

Специфіка зброярського мистецтва полягає перед усім в інтегрованій різноманітності технологічних засобів декору. Всебічне вивчення гуцульської зброї XVIII – XIX ст. дозволило скласти розгорнуту систематизацію завершенням якої став поділ за типами.

1. Блауберг И.В. Целостность и системность / И.В.Блауберг // Системные исследования: Ежегодник. / АН СССР; ВНИИ систем. исслед. – М. : Наука, 1971. – С. 15–38.
2. Станкевич М.Є. Українське художнє дерево XVI–XX ст. / Михайло Станкевич. НАН України; Інститут народознавства. — Львів : Інститут народознавства НАН України, 2002. – 480 с.
3. Шухевич В. Гуцульщина. / Володимир Шухевич. – Ч. 3. – 2. вид. – Верховина, 1997. – 272 с., іл. – (Препринт / Наукового тов. ім. Шевченка, 1899 р.).
4. Жолтовський П.М. Художнє литво на Західних землях України в XVII – XIX століттях. / П.Жолтовський. – К. : АН УРСР, 1959. – 136 [158] с.
5. Суха Л.М. Художні металеві вироби українців Східних Карпат др. пол. XIX – XX ст. / Л.Суха. – К. : АН УРСР, 1959. – 104 с., іл.
6. Історія українського війська (від княжих часів до 20-х років XX ст.) / Під ред. І.Крип'якевич, Б.Гнатевич, З.Стефанів. Упорядник Б.З.Якимович. – 4-те вид., змін і доп. –Л. : Світ, 1992. – 712 с.
7. Жук А.Б. Револьверы и пистолеты / А.Б.Жук. – Изд. 2 исп., перераб. И доп. – М. : Воениздат ; «ЛОКИД», 1990. – 431 с
8. Жук А.Б. Стрелковое оружие : револьверы, пистолеты, винтовки, пистолеты-пулеметы, автоматы / А.Б. Жук. – М. : Воениздат, 1992. – 735 с.
9. Трубников Б.Г. Полная энциклопедия: Оружие, вооружение всех времён и народов. / Б.Г.Трубников –СПб. : Издательский Дом «Нева», – М. : Олма-Пресс, 2002. – 719 с.
10. Попенко В.Н.. Холодное метательное оружие / Виктор Николаевич Попенко. – М. : Богучар, 1993. – 111 с.: ил.Попенко В.Н. Холодное оружие : Энцикл. слов. : А-Я / Виктор Николаевич Попенко. – М. : Богучар, 1996. – 474, [5] с., ил. – Библиогр.: Алф. указ. в конце кн.
11. Попов Б. Топоры Древней Руси // Клинок. – К. : Экспрес-Поліграф. – 2005. – № 4, – С. 2–3, 34–37.
12. Система фізично-духовного вдосконалення «Аркан» / Під ред. Ю.Ситник, І.Шипайло. – Львів, 1997. – 56 с.
13. Соломченко О. Гуцульське народне мистецтво. / О.Соломченко. – К. : Мистецтво, – 1959. – 60 с.

Исходя из функциональных групп: винтовок-крисов, топориков-бартков, ножей, автор доказывает художественную особенность каждой в хронологических и региональных границах. Определены особенности классификации и типологии гуцульского оружия.

Ключевые слова: оружие, искусство, оружейведение, типология, функция, форма.

Proceeding from the functional groups: «krees»-guns, pistols, «bartka»-hatchet, knife - decorative features of each of them are being demonstrated within chronological and regional boundaries. Peculiarities at classification and typology of decorating Hutsul fire-arms have been defined.

Key words: weapon, art, arm science, typology, function, form

УДК 791.7 : 316.6-053.2

Юлія Христюк

МОДУЛЬНЕ КОМПОНУВАННЯ ДЛЯ ДИТЯЧОГО ІГРОВОГО СЕРЕДОВИЩА

У статті проаналізовано особливості проектування дитячого ігрового середовища на основі модульної системи, основи формування її компонентів і роль в ігровому процесі. В роботі розглянуті типи ігрового середовища з модульною системою в основі; характеризовані їх проектні можливості для організації ігрового процесу.

Ключові слова: модульне предметно-ігрове середовище, ігровий лабіринт, об'ємно-просторовий фрагмент, ігровий модуль.

Сучасні вимоги й ігрові потреби дітей, а також технічні можливості застосування нових проектних конструкцій і матеріалів ставлять нові завдання до проектування ігрового обладнання. На даний час гостро постає проблема способу організації ігрового середовища, яке було б інформативним, втілювало в собі пізнавальну та емоційну новизну, сприяло розвитку творчості,

забезпечуючи повну свободу для дітей. Актуальним залишається питання варіативності та різноманітності проектних рішень ігрового середовища.

Сучасні дослідники розглядають розвивальне предметне середовище як систему матеріальних об'єктів діяльності дитини, що функціонально моделює зміст її духовного і фізичного розвитку [1; 2]. Основні відомості стосовно проектування обладнання та його конструктивних елементів містяться у web-ресурсах як презентація конкретних виробників [3; 4]. Проте тема модульної компоновки ігрового середовища не досліджена ґрунтовно в жодному джерелі.

Метою статті є виявлення сучасних тенденцій в проектуванні дитячого ігрового середовища на основі модульної системи. У зв'язку з цим можна виділити основні завдання: 1) оцінити вплив модульного ігрового середовища на дітей під час гри; 2) виділити основні типи предметно-ігрового середовища, де використана модульна компоновка; 3) охарактеризувати проектні особливості типів ігрового обладнання.

Формування у дітей активного ставлення до того, що їх оточує, – одне з головних завдань, адже активність дитини є важливою умовою її повноцінного розвитку. Особливо ефективно впливає на дітей, зокрема на їхню рухову активність, модульне предметно-ігрове середовище, що є одним з чинників стимулювання розвитку дитини. Можна виділити два різних типи предметно-ігрового середовища, в основі яких лежить модульна компоновка.

Перший тип – готова конструкція ігрових лабіринтів які зараз поширено використовуються для організації ігрового простору. Вони побудовані на досить вдалій мобільній системі, що дозволяє вирішувати найрізноманітніші завдання, а зокрема завдання розширення варіабельності обладнання та ускладнення можливих ігрових схем. Схема, покладена в основу проектування сучасних лабіринтів, розроблена в 1996-1997 роках в персональній творчій майстерні Михайла Белова (рис. 1), відомого московського архітектора [5]. Його модульна система була побудована на квадратних ґратах. У вузлах ґрат були поміщені сталеві стовпи, що мали крізні прорізи, у чотирьох напрямках. Дані прорізи дозволяли укріплювати на стовпах-опорах поперечні елементи – щаблі. Щаблі виконувались з бруса, де знаходились круглі отвори для закріплення дрібніших ігрових елементів. Завдяки гнучкому конструктивному рішенню, побудованому на єдиній модульній сітці, такий дитячий майданчик гармонійно вписувався в будь-яку наявну ділянку: квадратну, прямокутну, хрестоподібну, П-подібну, L-подібну. Осередки можна групувати, пристроювати один до одного, ставити невеликі квадрати окремо, на відстані, створювати цілі ігрові міста. Для старших дітей і самі стовпи ставали ігровими елементами для лазіння. Крім вільного планування та проектною можливістю ускладнення ігрового обладнання, модульна система дозволяє легко і зручно здійснювати доставку конструктивних елементів і їх збір на місці.

Саме така модульна схема лягла в основу сучасних проектних рішень лабіринтів – металевих конструкцій із пропіленою сіткою (рис. 2). Пошуки нової проектною методики націлені на досягнення компактності композиції, збереження варіантності існуючих рішень і пошуків гнучкості нових. При проектуванні нових варіантів ігрових комплексів внесений принцип «варіабельності», тобто можливість урізноманітнення, змін на базі визначеного набору стандартних елементів. Варіабельність об'ємно-планувальних рішень при певних кількісних відношеннях і необхідному наборі елементів дає можливість подолати однотипність і монотонність у проектуванні дитячих ігрових конструкцій.

Різноманітність проектних рішень досягається не тільки варіабельністю конструктивних форм, а й застосуванням різних кольорових рішень. Ефективність методу варіантного проектування визначається передусім їх оптимальним вибором, котрий має забезпечити можливість отримання при мінімальній кількості деталей найбільше число варіантів планувань, що відповідають функціональним, конструктивним, ергономічним, естетичним та економічним вимогам.

Об'ємно-просторові рішення ігрового комплексу-лабіринту можуть мати різну конструктивну основу: 1) суцільно розміщується на території (рис. 2, 3); 2) розміщується на сваях (рис. 4). А за рахунок вертикального зонування увиразнюються ігрові рівні складності і, відповідно, здійснюється вікова диференціація дітей в ігровому процесі: на нижніх рівнях організовується ігрове середовище для дітей молодшого віку, а на верхніх – для дітей старшого віку. Такі конструкції дають змогу не лише отримати нову оглядовість, а й спілкуватися з дорослими з висоти, знаходячись, над ними, а не поруч. Діти повністю можуть реалізувати свою потребу у лазінні, стрибках, повзанні. Важливо, що конструкція обладнання не прихована, а підкреслена, формує об'ємно-просторове рішення, що закладене в основу концепції дизайну дитячого ігрового лабіринту.

Універсальною конструкцією ігрового лабіринту є повний каркас, який допускає широке варіювання планів із включенням функціональних модулів різних площ і конфігурацій; дозволяє

змінювати малюнок плану за ярусами. Повнозбірний каркас як в архітектурі, так і в проектуванні лабіринтів є найбільш цільною конструктивною системою. Каркасна конструкція обладнання виконана зі збірних елементів на модульній сітці 1,2x1,2x1,2 м. Ці розміри прийняті з ціллю отримання оптимальних ігрових площ багатоярусних конструкцій. Такі параметри структурної одиниці лабіринту дозволяють забезпечити антропометричні вимоги до середовища для дітей від 3-х до 9-ти років.

Незважаючи на складну побудову їх функціонально-планувальної структури кожен комплекс може бути умовно розділений на компоувальні об'ємно-просторові елементи. Об'ємно-планувальний фрагмент – це обмежені сітковими огороженнями, перегородками і умовними межами варіанти просторового утворення. При формуванні композиції ігрового об'єкта основою є об'ємно-планувальна одиниця. В якості основного планувального і композиційного результату в проектуванні стаціонарних ігрових лабіринтів використано багатоярусне членування об'єму дитячого ігрового комплексу, тобто він представлений у вигляді простого в плані об'єму, що включає модульні блок-вставки. Формування комплексів різних об'ємно-планувальних рішень із повторюваних модулів, по-різному скомпонованих, дозволяє добитись індивідуалізації планувальних рішень.

Ігровий лабіринт може бути укомплектованим басейном з кульками, пластиковими будинками огляду, подвійною гіркою, вертушками, грушами, напільними перепонами в різних форм, сталактитами, рапсовим тунелем, V- подібними переходами і ін. Внутрішній багатфункціональний простір розмежований перегородками із сітки, пластиковими та дерев'яними вставками. Функціональні осередки є мобільними у користуванні, їх облаштування легко змінити, щоб максимально забезпечити рухові та пізнавальні потреби вихованців. Кожен осередок заохочує дітей до певного виду діяльності, сприяє тому, аби вони об'єднувалися в групи, вчилися діяти спільно; сприяє злагодженості дітей, оскільки являє собою замкнутий простір, що згуртовує; спонукає до подолання перешкод та до знаходження виходу з лабіринту.

Сучасні ігрові конструкції мають наступні переваги: можливість створення активно експлуатованих ігрових кімнат на невеликих просторах, мобільність устаткування, довговічність конструкцій, простота збирання та обслуговування. Ігрові комплекси є універсальними, тобто одні і ті ж конструкції можуть використовуватись не тільки для відкритих ділянок, як це було із модульними майданчиками Белова, а й в інтер'єрах будівель різного призначення.

Відомо, що для формування наочно-дійового мислення, яке є основою всіх форм мислення, особливе значення мають співвідносні дії, тобто дії з двома і більше предметами. Саме такі дії лежать в основі другого типу використання модульності в ігровому середовищі – в предметно-ігровому наповненні дитячої зони (рис. 5). Це своєрідний центр рухових модулів, де модульні компоновки ігрових елементів є результатом ігрової діяльності дітей. Ігрові модулі легко переносяться дітьми і можуть частково реалізувати потребу творчого моделювання середовища дитиною. Це ігрові комплекти, об'єднані загальною темою (єдиним завданням), яка дозволяє змінювати ігрову ситуацію за задумом дитини. Саме ігрові модулі дозволяють легко створювати уявлене ігрове середовище. В одних випадках вони можуть стати транспортними засобами, в інших – будівельним матеріалом, меблями – залежно від того, що потрібно дітям у грі. Ігри з модулями розвивають мислення, уяву, мовлення, дрібну моторику.

Модульне предметно-ігрове наповнення може бути пласким та об'ємним. До пласких відносяться мозаїка, пазли, що можуть бути представлені у вигляді настільної гри, а також як напільна з елементами великих розмірів. Прикладом об'ємних ігрових елементів є м'які модулі різних форм, конструктори, набори з чотирьох та шести кубиків з розрізаними картинками на гранях (рис. 6). М'які модулі – це легкі і порівняно невеликі елементи, з якими можна робити багато варіантів ігрових форм, виготовлених за типом вкладишів. Вони бувають різних типів і відрізняються забарвленням і формами. Деякі модулі виготовляються у вигляді звірів, інші мають форму кубиків, циліндрів, пірамід або сходинок. Дитина може перетворювати модулі на корабель, будиночок, казкову печеру тощо. Захопившись різногабаритними предметами-модулями, дитина долає межі традиційного ігрового куточка, легко володіє елементами ігрових дій. У такому осередку діти вчать діяти з предметами: співвідносити, порівнювати, класифікувати їх за певною ознакою. Ігрові модулі виготовляються з поролону у вигляді фіксованих об'ємних форм (куби, циліндри), обшиті штучною шкірою або текстилем. Інколи це можуть бути й надувні, гумові елементи. Використання великих предметів-модулів, дає можливість заміщувати не один об'єкт, а цілу предметну ситуацію, а використання середніх за розміром дозволяє послуговуватися у грі «меблями-іграшками» (рис. 7).

Отже, модульні ігрові компоненти сприяють варіабельності ігрового середовища, вносять елементи новизни в звичне дитяче середовище, сприяють розвитку свободи в дітей, ініціативності, творчої уяви.

Висновок. Отже, за способом використання модульності ігрове середовище поділяється на стаціонарну каркасну конструкцію – ігровий лабіринт та предметно-ігрове модульне наповнення – предмети-модулі, що різняться своїми особливостями проектування та функціональним призначенням. Використання модульності у проектуванні ігрового середовища дозволяє створювати центри комплексного, варіативного, тематичного, мобільного, дієвого розвивально-ігрового середовища, що сприяє розширенню і розвитку інтересів дітей. Модульна система у проектуванні дитячого ігрового середовища дозволяє організувати як екстравертивне (зовнішнє), так і інтровертивне (внутрішнє) середовище.

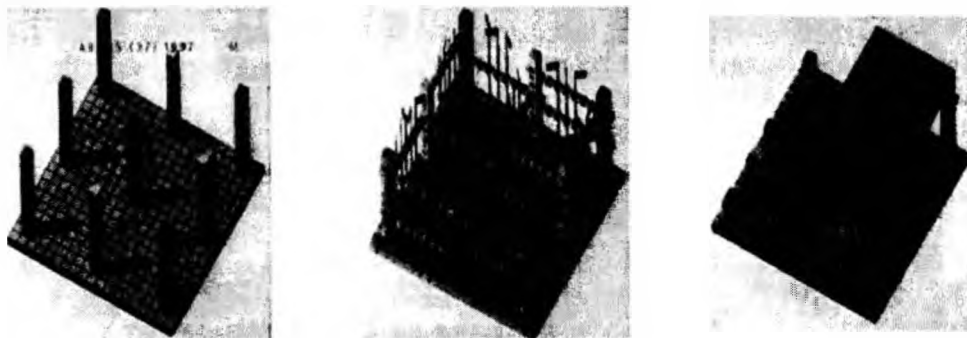


Рис. 1

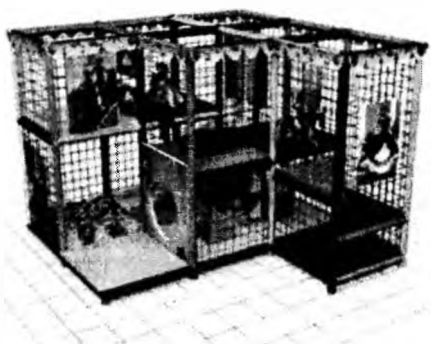


Рис. 2

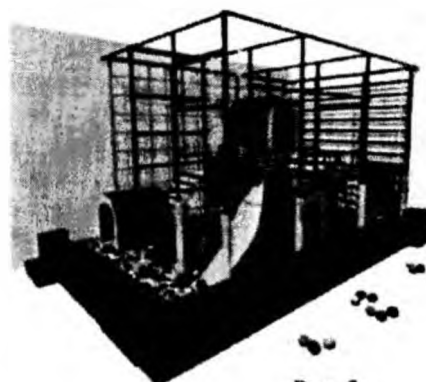


Рис. 3

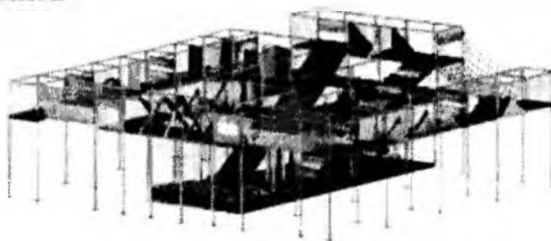


Рис. 4



Рис. 5

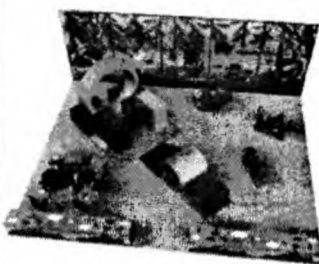


Рис. 6



Рис. 7

1. Артамонова О.В. Предметно-пространственная среда: ее роль в развитии личности // Дошкольное воспитание. – 1995. – № 4.
2. Виноградова Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников: Практическое пособие / Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М.: Айрис-пресс, 2008.
3. Детские игровые комплексы [Электронный ресурс]. – Доступно за адресом : <http://www.newhorizons.com.ua>.
4. Игровое оборудование [Электронный ресурс]. – Доступно за адресом : <http://www.ksil.ua>.
5. Модульная система компоновки детских площадок [Электронный ресурс]. – Доступно за адресом : <http://www.materinstvo.ru/art/1394>.

В статье проанализированы особенности проектирования детской игровой среды на основе модульной системы, основы формирования ее компонентов и роль в игровом процессе. В работе рассмотрены типы игровой среды с модульной системой в основе; характеризованные их проектные возможности для организации игрового процесса.

Ключевые слова. Модульная предметно игровая среда, игровой лабиринт, объемно пространственный фрагмент, игровой модуль.

The features of planning of child's playing environment are analysed on the basis of the module system, bases of forming of its components and role in a playing process. The types of playing environment are in-process considered with the module system in basis; characterize them project possibilities for organization of playing process.

Key words. Module in detail playing environment, playing labyrinth, by volume of spatial fragment, playing module.