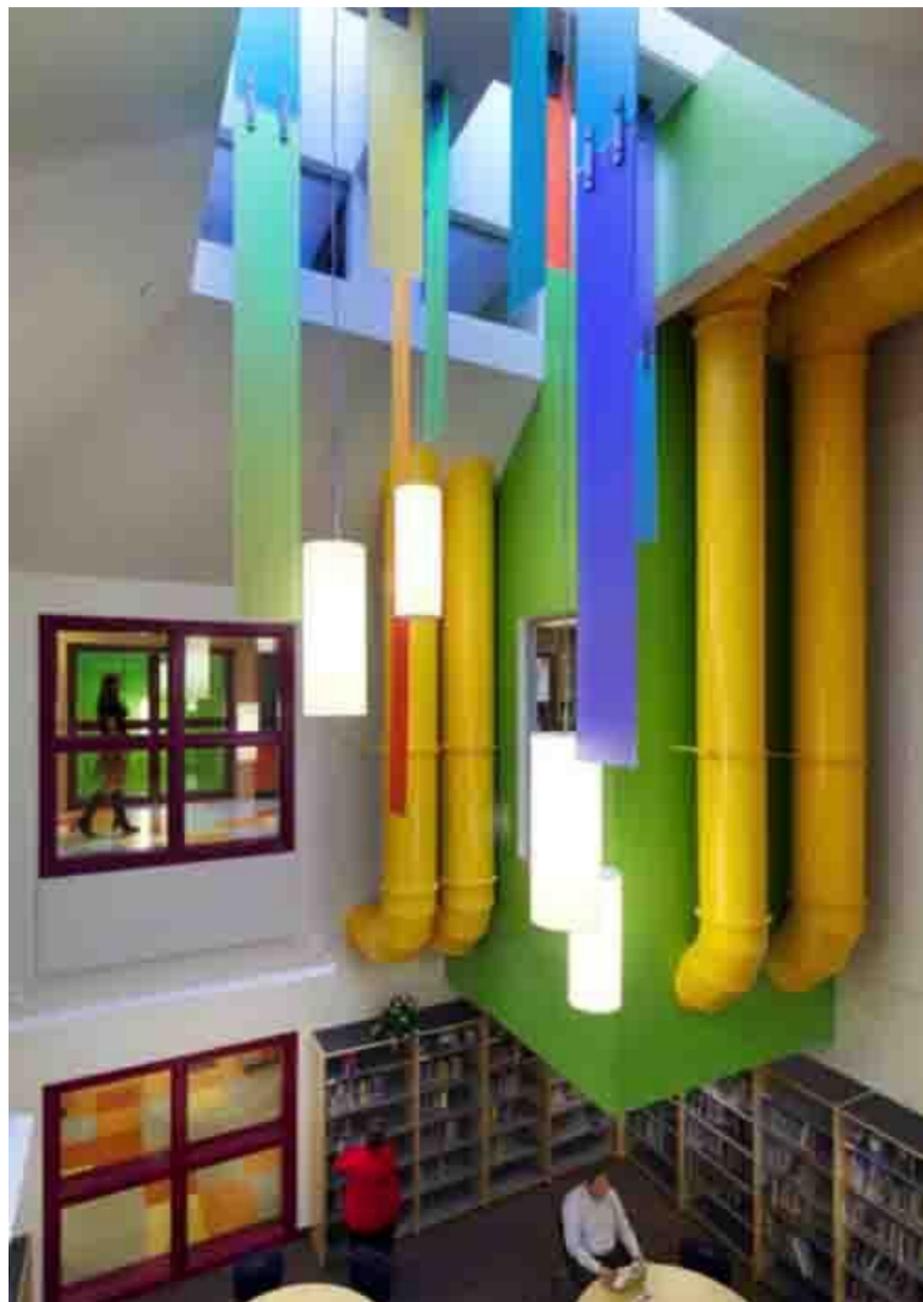












Само разнообразие архитектуры и интерьеров показывает, что какого-либо одного наилучшего решения не существует. Несмотря на обилие всевозможных рекомендаций и нормативных предписаний, которым необходимо следовать, в каждом конкретном случае делается попытка создать целесообразно организованное внутреннее пространство, которое дополняется фантазиями авторов на «детскую тему». Спектр решений – от ставших уже стандартными «детсадовских» активных цветочных пятен и героев мультфильмов – до строгой офисной атмосферы, от абстрактных объёмных форм – до хай-тека.

Архитектура школ варьируется в зависимости от страны и климатической зоны – от преобладания стандартных типовых решений – до буйства архитектурной фантазии, что, с одной стороны, удорожает строительство, а с другой – позволяет оставить в памяти учащихся уникальный образ места.

## 1.5. Детские игровые площадки.

К истории детских игровых площадок мы подойдём немного основательнее. Причина в том, что игровые площадки, по сути, первая попытка создать среду, максимально учитывающую детские особенности и интересы. Среда детских садов и школ подчинена определённым процессам, проходящим под жёстким контролем взрослых. Даже в детских комнатах жилых домов у детей масса ограничений. Но детские площадки предоставляют возможности для реализации того, что называют свободной детской активностью.

К сожалению, несмотря на изобилие фотографий, в основном рекламного характера, посвящённых этой теме в Сети, найти конкретные сведения о площадках и их авторах довольно трудно. И этот факт ещё раз подчёркивает поверхностность нашего отношения к детской среде. Конечно, история детских площадок сама по себе должна была бы быть отражена в каком ни будь многотомном издании, но, в нашем случае, главное – вовремя остановиться.

Мы привыкли воспринимать игровые площадки как некое мелкое дополнение к благоустройству жилых районов – не самое дорогое и не самое важное. Пешеходные дорожки, светильники, скамейки, урны, зелёные насаждения, детские площадки. Взрослые не обращают на площадки особого внимания, но дети могут проводить на площадках очень много

времени. Именно по этой причине площадки (если они вообще есть) являются для них важным элементом общей ткани города, неотъемлемой частью его архитектурного облика. Площадки в значительной степени влияют на восприятие детьми городской среды, на образ города, и, в значительной степени, формируют отношение к своему району и городу в целом. И как ничто другое, они показывают отношение всех взрослых города к детям (всему подрастающему поколению города).

Взрослые научились не замечать такие несущественные вещи как убожество, разруху, сломанное оборудование и уродливый декор площадок. Пожалуй, на это обращают внимание только мамы маленьких детей. Но, дети подрастают и начинают действовать на площадках самостоятельно. И полуразрушенные, ободранные площадки воспринимаются как место, которое специально предназначено для вандализма, а потому становятся отличной средой для воспитания асоциальных наклонностей. Площадки либо ремонтируют с большим опозданием, либо не ремонтируют вообще, предпочитая полностью заменить оборудование «когда деньги дадут». А поэтому, здесь, как нигде, србатывает «правило разбитого стекла», которое гласит, что если разбитое стекло сразу не вставлено, то, рано или поздно, будут разбиты и все остальные стекла.

Несмотря на то, что ситуация постепенно меняется в лучшую сторону, в частности, повышается качество оборудо-

вания и его дизайн, изредка появляются новые элементы, уровень среды детских площадок далеко отстаёт от художественного уровня «большой архитектуры» исторических районов городов. Да, возможно он соответствует той массовой архитектуре, в окружении которой современные площадки находятся. Но, это именно та архитектура, которая подвергается беспощадной критике за её стереотипность и невыразительность.

Тем не менее, несмотря на кажущуюся несерьёзность предмета (а может быть, именно благодаря этому), детские площадки оказались наиболее свободной зоной творчества и смелых экспериментов в создании среды для детей.

Идея создания специализированной детской игровой площадки сравнительно молода. Развитие промышленности привело к концентрации населения в крупных и средних городах, к появлению больших рабочих кварталов, застраиваемых дешёвыми типовыми домами. Образ жизни в монотонной, тесной жилой среде резко контрастировал с традиционным деревенским укладом. В городе дети и подростки оказались предоставленными сами себе в очень сложной и, в то же время, неприспособленной для них среде. По мере роста стандартных кварталов, росли проблемы. Прекрасный американский снимок очень хорошо передаёт особенности ситуации сложившейся к началу XX века практически во всех индустриальных странах.



Исследований посвящённых истории детских площадок в России, практически не проводилось. Небольшую, но содержательную статью по этой теме можно найти в Интернете. Это статья Светланы Кондратьевой «От сараев к замкам: история детских площадок в России». Статья посвящена проходившей в конце 2016 года в Музее современного искусства «Гараж» выставке «Арт-эксперимент. Игровая площад-

ка: от Нью-Йорка до Москвы» и в этом разделе имеет смысл использовать некоторые факты, приведённые в данной статье.

В основе мероприятия – международный проект «The Playground Project» швейцарского исследователя Габриэлы Буркхальтер. Материал представляющий историю развития детских площадок в России в рамках этого проекта был подготовлен Анной Броневицкой

Первые детские площадки в Европе появились в середине XIX века, а в России —

в 1894 году в Санкт-Петербурге. Они создавались в бедных районах на благотворительные средства с целью уменьшения беспризорности и детской преступности. К началу Первой мировой войны их было больше сотни. Обстановка площадок была скромной – столы, скамейки и помещение для хранения игрушек и прочего инвентаря. Спортивные же снаряды считались для детей опасными.

На площадках работали добровольные воспитатели, которые регистрировали детей, организовывали игры, занимались с ними спортом, рассказывали об окружающем мире и читали. Примечательно, что уже тогда издавались сборники с описанием детских игр. По сути, это была своеобразная замена детскому саду, но, для детей разного возраста.

История детских игровых площадок в странах Западной Европы и Америки отчасти похожа на российскую, но имеет свои особенности. Главное отличие, определившее западную

практику строительства игровых площадок – относительно небольшое количество жилых районов массовой типовой многоэтажной застройки с открытой планировкой. Как следствие, наиболее типичная игровая площадка – это площадка, располагающаяся в пригородах, в районе коттеджной застройки, в парке, на территории школы или детского сада. И хотя на окраинах мегаполисов достаточно много современных жилых комплексов, они, по причинам, о которых мы поговорим ниже, в большинстве своём застроены домами не выше 6 этажей, с ограниченными дворовыми территориями, и имеют не дворовые, а квартальные или парковые площадки.

Так же, как и в России, в начале XX века была сделана попытка создать для детей организованную среду вне дома, где они могли бы проводить свободное время с пользой для себя.

Детские площадки начинались с качелей, к которым постепенно добавились простые карусели и конструкции для лазания.



Имеющиеся материалы дают основание полагать, что в США детские площадки начала XX века (20-е – 30-е годы) сооружались, в основном, в американских школах и имели выраженный спортивный характер. Нужно отметить, что с точки зрения современных норм безопасности эти площадки выглядели весьма экстремально. Эта тенденция продолжалась и в 40-е – 50-е годы.





В СССР после революции количество детских площадок значительно увеличилось, что связано с развитием государственной системы [детских садов](#). Одновременно с этим стали появляться игровые зоны у школ, в парках культуры и, реже – во дворах. В 30-е годы к спортивно-ориентированным площадкам добавилась концепция игры с природными материалами. В частности, получили статус стандартного элемента песочницы.

Большинство из таких площадок уже были «безнадзорными», но взрослые иногда появлялись для того, чтобы организовать какое-либо мероприятие. После введения в 1931 го-

ду норм ГТО (готов к труду и обороне) на площадках стали появляться спортивные снаряды.

На сайте [moiarussia.ru](http://moiarussia.ru) были опубликованы уникальные снимки Москвы сделанные американским фотографом Бренсоном ДеКу (Branson DeCou) в 1931 году. На одном из снимков – конструкция на детской площадке в парке Горького.



Таким образом, возрастной диапазон посетителей площадок расширился, и они стали превращаться в своего рода общественные центры. Издавались сборники с чертежами каруселей, горок, лавочек. Но, все же, большинство дворовых площадок и в довоенный период, и в 50-х – 60-х годах были очень бедными, а отношение к ним было достаточно поверхностным.



Тем не менее, именно тогда начал складываться «золотой стандарт» детской игровой площадки, включавший подвес-

ные и наземные качели, маленькую карусель (которая раскручивалась молодёжью до космических скоростей), деревянную или металлическую горку, металлическую конструкцию для лазания, песочницу с грибком-навесом, а также скамейки для родителей. К этому богатству мог прилагаться отдельный теневой навес. Иногда этот набор дополнялся деревянными качалками, которые, в отличие от современных, могли не иметь ограничителей и потому иногда переворачивались. Подвесные качели также могли иметь втулки, которые позволяли делать полный оборот вокруг оси, что автор данной книги и проделывал неоднократно. Кроме того, на некоторых площадках сооружались небольшие сцены для проведения различных мероприятий.





В 60-х годах отдельные элементы площадок стали расписывать по мотивам народных сказок.

В 70-х годах такие наборы получили статус типовых, но, производились, как правило, на местных предприятиях. По этой причине формы и материал игровых элементов варьировались.

Распространению стандартных подходов способствовала

массовая застройка жилых кварталов по принципу открытой планировки с обширными дворами.

Тогда же в некоторых дворах появились неглубокие плескательные бассейны. Но, сложности с поддержанием чистоты заставили от них отказаться и разрушающиеся бетонные ванны остались памятниками ушедшим временам.

С началом эпохи покорения космоса началось массовое сооружение горок стилизованных под ракету в самых различных вариациях.





На Западе в 60–70-е годы детские площадки оказались в фокусе внимания дизайнеров и архитекторов. Этот период

ознаменовался попытками архитекторов подойти к сооружению детских площадок с теми же мерками, что и к «большой» архитектуре, что привело к серии экспериментов в области формообразования. Идея была хороша – раз без детских площадок нельзя обойтись, то почему нельзя сделать их полноценным элементом городского ландшафта, важной в эстетическом плане частью городской архитектуры? В процесс проектирования площадок начал проникать средовой подход, который отличается тем, что архитектор или дизайнер пытаются не просто благоприятно расположить отдельные игровые элементы, а создать особую среду способную через разнообразные пространственные вариации предоставить детям более широкие возможности для игр и компенсировать монотонность окружающей застройки,

При сооружении детских площадок стали использовать масштабные металлические и деревянные конструкции, а также такие капитальные материалы как железобетон и натуральный камень. В подходах дизайнеров и архитекторов этого периода трудно заметить существенную разницу, но, все же, можно отметить, что дизайнеры, как правило, обращают больше внимания на проработку каждого отдельного объекта и не останавливаются перед применением новых материалов, например – пластмассы.

Стандартное оборудование на таких площадках уходило на второй план, а на первом оказывались необычные скульптурные формы, фактически – модернистские арт-объекты,

контрастировавшие с привычными элементами городской среды и способные подарить новые, нетривиальные пространственные ощущения. Конечно, такие площадки почти не тиражировались и были скорее исключением, чем правилом, тем не менее, подобные эксперименты проводились во многих странах, в том числе – во Франции, Японии и США.

Габриэла Буркхальтер проводила сбор и анализ данных о детских площадках в период с 1950-х по 1980-е годы в мировом масштабе. Начиная с 2013 года, на основе этих данных в разных странах организовывались тематические выставки, где исторический материал дополнялся современными концепциями. Как уже упоминалось выше, в конце 2016 года арт-проект «Игровая площадка: от Нью-Йорка до Москвы» проходил в московском музее «Гараж».

В материале посвящённой выставке можно найти следующий комментарий: « Вплоть до 1980-х годов (а изредка такие прецеденты встречаются и сегодня) детские игровые площадки служили пространством для социальных экспериментов, основой для смелых проектов в области образования и поводом преобразить городской ландшафт за счёт создания ярких, оригинальных скульптурных объектов. Архитекторам, урбанистам, художникам, родителям и детям предлагалось покинуть привычное, типичное и комфортное пространство уже освоенного ими города и отважиться на проживание нового, необычного опыта.

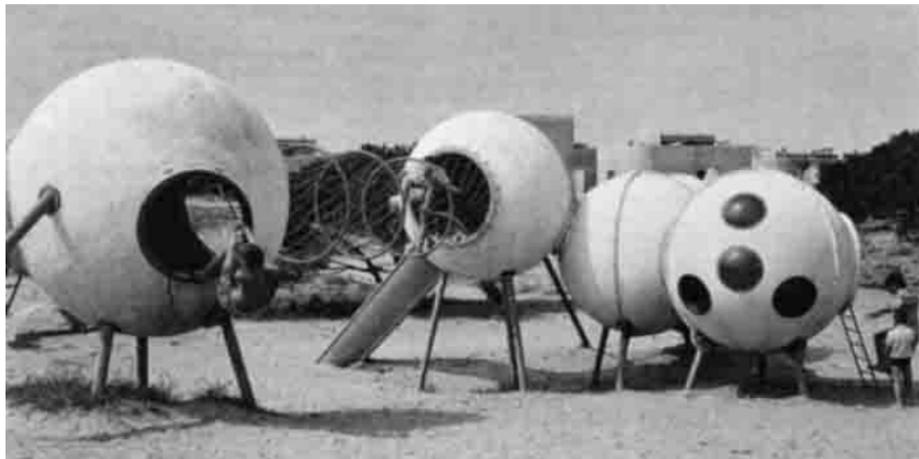
Являясь местом, где пересекаются такие сферы, как дет-

ство и обучение, городское планирование и развитие публичных пространств, архитектура и искусство, детские площадки упорно сопротивлялись институциональным и идеологическим типизациям и развивались собственными, порой революционными путями. Тем не менее попытки осознать ценность детских площадок как объектов культурного наследия предпринимались крайне редко и несистематично, поэтому их история в значительной степени была утрачена и не поддаётся детальной реконструкции – пусть даже у всех нас есть личные воспоминания об этом уголке, где мы встречались с друзьями, приобретали новый опыт и сталкивались с первыми рисками, исследуя городскую среду обитания».

В каталоге подобной выставки проходившей в том же году в Цюрихе представлен интересный материал, являющийся результатом кропотливого труда по поиску, отбору и систематизации информации.

Среди наиболее известных представителей скульптурного направления – французский коллектив Group Ludic, работавший в 60-70-х годах. В основе большинства площадок этой группы – сферы из переработанных вторичных материалов.





Ниже на снимках представлены игровые площадки построенные в 60-х – 70-х годах во Франции, Великобритании и США.







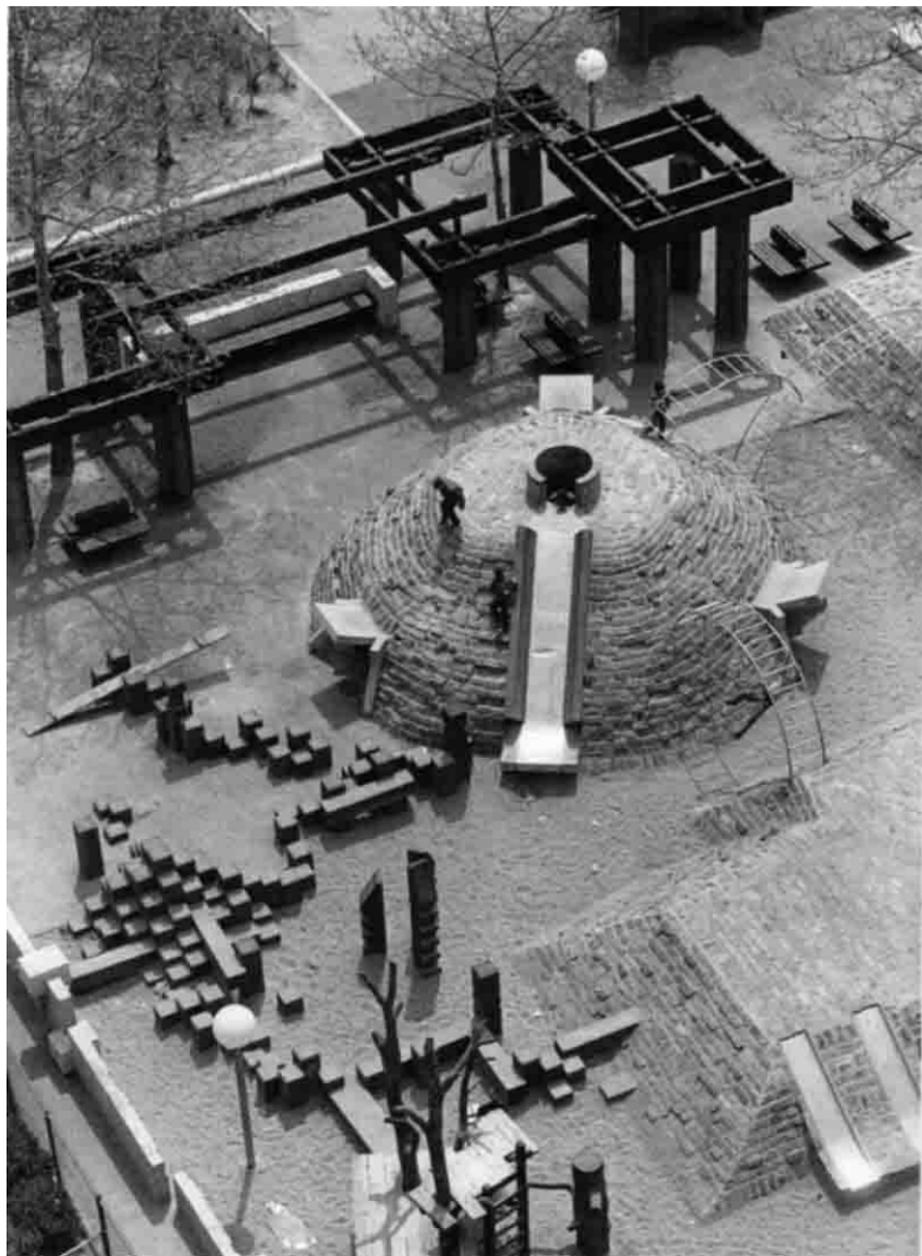








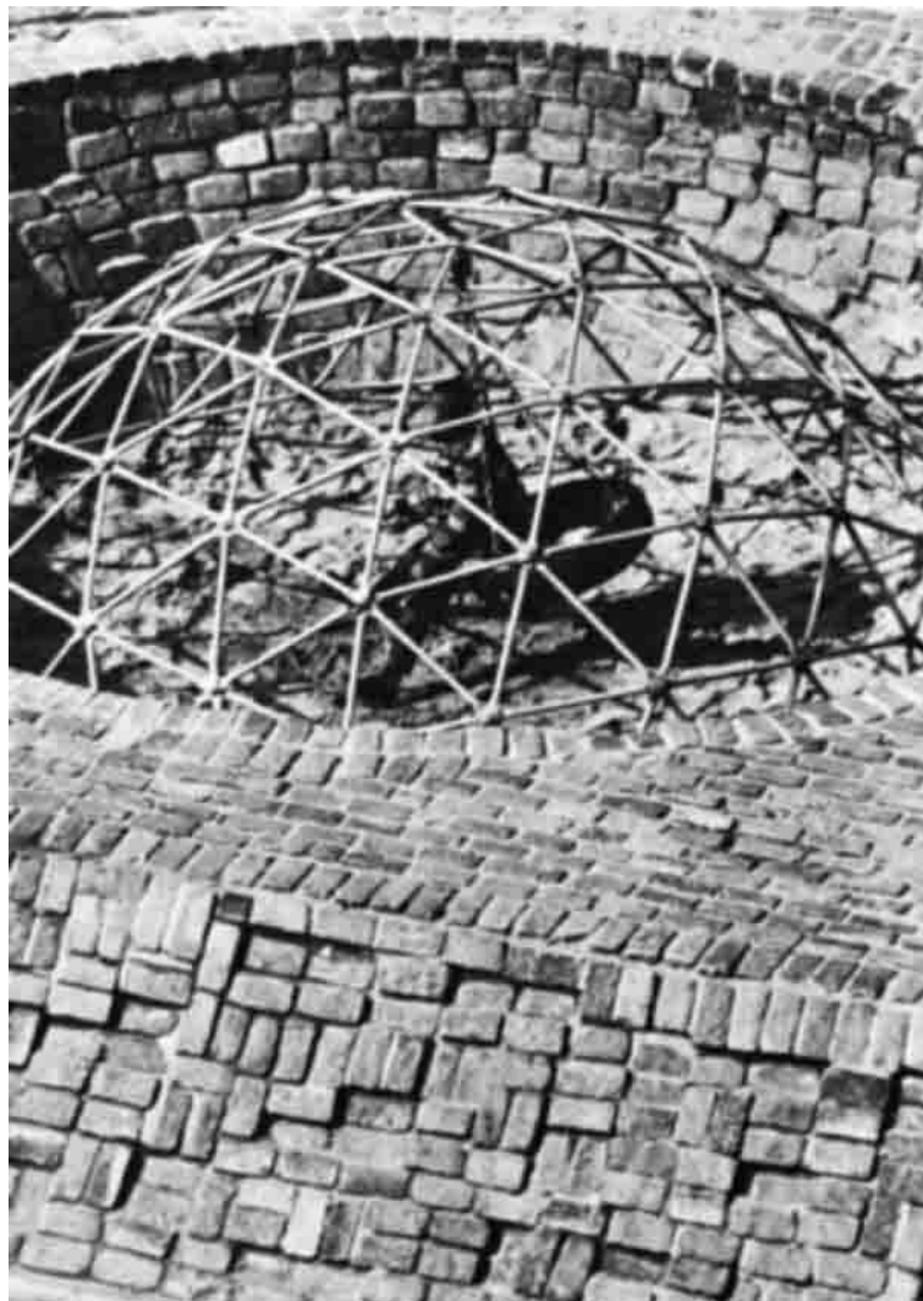
На следующих иллюстрациях фрагменты площадок спроектированных известным ландшафтным архитектором Полом Фридбергом (Riis Plaza, Jacob Riis Houses, New York, 1965).











Но, если внимательно присмотреться к этим площадкам и представить себе возможные источники травм, то можно увидеть, что во многих случаях, детям «предлагается» падать на твёрдые поверхности или даже выступающие углы. Это противоречит логике безопасности. К примеру, работающие в кинематографе каскадёры всегда очень тщательно готовят территорию, убирая даже небольшие камни и мусор способные нанести травму.

В СССР 70-е и начало 80-х годов XX века также отмечены интересом к детским площадкам со стороны архитекторов, что объясняется, в первую очередь, реакцией профессионального архитектурного сообщества на общемировые тенденции. В течении двух десятилетий в разных городах СССР были реализованы оригинальные проекты площадок. Архитекторы использовали комплексный подход к планировке участка, прокладывали дорожки, задействовали рельеф и использовали не только металл и дерево, но и железобетон.

В первую очередь это относится к территориям, которые получали статус «подшефных», например – к жилым комплексам построенным для работников какого-либо крупного предприятия. Крупные детские площадки строились и в городских парках в дополнение к обычным аттракционам. К

сожалению, в масштабах страны такие проекты все же были скорее исключением, чем правилом. К тому же, установить авторство этих сооружений практически невозможно, так как для архитекторов они были «побочным продуктом».

Несколько интересных площадок были построены по проектам студентов-архитекторов и дизайнеров – например, в Харькове. Но, найти фотографии таких площадок автору не удалось.

На иллюстрации игровая площадка построенная в 80-х годах в Тобольске.



К этому же времени относятся космические игровые формы Тернопольского парка «Топильче», построенные из ме-

талла, а потому частично сохранившиеся. Подобных конструкций в Советском Союзе было великое множество.



Большинство фундаментальных площадок все же представляли собой имитацию деревянной или бетонной крепости с декоративными элементами. Особенно распространёнными в России были площадки сооружённые с использованием традиционной технологии «сруба».



Характерным элементом того времени были и спортивные дворовые площадки. Как правило, они представляли собой обнесённую металлической сеткой баскетбольно-волейбольную площадку. При этом, в большинстве случаев, волейбольная сетка отсутствовала в принципе. В средней климатической полосе и севернее, во дворах можно было увидеть ограждение хоккейных площадок. Однако заливались такие площадки далеко не всегда. Тренажёры, в современном понимании этого слова, также отсутствовали.

Игровые площадки детских садов, как правило, имели те же элементы, только меньшего масштаба и более примитив-

ные. Часто на таких площадках можно было встретить деревянные стилизованные паровозики с вагончиком или грузовые автомобили с кузовом.





Обязательный атрибут площадки детского сада – навес от дождя. Отличительная черта площадок – большая декоративность. Как правило, это были росписи по мотивам сказок (иногда – копии работ Ивана Билибина) или герои мультфильмов. Причём, со временем мультипликационные мотивы получали все большее распространение.

Нужно отметить, что физические возможности и характер игровой деятельности детей 2 – 7 лет значительно отличаются. Это делает необходимым дифференцирование игрового оборудования по возрастным группам. Но, на практике, игровые площадки для групп разного возраста, чаще

всего, представляли собой (и представляют сегодня) абсолютно одинаковые наборы. Кроме того, количество и качество оборудования, сильно зависело от финансовых возможностей организации в ведении которой находилось дошкольное учреждение. Впрочем, в подавляющем большинстве случаев говорить о профессиональном проектировании не приходилось.

60 – 80-е годы – эпоха активного участия жителей в оформлении дворовых игровых площадок. Вообще, во второй половине 20 века, в отношении своих дворов жители проявляли значительно большую активность, чем в 21 веке.

Характерным элементом таких площадок были полосы препятствий, которые сооружались из вкопанных торцом в землю отрезков брёвен и старых автомобильных покрышек. Покрышки можно назвать универсальным материалом, который широко использовался в самодеятельном благоустройстве дворов в советские времена и, с таким же успехом, используется и сегодня. Причём, количество вариантов конструкций не поддаётся счёту.

Элементы площадок раскрашивались и расписывались самодеятельными художниками, часто – с привлечением самих детей. Результат, конечно, был достаточно примитивным. Иногда по инициативе жильцов на площадках устанавливались самодельные деревянные скульптуры (как правило, также сомнительного художественного качества). В русско-

язычном сегменте Интернета можно найти фотографии таких композиций способных испугать не только ребёнка.

С другой стороны, на детских площадках городских парков авторами таких работ, как правило, были профессиональные художники.





Конечно, детские площадки 60 – 80-х годов нельзя назвать безопасными. Несмотря на существование нормативов, предписывавших, к примеру, что вокруг конструкций для лазания, качелей, каруселей должна быть зона безопасности очищенная от других конструкций и имеющая покрытие смягчающее падение (песок, мелкий гравий), на практике эти требования соблюдались только в тех случаях, когда проектированием площадок (вернее – размещением обо-

рудования в рамках благоустройства новых жилых районов) занимались профессиональные архитекторы. «Самодельщики», как правило, об этих нормативах и не слышали. Чаще всего территория детских площадок представляла собой просто вытоптаный грунт превращающийся в грязь после каждого дождя.

В 80-х годах массовая застройка типовыми домами привела к типизации оборудования площадок и большему вниманию к нормам безопасности. С другой стороны – изготовление и установка новых площадок стали обязанностью ЖЭКов, что привело к максимальной экономии средств, и, одновременно, примитивизации и снижению художественных качеств детских игровых комплексов. Несмотря на то, что в ряде проектных институтов продолжалась разработка нового игрового оборудования, эти проекты, как правило, не реализовывались.

Тем не менее, нормативная обязательность сооружения детских площадок при благоустройстве придомовых территорий, определила дальнейший процесс их эволюции. Постепенно появлялись новые элементы (чаще всего – позаимствованные из зарубежной практики). Один из элементов получивших широкое распространение и у нас, и за рубежом – конструкция для лазания сконструированная по принципу «геодезического купола» разрабатывавшегося американским дизайнером Р.Б. Фуллером.



В 80-х годах большое распространение получили двухъярусные площадки, часто, как стилизация крепости. Со второго уровня можно было спускаться по горкам, трубам или лестницам. Этот тип площадок позднее закрепился как основной.

Все же, несмотря на стремление архитекторов обеспечить хотя бы минимальный уровень благоустройства, кризисное состояние экономики и нехватка средств приводили к тому, что не обеспечивались даже скромные строительные нор-

мативы. Стандартные «детские наборы» множества дворов были минимальными. К тому же, фактическое отсутствие дизайна в СССР приводило к практически полному отсутствию действительно грамотных разработок, учитывающих возрастные и эргономические требования. И хотя игровое оборудование являлось традиционным учебным заданием в дизайнерских ВУЗах (а их в РСФСР было три), в большинстве случаев на эти проекты не обращали никакого внимания. Игровая среда жилых районов и детских садов была полностью отдана архитекторам, для которых это направление было маловажным, и «самодельщикам». Кроме того, отсутствие обратной связи между практикой эксплуатации и проектированием приводило к тому, что новые проекты зачастую оказывались хуже ранее предлагавшихся.

Хоть и не очень внушительная статистика травм привела к тому, что, в начале 1980-х годов, в ряде стран, в том числе в США, были приняты более строгие нормы регулировавшие сооружение детских площадок (что повлияло и на советскую практику). Это, в свою очередь, привело к разработке ряда модульных комплексов, на основе которых, в зависимости от конкретных условий места, можно было сооружать разные по размерам и конфигурации игровые площадки. Такое оборудование производилось (и производится) промышленным способом, исключало необходимость в «самодеятельности» и соответствовало нормам безопасности. Фактически,

именно тогда была заложена основа современной практики проектирования детских площадок. Пример такой модульной системы, разработанной дизайнером Джеймсом Туми на основе деревянных, металлических и пластиковых элементов, можно увидеть в брошюре «Дизайн США» приуроченной к прошедшей в Москве в 1989 году выставке.



Пластиковые элементы начинают особенно широко применять с начала 80-х годов.

За прошедшие десятилетия именно модульные площадки из металла, дерева, фанеры и пластика получили в мире наибольшее распространение. Появилась мощная индустрия по

производству детских игровых площадок.

Безусловно, модульный принцип прогрессивен и целесообразен с точки зрения стоимости и безопасности. Однако, именно тогда начался период, который сейчас многие называют кризисным. Дело в том, что с площадками случилось то же самое, что происходит с любым серийно выпускаемым промышленным продуктом – они стали одинаковыми или очень похожими.

Да, в 70-е годы уровень площадок колебался в диапазоне от «профессиональная и интересная» до «убогая». Тем не менее, многие, даже самодельные, площадки обладали своей индивидуальностью, иногда – оригинальными неповторимыми чертами. С приходом модульных конструкций «туризм» в соседний двор стал бессмысленным. Кроме того, благодаря рекламе, а позднее и Интернету, стало очень легко копировать конструкции. В итоге, мы можем встретить похожие площадки не только в соседних европейских городах, но и в странах юго-восточной Азии. Произошла всемирная игровая унификация. К этому стоит добавить, что и на новейших площадках в основном повторяются те же элементы, которые получили распространение ещё в 50-е годы XX века.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.