ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ АРХИТЕКТУРЫ И СТРОИТЕЛЬСТВА

На правах рукописи

_____

(подпись)

КУТАЙ МАРИЯ АЛЕКСЕЕВНА

СРЕДОВЫЕ И КОМПОЗИЦИОННЫЕ ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЛЯ ДЕТЕЙ В ГОРОДЕ

Том 1

Выпускной квалификационной работы по направлению 07.04.01 – Архитектура

Научный руководитель:
кандидат архитектуры, доцент
Херувимова Ирина Александровна

Пенза 2017

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Пензенский государственный университет архитектуры и строительства»
Архитектурный факультет
Кафедра «Градостроительство»

ЗАДАНИЕ

на выпускную квалификационную работу студента по выполнению задач Государственной итоговой аттестации

Кутай Марии Алексеевны
Фамилия, имя, отчество студента

тема выпускной квалификационной работы: «Средовые и композиционные основы проектирования игровых пространств для детей в городе»

квалификация (бакалавр, магистр, специалист) Магистр
нужное указать

направление подготовки: 07.04.01 «Архитектура»

Задачи работы:

1. Изучить и систематизировать международный исторический и современный опыт архитектурной, средовой и градостроительной организации общественных игровых пространств для детей.

3. Выявить проблемы существующих игровых пространств в г. Пензе

4. Сформировать приёмы, рекомендации и проектные предложения по развитию общественных игровых пространств для детей в г. Пензе.

(приводятся исходные данные на выполнение задания, задачи работы)

Диссертация представляется к защите «20» июня 2017 г.

Научный руководитель диссертации кандидат архитектуры, доцент, Херувимова И.А.
(уч.степень,уч.звание,фамилия,и.,о.)

Задание принял к исполнению Кутай М.А (Ф.И.О. магистранта)
(подпись)

ОТЗЫВ РУКОВОДИТЕЛЯ
на выпускную квалификационную работу студента по выполнению задач Государственной итоговой аттестации

Кутай Марии Алексеевны
Фамилия, имя, отчество студента

тема выпускной квалификационной работы: «Средовые и композиционные основы проектирования игровых пространств для детей в городе»

квалификация (бакалавр, магистр, специалист) Магистр
нужное указать

направление подготовки: 07.04.01 «Архитектура»

Сформированность компетенций у выпускника по итогам выполнения аттестационных заданий (заданий на выпускную квалификационную работу)
(представлена в Приложении А к отзыву научного руководителя)

Объём заимствований из общедоступных источников **считать** *допустимым*
допустимым/недопустимым*(указать)*

Соответствие выпускной квалификационной работы требованиям[1]

Наименование требования	Заключение о соответствии требованиям (отметить «соответствует», «соответствует не в полной мере», или «не соответствует»)
1. Актуальность темы	*соответствует*
2.Соответствие содержания теме	*соответствует*
3. Полнота, глубина, обоснованность решения поставленных вопросов	*соответствует*
4. Новизна	*соответствует*
5. Правильность расчетных материалов	*соответствует*
6. Возможности внедрения и опубликования работы	*соответствует*
7. Практическая значимость	*соответствует*
8. Оценка личного вклада автора	*соответствует*

Недостатки работы: *Недостатков нет*

Общее заключение о соответствии выпускной квалификационной работы требованиям:
ВКР установленным в ООП требованиям соответствует / частично соответствует/не соответствует (*нужное подчеркнуть*)

[1] Список требований к выпускным квалификационным работам, их содержательные характеристики и критерии оценки соответствия устанавливаются методическими комиссиями факультетов (институтов) и приводятся в Основных образовательных программах.

Обобщенная оценка содержательной части
выпускной квалификационной работы *(письменно):* _____

Научный руководитель: Херувимова Ирина Александровна

зав. каф. «Градостроительство, к.арх., доцент

Полное наименование должности и основного
места работы, ученая степень, ученое звание *Подпись* Расшифровка подписи

«__»_____20____г.

Сформированность компетенций у выпускника по итогам выполнения аттестационных заданий (заданий на выпускную квалификационную работу)

Задания	Компетенция	Обобщенная оценка сформированности компетенции[2]
1. Составление программы-задания к выбранной теме ВКР	ОК-4, ОК-9	*отлично*
2. Сбор и анализ материала по теме ВКР	ОПК-1, ОПК-4	*хорошо*
3. Разработка опытно-экспериментальных мероприятий (теоретическая часть)	ОПК-4, ОПК-3, ПК-4	*отлично*
4. Разработка графической части ВКР	ОК-8, ОПК-4, ПК-4	*отлично*
5. Разработка текстовой части ВКР	ОК-8, ОПК-4	*отлично*
6. Защита проекта	ПК-6	*отлично*

[2] Интегральная оценка сформированности компетенции определяется с учетом полноты знаний, наличия умений (навыков), владения опытом, проявления личностной готовности к проф.самосовершенствованию.

РЕЦЕНЗИЯ
на выпускную квалификационную работу

Кутай Марии Алексеевны

Фамилия, имя, отчество студента

тема выпускной квалификационной работы: «Средовые и композиционные основы проектирования игровых пространств для детей в городе»

квалификация (магистр, специалист) Магистр

нужное указать

направление подготовки: 07.04.01 «Архитектура»

Сформированность компетенций у выпускника по итогам выполнения аттестационных заданий (заданий на выпускную квалификационную работу)
(представлена в Приложении Б к отзыву рецензента)

Соответствие выпускной квалификационной работы требованиям

Наименование требования	Заключение о соответствии требованиям (отметить «соответствует», «соответствует не в полной мере» или «не соответствует»). Обосновать.
1. Актуальность темы	*соответствует*
2. Соответствие содержания работы заявленной теме	*соответствует*
3. Полнота проработки вопросов	*соответствует*
4. Новизна	*соответствует*
5. наличие оригинальных разработок	*соответствует*
6. Качество анализа	*соответствует*
7. Практическая значимость и применимость результатов на практике	*соответствует*

Достоинства содержательной части выпускной квалификационной работы:

Изучен и систематизирован международный исторический и современный опыт организации игровых пространств для детей с архитектурной и средовой позиций. Сформированы рекомендации в этом направлении для Пензы, что выявляет серьёзный прикладной характер работы. Результаты работы могут быть использованы в программах благоустройства.

Ошибки и недостатки содержательной части выпускной квалификационной работы:

Недостатков нет.

Общее заключение о соответствии выпускной квалификационной работы требованиям:

ВКР установленным в ООП требованиям соответствует / частично соответствует/не соответствует (*нужное подчеркнуть*)

Обобщенная оценка содержательной части выпускной квалификационной работы *(письменно):*

Рецензент:

Полное наименование должности и основного места работы, ученая степень, ученое звание	*Подпись*	Расшифровка подписи

«_____»_____20____г.

Сформированность компетенций у выпускника по итогам выполнения аттестационных заданий (заданий на выпускную квалификационную работу)

Задания	Компетенция	Обобщенная оценка сформированности компетенции[1]
1. Составление программы-задания к выбранной теме ВКР	ОК-4, ОК-9	*отлично*
2. Сбор и анализ материала по теме ВКР	ОПК-1, ОПК-4	*хорошо*
3. Разработка опытно-экспериментальных мероприятий (теоретическая часть)	ОПК-4, ОПК-3, ПК-4	*отлично*
4. Разработка графической части ВКР	ОК-8, ОПК-4, ПК-4	*отлично*
5. Разработка текстовой части ВКР	ОК-8, ОПК-4	*отлично*
6. Защита проекта	ПК-6	*отлично*

[1] Интегральная оценка сформированности компетенции определяется с учетом полноты знаний, наличия умений (навыков), владения опытом, проявления личностной готовности к проф.самосовершенствованию.

Министерство образования и науки Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**Пензенский государственный
университет архитектуры и
строительства**

З А К Л Ю Ч Е Н И Е

**Заведующего кафедрой «Градостроительство»
Херувимовой Ирины Александровны**

Рассмотрев ВКР студента группы № Арх-21м

Кутай Марии Алексеевны
фамилия, имя, отчество студента

выполненную на тему «Средовые и композиционные основы проектирования игровых пространств для детей в городе»

по реальному заказу _____
указать заказчика, если имеется

тема раздела НИРм Зарубежный и отечественный опыт проектирования общественных игровых пространств для детей

указать заказчика, если имеется

с использование ЭВМ *Microsoft Word, Corel Draw*
название задачи, если имеется

в объеме 1,5 х 4,5 м листов чертежей и _____листов текстовой части ВКР, отмечается, что проект выполнен в соответствии с установленными требованиями и допускается кафедрой к защите.

Зав. кафедрой_____(подпись)
“___”_____2017г.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ……..4
ГЛАВА I. ЗАРУБЕЖНЫЙ И ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ОПЫТ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБЩЕСТВЕННЫХ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЛЯ ДЕТЕЙ……..7
1.1. Общие теоретические вопросы проектирования игровых пространств для детей. Степень изученности……..……...7
1.2. История развития общественных игровых пространств для детей…...15
1.3. Классификация общественных игровых пространств для детей……21
1.4. Приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей ……24
1.4.1. Градостроительные приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей…….24
1.4.2. Объёмно-пространственные приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей…….35
1.4.3. Стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей…….37
1.4.4. Современные требования к проектированию общественных игровых пространств для детей…….39
Выводы по главе I……....40
ГЛАВА II. ПРОБЛЕМЫ ОБЩЕСТВЕННЫХ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЛЯ ДЕТЕЙ В ГОРОДЕ ПЕНЗЕ…….43
2.1. Проблемы общегородских игровых пространств……43
2.2. Проблемы микрорайонных (квартальных) и внутридворовых игровых пространств……...46
2.3. Проблемы городской среды для детей……..48
Выводы по главе II……49
ГЛАВА III. РЕКОМЕНДАЦИИ И ПРОЕКТНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ОБЩЕСТВЕННЫХ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЛЯ ДЕТЕЙ Г. ПЕНЗЫ..51

3.1. Рекомендации и примеры решений общегородских игровых пространств для детей в г. Пензе……..51
3.1.1. Рекомендации по функциональному зонированию……..54
3.1.2. Решение общегородского игрового пространства для детей в г. Пензе на примере территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского (бывший Парк им. Ульяновых) …….……..56
3.2. Решение микрорайонных (квартальных) и внутридворовых игровых пространств для детей в г. Пензе …….60
3.2.1. Размещение общественных игровых пространств различной специализации в жилом районе «Западная поляна» г. Пензе…….....61
3.2.2. Решение общемикрорайонного игрового пространства для детей на примере микрорайона «Окружная» г. Пензы…….63
3.2.3. Создание «детских» маршрутов на примере микрорайона «Окружная» г. Пензы……..67
3.3. Примеры решений компактных игровых пространств для детей. Идентичность г. Пензы……68
Выводы по главе III……..76
ОБЩИЕ ВЫВОДЫ……79
БИБЛИОГРАФИЯ…….81

Введение

Актуальность исследования

Важные и фундаментальные части развития детей не могут быть получены лишь в процессе чтения книг, и, тем более, во время виртуальной игры. Они должны прийти из опыта, и мы знаем, что ранние переживания в жизни становятся самым решающим для будущего развития ребёнка.

Спортивные и образовательные секции, а также развлекательные мероприятия для детей в наше время пользуются популярностью, но они не могут заменить детям свободную игру, где они проявляют фантазию, инициативу, познают мир и пробуют свои силы. Игра – это не только физическое формирование, но ещё социализация и творческое развитие ребёнка. Поэтому организованные взрослыми виды досуга не могут заменить свободную игру без последствий для ребёнка.

Ситуация с детскими игровыми пространствами в России стране неутешительна. В результате опроса фонда «Общественное мнение» выяснилось, что в сёлах у 50 % жителей нет в шаговой детской площадки, в городах, численностью менее 250 тыс. чел. – у 40 % [1]. И, хотя в г. Москве, эта цифра составляет лишь 1%, качество игровых пространств оставляет желать лучшего.

При большом разнообразии и доступности электронной техники, современное игровое пространство должно обладать такими качествами, которые способны отвлечь ребёнка от виртуальных игр.

В России в настоящее время современный подход к проектированию общественных игровых пространств для детей недостаточно изучен и мало применяется. Именно поэтому важен анализ зарубежного опыта, изучение проблем игровых пространств в России, формирование принципов проектирования и применение их на территории г. Пензы.

Цель исследования заключается в изучении, систематизации международного опыта проектирования общественных игровых пространств

для детей, разработке приемов и рекомендаций их проектирования на территории г. Пензы.

Задачи исследования:

1. Изучить и систематизировать международный исторический и современный опыт архитектурной, средовой и градостроительной организации общественных игровых пространств для детей.

3. Выявить проблемы существующих игровых пространств в г. Пензе

4. Сформировать приёмы, рекомендации и проектные предложения по развитию общественных игровых пространств для детей в г. Пензе.

Объект исследования: общественные игровые пространства для детей

Предмет исследования:

- приемы и методы организации общественных игровых пространств для детей на основе анализа современной теории и практики их проектирования.

Границы исследования включают в себя различные по расположению в городе игровые пространства: открытые (внутридворовые, пришкольные, в дошкольных учреждениях, в общегородских зонах отдыха).

Теоретической базой исследования послужили научно-исследовательские работы следующих авторов: К. Линч, А.Э. Гутнов, В.Л. Глазычев, Л.Чаула, Е.В. Ольшанская, Т.В. Царёва, Г. Санофф., Й. Хейзинга, Е. Б. Сычева, С.Б., Шимко, Т. Гилл, Я. Гейл, Дж. Джекобс.

Научная новизна исследования определяется результатами теоретического и практического характера. К результатам теоретического характера относятся:

- выявление типологических групп общественных игровых пространств для детей;

- определение свойств игровых пространств для детей как элементов городского дизайна;

- выявление объёмно-пространственных приёмов проектирования общественных игровых пространств для детей.

К результатам практического характера относятся:

- выявление принципиальных недостатков и проблем обустройства и качества детских игровых пространств г. Пензы ;

- разработка приёмов, рекомендаций и проектных предложений по развитию городской системы общественных игровых пространств для детей в г. Пензе.

Методы исследования: системный анализ, графоаналитический метод, междисциплинарный синтез.

Глава 1. Зарубежный и отечественный опыт проектирования общественных игровых пространств для детей

1.1. Общие теоретические вопросы проектирования игровых пространств для детей. Степень изученности

Термины и определения

Проблему человеческого восприятия городской среды впервые поднял К. Линч. Он считал необходимым учитывать психологические и социологические разработки в городском планировании. Это легло в основу нового понятия «средовой подход» в проектировании и нашло отражение в монографиях «Образ города» [1] и «Совершенная форма в градостроительстве» [2].

Понятие «средовой подход» в отечественной теории архитектуры впервые встречается у А.Э. Гутнова [3] и предполагает проектирование зданий с гармоничным включением их в контекст сложившейся городской среды.

Трактовке понятия «городская среда» уделяет большое внимание В.Л. Глазычев. Он находит двойственный смысл: с одной стороны – это предметно-пространственное окружение человека в городе, с другой стороны – социальная среда города, поведение человека в нем [4].

Таким образом, под средовыми основами проектирования общественных игровых пространств для детей подразумевается принципы организации игровых пространств в городской среде, с учетом сложившегося природного, архитектурного, социального и исторического контекста.

Композиционные основы проектирования общественных игровых пространств для детей – совокупность объёмно-пространственных и стилистических приёмов моделирования игровых пространств. Под композицией понимается – художественное построение пространства, формируемого по средствам рельефа, озеленения, мощения, оборудования и др. элементов благоустройства.

Под общественными игровыми пространствами для детей подразумеваются пространства, специально организованные для игры детей в рамках общественных пространств города. Подробное определение детской игры, основанное на взглядах британского исследователя детской игры Боба Хейса, дала национальна благотворительная ассоциация «Play Wales», основанная правительством Уэльса в 1996 г.: «Игра - это поведение, которое выбирается самостоятельно (то есть дети сами решают, когда, где и во что играть), направлено на самих игроков, (..) и реализуется не ради какой-либо награды.» [5].

Социальные вопросы проектирования общественных игровых пространств для детей

Важным вопросом проектирования игровых пространств является восприятие детьми города, его предметно-пространственного наполнения и социального климата. Одним из первых исследований, посвящённых этой теме стало «Growing Up in Cities», которое проводилось К. Линчем в сотрудничестве с ЮНЕСКО в 1970-х гг. [6]. Целью программы было понять, что это значит для детей жизнь в городских районах; как процесс урбанизации влияет на их жизнь; что должны представлять из себя городские районы, которые были бы хорошим местом для подрастающего поколения; и как городская среда может повлиять на ребёнка так, чтобы он развивался сознательным членом гражданского общества.

В 1990-х годах исследовательская программа была возобновлена под руководством Луизы Чоула, при поддержке ЮНИСЕФ с целью совершенствования градостроительного проектирования на основе участия в проектах детей и учёт их потребностей при формировании стратегий развития городов [7].

Проект получил развитие в Аргентине, Австралии, Англии, Норвегии, Польши, Индии, Южной Африки и США и привёл к изменениям во многих странах в области градостроительства и политики, а в некоторых случаях

повлёк собой непосредственно изменения облика городских общественных пространств.

В России примером изучения восприятия детьми городской среды стало исследование района Волхонка г. Москвы, которое легло в основу сборника статей Т. Царевой, Е. Ольшанской [8] . Специалисты провели исследование городской среды в качестве ресурса развития детей и предложены рекомендации по её развитию.

Таким образом, получила развитие важная тенденция - соучаствующее проектирование – процесс проектирования, с вовлечением всех заинтересованных лиц – инвесторов, жителей, активистов, местных сообществ, администрации, бизнеса. Это важно для выявления истинных проблем и потребностей людей, совместного принятия проектных решений, разрешения конфликтов и повышения эффективности проекта. Позже этому вопросу уделял большое внимание профессор университета Северной Каролины Генри Санофф [9]. Его монография, посвящённая методикам соучаствующего проектирования и описаниям примеров их применения была переведена на русский язык и издано группой отечественных исследователей Н.Снигирёвой и Д. Смирновым, которые также выпустили ряд методических рекомендаций по этому направлению. Н.Снигирёва и Д. Смирнов активно применяют технологии соучаствующего проектирования в ряде Российских городов (проекты организации общественных пространств в респ. Татарстан, г. Вологды, г. Пензы)

Многие исследователи конца 20-го века обратили внимание на отношение общества к детской игре. Важность игры в широком смысле впервые подчеркнул филосов Йохан Хейзинга [10]. Согласно теории Хейзинги, игровой характер культура утратила к началу 19-го века, но будущее развитие культуры, несомненно связано с игрой.

Несмотря на это, в России ещё существует тенденция, когда родители «защищают» детей от игры, планируя их день таким образом, чтобы они

посещали различные секции и времени на игру у них не оставалось. Но в последнее время во всем мире развивается тенденция «защиты» детской игры. В 2013 году ООН приняла дополнения к Декларации прав ребенка, связанные с этим. Инициатором внесения изменений в Конвенцию о правах ребенка выступила Международная ассоциация игры IPA (International Play Association), имеющая представительства более чем в 50 странах мира (в России пока нет) [26].

Декларация Международной ассоциации игры содержит такие принципы:

-Дети проводили время в игре во всех культурах и во все временя;

-Игра, как и жизненно важные потребности в питании, сне, крове, имеет важное значение в развитии всех детей;

-Игра - это самовыражение ребёнка и его общение со сверстниками, она сочетает в себе мыслительный процесс и двигательную активность; она приносит удовлетворение ребёнку;

-Игра позволяет детям развиваться умственно, социально и физически,;

-Игра является возможностью научиться жить для ребёнка.

Кроме того, важным вопросом является общение детей на детской площадке. Важно создать условия для комфортной социализации и проектировать функциональное зонирование пространства таким образом, чтобы не возникало конфликтных ситуаций у детей из младшей и старшей возрастной групп.

Родители и родственники присматривают за детьми младшей возрастной группы на детской площадке, и поэтому – это также и место общения взрослого населения, именно здесь происходит знакомство жителей и формирование местного сообщества. Поэтому важно организовать пространство таким образом, чтобы в него включалась достаточно большая и комфортная зона отдыха для взрослых.

Кроме того, с социальными вопросами проектирования игровых пространств связано интеллектуальное развитие и культурное обогащение

детей. Поэтому некоторые (как правило, общегородские) игровые пространства могут включать в себя различные развивающие и культурно-просветительские элементы. Это могут быть образы, связанные с идентичностью России и регионов, архитектурными и культурными архетипами.

Архитектурно-художественные вопросы

Архитектурно-художественные вопросы связаны, прежде всего, с методиками проектирования общественных игровых пространств для детей, направленных на достижение максимально выразительного и функционального архитектурно-пространственного и планировочного решения, включающего в себя функциональное зонирование, геопластику, оборудование, покрытие, озеленение.

Построение композиции подразумевает композиционное и функциональное решение пространства.

На функциональное зонирование игрового пространства для детей наибольшее влияние оказывают игровые процессы, которые могут происходить в данном пространстве. Диапазон ощущений, которые может дать игровое пространство обширен: ощущение от игры с песком и водой, «скользить и катиться», «карабкаться и пробираться», «изучать и познавать», «ходить и бегать», «прыгать», «балансировать», «висеть», «ползти», «качаться», ощущение «внутри и снаружи», «наверху и внизу», «подглядывать и наблюдать», «трогать», «слушать», «нюхать», «прятаться и искать», «строить», «воображать», «взаимодействовать», «экспериментировать со светом и цветом». Рекомендации по функциональному зонированию игровых пространств, а также площади функциональных зон приводят О.Б. Сокольская, В.С. Теодоронский, А.П. Вергунов [11]. Обобщённую классификацию общественных игровых пространств приводит Е.Б. Сычёва [12].

Методикам поиска композиционного решения игрового пространства посвящено большое количество зарубежной литературы. В России

исследованиям данной темы уделяет внимание А.Д. Григорьев , представляя творческий поиск композиции игрового пространства на примерах проектных предложений [13].

Важным вопросом является взаимодействие художественного решения игрового пространства с окружающей природной и архитектурной средой, а также решение проблем территории. Эту тему затрагивает Л. Капылова, отмечая, что прослеживается тенденция отказа от дорогостоящих зданий-аттракционов в мировой архитектурной практики, и при этом важное значение приобретают элементы дизайна городской среды, такие, как детское игровое пространство [25]. Они могут служить акцентами и обогащать городскую среду.

Градостроительные вопросы

За рубежом существуют исследования на тему рационального размещения различных по типологии игровых пространств в городе. Например, в шведском городе Мальмё с населением 300 тыс. чел. в 1996 г. стартовала программа «Об игре и игровых пространствах», которая основывалась на подробном исследовании сети городских детских пространств и подразумевала их реконструкцию. Специалисты по городскому планированию оптимизировали размещение игровых пространств - уничтожение неиспользуемых, в районах с отсутствием детского населения, и возведение новых, качественных и разнообразных игровых пространств, в тех зонах, где это необходимо жителям. Это дало положительные результаты – Мальмё считается «детской столицей» Швеции и Европы и привлекает туристов [28].

Градостроительным вопросам проектирования общественных игровых пространств для детей уделяет внимание А.Д. Григорьев. Он отмечает необходимость оценки положения территории размещения игрового пространства в функционально-планировочной структуре города, а также транспортных коммуникаций и архитектурного окружения. А.Д. Григорьев

также рассматривает организацию игровых пространств на различных градостроительных уровнях.

Экономические вопросы

Важную роль в проектировании общественных игровых пространств в Российских провинциальных городах играют вопросы экономики проекта. Несмотря на то, что отечественное производство игрового оборудования развивается, его качество существенно уступает зарубежным образцам. Это касается дизайна оборудования, разнообразия изделий, производство некоторых видов оборудования (сенсорное, водное, электронное), отсутствует в России. Это влечёт за собой существенное удорожание детских игровых пространств, на которое не идут городские власти и предприниматели. Необходимо менять взгляд на эту проблему, ведь в успешных общественных пространствах собираются и проводят время горожане, и это создает потенциал для бизнеса. Как правило, предпринимателям выгоднее открывать магазины, кафе, и др. объекты культурно-бытового обслуживания, там, где прослеживается большой трафик людей. Выстраивается цепочка: чем больше успешных общественных пространств, тем больше в городе возможностей для бизнеса, и тем больше налогов получит городская казна. Таким образом «окупается» вклад, сделанный в благоустройство городских общественных пространств, в т.ч. игровых зон.

Экологические вопросы

С проектированием игровых пространств для детей связаны экологические вопросы. В первую очередь, это вопросы экологической безопасности – при размещении игровых пространств должны учитываться санитарно-защитные зоны от производственных и др. вредных объектов, автомобильные дороги и стоянки также не должны примыкать непосредственно к игровым пространствам. Кроме того, в городе и микрорайонах (кварталах) важно наличие игровых пространств с «природными» элементами, которые могли бы нести для ребёнка функцию

«экологического образования», т.к. городские дети испытывают дефицит общения с природой.

Вопросы безопасности

Вопросы безопасности очень важны в проектировании игровых пространств для детей. С 2003 года в России был создан ГОСТ Р 52169-2012 «Оборудование и покрытия детских игровых площадок..» [38].В настоящем документе учтены основные нормативные положения европейского стандарта [39]. Это позволяет избежать трудностей в связи с необходимостью сертификации при импорте европейского оборудования. Данные стандарты регламентируют параметры детских игровых пространств и конструкций оборудования, в них также содержатся методы испытай для сертификации.

Каждая игровая площадка должна иметь также паспорт безопасности (ГОСТ 2.601) [40] . Игровые площадки, построенные до утверждения данного регламента, были реконструированы в соответствии со стандартом.

Детское оборудование отечественных производителей, как правило, соответствует данным стандартам, однако не представляет собой интереса для детей старшего возраста. Проблемам безопасности детей в городе посвятил монографию британский учёный Т. Гилл [14]. Он считает, что дети должны иметь возможность самостоятельно исследовать город, а задача взрослых – создать благоприятную среду, дружелюбный детям город. Кроме того, Т. Гилл развивает концепцию «разумного риска»: детское игровое оборудование при соблюдении стандартов безопасности, может быть давать возможность детям испытать свои силы. В противном случае, когда детское игровое пространство не содержит в себе «рисков» - дети в поисках этих «рисков» пытаются использовать оборудование не по назначению (залазать на крыши горок или домиков и т.п.), и получают травмы.

Законодательные вопросы

Помимо стандартов безопасности игрового пространства ГОСТ Р 52169-2012, параметры игрового пространства в жилой застройке

регламентируются в СП 42.13330.2011 [41]. В этом документе приводятся необходимые показатели по площади внутридворовых игровых пространств, а также нормативные расстояния до окон жилых и общественных зданий и др. Данные нормативы уточняются местными нормативами [42], где приводятся удельные размеры площадок ($м^2$/$чел^1$)

Если требования к оборудованию детских игровых пространств по ГОСТ Р 52169-2012 носят обязательный характер, то требования по эксплуатации детских игровых пространств носят, в основном, рекомендательный. Кроме того, практически полностью отсутствует система общественного или экспертного контроля за ходом строительства и обустройства детских площадок.

1.2. История развития общественных игровых пространств для детей

Изучение и общественных игровых пространств для детей является важным инструментом для понимания логики их проектирования в связи с социальными изменениями в обществе и тенденциями в архитектуре.

Детские игры всегда присутствовали в городской жизни. Как правило, дети проводили время рядом с местом работы и занятий родителей. Иллюстрацией этому может послужить картина Брейгеля «Игры детей» (Таблица 1.1, рис. 1), на которой изображена площадь, на которой дети находят развлечение с помощью обручей, «клюшек», «мячей», бочек и многие другие игры. Но, тем не менее, специально организованные для детской игры пространства стали появляться только с начала 19-го века. Предлагается выделить этапы развития общественных игровых пространств для детей, основываясь на классификации Д.Фроста [29].

Песочные сады (1800-е-1890-е гг.). Историческим предшественником концепции современной детской площадки считается создание небольших «песочных лавок» в 1840-х годах по инициативе Фридриха Фрёбеля, основателя движения «детского сада» (Таблица 1.1, рис. 2) [30].

В то же время, планировка парка в Германии, датированная 1809г., указывает, что идея песочного сада для детей существовала задолго до Фрёбеля. Холмы из песка находились в общественных парках в качестве противодействия детской преступности (Таблица 1.1, рис. 3). В малообеспеченных семьях родители не могли сами приглядывать за детьми и поэтому приводили их на такие площадки. Индустриализация, миграция населения из сельскохозяйственных районов в города и рост числа беспризорных детей в 19-м веке сделали необходимым повсеместное распространение «песочных садов» и в Америке. В Бостоне в 1855 г. одна из благотворительных групп решила провести эксперимент, предоставив детям горы песка, который впоследствии сильно изменит опыт детства в Америке.

В России детские площадки появляются по тем же причинам году в 1894. К 1940-м гг. их насчитывалось в стране больше 100 [31].

Типизация детских игровых пространств (1890-е –30-е гг.:). В последние десятилетия 19-го века в детских игровых зонах кроме песка, скамеек и ящиков для игрушек появляется новое игровое оборудование. Термин «типовая детская площадка» был впервые использован в вязи с детской площадкой Хулл Хаус Джейн Аддамс в Чикаго для детей разного возраста (Таблица 1.1, рис. 4). На ней находились содержала кучи песка, качели, строительные блоки, гигантский шаг, шест для детей младшего возраста, скамейки, гандбол и бейсбол, корабли уменьшенного размера для детей старшего возраста. Учитель руководил играми на этой площадке, а за порядком следил полицейский. Первые игровые пространства 20-го века стали прототипами тех, которые будут производиться ещё десятилетия спустя (Таблица 1.1, рис. 5). Игровые пространства распространялись в разных городах, появлялось новое оборудование: различные виды качелей, оборудованием для скалолазания, раздвижными устройствами. Предусматривались места для групповых игр, площадки для футбола и бейсбола. Некоторые игровые площадки содержат небольшие библиотеки и зоны для тихих игр.

Игровые площадки появляются около школ и детских садов. На территории Чикагского университета появляется игровая площадка с цветниками и огородами, куда детей приводят на экскурсию. В 1910-х годах на территории прогрессивных промышленных предприятий создаются игровые площадки для детей сотрудников.

Благодаря деятельности общественных и благотворительных организаций создавались новые и новые игровые площадки. Это было проявлением становления гражданского общества.

В 1910-м году Комитет Ассоциации игровых площадок Америки опубликовал рекомендации по организации общественных игровых пространств. Создавались целые каталоги оборудования из древесины, стали и железа [32].

Из-за повышающегося уровня автомобилизации городов детям стало запрещено играть на больших улицах, в связи с этим детские площадки стали возникать на пустырях, закрытых улицах и во дворах, в дополнение к тем, которые уже существовали в парках и школах.

В России до революции также благодаря деятельности общественных и благотворительных организаций создавались новые и новые игровые площадки. Это было проявлением становления гражданского общества.

После революции детские площадки использовались для пропаганды: детям объясняли, , что пролетарии скоро построят счастливую жизнь, чтобы привлечь больше посетителей, там раздавали еду.

Великая депрессия и Вторая мировая война (Мусорные площадки) (1930-е – 40-е гг.:). Во время Великой депресии и Второй мировой войны распространение игровых пространств замедлилось, но поддерживалось правительством. в 1933 году президент США Франклин Д. Рузвельт создал программу по трудоустройству безработных, которая включала в себя строительство объектов социальной инфраструктуры, в т.ч. и детских и спортивных площадок, благоустройства парков и общественных зон [32].

Позже, во время Второй мировой войны детские площадки и парковые зоны приходят в запустение из-за отсутствие финансирования на обслуживание, оборудование демонтируется.. Производство нового оборудования прекращается, старое металлическое оборудование отдаётся на металлолом с целью производства военной техники, теперь занятием для детей является не игра, а сбор оборудования для игры для металлолома.

Приключенческие игровые площадки (1940-е – 50-е гг.:).

Понятие «приключенческая игровая площадка» впервые было предложено Карлом Теодором Соренсеном – датским ландшафтным архитектором в 1936 г. Его идеи были воплощены во время немецкой оккупации в 1943 г., когда он создал площадку в жилом массиве на окраине Копенагена (Таблица 1.1, рис. 6). Идея Соренсена заключалась в том, чтобы дети придумывали себе сами пространство для игр из доступных материалов, ведь дети всегда любили играть на строительных площадках, свалках и проявляли фантазию. При этом площадкой руководил специальный инструктор, который помогал организовать игру.

Позже концепция получила распространение в других Европе, США и Азии. Леди Аллен – была представителем этой концепции в Великобритании и в 1945 г. ввела термин «приключенческая игровая площадка», она создала несколько подобных пространсв в том числе и для детей-инвалидов.

В 1950-м году журнал «Маколл» проспонсировал первую подобную площадку в США. Она прослужила всего год, но стала отправной точкой к созданию программы по освоению пустырей и использованию их для игр и досуга.

Позже «приключенческие» игровые площадки стали постепенно исчезать и-за опасения травмирования детей, отсутствия инструкторов и поддержки со стороны местных жителей. Они перестали быть тенденцией, но тем не менее возникали позже как отдельные явления и возникают до сих пор [33].

Например, в 1979 году приключенческая детская площадка была организована в Маунтин парке в Хьюстоне на восьми гектарах с участием обученных инструкторов и делилась на зоны: сад, офис, природа, животные, склад, город, песок и вода, искусство, место для пикника.

Футуристичные и образные детские площадки (1950-е -1970-е гг.)

Популярность свободных молодёжных движений, экспрессивные формы в архитектуре и дизайне в этот период нашли своё отражение и в детских игровых пространствах.

Дизайнеры создавали новые, фантазийные скульптуры - ракеты, машины, подводные обитатели, исторические образы или абстрактные формы. Примеры подобных игровых пространств отмечены и в Пензе (Таблица 1.1, рис. 9). Активно применяются лабиринты – с целью задействовать воображение детей. Архитекторы как никогда раньше активно участвовали в создании проектов игровых пространств. Активно применяется бетон, позволяя создавать причудливые обтекаемые формы, которые выглядят современно и сейчас (Таблица 1.1, рис. 7,8).

В Советском союзе после войны ситуация с игровыми пространства значительно улучшается. Возможно это связано с увиденным оборудованием в Европе, либо опыту, заимствованному у союзников. В образном ряду общественных игровых площадок этого времени можно увидеть проявление национальной романтики – образы из русских сказок – богатыри, терема и крепости. Это необходимо было для воспитания патриотизма в детях. Примеры подобных игровых пространств отмечены и в Пензе (Таблица 1.1, рис. 10,11).

Стандартизированные детские площадки (1970-е – 80е гг..) В связи с необходимостью обеспечения населения жильём возникло явление массового строительства типовых микрорайонов, дворы которых было необходимо наполнять игровыми комплексамми для детей (Таблица 1.1, рис. 12). В течении 1970-х и 1980-х годов разрабатывалось руководство по стандартизации оборудования детских площадок, в т.ч. из-за озабоченности

по поводу травм на игровых площадках, увеличение судебных исков. В разработке стандартов не учитывалось то, участие в разумных рисках и преодоление физических проблем, последовательная практика на развивающих игровых площадках помогает детям развивать познавательные и физические навыки, необходимые, чтобы избежать серьезных травм.

Современные детские игровые пространства (с конца 1980-х гг.)

Происходит всплеск творческих площадок с безопасным покрытием, различными образами и направленностью. Современная эра площадок наступила на рубеже веков и ознаменовала полномасштабную игру и увеличение количества детских площадок с беспрецедентной скоростью и размахом. Еще до 1990-х гг., исследования показали, что масштабы площадок должны быть расширены за рамки типичного стандартного оборудования. Считалось, что независимо от того, простое это или радикальное игровое оборудование, это не единичный компонент в игровом окружения ребенка. Необходимо направить энергию на развитие всей окружающей среды как игрового пространства: природных особенностей - растений, животных, грязи, гор, ручьёв, портативных материалов - блоки, инструменты, посуда, строительные материалы.. Возникает новый термин "playscapes." – игровой ландшафт.

В ходе развития игровых пространств менялись материалы, из которых производили игровые элементы. На заре своего существования игровые пространства носили «природный» характер – это были груды песка, позже стали возникать деревянные и металлические элементы. Во время Великой депрессии и войны, и следующее десятилетие в отсутствии ресурсов детские пространства стали носить «природный» характер и организовываться из доступных средств (мусор). По мере экономической стабилизации, в детское игровое пространство входят экспрессивные формы, и новые материалы – бетон, пластик. Необходимость в жилье, массовое типовое строительство породило упрощённый подход к возведению типовых игровых площадок с использованием металла.

1.3. Классификация общественных игровых пространств для детей

Исходя из определения детской игры игровое пространство для детей в целом сложно проектировать непосредственно как спортивное, оздоровительное, интеллектуально развивающее сооружение. Правильно организованное игровое пространство в любом случае будет включать все эти функции, в той мере, в которой их несёт тот или иной вид игры, возможный в данном пространстве. Проектировщик может задать разные сценарии использования пространства, что в условиях современных технологий порождает их многообразие. Анализ мирового опыта теории и практики проектирования детских игровых пространств позволил выявить определенный ряд критериев их классификации:

- виды игровой деятельности; - пространственно-временные характеристики; - материалы, - возрастные группы; - стилистика; - образность. По пространственно-временным характеристикам в свою очередь игровые пространства можно классифицировать по временности, по мобильности, по площади и по расположению в городе (Таблица 1.2, схема 1).

Классификация по видам игровой деятельности основывается на классификации Е. Б. Сычёвой [12] и дополняет её (Таблица 1.2, схема 2). По видам игровой деятельности можно выделить:

- *пространства для сенсорных игр* - пространства, воздействующие на слух, вкус, обоняние, создающие тактильные ощущения и визуальные эффекты;
- *моторные пространства* - пространства, свободные от оборудования, подразумевающие езду на велосипедах, самокатах, педальных машинах. Такие пространства могут представлять собой открытые зоны с разметкой на покрытии, препятствиями в виде холмов и т.п. Зачастую такие пространства создаются для обучения правилам дорожного движения;
- *зоологические и ботанические пространства* – пространства, воспитывающие любовь к животным и растениям, содержащие

познавательную функцию. Такие пространства часто располагаются в зоопарках и ботанических садах;

- *пространства-конструкторы* – пространства, состоящие из модулей, связаны с собиранием и разбиранием игровых форм,
- *пространства для познания свойств природных материалов* - пространства, содержащие натуральные материалы и подразумевающие игру с песком, камнями, деревом и т.п.;
- *приключенческие пространства* - пространства, нуждающиеся в создании специальных сооружений (гавани, мосты, хижины, лабиринты, амфитеатры),
- *пространства для игры с водой* – пространства, подразумевающие игру с фонтанами, ручьями и другими водными объектами,
- *пространства для подвижных игр* – пространства, оборудованные искусственными холмами, горками, выемками, стенками для лазания, сетками и т. п.,
- смешанный тип.

В качестве примеров подобных типов были рассмотрены игровые пространства в разных странах, построенные в разное время (Таблица 1.3).

Можно выделить несколько типов оборудования для сенсорных игр: оно может воздействовать на слух, вкус, обоняние, создавать тактильные ощущения и визуальные эффекты (Таблица 1.2, схема 3).

По временности игровые пространства бывают постоянные и временные (Таблица 1.2, схема 4). Данная классификация основана на классификации временной архитектуры Гиззятовой Л.Р [15]. Постоянные игровые пространства предназначены для круглогодичного долговременного использования в течении 5 -20-ти лет. Временные игровые пространства могут быть использованы в течении нескольких часов или дней. Такие игровые пространства организуются как правило в рамках городских

фестивалей и детских праздников из лёгких материалов – картон, фанера, солома, лёд, пенопласт, пластик, поролон и др.

По мобильности игровые пространства могут быть мобильными и стационарными (Таблица 1.2, схема 5). Мобильные игровые пространства представляют собой конструкции, не заглубленные в землю, как правило, имеющие структуру переносных модулей. Такие пространства могут менять свою конфигурацию или географическое положение. Стационарные игровые пространства проектируются для определённого участка в городе и не предполагают переноса на другой участок.

По расположению игровые пространства бывают открытые и закрытые (Таблица 1.2, схема 6). Открытые в свою очередь могут располагаться в жилой среде, в школьном дворе, при дошкольных учреждениях, в центре города и на озеленённых городских территориях (Таблица 1.2, схема 7) (в парках различного назначения, скверах, садах, на бульварах [11]). Закрытые игровые пространства встречаются в дошкольных учреждениях, в торговых центрах, в развлекательных учреждениях и специальных сооружениях. Этот тип игровых пространств особенно необходимо развивать в климатических условиях России.

По площади игровые пространства делятся на камерные (до 100 кв. м), малые (до 500 кв. м), средние (более 500 кв. м.) и большие (более 1000 кв. м). (Таблица 1.2, схема 8). Камерные игровые пространства, как правило, рассчитаны на одну возрастную группу, средние – на одну-две возрастных группы, а большие – на несколько возрастных групп. Следует отметить, что зонирование большого игрового пространства должно производиться таким образом, чтобы разные возрастные группы были в некоторой мере изолированы друг от друга.

В изготовлении оборудование детских игровых пространств применяются такие материалы как дерево, металл, бетон, пластик, нити, резина, эти материалы могут комбинироваться (Таблица 1.2, схема 9). Наиболее подходящие по своим свойствам для реализации функций -

металлические и пластиковые игровые элементы. В то же время, наиболее экологичными являются игровые элементы из древесины, и появляются новые способы её обработки, позволяющие повысить его гигиенические качества.

В зависимости от возрастных потребностей детские игровые пространства бывают для детей дошкольного возраста (от 2-х до 6-ти лет), младшего школьного возраста (от 6-ти до 10-ти лет) и старшего школьного возраста от 10-ти до 14 лет (Таблица 1.2, схема 10).

Кроме того, в некоторых игровых пространствах прослеживается параллель с архитектурными стилями (Таблица 1.4) : неоромантизм, функционализм, экспрессионизм, регионализм, брутализм, хай-тек, экологическая архитектура, бионическая архитектура, постмодерн, зооморфик, биоморфик, минимализм. Однако временные рамки проявления данных стилей в архитектуре могут не совпадать со временем возведения игровой площадки.

Таким образом, были рассмотрены современные примеры организации общественных игровых пространств для детей, выявлены критерии классификации и различные типы игровых пространств. Представленные классификации позволяют обобщить передовой опыт проектирования игровых пространств и применять при проектировании различные их типы, что позволит сделать их интереснее и полезнее для детей и обогатит архитектурный облик городской среды.

1.4. Приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей

1.4.1. Градостроительные приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей

Подходы в организации игровых пространств для детей в жилых зонах

Я. Гейл утверждает, что детские игры всегда присутствовали в городской жизни. Дети проводили своё время там, где работали их родители. Город являлся одним большим игровым пространством [16]. Таким образом, города

представляли собой комфортную и безопасную среду для игр детей (Таблица 1.2, схема 1).

Современная жилая застройка подразумевает несколько подходов к размещению игровых пространств.

Первый подход подразумевает организацию в каждом дворе типового игрового комплекса либо набора игровых элементов (Таблица 1.2, схема 2). Этот подход характерен для Российских городов. Детям не интересно играть на протяжении нескольких лет в одном и том же игровом пространстве в своём дворе. Поэтому с родителями или самостоятельно они совершают прогулки к соседним дворам. Недостаток данного подхода заключается в том, что такая прогулка становится неинтересной из-за того, что во всех дворах ребёнок встречает одинаковое или похожее игровое пространство. Кроме того, типовые игровые комплексы подразумевают собой стандартный набор элементов, из-за чего ребёнку не нужно включать фантазию для игры.

Второй подход к проектированию игровых пространств в микрорайоне подразумевает наличие в каждом дворе оборудования по определённому профилю (Таблица 1.2, схема 3). Как правило, это оборудование для разных возрастных групп, при этом минимальное оборудование для младшей возрастной группы присутствует в каждом дворе. Такой вариант более предпочтителен и подразумевает развитие инфраструктуры.

Третий подход подразумевает самый минимальный набор элементов в каждом дворе, как правило для младшей возрастной группы и большое обще микрорайонное игровое пространство с разнообразным оборудованием (Таблица 1.2, схема 4). Такой вариант имеет место только в том случае, если в микрорайоне есть подобная свободное пространство для размещения большой детской зоны.

Наиболее предпочтительными с точки зрения баланса экономической эффективности и разнообразия общественных игровых пространств являются 2-й и 3-й подходы в организации игровых пространств для детей в жилых

зонах, которые предполагается применять в зависимости от градостроительной ситуации.

Третий подход нашёл применение в шведском городе Мальмё [28]. Данный проект возник во время экономического кризиса в стране. До кризиса в городе можно было наблюдать ситуацию, похожую на настоящее положение игровых пространств в г. Пензе – стандартное оборудование в рамках нормативов. Во время кризиса было принято решение провести ревизию игровых пространств для детей в городе на предмет активности использования. Выяснилось, что большинство игровых площадок пребывали в заброшенном состоянии по причине неинтересного или устаревшего оборудования. Кроме того, в некоторых районах города поменялось демографическая ситуация, уменьшилось количество детей и необходимость в большом количестве игровых площадок. В конце 90-х годов экономическая ситуация в стране наладилась, на основе данного исследования появилось руководство «Об игре и игровых пространствах». Этот документ подразумевал реконструкцию игровых пространств в городе, демонтаж неиспользуемых игровых площадок и создание новых. Программа длилась с 1996 г. по 2006 г.: часть площадок была реконструирована, 17 площадок – демонтировано и 12 перешло в частную собственность. В городе возникла идея создания разнообразных тематических пространств с индивидуальным дизайном и сценарием игры. Эти пространства были призваны дополнять природную среду города, учитывать характерные особенности места, давать возможность удовлетворить исследовательский интерес ребёнка и физически развиваться, испытывая свои силы. К 1997-му году в городе появилось 13 подобных площадок, а на сегодняшний день их число достигает 20. При этом многие из них располагаются в периферийной части города.

Было решено сделать пространства с различной тематикой. Дети и взрослые могут выбирать интересные для них площадки из большого разнообразия: в городе располагается площадки «Музыкальная», «Джунгли»,

«Морская», «Паучиная», «Лесная», «Африканская», «Приключенческая», «Бетонная», «Водная», «Ферма».

В районе «Розенгорд» было решено создать площадку «Движение». Этот район самый мультинациональный – здесь живут иммигранты из Азии, Африки, арабских стран и стран Ближнего востока. Традиции этого населения подразумевают активное физическое взаимодействие между людьми и людьми и средой, именно поэтому была выбрана данная специализация пространства.

В районе «Слотспаркен» в центральном парке, который окружает исторический замок, нашла место «сказочная» площадка. Она построена одновременно на нескольких сценариях, за основу которых были взяты сюжеты из книг шведских писателей-сказочников. В современной форме пространство представляет собой голубую реку, радугу, холмы, сказочный лес. Это пространство является одним из самых сложных по сюжету, именно оно помогло вдохнуть новую жизнь в этот городской парк.

Одна из самых больших по площади «экологическая» площадка. Она расположена в новом районе Мальмё, на месте которого ранее располагался порт. Игровое пространство содержит в себе акцент – большой жёлтый шар-купол с винтовыми спусками по бокам, подвесным верёвочным мостом, лабиринтом из камней, холмы и растения.

Из экономических соображений все игровые пространства содержат в себе типовые элементы. Они уже прошли сертификацию по международному стандарту безопасности и имеют все необходимые сертификаты. В Швеции оборудование обязательно должно соответствовать стандартам безопасности. В случае, если необходимо создать центральный нестандартный элемент игровой зоны – приглашается специальный консультант по производству игрового оборудования и во взаимодействии с ним проектировщики создают чертежи для этого элемента.

Важным моментом это й программы является то, что она стала также толчком к развитию города в качестве точки притяжения туристов. В город

приезжают для того, чтобы отдохнуть с детьми. Кроме того, частыми посетителями города являются специалисты по городскому планированию и развитию общественных пространств, представители городских властей. Таким образом на основе развития функциональных элементов для использования горожанами начал развиваться интерес к городу со стороны туристов.

Спустя 10 лет существования программы, городская администрация приняла решение пересмотреть руководство к проектированию игровых пространств. К тому моменту появились новые исследования игровых процессов и психологии детей. Важным открытием стала необходимость включения сценариев «разумного риска» в игровое пространство.

В 2006 году была опубликована актуализированная версия пособия, которая применяется в настоящее время:

1. Цель возникновения игровой площадки в городе – создание позитивной среды для развития детей. Следствие этого – привязанность детей к паркам и общественным пространствам города, которое закладывается у ребёнка в детстве и сопровождает его во взрослой жизни. Основные задачи архитектора – проектирование игровых пространств с различными сценариями игры даже с помощью типовых элементов. Игровое пространство также должно учитывать особенности места, создавать комфортную экологическую среду при помощи высадки растений вокруг игровой зоны и в её пределах.
2. Игровое пространство становится толчком к развитию района – рекомендуется организация пешеходной и велосипедной инфраструктуры в районе, рассматривается связность с другими зелёными домами, учитывается плотность застройки.
3. Процесс проектирования игрового пространства не должен рассматриваться как расстановка оборудования на плоскости.

Необходимо создавать целостный игровой ландшафт с рельефом озеленением и оборудованием.

4. Детские площадки – место общения не только детей, но и взрослых. Здесь родители и родственники детей проводят много времени, поэтому игровые зоны должны быть комфортны для них. Необходимо предусматривать интересный ландшафт, видовые точки, места для сидения, достаточное количество света и озеленения.

Руководство содержит в себе некоторые обязательные элементы, такие как:

1) Природные игровые элементы и материалы, растения, которые могут являться игровым материалом в разное время года. Это могут быть различные типы цветов, кустарника с разным типом листвы, камни, съедобные растения (плодово-ягодные). Всё это помогает ребёнку познавать мир и развивать воображение.
2) Свободные, незакреплённые элементы, которые можно перемещать. Это могут быть конструкторы, материалы «для строительства», велосипеды, машинки.
3) Элементы, обеспечивающие комфортный отдых взрослых.

В пособии содержится положение о том, что игровое пространство должно иметь гармоничный художественный облик, внимание к дизайну игровых пространств означает уважение к детям и посетителям пространства.

Все игровые пространства города согласно руководству делятся на тематические (общегородские), районные, локальные и точечные. Тематические охватывают радиус территории, на которой проживает максимум 1600 детей, для г. Мальмё – это одно игровое пространство на два городских района. Как правило, это пространство размещается в парке, с целью оживления территории. Первые площадки проектировались для детей школьного возраста и располагались рядом со школами. Опыт показал, что

подобные пространства интересны и более младшим детям, поэтому их начали устраивать в парковых зонах. В настоящее время игровые площадки – пространство для отдыха всей семьи.

Районные игровые пространства проектируются из расчёта на 1000 детей, в г. Мальмё охватывают радиус 600 м. Игровые пространства рассчитаны на детей от 1 до 12 лет, на них может гулять несколько групп детского сада.

Локальные игровые пространства рассчитаны на 240 детей, охватывают радиус 240 м и располагаются в жилой застройке.

Площадки, рассчитанные на детей одного двора, в г. Мальмё практически полностью перестали строить. Существуют только очень маленькие версии площадок в огороженных дворах, которые являются частной собственностью.

Местные жители постоянно информируются о новых игровых пространствах. Работают два сайта, посвящённые детским площадкам г. Мальмё. На сайте «Lekpark Malmö» можно обнаружить карту с нанесёнными детскими пространствами и описанием оборудования. На другом сайте «Lekplats Malmö» можно найти информацию, собранную одной из местных мам, которая исследовала игровые пространства города вместе со своей дочерью.

Таким образом, программа развития игровых пространств – масштабный проект, который способствует оживлению города и его туристической привлекательности.

Анализ зарубежных общегородских игровых пространств для детей

Для анализа количественных показателе й игровых пространств для детей были выбраны европейские города с успешным опытом создания игровых пространств с численностью населения, близкой к численности населения г. Пензы (Таблица 1.7). В г. Копенгагене (Дания) – городе площадью 288,5 кв. км с численностью населения 569 557 чел. было выявлено 26 общегородских игровых пространств, из них 10 - площадью более 1000 кв.м, 7 – площадью

более 500 кв.м и 9 - площадью менее 500 кв.м. В г. Амстердаме (Нидерланды) – площадью 219,4 кв.км с численностью населения 801 847 чел. насчитывается более 22 общегородских игровых пространств, из них 7 - площадью более 1000 кв.м, 12 – площадью более 500 кв.м и 3 - площадью менее 500 кв.м. В г. Гааге (Нидерланды) площадью 98,2 кв.км с численностью населения 501 725 чел. было выявлено 20 общегородских игровых пространств, из них 7 - площадью более 1000 кв.м, 7 – площадью более 500 кв.м и 6 - площадью менее 500 кв.м. В г. Эйндховене (Нидерланды) площадью 88,84 кв.км с численностью населения 217 228 чел. было выявлено 14 общегородских игровых пространств, из них 4 - площадью более 1000 кв.м, 6 – площадью более 500 кв.м и 4 - площадью менее 500 кв.м. В г. Мальмё (Швеция) площадью 76,81 кв.км с численностью населения 322 574 чел. было выявлено 11 общегородских игровых пространств, из них 5 - площадью более 1000 кв.м, 3 – площадью более 500 кв.м и 19 - площадью менее 500 кв.м.

Во всех рассмотренных зарубежных игровых пространствах можно отметить хороший уровень пешеходной инфраструктуры, удобный доступ к игровому пространству. Игровое оборудование располагается эффективно, создаются разнообразные зоны для различных сценариев игры. На территории игровых пространств располагаются зоны для игры детей разных возрастных категорий, а также зоны отдыха родителей. Объёмно-пространственное решение каждого из рассмотренных игровых пространств индивидуально: решение генплана, геопластика, оборудование. Наблюдается разнообразие в используемых покрытиях (резиновое, мульча, гравий, песок, газон и др.). В пределах рассмотренных игровых пространств можно отметить различные типы оборудования для физической активности, наличие сенсорного оборудования, наличие геопластики либо использование существующего рельефа. Многие общегородские игровые пространства представляют собой отражение местной идентичности города и страны. Например, игровое пространство г. Копенгагене представляет собой

стилизованные городские башни. Оборудование всех рассмотренных игровых пространств соответствует стандартам безопасности, и, в то же время, подразумевает наличие разумного риска. Оборудование находится в хорошем состоянии. Территории детских игровых пространств изолирована от автомобильных стоянок и дорог. В пределах игровых пространств находится оборудование с теневыми навесами, озеленение, дающее тень. В приведённых городах присутствуют игровые пространства с возможностью общения детей с природой (включение в игровое пространство натуральных материалов, озеленения, оборудования с водой и др.). Среда приведённых городов является безбарьерной, в наличии пандусы и тротуарные пандусы. Некоторые игровые пространства содержат оборудование для детей с физическими особенностями.

Организация «детских маршрутов»

Городская среда в целом должна быть комфортной и безопасной для детей. Эту проблему за рубежом решают при помощи создания «детских» маршрутов. Примером может служить опыт Голландских городов [34] (Таблица 1.6). Городская администрация г. Леувардена прикладывает усилия к тому, чтобы жители активнее двигались. Для этого они пригласили специалистов в области градостроительства и соучаствующего проектирования, чтобы разработать простые и экономичные решения.

На первом этапе специалисты проводили наблюдение и общались с гуляющими детьми. Они отмечали для себя элементы среды, которые заставляют детей двигаться. На втором этапе совместно с детьми, рабочая группа составила схему с «детским маршрутами» района. На ней были обозначены пути движения детей в школы, детские сады, другие интересные места, где любят проводить время дети, а также зоны, которые кажутся детям опасными и непривлекательными.

Некоторые точки притяжения детей требовали реконструкции. Например, на территории района существует участок озеленения, пересекая который, дети срезали дорогу, вытаптывая кусты. Специалисты сделали

предложения не обносить кусты ограждением, а проложить в этой зоне небольшую «полосу препятствий», по которой будет интересно двигаться детям. Причём варианты решения этих элементов предлагали сами дети. На основе их эскизов специалисты разработали проекты, в которых позже дети узнали свои идеи. Совместно с детьми предлагалось раскрасить это оборудование. После установки оборудование получило высокую оценку у детей. Другой пример гуманизации городской среды для детей – нанесение рисунка специальной краской на пешеходный переход, который привлечёт детей. Эксперимент показал, что и автомобилисты охотнее притормаживают перед таким переходом. Ещё один пример - установка брусков разной высоты на повороте тротуара, пройдя по которым, дети свернут с улицы с оживлённым движением на более безопасную. Таким образом создаётся комфортная, интересная и безопасная среда для детей.

Игровые пространства в городской среде

Игровые пространства, как элементы городского дизайна могут способствовать гармонизации городской среды: дополнять архитектурный облик «человеческим масштабом», экранировать или акцентировать видовые точки, улучшить колористический ряд, подчёркивать «дух места», либо создавать новую смысловую нагрузку .

Игровые пространства для детей как элементы городского дизайна могут выполнять в среде самые разнообразные роли и способствовать гармонизации городской среды [17]:

1. Дополнять архитектурный облик «человеческим масштабом». Про важность элементов человеческого масштаба в модернистском городе писали многие известные специалисты в области урбанистики и городского планирования.
2. Элементы игрового пространства могут скрывать неэстетичные участки городской среды различными приёмами, например – могут использоваться глухие стены неприглядных зданий в качестве скалодрома или устройства вертикальных лазательных элементов.

Игровое пространство может «отвлечь» зрителя от неблагоприятных видов. В то же время, оно может акцентировать видовые точки, например, если в нём присутствует возвышение рельефа, с которого открывается интересный вид.

3. Вписываться в городскую среду или контрастировать, в зависимости от характеристик окружения (Таблица 1.9, схема 2). «Природные» игровые пространства могут вписываться и «растворяться» в озеленённое городское пространство. Это может достигаться при помощи использования природных материалов и покрытий, природных композиционных форм. Такой приём применяется, как правило, в условиях небольших озеленённых общественных пространствах и внутри дворов, исторически сложившихся парках. Такие игровые пространства служат для восполнения недостатка общения детей с природой и визуально не нарушают облик природного окружения. Игровые пространства также могут быть контрастны по отношению к природному окружению. Такой приём применяется, как правило в пределах крупного озеленённого пространства, с целью разнообразия среды и создания акцентов.

   В городской среде в условиях архитектурного окружения игровые пространства могут интегрироваться при помощи цвета и формообразования. Существует приём, когда игровое пространство повторяет окружающую архитектуру в уменьшенном виде с приданием ей нестандартных черт. Игровые пространства также могут быть контрастны окружающей застройке. Такой приём применяется, как правило, на фоне зданий со сдержанной пластикой фасада и нейтральным колористическим решением. В таком случае игровое пространство служит акцентом в городской среде и вносит в неё разнообразие. Этот приём характерен также в условиях исторической застройки, как правило, в виде временных или

мобильных компактных игровых пространств, и служит для того, чтобы привнести социальную активность в это место.

4. Игровые пространства для детей могут улучшать колористический ряд городской среды. Особенно это актуально для климатических условий России и архитектурного облика спальных микрорайонов второй половины 20-го века. Исследования показывают, что цветовые акценты благоприятно воздействуют на человека, поэтому игровое пространство может служить цветовым акцентом там, где это уместно. И, напротив, нюансно вписываться в активное цветовое окружение.
5. Игровое пространство может подчеркнуть «дух места». Данное понятие ввёл норвежский теоретик К. Норберг-Шульц [33], как метод феноменологического анализа городской среды и вниманию к его ландшафту, культурно-историческому, социальному и прочим контекстам. Игровое пространство может нейтрально вписываться в городской контекст, либо подчёркивать его смысловые или архитектурные образы, переводя их в масштаб и язык ребёнка.
6. Игровое пространство может создавать новую смысловую нагрузку места, нести в себе познавательные и культурно-просветительские функции для детей.

1.4.2. Объёмно-пространственные приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей

Игровые пространства чаще всего имеют компактную или линейную структуру плана (Таблица 1.8). Это может быть продиктовано особенностями участка городской среды, на котором оно располагается. Линейный тип игровых пространств мало распространён и встречается, как правило, на бульварах, дворовых пространствах со «строчной» структурой застройки, и др. Решение игрового пространства в таком случае может представлять собой некую «полосу препятствий». Однако линейная и компактная структура плана игровых пространств не всегда связана с планировочными

особенностями участка городской среды. Зачастую линейные игровые пространства проектируются в качестве разнообразия. Также можно выделить игровые пространства с дисперсной структурой плана, в случае, если они состоят из отдельных зон, которые мало связаны между собой. Тем не менее, грань между компактной и дисперсной структурой плана игрового пространства тонка, т.к. отдельные зоны и элементы игрового пространства, как правило, связаны пешеходными путями и воспринимаются как единое пространство, в которое включены природные элементы.

Они могут представлять собой плоскость в том случае, если состоят только из покрытия. Как правило, это решение характерно для «моторных» игровых пространств, либо зон для свободных групповых игр или игр с принесённым оборудованием. Такой тип игровых пространств подразумевает, как правило, нанесение рисунка на покрытие (резиновое либо асфальт) – в виде имитации разметки дорожного движения или разметки для игр – «классиков», «улитки» и т.п. Плоскостные игровые площадки вступают во взаимодействие с окружающей средой лишь в плоскости земли, однако могут нести смысловую нагрузку – гармонизировать или акцентировать колористический ряд среды.

Игровые площадки могут представлять собой пространственное решение, в том случае, если возникает рельеф или оборудование. Такой тип игрового пространства наиболее распространён. Использование рельефа в игровом пространстве активно применяется за рубежом и начинает применяться в России. Использование существующего рельефа позволяет максимально вписать игровое пространство в существующую городскую среду, однако игровое оборудование может носить как нюансный, так и контрастный характер по отношению к ней. Создание искусственного рельефа на игровом пространстве позволяет экранировать неблагоприятные видовые точки, и, напротив, создавать новые интересные виды – открывающиеся с возвышения.

Игровые площадки могут представлять собой также и объём, в том случае, если это монолитная скульптура. В то же время, объём может образовывать внутри себя пространство в том случае, если подразумевается возможность залезть внутрь.

В этом случае прослеживается активное визуальное взаимодействие с окружающей городской средой, особенно, когда игровое пространство представляет собой сооружение высотой более 3 м.

1.4.3. Стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей

Стилистические приёмы проектирования игровых пространств для детей напрямую связаны с наличием или отсутствием конкретного образного ряда в игровом пространстве (Таблица 1.9).

Игровые пространства также могут заключать в себе образ. Он может быть единым для всей детской площадки: антропоморфный (сказочные герои), архитектурный (дома, замки, крепости), зооморфный (различные животные; возможно не существующие в реальности), техника (самолёты, корабли, машины, ракеты). Игровые пространства могут включать в себя элементы с разными образами, которые подчинены определённой легенде и повествуют историю. Игровые пространства для детей в России, чаще всего, представляют собой подобное образное решение. Однако отечественные производители детского оборудования в России предлагают, в основном, однотипное оборудование с ортогональным каркасом, на который в виде «ширмы» крепится фасад с различным рисунком. Крупные игровые комплексы, как правило, представляют собой архитектурные объекты: замки, крепости, домики. Одиночное игровое оборудование - беседки представлены в виде техники (самолёты, машины, кареты), качалки – представлены в виде различных животных. Тем не менее, не смотря на мнимое разнообразие, выглядят они практически одинаково и имеют похожую ортогональную форму в плане. При этом существуют зарубежные примеры образных игровых площадок, формообразование которых, позволяет ребёнку

познакомиться с тем или иным архитектурным сооружением или техникой через его внутреннее пространство и пластику. Существуют примеры датского производителя оборудования Monstrum, которое удачно работает с образными игровыми пространствами. Существуют примеры их работ, когда в пределах игрового пространства возводятся конкретные существующие в городе достопримечательные здания (игровое пространство в центральном парке г. Копенгаген, Дания). В таком случае игровое пространство несёт культурно-просветительскую функцию и рассказывает ребёнку о городе понятным ему языком формы. Игровое пространство на территории ВДНХ в г. Москве рассказывает о развитии советской космонавтики и представляет собой стилизованные модели ракет, луноходов и др. техники. Кроме того, на игровых элементах присутствуют таблички с информацией, которую могут прочесть дети вместе с родителями.

Детские игровые пространства также могут быть абстрактными и не содержать в себе конкретные узнаваемые образы. Игровое пространство может состоять из разнообразного абстрактного оборудования и скульптур. Оно может представлять из себя структуру из одинаковых модулей с одинаковой или различными функциями. Игровое пространство может быть выполнено также в виде единой абстрактной формы. Абстрактные игровые пространства дают детям возможность фантазировать и использовать оборудование в различных сценариях игры. Одним из лидеров в проектировании подобных игровых пространств является голландское архитектурное бюро Carve.

Также игровые пространства могут относиться к смешанному типу и сочетать в себе одновременно абстрактные элементы и элементы с узнаваемыми образами. Такой тип игровых пространств сочетает в себе преимущества абстрактных игровых пространств и пространств с конкретным образным рядом.

1.4.4. Современные требования к проектированию общественных игровых пространств для детей

Обобщая зарубежный опыт организации общественных игровых пространств для детей, можно выделить некоторые формальные требования к современным игровым пространствам:

Градостроительные требования:

1) Шаговая доступность от жилья (для внутридворовых игровых пространств)
2) Пешеходная инфраструктура, удобный доступ к игровому пространству
3) Наличие автомобильной парковки (для общегородских игровых пространств)

Функционально-планировочные требования:

1) Эффективное расположение игрового оборудования
2) Безопасное расположение игрового оборудования
3) Зоны для игры детей разных возрастных категорий
4) Удобные зоны отдыха родителей

Объёмно-пространственные требования:

1) Индивидуальное объёмно-пространственное решение игрового пространства. Для наиболее значимых общегородских игровых пространств – индивидуальное решение игрового пространства в целом (композиция генплана, геопластика, оборудование), для внутридворовых пространств – индивидуальное решение композиции генплана, геопластики.
2) Разнообразное покрытие
3) Разнообразие оборудования для физической активности
4) Наличие сенсорного оборудования
5) Наличие геопластики, или использование существующего рельефа
6) Гармоничное взаимодействие с окружающей средой

7) Отражение местной идентичности (для общегородских игровых пространств)

Требования безопасности:

1) Соответствие оборудования стандартам безопасности
2) Наличие разумного риска (в рамках стандартов безопасности)
3) Хорошее состояние оборудования
4) Безопасное покрытие
5) Эффективная дренажная система

Экологические требования:

1) Изоляция территории детского игрового пространства от автомобильных стоянок и дорог
2) Отсутствие ядовитых растений,
3) Климатический комфорт (наличие оборудования с теневыми навесами, озеленение, дающее тень)
4) Возможность общения детей с природой (включение в игровое пространство натуральных материалов, озеленения, оборудования с водой и др.

Безбарьерная среда:

1) Наличие пандусов и тротуарных пандусов
2) Оборудование для детей с физическими особенностями

Выводы по главе I

1. Проектирование общественных игровых пространств для детей затрагивает и содержит в себе ряд вопросов: социальные, градостроительные, архитектурно-пространственные, экономические, экологические, законодательные вопросы, вопросы безопасности. Недостаточно изучены в России градостроительные, архитектурно-пространственные аспекты проектирования игровых пространств, требует изменения законодательная база.

2. Установлено, что важные исторические события и процессы отражались на развитии игровых пространств. Тенденции в архитектуре и

дизайне начинают проявляться в решении детских пространств лишь с конца 1950-х гг. Выявлено, что современные зарубежные игровые пространства включают в себя исторический опыт «приключенческих» и «футуристических» игровых пространств, а также новых, в т.ч. связанных с развитием информационных технологий типов, при этом учитывая стандарты безопасности. В России в настоящее время можно отметить деградацию архитектурно-пространственного решения игровых площадок, исторический опыт в их проектировании не учитывается.

3. На основе анализа современной теории и практики проектирования выявлены типологические группы общественных игровых пространств для детей по следующим критериям: - по видам игровой деятельности; - по пространственно-временным характеристикам; - по материалам, - по возрастным группам; - по стилистике; - по образности.

Выделенные типологические группы показали, что некоторые типы игровых пространств для детей отсутствуют или недостаточно развиты в России. Практически полностью отсутствует стилевое разнообразие игровых пространств. Мало применяются временные и мобильные игровые пространства, игровые пространства на пришкольных участках, в школах и в специальных зданиях (классификация по пространственно-временным характеристикам). Практически полностью отсутствуют игровые пространства для познания свойств природных материалов, для игр с водой, моторные, зоологические и ботанические, для сенсорных игр и площадки-конструкторы (классификация по пространственно-временным характеристикам).

4. Выделены основные приёмы оптимизации размещения общественных игровых пространств для детей в городе. Наиболее предпочтительными с точки зрения баланса экономической эффективности и разнообразия общественных игровых пространств являются:

- наличие в каждом дворе оборудования по определённому профилю (как правило, для разных возрастных групп) и минимального оборудования для младшей возрастной группы.

- наличие в каждом дворе минимального оборудования для младшей возрастной группы и большое общемикрорайонное игровое пространство с разнообразным оборудованием в шаговой доступности.

Среда микрорайона в целом должна быть комфортной и безопасной для детей, для того, чтобы они имели возможность перемещения в соседние дворовые пространства и в общемикрорайонное игровое пространство.

5. Определены свойства игровых пространств для детей как элементов городского дизайна: - дополнение архитектурного облика «человеческим масштабом»; - экранирование или акцентирование видовых ракурсов;
- вписывание в городскую среду или контрастирование с ней в зависимости от характеристик окружения; - улучшение колористического ряда городской среды; - создание такого феномена как «дух места»; - создание новой смысловой нагрузки места, познавательная и культурно-просветительские функция;

6. Выделены объёмно-пространственные и стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей в городе. Данные приёмы активно применяются за рубежом, но не распространены в России.

7. Выявлены современные требования к проектированию общественных игровых пространств для детей, на основании которых проведена оценка игровых пространств г. Пензы.

Глава II. Проблемы общественных игровых пространств для детей в городе Пензе

2.1. Проблемы общегородских игровых пространств

В г. Пензе можно отметить недостаток общегородских игровых пространств для детей (Таблица 2.1). В качестве сравнения приводится г. Копенгаген (Дания), близкий к г. Пензе по количеству жителей (569 557 чел.). Несмотря на то, что по площадь г. Копенгагена составляет всего 86.40 км², что почти в 3 раза меньше площади г. Пензы (288,5 км²), количество общегородских общественных игровых пространств для детей в нём значительно больше (Таблица 2.2). Игровые пространства, отмеченные на схемах, ранжируются по площади (менее 500 кв.м, более 500 кв.м, более 1000 кв.м). В Пензе их количество составляет 9 шт., из них одно игровое пространство площадью более 1000 кв. м (в Центральном парке культуры и отдыха им. В. Г. Белинского), одно – площадью более 500 кв.м (на Территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского – бывший Парк им. Ульяновых), и 6 – площадью менее 500 кв. м (в Парке культуры и отдыха «Олимпийский», на набережной р. Суры, в Сквере у мемориала «Афганские ворота», в Сквере им. М.Ю. Лермонтова, на Олимпийской аллее, на площади Юбилейной). Таким образом, количество и площадь общегородских игровых пространств для детей в г. Пензе недостаточно и не отвечает запросам населения. Причиной этому служит в т.ч. и недостаток общегородских озеленённых территорий в г. Пензе.

Согласно п 2.13.5. Местных нормативов градостроительного проектирования города Пензы [42] суммарная площадь озелененных территорий общего пользования – парков, садов, бульваров, скверов, размещаемых на территории города Пензы в соответствии с таблицей 4 п. 9.13 СП 42.13330.2011 [41] должна быть не менее 16 м^2 /чел (Таблица 2.3).

2.13.7. В соответствии с рекомендациями СП 42.13330.2011 п. 9.13. существующие массивы городских лесов следует преобразовывать в

городские лесопарки и относить их дополнительно к озелененным территориям общего пользования исходя из расчета не более 5 м2/чел.

Тем не менее, нормативы озеленения не соблюдаются в нашем городе. В настоящее время в г.Пензе в пределах городской черты на одного жителя приходится 9,15 м2/чел - 469,06 озелененных территорий общего пользования в пределах городской черты. Данные показатели предполагается приблизить к нормируемым по Генеральному плану развития г. Пензы при создании новых городских парков [43] (Таблица 2.4).

Важно также оценить качество общегородских игровых пространств для детей в г. Пензе. Предполагается использовать критерии, выявленные в главе 2. Общегородские игровые пространства г. Пензы и г. Копенгаген, отвечают градостроительные требованиям: наличие пешеходной инфраструктуры, удобный доступ к игровому пространству, наличие автомобильной парковки.

Если рассматривать функционально-планировочные требования, по критерию «эффективное расположение игрового оборудования (функциональное зонирование)» игровые пространства в г. Пензе уступают зарубежным (г. Копенгаген), т.к. представляют собой прямоугольную область с ортогональной расстановкой оборудования на одинаковом расстоянии. В таком игровом пространстве не учитываются разнообразные сценарии игры (не выделяются зоны для свободной игры без оборудования), оно «предсказуемо» для ребёнка, и представляет меньше интереса и возможностей для творческой игры. Общегородские игровые пространства г. Пензы и г. Копенгагена отвечают критерию «безопасное расположение игрового оборудования», оборудование установлено с соблюдением зон безопасности. Общегородские игровые пространства г. Пензыко не отвечают критерию «зоны для игры детей разных возрастных категорий», т.к. в большинстве из них отсутствует оборудование, интересное для детей старшего возраста.

При рассмотрении общегородских игровых пространств для детей в г. Пензе, выявлено их несоответствие объёмно-пространственным требованиям. В общегородских игровых пространствах г. Пензы отсутствует индивидуальный подход в объемно-пространственном решении (композиция генплана, геопластика, оборудование). Отсутствует разнообразие покрытий на различных игровых пространствах: в большинстве игровых пространств гравийное или песчаное покрытие, в одном общегородском игровом пространстве применяется резиновое покрытие (на площади Юбилейной). На территории игровых пространств г. Пензы применяется однообразное типовое оборудование для ограниченного количества видов физической активности, отсутствует сенсорное оборудование, геопластика.

При рассмотрении общегородских игровых пространств г. Пензы на предмет требований безопасности, было выявлено, что они состоят из типового сертифицированного оборудования, что закреплено в ГОСТ.. Оборудование находится в хорошем и удовлетворительном состоянии. Однако виды оборудования, представленные на данных игровых пространствах не подразумевают наличие «разумного риска» в рамках стандартов безопасности, оборудование не позволяет детям испытать свои силы и провоцирует травмирование. Было выявлено, что не все виды покрытия на общегородских игровых пространствах г. Пензы достаточно безопасны для детей, не соблюдается необходимая толщина подготовительных слоёв и резинового покрытия. Дренажная система на некоторых игровых пространствах (на площади Юбилейной) недостаточно эффективна, наблюдается скопление воды.

Экологическим требованиям общественные игровые пространства для детей в г. Пензе отвечают лишь отчасти, их территория изолирована от автомобильных дорог и стоянок, вблизи отсутствуют ядовитые растения и опасные объекты. Однако не на всех общегородских игровых пространствах обеспечивается климатический комфорт в игровых пространствах на набережной р. Суры и на пл. Юбилейной отсутствует оборудование для

детей с теневым навесом, на всех игровых пространствах отсутствуют теневые навесы для отдыха родителей. Общегородские игровые пространств г. Пензы не предоставляют детям возможности общения с природой, т.к. природные элементы не являются их составными частями – не включатся в игровые зоны.

Общественные игровые пространства для детей г. Пензы не отвечают требованиям безбарьерной среды, на пути движения к ним отсутствуют тротуарные пандусы в местах примыкания тротуара к пешеходным переходам. Отсутствует также оборудование для детей с особенностями в развитии, в то время, как зарубежном и в России активно производят специальное оборудование, подходящее для маломобильных, слабовидящих детей, и детей с другими особенностями.

2.2. Проблемы микрорайонных (квартальных) и внутридворовых игровых пространств

В процессе изучения микрорайонных (квартальных) и внутридворовых игровых пространств для детей в г. Пензе был выявлен ряд проблем.

На территории г. Пензы существуют зоны жилой застройки, где полностью отсутствуют общественные игровые пространства для детей (Таблица 2.5). Это, в первую очередь, зоны малоэтажной жилой застройки с участками. При планировке зон малоэтажной жилой застройки необходимо создавать общественные рекреационные зоны с детскими игровыми пространствами. Это необходимо детям, способствует общению жителей и формированию местных сообществ. Это повышает безопасность на данных территориях и создаёт комфортный социальный микроклимат. В зонах многоэтажной жилой застройки также встречаются дома и жилые группы с полным отсутствием внутридворовых игровых пространств для детей. Эта ситуация характерна, прежде всего, для центральной части г. Пензы, где застройщики жертвуют площадью придомовой территории ради максимального количества квадратных метров жилья. При этом не

учитывается тот факт, что благоустроенная придомовая территория может увеличивать привлекательность жилья для покупателей.

Местные нормативы градостроительного проектирования города Пензы (решение Пензенской городской думы № 299-13/6 от 30.10.2015 г.), предписывают отводить на придомовой территории зону для игр детей дошкольного и младшего школьного возраста 0,7 $м^2$/чел, и зону для занятий физкультурой 2,0 $м^2$/чел, куда предположительно входит зона для игр детей старшего школьного возраста.

При этом, тем не менее, выявлено большое количество домов, внутри дворовых пространств которых не соблюдается данный норматив (Таблица 2.6).

Существует также поправка, допускающая «уменьшать, но не более чем на 50 % удельные размеры площадок: для занятий физкультурой при формировании единого физкультурно-оздоровительного комплекса микрорайона для школьников и населения; при этом общая площадь территории, занимаемой площадками для игр детей, отдыха взрослого населения и занятий физкультурой, должна быть не менее 10 % от общей площади квартала (микрорайона) жилой зоны [41]».

Однако, тем не менее, подобное положение встречается крайне редко – во многих жилых кварталах и микрорайонах отсутствует единая рекреационная зона с физкультурно-оздоровительными площадками.

Ещё одно ярко выраженной проблемой современной жилой застройки является неблагоприятное расположение детских игровых пространств. Зачастую игровые пространства примыкают непосредственно к проезжей части и парковочным местам, а это небезопасно, неэкологично и некомфортно. Другим неблагоприятным фактором является расположение детских игровых пространств на крышах подземных или наземных паркингов, конструкция которых не предусматривает возможность озеленения.

Важной проблемой жилой застройки является наличие устаревших игровых пространств. Это касается и дизайна, и состояния оборудования.

2.3. Проблемы городской среды для детей

Дж. Джекобс считает, что с появлением микрорайонной застройки городское пространство стало менее безопасно для детей [19]. В исторической застройке с общественной функцией в первых этажах дети могли играть на тротуарах и быть под присмотром взрослых, работающих неподалёку. Постоянно находиться в пределах специально организованного игрового пространства двора или парка надоедает детям старшего возраста и поэтому «необходимо разнообразие мест, где они могли бы играть и чему-то учиться»

Изменение в образе жизни детей в настоящее время следствие социальных, экономических и культурных изменений в обществе. Высокий уровень автомобилизации в России, высокая занятость на работе родителей, снижение количества пешеходных общественных пространств и развитие большого количества секций, студий и кружков для детей сократили пребывание ребёнка на улице.

С каждым годом уменьшается количество детей, которым родители позволяют свободно гулять на улице без взрослых и самостоятельно добираться до школы. В Великобритании лишь 25% детей, учащихся в начальной школе, самостоятельно добираются до дома . При этом, в 1971 году этот показатель достигал 86% [35]. В Германии самостоятельно добираются до школы 75% детей, однако в 1980-х гг. практически все дети добирались до школ без родителей. При этом самая интересная игра, знакомство с городом, происходят у детей, находящихся на улице без родителей.

В Москве сегодня практически не возможно увидеть ребёнка 7-10 лет без родителей. При этом «спальные районы», созданные для комфортной повседневной жизни людей, порой являются самыми опасными.

В настоящее время городская среда Пензы не благоприятна для детей: встречаются участки с отсутствием пешеходной инфраструктуры, зоны визуального дискомфорта и отсутствие «дружелюбных» детям элементов городского дизайна.

Выводы по главе II

1. На основе анализа г. Пензы в вопросах обустройства и качества детских игровых пространств выявлены принципиальные недостатки и проблемы:

- недостаточное количество и площадь общегородских игровых пространств для детей как следствие недостаточного количества благоустроенных озеленённых пространств в городе;

- функционально-планировочные и архитектурно-пространственные качества игровых пространств в г. Пензе не соответствует их типологическим свойствам, выявленным в первой главе:

- не учитываются разнообразные сценарии игры (не выделяются зоны для свободной игры без оборудования), оно «предсказуемо» для ребёнка, и представляет меньше интереса и возможностей для творческой игры;

- не отвечают критерию «зоны для игры детей разных возрастных категорий», т.к. в большинстве из них отсутствует оборудование, интересное для детей старшего возраста;

- отсутствует индивидуальный подход в пространственно-планировочном решении: - разнообразие покрытий на различных игровых пространствах; - однообразное типовое оборудование для ограниченного количества видов физической активности, - отсутствие сенсорного оборудования, геопластики.

- не на всех общегородских игровых пространствах обеспечивается климатический комфорт в игровых пространствах (отсутствует оборудование для детей и родителей с теневым навесом, природные элементы не являются составными частями игровых зон).

- общественные игровые пространства для детей не отвечают требованиям безбарьерной среды, на пути движения к ним отсутствуют тротуарные пандусы в местах примыкания тротуара к пешеходным переходам, отсутствует оборудование для детей с особенностями в развитии.

2. В процессе изучения микрорайонных (квартальных) и внутридворовых игровых пространств для детей в г. Пензе был выявлен ряд проблем:

- полное отсутствие общественных игровых пространств для детей в зонах малоэтажной жилой застройки с участками и в зонах многоэтажной жилой застройки в центральной части г. Пензы;

- недостаточная площадь игровых пространств, неблагоприятное расположение, устаревшее оборудование.

3. Установлено, что городская среда в г. Пензе неблагоприятна для детей: отмечается некомфортная и небезопасная пешеходная инфраструктура, визуальный, климатический и экологический дискомфорт, отсутствие элементов городского дизайна, интересных детям

Глава III. Рекомендации и проектные предложения для общественных игровых пространств для детей г. Пензы

3.1. Рекомендации и примеры решений общегородских игровых пространств для детей в г. Пензе

Устройство новых общегородских игровых пространств подразумевает развитие озеленённых городских территорий. Решениями Генерального плана г. Пензы на 2026 г. [43] зеленые насаждения общего пользования увеличиваются на 1348,0 га, что составит 34,0 м2/чел., этого показателя возможно достигнуть, включив городские леса в объекты зеленых насаждений общего пользования (Таблица 3.1, Схема 1).

Проектом генерального плана предложена единая система озеленения, предусматривающая перевод существующих городских лесов в парковую зону, площадью 219,0га и лесопарковую -1822га.

На основе городских лесов выделяются – «Арбеково-Веселовский» реконструируемый лесопарк; на правом берегу – «Боры», «Подлесный», «Семейный», «Ахунский» лесопарки. Зеленые насаждения общего пользования с учетом проектируемых лесопарков на расчетный срок должны составлять 3672,0га. В данных лесопарках обязательно должны предусматриваться игровые зоны для детей.

К 350-летию города предлагалось организовать городской парк с детским сектором, осваивать территории Молодежного и «Экстрим парка»-21 века, однако это остаётся в планах.

Особое внимание в проекте генерального плана г. Пензы уделено проблеме организации детских парков. По нормативу (0,5 $м^2$/чел) городу требуется не менее 27,3 га детских парков на расчетный срок. В настоящее время в городе существует специализированный парк с аттракционами в ЦПКиО и выделен детский сектор 1,0га парке «Олимпийский». Проектом предлагается организация следующих детских парков, как семейных (Таблица 2.4): Детский сектор в парке «Юбилейный -350лет городу С-З район (7,5 га), Детский Зоопарк (региональный) (20,0 га), Севернее ул.

Магистральной (3,0 га), Реконструкция ул. Ижевская-Кривозерье (2,5 га) , Детский парк в новом районе (Терновка) (2,2 га), по ул. Воронежской (3,5 га), по ул. Проезжей (4,5 га), по ул Антонова (6 га). Необходимо устраивать развитые общественные игровые пространства для детей в этих парках, соответствующие современным требованиям, площадь каждого должна составлять не менее 1000 кв. м. Необходимо устраивать развитые общественные игровые пространства для детей в этих парках, соответствующие современным требованиям, площадь каждого должна составлять не менее 1000 кв.м.

Особое место занимает предлагаемый проектом Детский зоопарк регионального значения на северо-западе нового планировочного района у пруда руч. Безымянный. Площадь парка 20,0га. и он выделяется сектором в «Юбилейном» парке к 350-летию города. Детские зоопарки в последние годы получили широкое распространение во многих странах мира. Они совмещаются с традиционными зоопарками и представляют сельскохозяйственные фермы с домашними животными или площадки молодняка, где дети получают возможность не только наблюдать, но и ухаживать за животными. Многие животные содержатся свободно и доступ к ним открыт для всех посетителей. Так же предполагается оборудовать многочисленные игровые площадки. Это могут быть «природные» игровые пространства. Общая площадь детских парков (вместе с существующими) составит 35,0га (55,0га вместе с «Детским Зоопарком» и существующим парком). Увеличение нормативной потребности в детских парках объясняется отсутствием в городе районных парков для массового семейного отдыха. Расширенная сеть детских парков в наиболее благоприятных экологических районах удовлетворит обширный круг горожан. Специализированные детские парки могут предназначаться для самых разнообразных целей, но в любом случае они имеют свой характер и неповторимый облик.

Необходимо, чтобы нормативами регламентировались не только количественные, но и качественные показатели общегородских игровых пространств для детей. В нормативы должны быть внесены объективные требования качества общественных игровых пространств.

Для общегородских игровых пространств необходимо законодательно закрепить подобные требования:

1) Пешеходная инфраструктура, удобный доступ к игровому пространству
2) Наличие автомобильной парковки

Функционально-планировочные требования:

3) Эффективное расположение игрового оборудования
4) Безопасное расположение игрового оборудования
5) Зоны для игры детей разных возрастных категорий
6) Удобные зоны отдыха родителей

Объёмно-пространственные требования:

7) Индивидуальное объёмно-пространственное решение игрового пространства (композиция генплана, геопластика, оборудование)
8) Разнообразное покрытие
9) Разнообразие оборудования для физической активности
10) Наличие сенсорного оборудования
11) Наличие геопластики, или использование существующего рельефа
12) Гармоничное взаимодействие с окружающей средой
13) Отражение местной идентичности

Требования безопасности:

6) Соответствие оборудования стандартам безопасности
7) Наличие разумного риска (в рамках стандартов безопасности)
8) Хорошее состояние оборудования
9) Безопасное покрытие
10) Эффективная дренажная система

Экологические требования:

5) Изоляция территории детского игрового пространства от автомобильных стоянок и дорог
6) Отсутствие ядовитых растений,
7) Климатический комфорт (наличие оборудования с теневыми навесами, озеленение, дающее тень)
8) Возможность общения детей с природой (включение в игровое пространство натуральных материалов, озеленения, оборудования с водой и др.

Безбарьерная среда:

3) Наличие пандусов и тротуарных пандусов
4) Оборудование для детей с физическими особенностями

3.1.1. Рекомендации по функциональному зонированию

В пределах общегородских игровых пространств для детей в детских парках необходимо предусматривать зоны для детей разного возраста (Таблица 2.6, Схема 2). Игровую зону для детей до 3-х лет следует предусматривать площадью 200-250 кв. м. Она должна располагаться несколько обособленно от зон для более старших детей. Зона для детей от 4-х до 6-ти лет должна составлять 450 кв. м. Самой большой предусматривается зона для детей от 7-ми лет и составляет 800-1200 кв.м [11]. Также следует предусматривать зону отдыха родителей, таким образом, чтобы в зоне для детей младше 3-х лет она являлась частью игрового пространства, в зоне для детей 4-6 лет – располагалась рядом, в зоне для детей старше 7-ми лет находилась в визуальном контакте, но давала возможность для самостоятельной игры старших детей . Кроме того, важно предусматривать закрытый павильон, где могут располагаться санузлы для взрослых и детей, игровая зона и подсобные помещения. Такой павильон может стать защитой от непогоды, местом организации занятий и игр детей под руководством кураторов. Примеры подобных павильонов можно встретить в городских парках г. Копенгагена. Фасады подобных павильонов

могут интегрироваться в игровое пространство и включать в себя игровые элементы, например кривые зеркала. Павильоны также могут ограждать игровое пространство и располагаться по его периметру (игровое пространство в саду им. Баумана).

Образный поиск

При поиске объёмно-пространственного и образного решения детских игровых пространств возможно использовать данные методы:

1) Метод ассоциации. Способ формирования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов, качеств. Например, возможно проектирование игрового пространства с помощью ассоциаций с местом его расположения, окружением.

2) Метод «вживания в роль» Осмысление задач проектирования с учетом прогнозируемой реакции потребителя. Данная методика подразумевает разработку игровых процессов в пределах игрового пространства и взгляд на его элементы глазами ребёнка.

3) Метод структурного моделирования. Свободная (непредубежденная) компоновка первичных модульных элементов в разнообразные по конфигурации и связям системы и структурные комплексы. В качестве инструмента проектирования для такой методики хорошо подходит макетирование, когда из определённых элементов создаются пространственные структуры м возможностью вариативного перемещения.

4) Метод сценарного моделирования. Литературно-графическая форма раскрытия существа проектируемого объекта. Сценарий должен отражать ощущения возникающие от взаимодействия со спроектированной средой, логическую последовательность ее формирования, развертывание шаг за шагом отдельных ситуаций (мизансцен). Данная методика подразумевает собой развитие игровых сценариев на основе общей легенды.

Использование данных методов является целесообразным, т.к. восприятие детской площадки зависит от внутреннего ощущения, эмоций, возникающих в процессе взаимодействия с ней.

3.1.2. Решение общегородского игрового пространства для детей в г. Пензе на примере территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского (бывший Парк им. Ульяновых)

В качестве примера проектирования общегородского игрового пространства была выбрана детская площадка в бывшем Парке им. Ульяновых, т.к. это один из самых посещаемых детских парков города. Парк располагается в микрорайоне «Арбеково» г. Пензы, между двумя школами и имеет площадь порядка 77500 кв.м.

Существующее здесь игровое пространство имеет ряд проблем:

По функционально-планировочные требованиям:

- Оборудование игрового пространства располагается неэффективно, ортогональная расстановка на одинаковом расстоянии не предусматривает различных видов игр;
- Отсутствуют зоны для игры детей старшей возрастной категории;
- Отсутствуют удобные зоны отдыха для родителей.

По объёмно-пространственным требованиям:

- Отсутствует индивидуальное решение композиции генплана, геопластики и озеленения игрового пространства;
- Оборудование для физической активности однообразно;
- Отсутствует сенсорное оборудование;
- На территории детского игрового пространства отсутствует геопластика.

По требованиям безопасности:

- Отсутствует разумный риск (в рамках стандартов безопасности);
- Некоторое борудование находится в плохом состоянии.

По экологические требованиям:

- Отсутствует изоляция территории детского игрового пространства от автомобильных стоянок и дорог;
- Отсутствует оборудование с теневыми навесами.

По требованиям безбарьерной среды:

- Отсутствуют тротуарные пандусы;
- Отсутствует оборудование для детей с физическими особенностями

Концептуальная идея проекта

Ранее (80-е гг.) в Парке им. Ульяновых находилось игровое пространство с деревянными элементами: витязь, изба, крепость и т.п. Идеей проекта реконструкции было создать современное пространство русских сказок через элементы иллюстраций И.Я. Билибина (Таблица 3.2, 3.3). На площадке присутствует – ковёр-самолёт, избушки, домик Бабы-Яги, Жар-птица, деревянный терем, яблоня с золотыми яблоками.. Всё это ненавязчиво вовлечёт ребёнка в сказочный мир, возможно сломает некоторые «лубочные» стереотипы относительно народной тематики в дизайне среды. Нехватка пространства решается за счёт высоты оборудования для детей старшего возраста. Площадку предполагается оградить забором, чтобы производить охрану, поэтому возможно размещение в ней различных видов сенсорного оборудования с точными физическими экспериментами.

Положение в классификации. Особенности

1) По пространственно-временным характеристикам:

-По расположению: Данное игровое пространство относится к открытым игровым пространствам в парке.

-По мобильности: Игровое пространство является стационарным, т.к. это детский парк и эта площадка является его основной зоной.

-По длительности: Игровое пространство является постоянным по тем же причинам.

-По площади: Данное игровое пространство относится к большим (занимает площадь 2335 кв. м)

2) По видам игровой деятельности: Пространство относится сразу к нескольким: для подвижных игр, для сенсорных игр, для игр с водой, к приключенческим, к ботаническим (различные виды цветов и деревьев).

3) По материалу: Данное пространство относится к смешанному типу.

4) По возрасту: Игровое пространство спроектировано для нескольких возрастов.

5) По стилистике: Можно отнести к регионализму (этнике).

6) По формообразованию: Структура плана компактная, решение частично объёмное, несколько объёмов.

7) По тематике и образности: Каждый элемент имеет свой образ (печь, жар-птица, терем), но все элементы объединены образом русской сказки.

Структура плана игрового пространства представляет собой ломаные пятна со скруглёнными углами, объединённые прямыми дорожками, скругляющимися при изменении направления движения. Дорожки отделяют зоны друг от друга, огибая их. Их пересекает извилистая линия ручья, окружённая площадкой.

Игровое пространство разделено на несколько зон

Функциональное зонирование

- Зона для детей от 2-х до 6-ти лет: Ковёр-самолёт округлой в плане формы приземлился на землю и представляет собой место отдыха детей с батутами, каруселями. Ковёр летит над избушками и песочницей, представляя собой ажурный решётчатый навес.

- Зона отдыха родителей: В непосредственной близости от зоны для детей 2-6 лет располагается зона отдыха родителей – детям младшего возраста необходимо их нахождение рядом. Она представляет собой полосу, окружающую площадку с запада, в углу она представляет собой амфитеатр, а заканчивается лавочкой. Зона отдыха родителей также опоясывает водоём, где необходим контроль за игрой детей.

-Зона для детей от 65-ти до 10-ти лет: предаставляет собой кратер по форме плана - многоугольник со скруглёнными углами с лазательным оборудованием и горками; и холмы бионической формы. На одном холме - жар-птица образует лазательную поверхность, на другом холме – невысокая ортоганальная в плане башня.

-Зона для детей старше 10-ти лет. В зоне для детей старшего возраста располагаются терем и башни, изба бабы яги - ортогональные в плане, между ними протекает ручей извилистой формы.

-Общая зона для детей старше 3-х лет. Опоясывает площадку с южной стороны. К ней относятся прудик, фонтан на холме с водяной мельницей, печка и площадка с различным сенсорным оборудованием.

Композиционное и образно-стилистическое решение

Идеей данного проекта было создание современного пространства русских сказок через элементы иллюстраций Билибина. Поэтому органично сочетает в себе этнический стиль и современные элементы.

Входная дорожка приводит нас к «ковру-самолёту» - площадке с ярким покрытием с узором, в пространстве которого располагаются различные карусели и батуты. Тропинка опоясывает зону песочницы и избушек, над которой парит лёгкий кружевной навес. Далее тропинка раздваивается, одна её часть ложится вокруг «кратера» с горками, а вторая – приводит к ручью мимо холмов, на одном из них сидит «жар-птица», её хвост «покрывает» часть холма. На втором холме располагается башня. На третьем – домик бабы-яги, на «ножках». Доминантой всего пространства служит деревянный терем с несколькими «палатами» и башнями, одна из которых стоит также на холме. Южнее, с ещё одного холма спускается ручей, течение воды усиливается с помощью водяной мельнице. Площадку опоясывает дорожка с деревянным настилом, с одной стороны создавая места для сидения родителей в виде амфитеатра, с другой, сужаясь, приводит к «прудику» с камышами. Амфитеатр спускается к площадке с гуслями, которые воспроизводят старый русский музыкальный инструмент. Её продолжает площадка с сенсорным оборудованием. В пространство площадки интегрированы другие тематические элементы, такие, как дерево с золотыми яблоками, на котором располагаются качели и канат, русская печь с яркими узорчатыми изразцами, деревянные русские витязи. Между деревьями прячется оборудование из зеркальных поверхностей. Таким образом

площадка совмещает в себе аутентичные элементы средневековой Руси и современное оборудование.

Доступ ММГН

Игровое пространство внутри парка предполагает практически повсеместный доступ детей в инвалидных колясках, исключая лишь холмы и впадину рельефа, а также часть ручья.

Это пространство в большом объёме содержит подходящее для детей в инвалидных колясках сенсорное оборудование: тактильное оборудование, издающее вибрации, оборудование для познания свойств света и воды, оборудование для развития обоняния, звуковое оборудование. Также дети имеют доступ к оборудованию для игр с водой, для них установлена специальная приподнятая над землёй песочница и карусель.

3.2. Решение микрорайонных (квартальных) и внутридворовых игровых пространств для детей в г. Пензе

Необходимо, чтобы нормативами регламентировались не только количественные, но и качественные показатели дворовых и микрорайонных (квартальных) игровых пространств для детей. В нормативы должны быть внесены объективные требования качества общественных игровых пространств. Для дворовых и микрорайонных (квартальных) игровых пространств можно выделить требования:

Градостроительные требования:

1) Шаговая доступность от жилья
2) Пешеходная инфраструктура, удобный доступ к игровому пространству

Функционально-планировочные требования:

3) Эффективное расположение игрового оборудования
4) Безопасное расположение игрового оборудования
5) Зоны для игры детей разных возрастных категорий
6) Удобные зоны отдыха родителей

Объёмно-пространственные требования:

8) Индивидуальное решение композиции генплана, геопластики и озеленения игрового пространства.
9) Разнообразие оборудования для физической активности
10) Наличие сенсорного оборудования
11) Наличие геопластики, или использование существующего рельефа

Требования безопасности:

12) Соответствие оборудования стандартам безопасности
13) Наличие разумного риска (в рамках стандартов безопасности)
14) Хорошее состояние оборудования
15) Безопасное покрытие
16) Эффективная дренажная система

Экологические требования:

17) Изоляция территории детского игрового пространства от автомобильных стоянок и дорог
18) Отсутствие ядовитых растений,
19) Климатический комфорт (наличие оборудования с теневыми навесами, озеленение, дающее тень)

Безбарьерная среда:

7) Наличие пандусов и тротуарных пандусов
8) Оборудование для детей с физическими особенностями

3.2.1. Размещение общественных игровых пространств различной специализации в жилом районе «Западная поляна» г. Пензы

При внесении в законодательство качественных показателей игровых пространств важно избежать их последующей формализации и типизации. Для этого необходимо планировать размещение игровых пространств различной специализации в структуре районов и микрорайонов (квартала)**.** по видам игровой деятельности, по объёмно-пространственным и стилистическим приёмам, по площади. Предлагается провести подобную работу для внутридворовых, общегородских пространств, а также

пространств, принадлежащих школам и детским садам в пределах района «Западная поляна» в границах ул. Мира, ул. Пацаева, ул. Попова и ул. Окружная (Таблица 3.4). При этом необходимо учитывать особенности места. Например, большие озеленённые пространства дворов домов на «Старой западной поляне» располагают к созданию здесь «природных» игровых зон с пространственным решением. Дворы новых домов по ул. Мира с более плотной застройкой могут содержать игровые пространства для двигательной активности с объёмным решением. Ботанические игровые пространства могут располагаться на территории школы. Здесь дети могут ухаживать за растениями в мини-огородиках, выращивать лекарственные растения, изучать их на уроках биологии. Игровые конструкторы могут располагаться на территории игровых пространств детских садов, т.к. это закрытая территория, где можно предотвратить вандализм. В детском парке «Спутник» возможна реконструкция уже сложившегося здесь «моторного» игрового пространства. Здесь дети могут кататься на велосипедах, машинках и изучать правила дорожного движения. Также предполагается создать здесь игровое пространство с лазательными элементами, скалодром, скейт-парк и верёвочный парк для детей старшего возраста. Практически во всех дворовых пространствах «Старой западной поляны» располагается устаревшее игровое оборудование, которое требует демонтажа. В новом жилом комплексе на ул. Ленинградской существуют новые игровые пространства, которые имеют ряд недостатков. Приводится пример реконструкции подобных пространств. Предлагается заменить повторяющиеся игровые элементы на озеленение, таким образом, создавая визуально и экологически комфортную среду. Живая изгородь и кустарник визуально отделят детскую игровую зону от парковки автомобилей. В игровую зону для детей младшей возрастной группы предлагается добавить элементы оборудования для интеллектуального развития детей, а также сенсорные элементы. Предполагается использование различных типов покрытия. Таким образом, будет создаваться разнообразная игровая среда

микрорайона. Детям будет интересно путешествовать в соседние дворы, среда которых приобретёт свой собственный облик.

3.2.2. Решение общемикрорайонного игрового пространства для детей на примере микрорайона «Окружная» г. Пензы

В качестве примера общемикрорайонного игрового пространства было выбрано пространство в микрорайоне «Окружная» г. Пензы. На территории микрорайона отсутствует свободное общественное озеленённое пространство, поэтому для создания общемикрорайонной детской зоны был выбран двор дома по адресу ул. Кижеватова, 17 (Таблица 3.5). Игровое пространство, находящееся в этом дворе не отвечает современным требованиям:

По функционально-планировочным требованиям:

- Оборудование игрового пространства располагается неэффективно, ортогональная расстановка на одинаковом расстоянии не предусматривает различных видов игр;
- Отсутствуют зоны для игры детей старшей возрастной категории;
- Отсутствуют удобные зоны отдыха для родителей.

По объёмно-пространственным требованиям:

- Отсутствует индивидуальное решение композиции генплана, геопластики и озеленения игрового пространства;
- Оборудование для физической активности однообразно;
- Отсутствует сенсорное оборудование;
- Никак не используется существующий рельеф.

По требованиям безопасности:

- Отсутствует разумный риск (в рамках стандартов безопасности);
- Некоторое борудование находится в плохом состоянии.

По экологические требования:

- Отсутствует изоляция территории детского игрового пространства от автомобильных стоянок и дорог;
- Отсутствует оборудование с теневыми навесами.

По требованиям безбарьерной среды:

- Отсутствуют тротуарные пандусы;

- Отсутствует оборудование для детей с физическими особенностями

Концептуальная идея проекта

Идеей данного проекта является создание интересного пространства для игры детей. Она реализуется при помощи использования естественного рельефа и игрового оборудования. Площадка представляет собой практически абстрактный «каскад прудов», которые символизирует голубое резиновое покрытие, по которым можно передвигаться, используя разметку покрытия и игровые элементы. Некоторые элементы очень отдалённо напоминают морских обитателей. Яркие цветовые пятна площадки разнообразят серость панельной застройки и преобразят микрорайон.

Положение в классификации. Особенности

По пространственно-временным характеристикам:

-По расположению: Данное игровое пространство относится к открытым игровым пространствам в жилой среде;

-По мобильности: Игровое пространство является стационарным, по причине экономики и наибольшей необходимости его в жилой среде;

-По длительности: Игровое пространство является постоянным по тем же причинам;

-По площади: Данное игровое пространство относится к большим (занимает площадь 1819 кв. м).

По видам игровой деятельности: Пространство относится сразу к нескольким: для подвижных игр, для сенсорных игр, к ботаническим (садики около домиков, различные виды кустарника). Это продиктовано тем, что в нашей стране детские площадки предполагаются только для подвижных игр, и на качественно новой площадке необходимо показать возможность нескольких видов деятельности. В то же время зарубежные игровые пространства, как правило, имеют достаточно узкую специализацию.

По материалу: Данное пространство относится к смешанному типу.

По возрасту: Игровое пространство спроектировано для нескольких возрастов.

По формообразованию: Структура плана компактная, решение пространственное, с оборудованием.

По тематике и образности: Несмотря на отдалённое напоминание водного мира, данную площадку можно отнести скорее к абстрактной,

Игровое пространство располагается в центральной части дворового пространства, присоединяясь к стене недостроенного в настоящее время здания. Парковочные места, которые ранее располагались на этой территории предполагается разместить вдоль внутридворового проезда (сами парковочные места располагаются поперёк проезда). При таком расположении стоянок соблюдается согласно таблице 4.4.1 СанПиН 2.2.1/2.1.1.1031, по которому автостоянки должны располагаться при наличии на автостоянке 10 и менее машин на расстоянии 10 м от фасада зданий и торцов с окнами и без окон. Расстояние от окон дома до стоянок более 10 м, машиноместа располагаются группами не более чем по 10. Также соблюдается нормативное расстояние от стоянки до детской площадки – 15 м. Расстояние от окон жилых зданий до детской площадки регламентируется ТСН 30-307-2002 : от окон жилых домов и общественных зданий до границ комплексных игровых площадок – не менее 40 м. При подобном расположении площадки внутри двора данный норматив соблюдается.

В плане представляет собой несколько пятен-террас криволинейной формы, пронизанных прямыми дорожками.

Внутридворовое игровое пространство разделено на несколько зон (схема 31):

- Зона для детей от 2-х до 6-ти лет. Представляет собой площадки бионической формы, разделяется на 2 части, в одной располагается песочница, водный элемент и горка, а в другой – домики с со своими «садиками», летней кухней и другими игровыми элементами.

- Зона для детей младшего школьного возраста (6-10 лет). Представляет собой площадки-террасы бионической формы, на которых располагаются высокие горки, оборудование полосы препятствий, батуты, карусели, и мостик со смотровой площадкой с подзорными трубами. Также в этой зоне присутствуют звуковые элементы в виде труб, через которые можно общаться на расстоянии.

- Зона для детей старше 10-ти лет. В ней предусмотрена вертикальная лазательная зона, которая располагается у торца недостроенного на данный момент здания. Его предполагается достроить ради внесения общественной функции, возможно детского центра, а также связать с единым пространством площадки при помощи суперграфики. Таким образом, игровое оборудование будет экранировать неэстетичный торец здания.

-Общая зона для детей старше 3-х лет представляет собой пространство также около стены, где расположен звуковой элемент из клавиш и трубок, издающих звуки. И спирального диска, который можно вращать, получая интересные визуальные эффекты.

- Вокруг площадки располагаются зоны отдыха родителей и дорожки, по которым удобно прогуливаться с коляской с детьми.

Композиционное и образно-стилистическое решение

Игровое пространство отдалённо напоминает «каскад прудов», которые символизирует голубое резиновое покрытие. В это пространство интегрированы различные игровые элементы, в которых едва заметно прослеживаются образы подводного мира.

Игровое пространство подчёркивает существующий рельеф. Центральная часть площадки представляет собой множество плоскостей-террас, созданных посредством откосов. Их дополняют вертикальные элементы – шесты, под небольшим углом к горизонтали. Они завершаются «листами» кувшинок, создавая интересный ритм плоскостей и вертикалей. Доминантой здесь служит мостик, приподнятый над землёй с округлой смотровой площадкой. Горизонтальные плоскости площадки перетекают на

стену (на данный момент недостроенного здания) и, тем самым, объединяют две зоны, разделённые транзитной дорожкой. Здесь доминантой служит стенка для лазания – параллелепипед, внутри которого располагается лента (отдалённо напоминает водоросли) и шары. Центральная часть также объединена дорожками с зоной песочницы. Она представляет собой бионическую в плане форму, её дополняют навесы в форме зонтиков, отдалённо напоминающих медуз.

Доступ ММГН

Для детей в инвалидных колясках в игровом пространстве в микрорайоне «Окружная» предусматривается доступ в зону песочницы, в зону с каруселью и зону около стены здания. Проезд вокруг песочницы шириной более 1 м с краю защищён колёсоотбойником. Рядом с песочницей располагается колонка с водой и желоба, по которым можно пускать кораблики с другими детьми.

Специальная приподнятая песочница на одной опоре подходит для игры детям в инвалидных колясках. Игра в песок стимулирует воображение, успокаивает, развивает тактильные навыки у детей. Дети в инвалидных колясках могут прокатиться на специальной карусели немецкого производителя Richter, проехав по дорожке и пандусу, перепад высоты на них не превышает 150 мм, поэтому устройство перил не требуется. Также дети могут играть с музыкальным инструментом и вращающимся диском у стены.

Игровое пространство дополняет городскую среду, организованную 10-ти-этажными зданиями человеческим масштабом, гармонизирует колористический ряд и экранирует неблагоприятные участки дворовой территории.

3.2.3. Создание «детских» маршрутов на примере микрорайона «Окружная» г. Пензы

На территории микрорайона «Окружная» предлагается также разработать « детские маршруты», на основе путей движения детей в школу

(Таблица 3.6). Узловые точки маршрута будут оснащены специальными элементами, которые сделают его узнаваемым, безопасным и интересным. В данной работе были предложены и систематизированы примеры для различных участков пути. На участках с перепадом рельефа возможно устраивать горки, скалодромы, подъёмы с нестандартными ступенями. На компактных участках возможно устройство элементов для физической активности и сенсорных элементов, элементы для линейных участков и глухих фасадов зданий. Линейные участки могут быть оборудованы «полосами препятствий» в виде полусфер, натянутых канатов, пней и т.п. Глухие неприглядные фасады зданий могут отделываться зеркальным композитным материалом, скалодромами, тактильными элементами, подвижными панно. Таким образом, возможно создать комфортную, безопасную и интересную среду для прогулок и перемещения детей от школы к дому.

3.3. Примеры решений компактных игровых пространств для детей. Идентичность г. Пензы

Компактные игровые пространства

Компактные игровые пространства для детей занимают небольшую площадь, за счёт этого могут внедряться в различную городскую среду, кроме того, являются самоценными арт-объектами (Таблица 3.7). Они могут применяться в качестве оформления городских праздников и фестивалей с различной тематикой. По пространственно-временным характеристикам чаще всего они временные и мобильные. По формообразованию объекты представляют собой в основном объёмные решения.

1. Цветок в кубе

Описание: Цветок представляет собой куб, внутри которого поставлены параллельно несколько ярусов - лепестков.

Игровой процесс: Дети могут создавать интересные визуальные эффекты и познавать механизм часов.

Материалы и конструкции: Цветок изготовлен из фанеры толщиной 8 мм., фасады закрывает лист орг.стекла из соображений безопасности, шестерёнки насаживаются на металлические шпильки, к которым приварена металлическая ручка, с помощью которой происходит вращение.

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По расположению: В центре города.

По мобильности: Мобильное

По длительности: Временное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Для сенсорных игр

3) По материалу: Из дерева.

4) По возрасту: Для нескольких возрастов.

5) По формообразованию: Структура плана компактная, решение объёмное

6) По тематике и образности: Конкретный образ

2. Стенка-панно

Описание: Игровое пространство организует волнистая в плане стенка с шариками, наполовину серого, наполовину зелёного цвета.

Игровой процесс: Можно рисовать и оставлять послания, не только детям, но и взрослым. Объект оживит фонтанную площадь, создаст дополнительную точку притяжения горожан.

Материалы и конструкции: стенка (металлический каркас + пластик), пластиковые шарики вмонтированы на металлических штангах.

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По расположению: В центре города

По мобильности: Мобильное

По длительности: Временное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Для сенсорных игр

3) По материалу: Пластик.

4) По возрасту: Для нескольких возрастов.

5) По формообразованию: Пространственное решение, линейная структура плана

6) По тематике и образности: Абстракция

3. Куб-оригами

Описание: Игровая скульптура представляет из себя куб, похожий на оригами.

Игровой процесс: Дети будет интересно лазать по нему

Материалы и конструкции: Фанера на металлическом каркасе

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По расположению: В центре города (площадь у «Кукушки»)

По мобильности: Мобильное

По длительности: Временное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Для подвижных игр

3) По материалу: Пластик

4) По возрасту: Для нескольких возрастов

5) По формообразованию: Объёмное решение

6) По тематике и образности: Абстракция

4. Арка с декорациями

Описание: Параметрическая арка в другой - яркий мир, цветные части которого откидываются, и таким образом каждый ребёнок (или взрослый) может моделировать своё сказочное пространство. А стенка куба предназначена для рисунков мелом.

Игровой процесс: Дети могут разыгрывать различные сценки, рисовать мелом.

Материалы и конструкции: Стационарные плоскости из фанеры соединены металлическими штангами, динамичные плоскости из пластика прикреплены к стационарным в одной точке и могут отгибаться.

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По расположению: В центре города

По мобильности: Мобильное

По длительности: Временное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Для сенсорных игр

3) По материалу: Дерево

4) По возрасту: Для нескольких возрастов.

5) По формообразованию: Пространственное решение.

6) По тематике и образности: Конкретный образ

5. Перо павлина

Описание: Плоские модули яйцевидной формы, с отверстиями и без, по цвету напоминающие перо павлина.

Игровой процесс: Дети могут лазать на них, играть в «домики»

Материалы и конструкции: Плоскости из фанеры, на каркасе из бруса, иторцы обшиваются деревянной рейкой.

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По расположению: В центре города (площадь у Новой филармонии)

По мобильности: Мобильное

По длительности: Временное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Для подвижных игр

3) По материалу: Дерево

4) По возрасту: Для нескольких возрастов.

5)По формообразованию: Пространственное решение – несколько объёмов организуют пространство.

6) По тематике и образности: Конкретный образ

6. Лягушка

Описание: Игровая скульптура представляет собой аморфный объём с выпуклостями, отдалённо похожими на рельеф тела лягушки.

Игровой процесс: С помощью зацеп или верёвочных лестниц можно забраться внутрь скульптуры. Оттуда также можно выбраться по стенкам с зацепами, либо по верёвкам.

Материалы и конструкции: Скульптура состоит из пластика, окрашенного в разные цвета внутри и снаружи.

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По расположению: В парке

По мобильности: Стационарное

По длительности: Постоянное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Для подвижных игр

3) По материалу: Пластик.

4) По возрасту: Для нескольких возрастов.

5) По формообразованию: Объёмное решение.

6) По тематике и образности: Абстракция.

7. Сенсорный театр

Описание: Игровая скульптура представляет собой несколько объёмов с различными функциями

Игровой процесс: С помощью зацеп или верёвочных лестниц можно забраться внутрь скульптуры. Оттуда также можно выбраться по стенкам с зацепами, либо по верёвкам.

Материалы и конструкции: Скульптура состоит из фанеры и каркаса из бруса, окрашенного в разные цвета внутри и снаружи.

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По мобильности: Стационарное

По длительности: Временное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Для сенсорных игр

3) По материалу: Дерево

4) По возрасту: Для нескольких возрастов.

5) По формообразованию: Объёмное решение.

6) По тематике и образности: Абстракция.

Идентичность г. Пензы

Игровые пространства могут отражать идентичность г. Пензы и рассказывать детям об особенностях города (Таблица 3.8). В качестве примера приводится игровое пространство «Авангард» с центральным элементом – башней В.Е. Татлина, игровые элементы «Абашевская игрушка», а также пространство, рассказывающее о деревянном зодчестве г. Пензы. Таким образом, в современной игровой форме дети и их родители смогут узнавать историю города.

1. Абашевская игрушка

Описание: Зооморфные скульптуры причудливой формы.

Игровой процесс: Дети могут лазать на них и, в тоже время, знаклмятся с промыслами родного края.

Материалы и конструкции: Бетон с резиновым напылением

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По расположению: В центре города (Набережная р. Суры)

По мобильности: Стационарное

По длительности: Постоянное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Для подвижных игр

3) По материалу: Вспененный пвх

4) По возрасту: Для нескольких возрастов

5) По формообразованию: Объёмное решение – несколько объёмов.

6) По тематике и образности: Конкретный образ

2.Световая изба

Описание: В дневное время - это дом белого цвета - нейтральный фон для разыгрывания бытовых сценок, а в наличниках горожанам будет интересно фотографироваться. А в ночное - это дом-мираж, обшивка каркаса и корпус наличников реагируют на приближение человека и начинают светиться. Платформа внутри дома также реагирует, если на неё встаёт человек - включается подсветка планировки дома - можно «гулять» таким образом по комнатам, воображая себе интерьер дома. Для детей - это дом-призрак из русских сказок, для взрослых - символ уходящей эпохи деревянного зодчества в Пензе.

Игровой процесс: Сенсорные игры

Материалы и конструкции: Изба состоит из металлического каркаса и 2-х фасадов из оргстекла, в которые вмонтированы резные наличники. - обшивка каркаса и корпус наличников сделаны из композитного материала, со светодиодами.

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По расположению: В центре города (площадь у Дома молодёжи)

По мобильности: Мобильное

По длительности: Временное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Для сенсорных игр

3) По материалу: Смешанный

4) По возрасту: Для нескольких возрастов.

5) По формообразованию: Пространственное решение

6) По тематике и образности: Конкретный образ

3. Конструктор

Описание: Два модуля правильной формы и разного цвета образуют красивый рисунок.

Игровой процесс: Дети могут складывать узоры либо строить крепости и т.п.

Материалы и конструкции: Модули из вспененного ПВХ двух видов габаритных размеров 300х500 мм и 600х600 мм, толщиной 150 мм.

Положение в классификации:

1) По пространственно-временным характеристикам:

По расположению: В центре города (Площадь перед Новой филармонией)

По мобильности: Мобильное

По длительности: Временное

По площади: Маленькое

2) По видам игровой деятельности: Конструктор

3) По материалу: Вспененный пвх.

4) По возрасту: Для нескольких возрастов.

5) По формообразованию: Пространственное решение

6) По тематике и образности: Абстракция

4. Игровое пространство «Авангард»

Мы хотим делиться с детьми самым лучшим, что у нас есть. Авангард – это действительно важный вклад России в мировую архитектуру. Игровое пространство способно передать ребёнку ту информацию, которую он до определённого возраста не сможет узнать из учебника. А сделать это необходимо ещё и потому, что визуальный ряд детей не должен ограничиваться типичными образами: дом может быть круглым, а башня - спиральной.

Если воспроизвести башню 3-го Интернационала в масштабе детской площадки, ребёнок, возможно, даже лучше почувствуют её, чем взрослый человек, глядя на макет или изображение. И, тем более, ребёнку было бы сложно оценить архитектуру Башни Татлина, будь она построена высотой

400м, как и задумывалась. Поэтому предлагается создать сомасштабную среду для детей по мотивам произведений авангарда в архитектуре и живописи. Башня 3-го Интернационала представляет собой объём с лестницей и спиральным спуском. Дом Мельникова – это ещё и внутреннее пространство, в него заключена S-образная горка и подъём. Эти игровые элементы предоставляют возможность разумного риска для детей, при этом спроектированы с учётом стандартов безопасности. С северо-запада композицию завершают фигуры с полотен Малевича. Они держат качели, сетки и создают ещё одну игровую зону. Помимо физической активности, необходимо вовлекать детей в другие виды деятельности, это, в первую очередь сенсорные ощущения. Цветное резиновое покрытие площадки представляет собой супрематическую композицию, из которой вырастают геометрически правильные объёмы со встроенными водными, тактильными и звуковыми элементами. Эта зона игрового пространства будет интересна детям с различными особенностями в развитии.

Несмотря на то, что в России оживляется интерес к авангарду, всё ещё ощущается неосведомлённость наших соотечественников в этом вопросе. Не стоит забывать, что молодые родители значительную часть времени проводят с ребёнком на детской площадке, поэтому игровое пространство может нести большую значимость и визуальную информацию не только для детей, но и для взрослых.

Выводы по главе III

1. Нормативная база должна регламентировать не только количественные, но и качественные показатели игровых пространств. Необходимо внести в нормативы некоторые критерии, отвечающие современным требованиям организации игровых пространств.

Были выделены зоны для возможного размещения общегородских игровых пространств для детей в г. Пензе в соответствии с предложениями генплана и результатами натурных обследований территории города. Это, в

первую очередь, реконструкция игровых пространств в существующих городских парках; а также создание игровых зон на территории новых детских и семейных парков: Детский сектор в парке «Юбилейный» С-З район, Детский Зоопарк (региональный), Парк севернее ул. Магистральной, Реконструкция ул. Ижевская-Кривозерье (2,5 га), Детский парк в новом районе (Терновка), по ул. Воронежской, по ул. Проезжей, по ул Антонова. Также необходимо предусматривать игровые зоны в «Арбеково-Веселовском» лесопарке; в лесопарках «Боры», «Подлесный», «Семейный», «Ахунский».

2. Были сформированы рекомендации по функциональному зонированию общегородских игровых пространств и устройству на их территории закрытых павильонов. Их необходимо применить при реконструкции существующих общегородских игровых пространств в Центральном парке культуры и отдыха им. В. Г. Белинского, на Территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского – бывший Парк им. Ульяновых, в Парке культуры и отдыха «Олимпийский», на набережной р. Суры, в Сквере у мемориала «Афганские ворота», в Сквере им. М.Ю. Лермонтова, на Олимпийской аллее, на площади Юбилейной; а также при проектировании игровых пространств в новых городских парках.

3. Необходима реконструкция существующих общегородских игровых пространств для детей. В качестве примера организации общегородского игрового пространства приводится детская зона в Парке им. Ульяновых. Это игровое пространство отвечает современным требованиям, гармонично вписывается в природную среду, содержит в себе местную идентичность и синтезирует облик ранее находящейся здесь игровой площадки и современные тенденции в организации игровых пространств.

4. При внесении в законодательство качественных показателей игровых пространств важно избежать их последующей формализации и типизации. Для этого необходимо планировать размещение игровых пространств

различной специализации в структуре районов и микрорайонов (квартала). Разработана система игровых пространств в районе «Западная поляна».

5. Необходима реконструкция существующих общемикрорайонных и дворовых игровых пространств для детей. В качестве примера организации общегородского игрового пространства приводится детская зона микрорайона «Окружная» г. Пензы. Она представляет собой пример дополнения 10-ти этажной панельной застройки «человеческим масштабом», экранирования неэстетичных зданий, улучшения колористического ряда дворового пространства.

6. Разработана система «детских» маршрутов на примере микрорайона «Окружная» г. Пензы. Узловые точки маршрута предполагается оснастить специальными элементами, которые сделают его узнаваемым, безопасным и интересным. В данной работе были предложены и систематизированы примеры с использованием рельефа, компактные элементы для физической активности и сенсорные элементы, элементы для линейных участков и глухих фасадов зданий.

7. Игровые пространства могут отражать идентичность г. Пензы и рассказывать детям об особенностях города. В качестве примера разработано игровое пространство «Авангард» с центральным элементом – башней В.Е. Татлина, игровые элементы «Абашевская игрушка», а также пространство, рассказывающее о деревянном зодчестве г. Пензы. Таким образом, в современной игровой форме дети и их родители смогут узнавать историю города.

Общие выводы

1. В процессе исторического развития в моровой практике возникло несколько типов игровых пространств, а с развитием современных технологий появилось множество новых. Таким образом, на данный момент за рубежом можно наблюдать разнообразие игровых пространств, которые представляют интерес для детей, способствуют их развитию и гармонизируют среду города.

3. Игровые пространства для детей в России и в г. Пензе не отвечают современным градостроительным, функционально-планировочным, архитектурно-пространственным, экологическим требованиям, требованиям безопасности и безбарьерной среды.

4. Необходимо законодательно закрепить количественные и качественные показатели проектирования игровых пространств для детей в городе, на основе положительного опыта зарубежных городов.

5. Количественные показатели общегородских игровых пространств связаны с градостроительной ситуацией. Малое количество игровых зон является следствием недостаточной площади озеленённых общественных пространств в городе. Для достижения благоприятных количественных показателей общегородских игровых пространств в г. Пензе необходимо развивать систему озеленённых пространств города.

5. Важно избежать типизации и формализации игровых пространств на основе нормативов в отношении качественных показателе й. Для этого необходимо планировать размещение игровых пространств различной специализации в структуре районов и микрорайонов (кварталов).

6. Необходимо создавать безопасную, удобную и интересную городскую среду для детей. Этому способствует организация «детских маршрутов», элементы которых позволяют ребёнку ориентироваться в городе и комфортно преодолевать путь домой из школы и детского сада.

7. Игровые пространства должны являться отражением идентичности города, содержать в себе познавательные элементы для детей и родителей, способствуя тем самым привязанности горожан к истории и культуре города.

Библиография

Основная литература:

1. Линч, К. Образ города / К. Линч; пер. с англ. Глазычев В.Л; [ред. Иконников А.В.] – М.: Стройиздат, 1982. – 328 с.

2. Линч, К.. Совершенная форма в градостроительстве / К. Линч; пер. с англ. Глазычев В.Л; [ред. Иконников А.В.] – М.: Стройиздат, 1986. – 264 с.

3. Гутнов, А.Э. Эволюция градостроительства/ А.Э. Гутнов – М.: Стройиздат, 1984. – 256 с.

4. Глазычев, В.Л. Социально-экологическая интерпретация городской среды / В.Л. Глазычев - М.: Наука, 1984 г. – 232 с.

5. Hughes, B. Evolutionary Playwork / B. Hughes . – L.: Paperback, 2011. – 167 с.

6. Lynch, K. Growing Up in the Cities/ K. Lynch – Cambridge, MA: MIT Press, 1977. – 177 с.

7. Chawla, L. Growing up in an urbanizing world./ L. Chawla – Paris, Londres, Unesco / Earthscan, 2002. – 352 с.

8. Ольшанская, Е.В. Территория культуры. Кварталы Волхонки./ Е.В. Ольшанская, Т.В. Царёва. – М.: Проект Белый Город, 2014. –124 с.:ил.

9. Санофф, Г.. Соучаствующее проектирование. Практики общественного участия в формировании среды больших и малых городов/ Г. Санофф; пер. с англ.; [ред. Н. Снигирева, Д. Смирнов]. — Вологда, Проектная группа 8, 2015. — 170 с.: ил.

10. Хейзинга, Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Й. Хейзинга, пер., сост. вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича -М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.

11. Сокольская, О.Б.. Проектирование элементов благоустройства. Детские площадки. Площадки отдыха. Малые сады./ О.Б. Сокольская, В.С. Теодоронский, А.П. Вергунов – Ульяновск, УлГТУ, 2002. – 106 с.

12. Сычева, Е. Б. Досуговый центр для малышей и родителей. Экспериментальное проектирование/ Е. Б. Сычева – Екатеринбург: Архитектон, 2009. – 70 с.

13. Григорьев, А. Д. Проектирование. Детские игровые площадки/ А. Д. Григорьев – Магнитогорск : МаГУ, 2012. – 234 с.

14. Gill, T. No fear./ T. Gill– L.: Calouste gulbenkian foundatation, 2010. – 95 с.

15. Гиззятова, Л.Р. «Стратегия развития временной архитектуры общественного назначения в городском пространстве»: дис, магистр арх.: 07.04.01 / Л.Р. Гиззятова, руководитель к.арх., доцент каф. ТИА И.В. Краснобаев – Казань: КГАСУ, 2014.-112 с.

16. Гейл, Я. Города для людей/ Я. Гейл, пер. с англ. – М.: Альпина Паблишер, 2012. – 276 с.

17. Ефимов, А.В. Дизайн архитектурной среды/ А.В. Ефимов – М.: Архитектура – С, 2006. – 504 с., ил.

18. Norberg-Schulz, K. Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture/ K. Norberg-Schulz – N-Y: Rizzoli, 1979. - 216 с

19. Джекобс, Д. Смерть и жизнь больших американских городов / Д. Джекобс, пер. с анг. – М.: Новое издательство, 2011. – 460 с.

20. Шимко, В. Т.. Архитектурно-дизайнерское проектирование городской среды . / В. Т. Шимко – М.: Архитектура-С , 2006. – 421 с.

Дополнительная литература:

21. Mitchell, D. The right to the city./ D. Mitchell – New York: Guilford Press, 2003. – 270 с.

22. Осорина, М. Секретный мир детей в пространстве мира взрослых./ М. Осорина 5-е изд. СПб: Питер, 2010. – 431 с.

23. Smith, N. A.. The Republic of Childhood./ N. A. Smith, , D. Kate – N-Y: Houghton Mifflin, 1896. – 227с.

24. Golombek, S.B. Children as citizens. Youth Participation and Community Change/ Golombek, S.B., Checkoway, N., Gutierrez Lorraine M. – L. and N-Y.: Routledge, 2006. – 33 с.

Периодическая литература:

25. Капылова, Л.А. Вкус к риску./ Капылова, Л.А. // Ежеквартальный журнал Speech.– 2016. – №14 – с.134

Интернет-ресурсы:

26. Кожевина, Е. Панорама детства: что происходит с детскими площадками по всей России / Е. Кожевина // Urban Urban - URL.: http://urbanurban.ru/blog/space/822/Panorama-detstva-chto-proiskhodit-s-detskimi-ploschadkami-po-vsey-Rossii (дата обращения 04.12.2016)

27. IPA International Council in Vienna. The Child's Right to Play. //: IPA – URL.: http://ipaworld.org/childs-right-to-play/the-childs-right-to-play/ (дата обращения 04.12.2016)

28. Кожевина, Е. Ребенок играющий: как выглядит детский рай на юге Швеции/ Е. Кожевина //: Urban Urban – URL.: http://urbanurban.ru/blog/experience/583/Rebenok-igrayuschiy-kak-vyglyadit-detskiy-ray-na-yuge-Shvetsii (дата обращения 02.07.2016)

29. Frost D. J. Evolution of American Playgrounds./ D. J. Frost //: Scholarpedia – URL.: http://www.scholarpedia.org/:http://www.scholarpedia.org/article/Evolution_of_American_Playgrounds#Playgrounds_during_the_Great_Depression_and_World_War_II (дата обращения 04.05.2016)

30. Paige D. A Brief History of the Sandbox / D. A. Paige // Play-scapes – URL.: http://www.play-scapes.com/play-history/pre-1900/a-brief-history-of-the-sandbox/ (дата обращения 13.12.2016)

31. Митюшина А. От сараев к замкам: история детских площадок в России/ А. Митюшина //: Журнал strelka.com. - – URL.: http://www.strelka.com/ru/magazine/2016/12/26/history-of-russian-playgrounds. (дата обращения 24.06.2016)

32. Ruth G. How the American playground was born in Boston/ G. Ruth //: http://www.bostonglobe.com/. – URL.:

http://www.bostonglobe.com/ideas/2014/03/28/how-american-playground-was-born boston/5i2XrMCjCkuu5521uxleEL/story.html?camp=id. (дата обращения 04.02.2017)

33. Paige J. The Garden and the Playground/ J. Paige //: Play-scapes – URL.: - http://www.play-scapes.com/play-design/natural-playgrounds/the-garden-and-the-playground/. (дата обращения 13.12.2016)

34. Павловская Н. Проект в Хозуме/ Н. Павловская //: Город друг. Городская среда для детей и их родителей – URL.: http://gorod-drug.livejournal.com/2361.html (дата обращения 14.05.2017)

35. Бычкова. Д. Ребенок играющий: 6 проблем, мешающих свободной игре в городе/ Д. Бычкова //: Urban Urban – URL.: http://urbanurban.ru/blog/reflection/378/Rebenok-igrayuschiy--problem-meshayuschikh-svobodnoy-igre-v-gorode (дата обращения 02.10.2016)

36. Burkhalter G. Aldo van Eyck/ G. Burkhalter //: Architekturfuerkinder – URL.: http://www.architekturfuerkinder.ch/ (дата обращения 02.10.2016)

37. Johnson P. The Garden and the Playground/ P. Johnson //: Play-scapes – URL.: http://www.play-scapes.com/play-design/natural-playgrounds/the-garden-and-the-playground/. (дата обращения 10.10.2016)

Нормативная литература:

38. ГОСТ Р 52169-2012 Оборудование и покрытия детских игровых площадок. Безопасность конструкции и методы испытаний. Общие требования. — 45 с.: ил.

39. BS EN 1176-1:1998 Playground equipment. General safety requirements and test methods— 64 с.: ил.

40. ГОСТ 2.601-2013 Единая система конструкторской документации (ЕСКД). Эксплуатационные документы (с Поправкой), . — 36 с.

41. СП 42.13330.2011 Градостроительство. Планировка и застройка городских и сельских поселений. Актуализированная редакция СНиП 2.07.01-89* - 114 с.

42. Решение Пензенской гор. Думы № 299-13/6 от 30 октября 2015 г. «Об утверждении Местных нормативов градостроительного проектирования города Пензы» - 58 с.

43. Решение Пензенской гор. Думы № 916-44/4 от 28 марта 2008 г. «Об утверждении генерального плана города Пензы» - 92 с.

ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ
УНИВЕРСИТЕТ АРХИТЕКТУРЫ И СТРОИТЕЛЬСТВА

На правах рукописи

_____

(подпись)

КУТАЙ МАРИЯ АЛЕКСЕЕВНА

СРЕДОВЫЕ И КОМПОЗИЦИОННЫЕ ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЛЯ ДЕТЕЙ В ГОРОДЕ

Том 2

ПРИЛОЖЕНИЯ

Выпускной квалификационной работы по

направлению 07.04.01 – Архитектура

Научный руководитель:

кандидат архитектуры, доцент

Херувимова Ирина Александровна

Пенза 2017

Содержание

ГЛАВА I. ЗАРУБЕЖНЫЙ И ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ОПЫТ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ОБЩЕСТВЕННЫХ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Таблица 1.1. История развития общественных игровых пространств для детей ……4

Таблица 1.2. Классификации игровых пространств для детей……....6

Таблица 1.3. Примеры детских игровых пространств, различных по видам игровой деятельности……....8

Таблица 1.4. Классификация детских игровых пространств по стилистике12

Таблица 1.5. Размещение игровых пространств в жилой среде города.……...14

Таблица 1.6. «Детские маршруты». Нидерланды……16

Таблица 1.7. Анализ количественных показателей общегородских игровых пространств в европейских городах……...17

Таблица 1.8. Объёмно-пространственные приёмы проектирования общественных игровых пространств……...20

Таблица 1.9. Стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств…….....21

ГЛАВА II. ПРОБЛЕМЫ ОБЩЕСТВЕННЫХ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЛЯ ДЕТЕЙ В ГОРОДЕ ПЕНЗЕ

Таблица 2.1. Общегородские игровые пространства г. Пензы ……....23

Таблица 2.2. Общегородские игровые пространства г. Копенгагена …….24

Таблица 2.3. Нормативная площадь озеленения в городах и сельских поселениях по СП 42.13330.2011……...25

Таблица 2.4. Список проектируемых в городе Детских парков в соответствии с генеральным планом г. Пензы……...25

Таблица 2.5. Отсутствие внутридворовых игровых пространств ……26

Таблица 2.6. Неблагоприятная территория размещения и недостаточная площадь игровых пространств…….27
ГЛАВА III. РЕКОМЕНДАЦИИ И ПРОЕКТНЫЕ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ДЛЯ ОБЩЕСТВЕННЫХ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЛЯ ДЕТЕЙ Г. ПЕНЗЫ
Таблица 3.1. Развитие общегородских игровых пространств г. Пензы……..28
Таблица 3.2. Игровое пространство на территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского. Генплан ……....29
Таблица 3.3. Игровое пространство на территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского. Видовые кадры……30
Таблица 3.4. Игровые пространства различной специализации в р-не «Западная поляна» ……...31
Таблица 3.5. Внутридворовое игровое пространство……...32
Таблица 3.6. «Детские маршруты» мкр. «Окружная» ……...33
Таблица 3.7. Компактные игровые пространства…….....34
Таблица 3.8. Идентичность г. Пензы…….....35

Таблица 1.1. История развития общественных игровых пространств для детей

Рис.1. «Игры детей», П. Брейгель, 1559г.

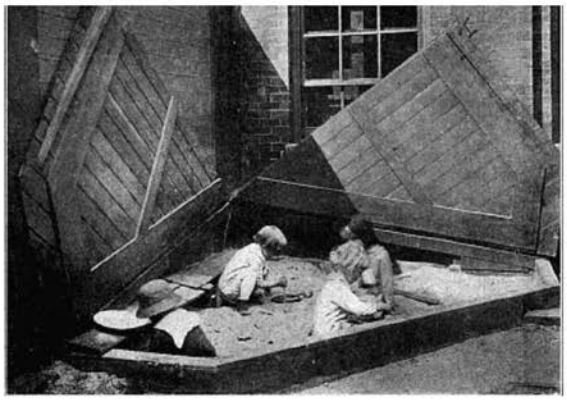


Рис.2. Детская песочница, Германия, 1847 г.

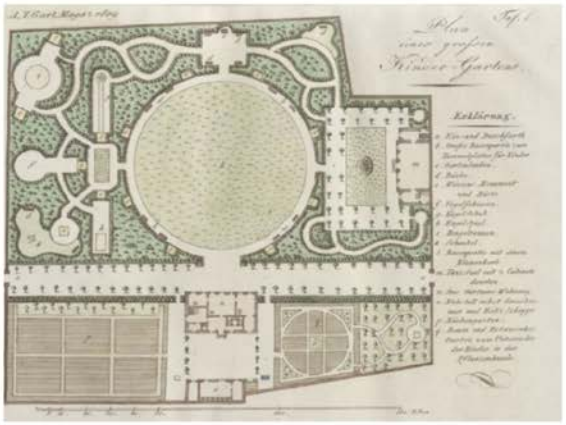


Рис. 3. Детский «песочный сад» в парке, Германия 1809 г.

Рис. 4. Детская площадка Хулл Хаус Джейн Аддамс, Чикаго , 1909 г.

Рис. 5. Детская площадка, США 1900-е гг

Рис. 6. Детская площадка, Капенгаген, Дания, 1943 .

Таблица 1.1. История развития общественных игровых пространств для детей. Продолжение

Рис. 7. Замок игры; Верней-сюр-Сен, авт.: Пьер Жекели, Венгрия, 1962 г.

Рис. 8. Висбон-дом, Колин Гринли, США, 1967 г.

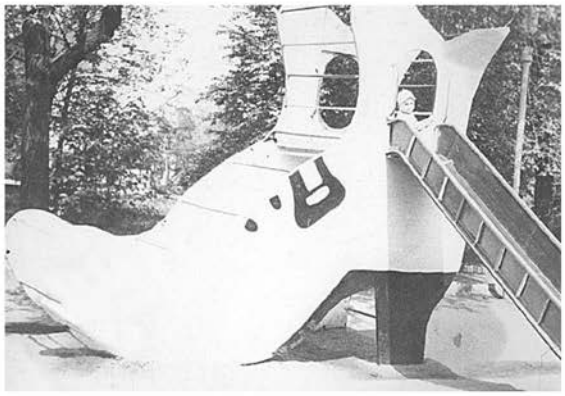


Рис. 9. Детская площадка, Сквер им. Лермонтова, г. Пенза, 1960-е гг/ фото: А.Назаров

Рис. 10. Детская площадка, Парк им. Ульяновых, г. Пенза, 1978 г., видео-репортаж «Архитекторы-Пензе»

Рис. 11. Детская площадка, Парк им. Ульяновых, г. Пенза, 1978 г., видео-репортаж «Архитекторы-Пензе»

Рис. 12, Детская площадка на улице Айвазовского, Москва, / фото: В.Рубцов

Таблица 1.2. Классификации игровых пространств для детей

Схема 1. Виды классификаций

Схема 2. Классификация игровых пространств по видам игровой деятельности Б. Сычёвой дополненная

Схема 3. Типы оборудования для сенсорных игр

Схема 4. Классификация игровых пространств по временности

Схема 5. Классификация игровых пространств по мобильности

Таблица 1.2. Классификации игровых пространств. Продолжение

Рис.10. Классификация игровых пространств по возрастным особенностям

Схема 6. Классификация игровых пространств по расположению

Схема 7. Классификация игровых пространств на озеленённых городских территориях

Схема 8. Классификация игровых пространств по площади

Рис.9. Классификация игровых пространств по материалу

Таблица 1.3. Примеры детских игровых пространств, различных по видам игровой деятельности

Тип	Пример	Год	Автор	Место
Пространства для сенсорных игр – пространства, воздействующие на слух, вкус, обоняние, создающие тактильные ощущения и визуальные эффекты.		2011	МакГрегор Кохалл	Сидней, Австралия
		2011	Бюро «Koch Landscape Architecture»	Долорес парк, Сан-франциско, США
		2014	Бюро «Greenworks SPC»	Портленд, Орегон, США
Пространства для подвижных игр - пространства, оборудованные искусственными холмами, горками, выемками, стенками для лазания, сетками и т. п.		2005	Бюро «Rainer Schmidt Landschaftsarchitekten»	Мюнхен, Германия
		2009	Бюро «Rehwaldt»	Берлин, Германия
		2014	Бюро «jswd Architekten»	Лейпциг, Германия

Таблица 1.3. Примеры детских игровых пространств, различных по видам игровой деятельности. Продолжение

Пространства для сенсорных игр - пространства, воздействующие на слух, вкус, обоняние, создающие тактильные ощущения и визуальные эффекты		1999	«CFA Voysay»	Лондон, Англия
		2008	Неизвестен	Монпелье, Франция
		2014	Бюро «Rehwaldt LA»	Германия
Пространства-конструкторы – пространства, состоящие из модулей, связаны с собиранием и разбиранием игровых форм			Эттор Сотсесс	Италия
			Дэвид Роквелл	Нью-Йорк, США
		014	Выставка «PlayWithDesign»	Париж, Франция

Таблица 1.3. Примеры детских игровых пространств, различных по видам игровой деятельности. Продолжение

Моторные пространства - пространства, свободные от оборудования, подразумевающие езду на велосипедах, самокатах, педальных машинах. Такие пространства могут представлять собой открытые зоны с разметкой на покрытии, препятствиями в виде холмов и т.п. Зачастую такие пространства создаются для обучения правилам дорожного движения		2010	Бюро OMGEVING	Антверпен, Бельгия
		2013	Бюро «Ecosystem a Urbano”	Дордрехт, Нидерданды
		2013	Бюро EFFEKT	Копенгаген, Дания
Приключенческие пространства - пространства, нуждающиеся в создании специальных сооружений (гавани, мосты, хижины, лабиринты, амфитеатры)		2014	Бюро «Hapa Collaborative»	Ванкувер, Канада
		2008	Бюро “BASE»	Париж, Франция

Таблица 1.3. Примеры детских игровых пространств, различных по видам игровой деятельности. Продолжение

		2011	«The Heiwa no Mori Koen Field Athletic Course»	Токио, Япония
Зоологические и ботанические пространства – пространства, воспитывающие любовь к животным и растениям, содержащие познавательную функцию. Такие пространства часто располагаются в зоопарках и ботанических садах.				Виннипег, Канада
			Компания «Bienenstock Natural Playgrounds»	Канада
Пространства для игры с водой – пространства, подразумевающие игру с фонтанами, ручьями и другими водными объектами.		2011	Бюро «JMD Design»	Сидей, Австралия
		2012	Бюро «Takaoshiotsuka»	Кумамото, Япония
				Нидерланды

Таблица 1.4. Классификация детских игровых пространств по стилистике

Стиль	Пример	Год	Автор	Место
Неоромантизм		1922	неизвестен	Уикстид парк, Кеттеринг, Великобритания
Функционализм		1957	Бюро Кандилис-Джосик-Вудс	Марсель, Франция
Экспрессионизм		1949	Роберт Винстон	Эгон Меллер-Нильсен
Регионализм (этника)		2009	Бюро «Хаген / Зоар»	Тронхейм, Норвегия
Брутализм		1972	Ханс Мэйруфер, Вольфганг Захария, Фрихельм Кляйн, Хеннинг Висингер	Олимпийская деревня, Мюнхен, Германия

Таблица 1.4. Классификация детских игровых пространств по стилистике.

Продолжение

Хай-тек		2012	Компания KOMPAN	Солт-Лейк-Каунти парк, Солт Лэйк Сити, США
Экологическая арх-ра		2007	Борис Зейсер, Мартье Ламмерс	Ко-Куд Остров, Таиланд
Бионическая архитектура		2014	Бюро «Carve»	Стамбул, Турция
Посмодерн		-	неизвестен	Германия
Зооморфик		2013	Бюро «Флорентин Хофман»	Арнем, Нидерланды
Биоморфик		2010	Бюро «Monstrum»	Копенгаген, Дания

Таблица 1.4. Классификация детских игровых пространств по стилистике.

Продолжение

Минимализм		2014	Бюро «BASE»	Бордо, Франция
Неоар-деко (кич)		-	Компания "Индивидуум"	Одесса, Украина

Таблица 1.5. Размещение игровых пространств в жилой среде города

Схема 1. Игровая среда исторического города

Таблица 1.5. Размещение игровых пространств в жилой среде города.

Продолжение

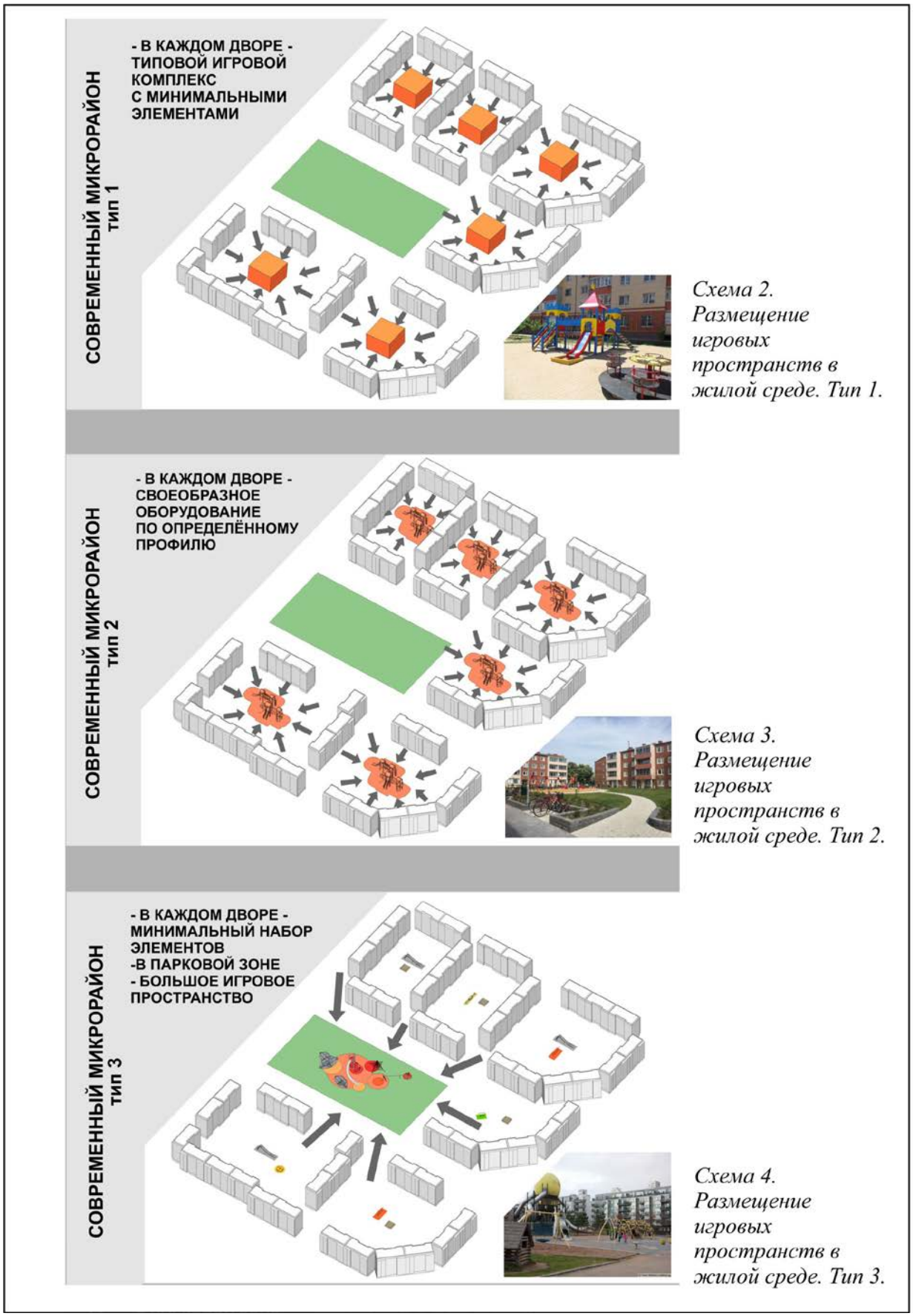


Схема 2. Размещение игровых пространств в жилой среде. Тип 1.

Схема 3. Размещение игровых пространств в жилой среде. Тип 2.

Схема 4. Размещение игровых пространств в жилой среде. Тип 3.

Таблица 1.6. «Детские маршруты». Нидерланды

Таблица 1.7. Анализ количественных показателей общегородских игровых пространств в европейских городах

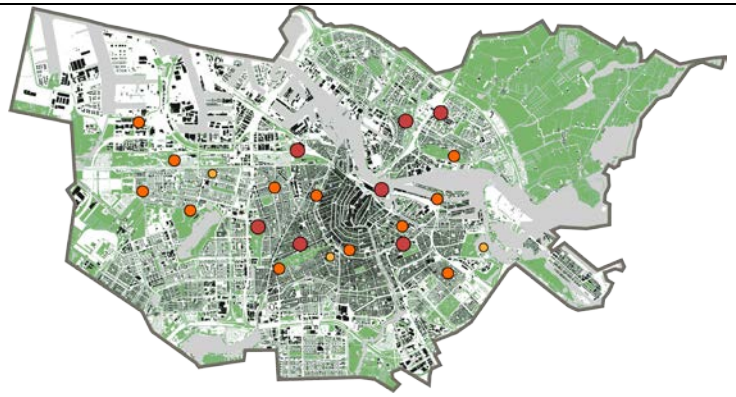
Город, страна	Площадь, км²	Население, чел.	Кол-во игровых пространств площадью более 1000 кв.м, шт.	Кол-во игровых пространств площадью более 500 кв.м, шт.	Кол-во игровых пространств площадью менее 500 кв.м, шт	Общее кол-во игровых пространств, шт.	Игровые пространства на генплане
Копенгаген, Дания	288,5	569 557	10	7	9	26	
Амстердам, Нидерланды	219,4	801 847	7	12	3	22	

Таблица 1.7. Анализ количественных показателей общегородских игровых пространств в европейских городах.

Продолжение

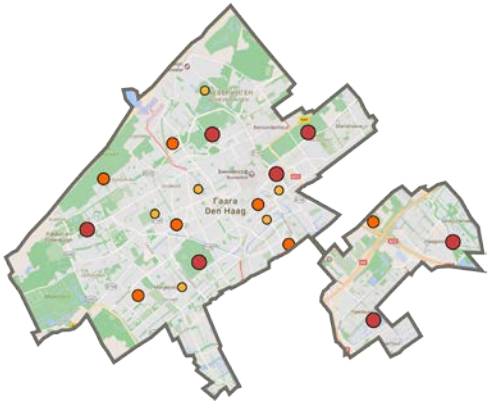
Гаага, Нидерланды	98,20	501 725	7	7	6	20	
Эйндховен, Нидерланды	88,84	217 228	4	6	4	14	

Таблица 1.7. Анализ количественных показателей общегородских игровых пространств в европейских городах.

Продолжение

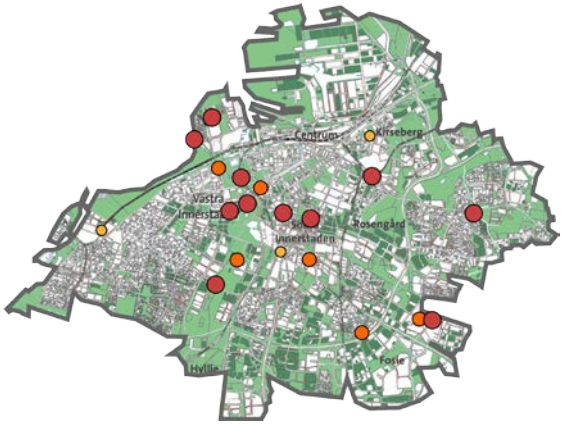
Мальмё, Швеция	76,81	322 574	11	5	3	19	

Таблица 1.8. Объёмно-пространственные приёмы проектирования общественных игровых пространств

Таблица 1.9. Стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств

Схема 1. Стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств . Тематика и образность

Таблица 1.9. Стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств. Продолжение

Схема 2. Стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств . Взаимодействие со средой

Таблица 2.1. Общегородские игровые пространства г. Пензы

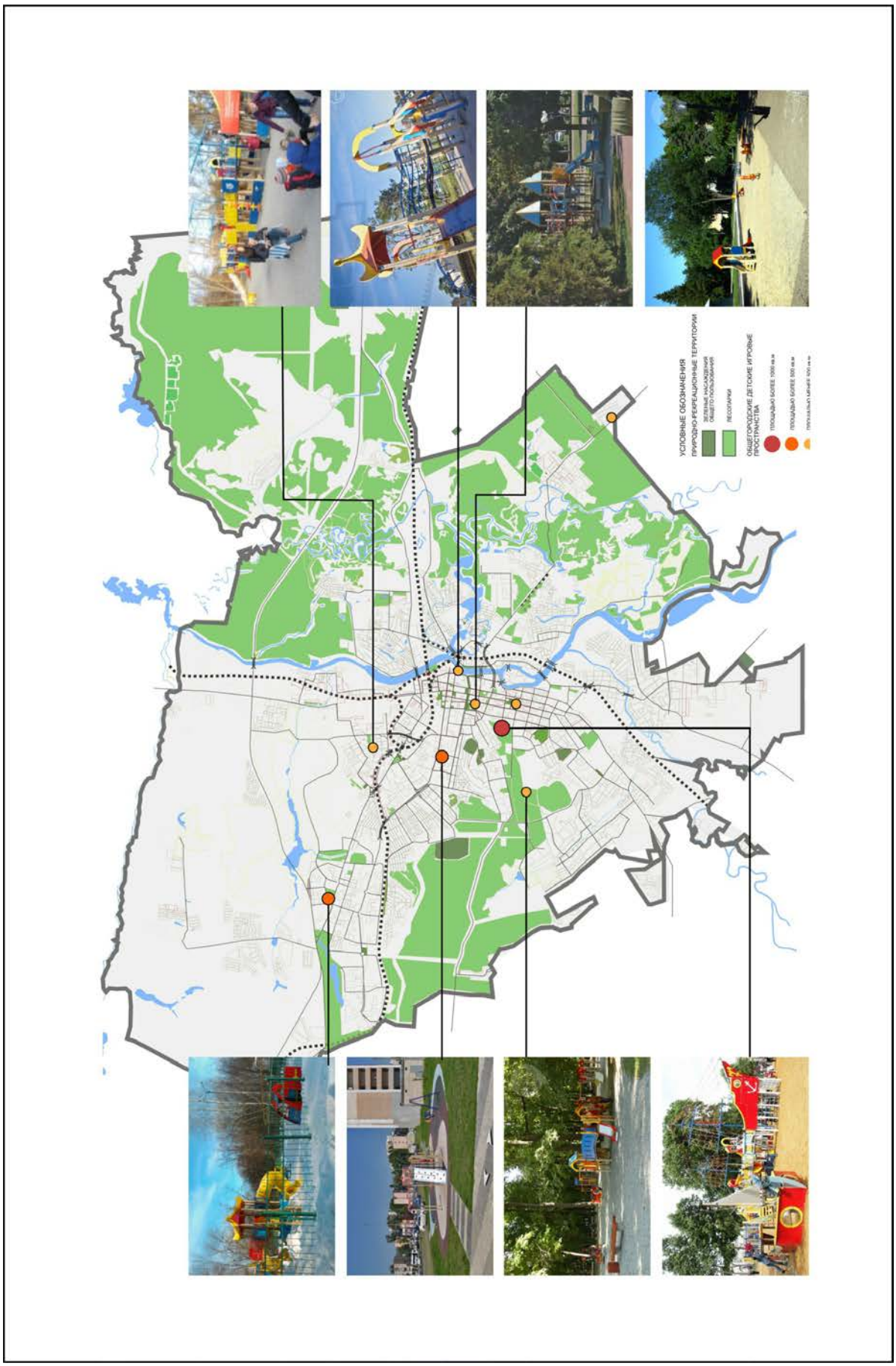


Таблица 2.2. Общегородские игровые пространства г. Копенгагена

Таблица 2.3. Нормативная площадь озеленения в городах и сельских поселениях по СП 42.13330.2011

Озелененные территории общего пользования	Площадь озелененных территорий, м /чел.			
	крупнейших, крупных и больших городов	средних городов	малых городов	сельских поселений
Общегородские	10	7	8 (10)*	12
Жилых районов	6	6	-	-

* В скобках приведены размеры для малых городов с численностью населения до 20 тыс. чел.

Примечания

1 Для городов-курортов приведенные нормы общегородских озелененных территорий общего пользования следует увеличивать, но не более чем на 50%.

2 Площадь озелененных территорий общего пользования в поселениях допускается уменьшать для тундры и лесотундры до 2 м /чел.; полупустыни и пустыни - на 20-30%; увеличивать для степи и лесостепи на 10-20%.

3 В средних, малых городах и сельских поселениях, расположенных в окружении лесов, в прибрежных зонах крупных рек и водоемов, площадь озелененных территорий общего пользования допускается уменьшать, но не более чем на 20%.

Таблица 2.4. Список проектируемых в городе Детских парков в соответствии с генеральным планом г. Пензы

Детский сектор в парке «Юбилейный-350лет городу	7,5 Га	С-З район
Детский Зоопарк (региональный)	20,0 Га	-«-
Севернее ул. Магистральной	3,0 Га	-«-
Реконструкция ул. Ижевская-Кривозерье	2,5 Га	Южный район
Детский парк в новом районе (Терновка)	2,2 Га	-«-
По ул. Воронежской	3,5 Га	-«-
По ул. Проезжей	4,5 Га	С-В
По ул Антонова	6,0 Га	Ю-В

Таблица 2.5. Отсутствие внутридворовых игровых пространств

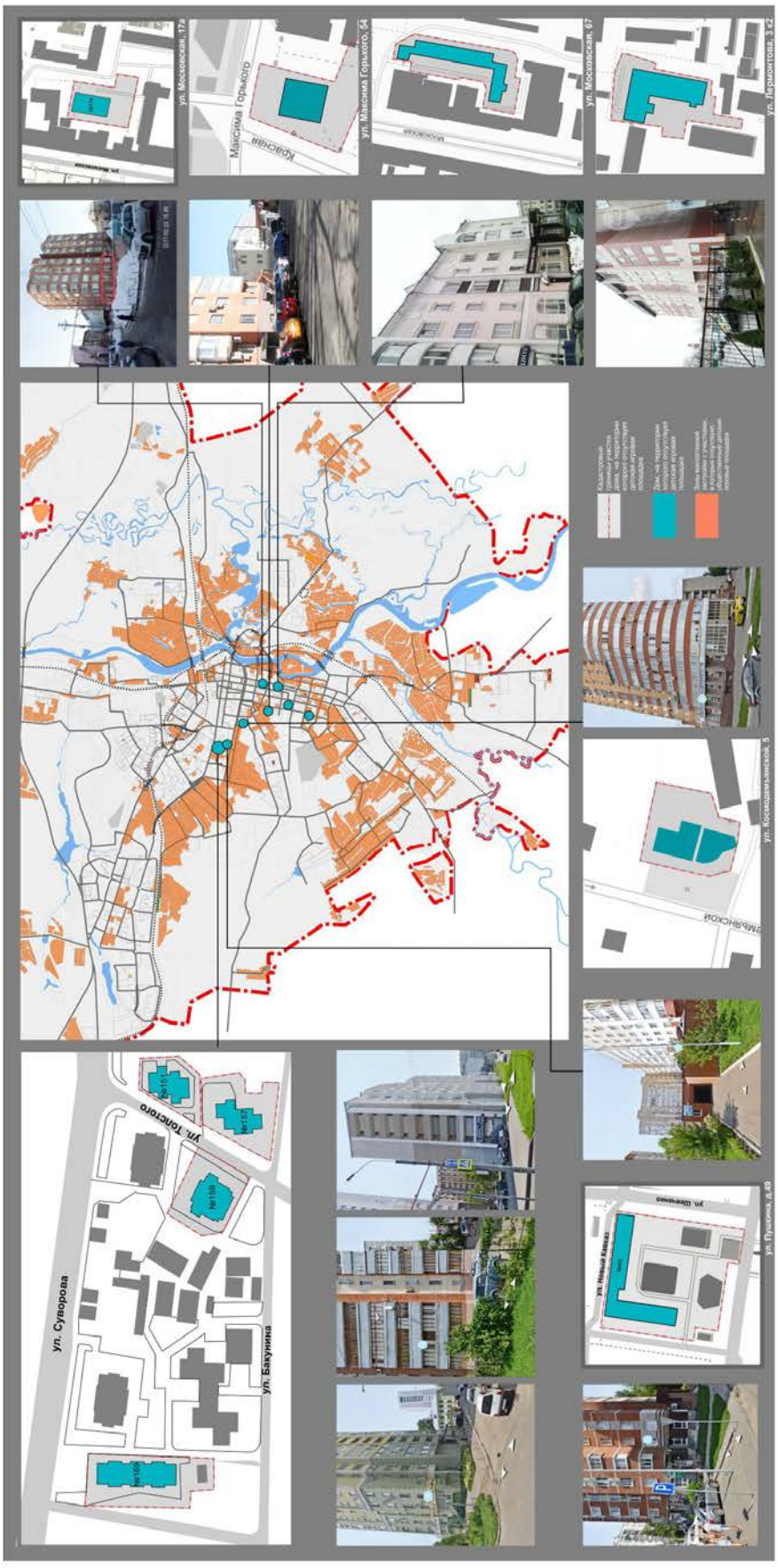


Таблица 2.6. Неблагоприятная территория размещения и недостаточная площадь игровыз пространств

Схема 1. Примеры игровых пространств, размещённых на неблагоприяьной территории

Схема 2. Примеры игровых пространств с недостаточной площадью

Таблица 3.1. Развитие общегородских игровых пространств г. Пензы

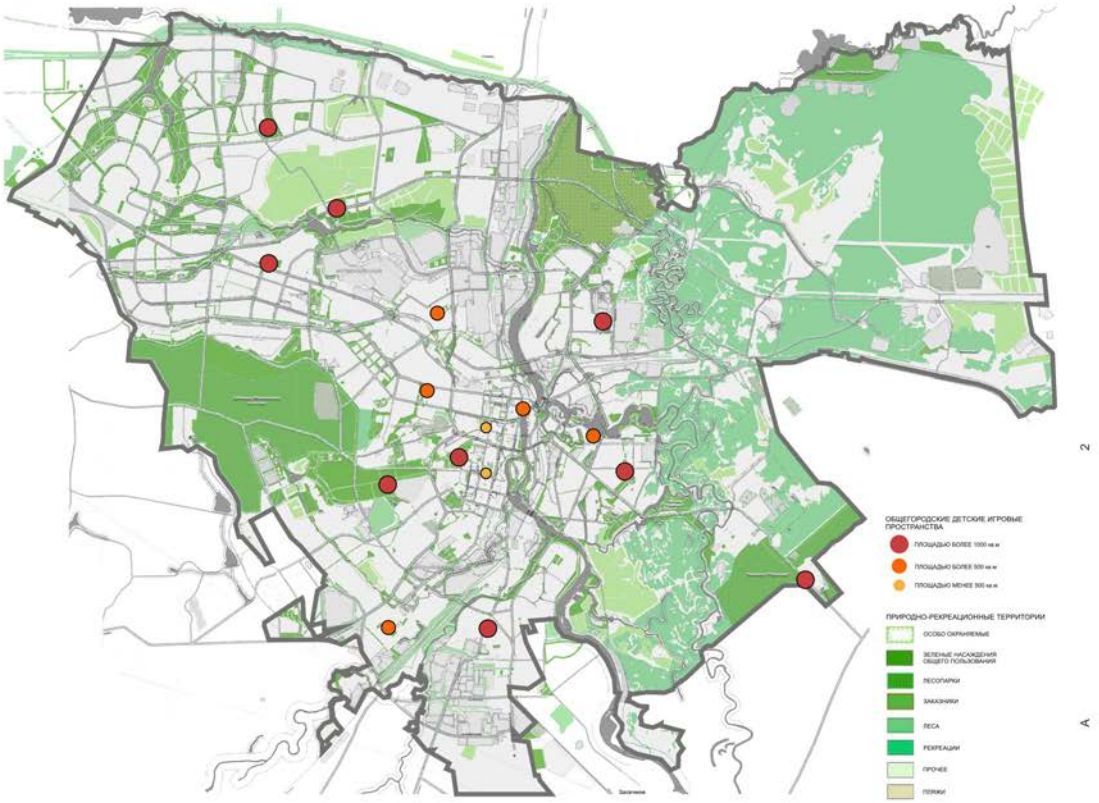


Схема 1. Развитие общегородских игровых пространств в соответствие с генпланом г. Пензы

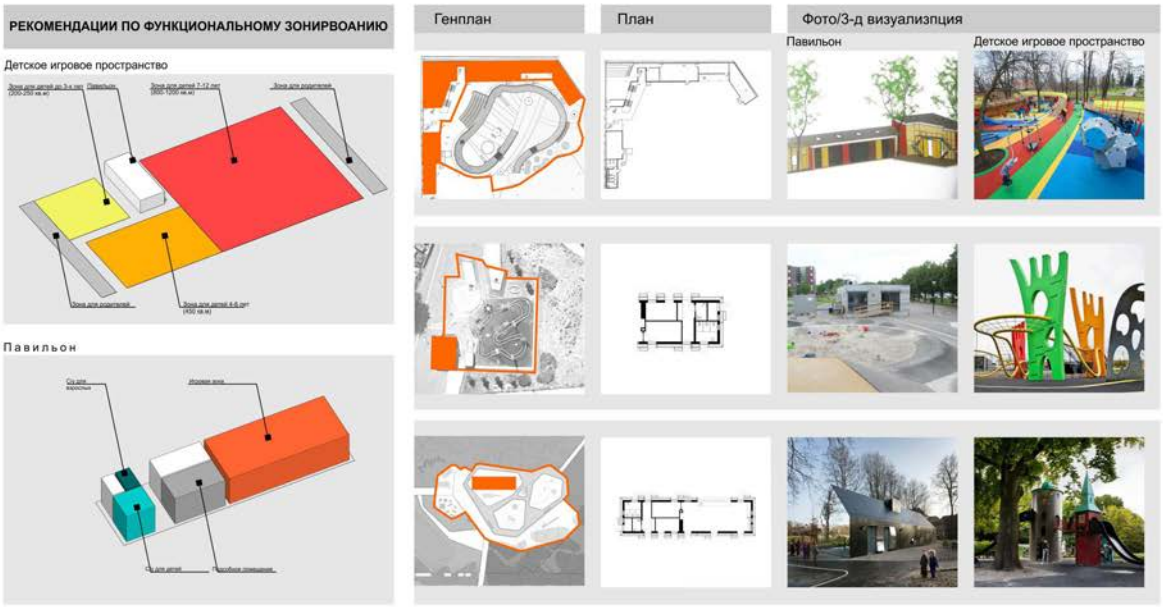


Схема 2. Рекомендации по функциональному зонированию

Таблица 3.2. Игровое пространство на территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского. Генплан

Таблица 3.3. Игровое пространство на территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского. Видовые кадры

Таблица 3.4. Игровые пространства различной специализации в р-не «Западная поляна»

Таблица 3.5. Внутридворовое игровое пространство

Таблица 3.6. «Детские маршруты» мкр. «Окружная»

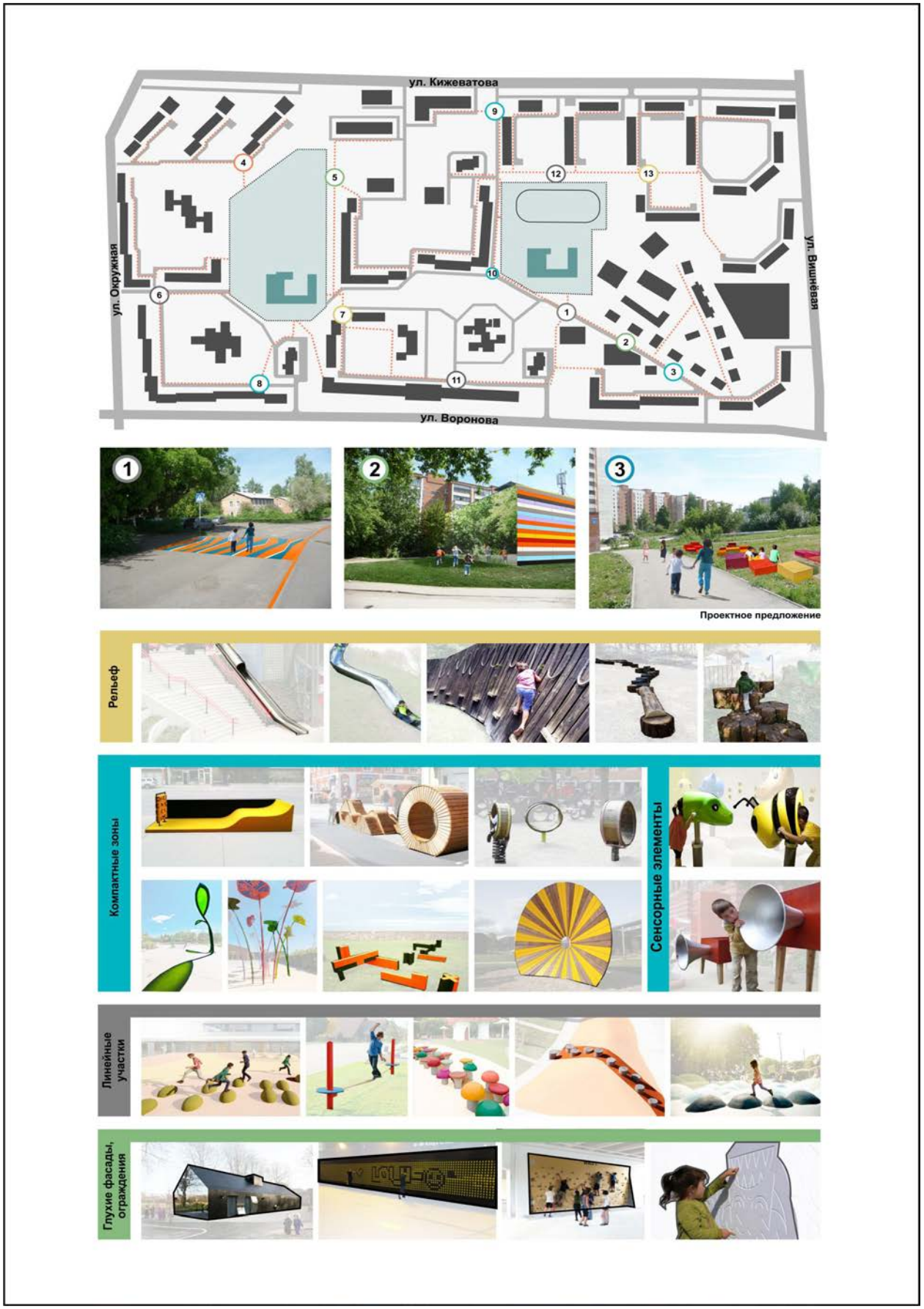
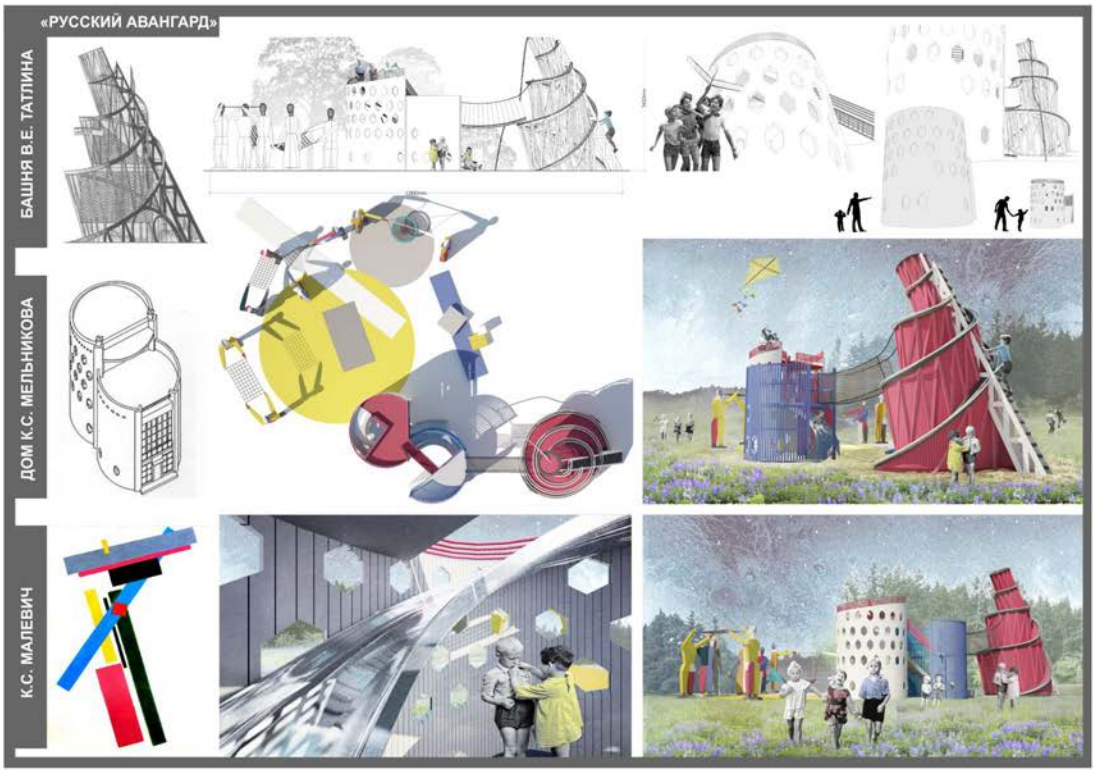


Таблица 3.7. Компактные игровые пространства

Таблица 3.8. Идентичность г. Пензы



На правах рукописи

_____

(подпись)

КУТАЙ МАРИЯ АЛЕКСЕЕВНА

СРЕДОВЫЕ И КОМПОЗИЦИОННЫЕ ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ИГРОВЫХ ПРОСТРАНСТВ ДЛЯ ДЕТЕЙ В ГОРОДЕ

А В Т О Р Е Ф Е Р А Т

Выпускной квалификационной работы по направлению 07.04.01 – Архитектура

Пенза 2017

РАБОТА ВЫПОЛНЕНА В ФГБОУ ВО “ПЕНЗЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ АРХИТЕКТУРЫ И СТРОИТЕЛЬСТВА”

Научный руководитель

Херувимова Ирина Александровна

кандидат архитектуры

Защита состоится 20 июня 2017 года в 9 часов на заседании Государственной экзаменационной комиссии по защите ВКР по направлению подготовки 07.04.01 “Архитектура” при Пензенском государственном университете архитектуры и строительства по адресу: 440028, г. Пенза, ул. Г.Титова, 28, корпус 3, ауд. 3419

Секретарь ГЭК _____к.арх. А.С.Вилкова

Общая характеристика работы

Актуальность исследования. Важные и фундаментальные части развития детей не могут быть получены лишь в процессе чтения книг, и, тем более, во время виртуальной игры. Они должны прийти из опыта, и мы знаем, что ранние переживания в жизни становятся самым решающим для будущего развития ребёнка.

Спортивные и образовательные секции, а также развлекательные мероприятия для детей в наше время пользуются популярностью, но они не могут заменить детям свободную игру, где они проявляют фантазию, инициативу, познают мир и пробуют свои силы. Игра – это не только физическое формирование, но ещё социализация и творческое развитие ребёнка. Поэтому организованные взрослыми виды досуга не могут заменить свободную игру без последствий для ребёнка.

Ситуация с детскими игровыми пространствами в России стране неутешительна. В результате опроса фонда «Общественное мнение» выяснилось, что в сёлах у 50 % жителей нет в шаговой детской площадки, в городах, численностью менее 250 тыс. чел. – у 40 %. И, хотя в г. Москве, эта цифра составляет лишь 1%, качество игровых пространств оставляет желать лучшего.

При большом разнообразии и доступности электронной техники, современное игровое пространство должно обладать такими качествами, которые способны отвлечь ребёнка от виртуальных игр.

В России в настоящее время современный подход к проектированию общественных игровых пространств для детей недостаточно изучен и мало применяется. Именно поэтому важен анализ зарубежного опыта, изучение проблем игровых пространств в России, формирование принципов проектирования и применение их на территории г. Пензы.

Теоретическую базу исследования составили работы, посвященные социальным вопросам, связанным с проектированием игровых пространств для детей: К. Линча, Л.Чаулы, В.Л. Глазычева, Г. Саноффа, Дж. Джекобс, Я.

Гейла; архитектурно-художественным и градостроительным вопросам проектирования игровых пространств: А.Э. Гутнова, Е.В.Ольшанской, Т.В.Царёвой, Е. Б.Сычевой, С.Б., Шимко; вопросам безопасности: Т. Гилла.

Цель исследования заключается в изучении, систематизации международного опыта проектирования общественных игровых пространств для детей, разработке приемов и рекомендаций их проектирования на территории г. Пензы.

Задачи исследования:

1. Изучить и систематизировать международный исторический и современный опыт архитектурной, средовой и градостроительной организации общественных игровых пространств для детей.
2. Выявить проблемы существующих игровых пространств в г. Пензе
3. Сформировать приёмы, рекомендации и проектные предложения по развитию общественных игровых пространств для детей в г. Пензе

Объектом исследования являются общественные игровые пространства для детей.

Предмет исследования: приёмы и методы организации общественных игровых пространств для детей на основе анализа современной теории и практики их проектирования.

Границы исследования включают в себя различные по расположению в городе игровые пространства: открытые (внутридворовые, пришкольные, в дошкольных учреждениях, в общегородских зонах отдыха).

Методика исследования основывается на системном анализе, графоаналитическом методе, междисциплинарном синтезе.

Научная новизна исследования:

- анализ и систематизация опыта международной и отечественной градостроительной, средовой и архитектурно-пространственной организации общественных игровых пространств для детей;
- выявление типологических групп общественных игровых пространств для детей;

- определение свойств игровых пространств для детей как элементов городского дизайна;

- выявление принципиальных недостатков и проблем обустройства и качества детских игровых пространств г. Пензы ;

- разработка приёмов, рекомендаций и проектных предложений по развитию городской системы общественных игровых пространств для детей в г. Пензе.

Практическая значимость исследования. Основные результаты работы могут быть использованы в целях определения и совершенствования архитектурно-проектных решений общественных игровых пространств для детей в г. Пензе, для развития организации и системы проектных работ по средовой организации игровых пространств для детей, в решении задач городского благоустройства.

Основные положения, выносимые на защиту

1. Периодизация развития общественных игровых пространств для детей.
2. Классификация современных общественных игровых пространств для детей.
3. Приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей
4. Анализ общественных игровых пространств для детей в г. Пензе
5. Рекомендации по развитию общественных игровых пространств для детей в г. Пензе.

Структура работы. Работа включает два тома. Том 1 – текстовая часть, состоит из введения, трех глав, заключения, библиографии (43 источника) – объемом 84 стр. Том 2 – приложения (иллюстративный материал) – объемом 35 стр., содержит графоаналитические таблицы.

Содержание работы

Во **введении** обосновываются актуальность темы, степень изученности вопроса, формулируются объект и предмет исследования, его цели и задач, определяются границы исследования, методика исследования.

Глава I. Зарубежный и отечественный опыт проектирования общественных игровых пространств для детей

В первой главе рассматриваются общие теоретические вопросы проектирования общественных игровых пространств для детей, определяется их степень изученности.

Проектирование общественных игровых пространств для детей затрагивает и содержит в себе социальные, градостроительные, архитектурно-пространственные, экономические, экологические, законодательные вопросы, вопросы безопасности. Не все вопросы достаточно изучены в России.

Рассматривается история развития общественных игровых пространств для детей, на развитие которых влияли исторические события и социальные процессы. С начала 19-го века можно выделить несколько основных этапов:

1. Песочные сады (1800-е-1890-е гг.)
2. Типизация детских игровых пространств (1890-е –30-е гг.)
3. Великая депрессия и Вторая мировая война (Мусорные площадки) (1930-е – 40-е гг.).
4. Приключенческие игровые площадки (1940-е – 50-е гг.).
5. Футуристичные и образные детские площадки (1950-е -1970-е гг.)
6. Стандартизированные детские площадки (1970-е – 80е гг..)
7. Современные детские игровые пространства (с конца 1980-х гг.)

Анализ мирового опыта теории и практики проектирования детских игровых пространств позволил выявить определенный ряд критериев их классификации:

- виды игровой деятельности;
- пространственно-временные характеристики;

- материалы,
- возрастные группы;
- стилистика;
- образность.

По пространственно-временным характеристикам в свою очередь игровые пространства можно классифицировать:

- по временности;
- по мобильности;
- по площади;
- по расположению в городе.

Классификация по видам игровой деятельности основывается на классификации Е. Б. Сычёвой и дополняет её. По видам игровой деятельности можно выделить:

- пространства для сенсорных игр;
- моторные пространства;
- зоологические и ботанические пространства;
- пространства-конструкторы;
- пространства для познания свойств природных материалов;
- приключенческие пространства;
- пространства для игры с водой;
- пространства для подвижных игр;
- смешанный тип.

Можно выделить несколько типов оборудования для сенсорных игр: оно может воздействовать на слух, вкус, обоняние, создавать тактильные ощущения и визуальные эффекты.

По временности игровые пространства могут быть постоянными и временными.

По мобильности игровые пространства могут быть мобильными и стационарными.

По расположению игровые пространства бывают открытые и закрытые. Открытые в свою очередь могут располагаться:

- в жилой среде;
- на территории школ и др. детских образовательных учреждений;
- при дошкольных учреждениях;
- в общественных зонах города;
- на озеленённых городских территориях в парках различного назначения, скверах, садах, на бульварах.

Закрытые игровые пространства встречаются в дошкольных учреждениях, в торговых центрах, в развлекательных учреждениях и специальных сооружениях.

По площади игровые пространства делятся на камерные (до 100 кв.м), малые (до 500 кв.м), средние (более 500 кв. м.) и большие (более 1000 кв.м).

В Iглаве также рассматриваются градостроительные, объёмно-пространственные и стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей.

Можно выделить несколько подходов в организации игровых пространств для детей в жилых зонах:

- 1-й подход подразумевает организацию в каждом дворе типового игрового комплекса либо набора игровых элементов;
- 2-й подход подразумевает наличие в каждом дворе оборудования по определённому профилю;
- 3-й подход подразумевает наличие минимального набора элементов в каждом дворе, как правило, для младшей возрастной группы и большое общее микрорайонное игровое пространство с разнообразным оборудованием.

Игровые пространства в городской средекак элементы городского дизайна могут:

- дополнять архитектурный облик «человеческим масштабом»;

- экранировать неэстетичные участки городской среды различными приёмами;
- вписываться в городскую среду или контрастировать, в зависимости от характеристик окружения;
- улучшать колористический ряд городской среды;
- подчёркивать «дух места» и создавать его новую смысловую нагрузку.

Игровые пространства чаще всего имеют компактную или линейную структуру плана, могут представлять собой плоскостное, пространственное и объёмное решение.

Стилистические приёмы проектирования игровых пространств для детей напрямую связаны с наличием или отсутствием конкретного образного ряда в игровом пространстве. Образ может быть единым для всей детской площадки: антропоморфный (сказочные герои), архитектурный (дома, замки, крепости), зооморфный (различные животные; возможно не существующие в реальности), техника (самолёты, корабли, машины, ракеты). Игровые пространства могут включать в себя элементы с разными образами, которые подчинены определённой легенде и повествуют историю.

Детские игровые пространства также могут быть абстрактными и не содержать в себе конкретные узнаваемые образы и состоять из разнообразного абстрактного оборудования и скульптур.

Кроме того, в некоторых игровых пространствах прослеживается параллель с архитектурными стилями: неоромантизм, функционализм, экспрессионизм, регионализм, брутализм, хай-тек, экологическая архитектура, бионическая архитектура, постмодерн, зооморфик, биоморфик, минимализм.

В I главе приводятся количественные и качественные показатели общегородских игровых пространств г. Копенгаген, г. Амстердам, г. Гаага, г. Эйндховен и г. Мальмё.

Также выявляются современные градостроительные, функционально-планировочные, архитектурно-пространственные, экологические требования

и требования безопасности к проектированию общественных игровых пространств для детей.

Выводы по главе I:

1. В России недостаточно изучены градостроительные, архитектурно-пространственные аспекты проектирования игровых пространств, требует изменения законодательная база.
2. Современные зарубежные игровые пространства включают в себя исторический опыт проектирования игровых пространств, а также новые, в т.ч. связанные с развитием информационных технологий типы, при этом учитывая стандарты безопасности. В России в настоящее время происходит деградация архитектурно-пространственного решения игровых площадок, исторический опыт в их проектировании не учитывается.
3. Некоторые из выявленных типов игровых пространств для детей отсутствуют или недостаточно развиты в России. Практически полностью отсутствует стилевое разнообразие игровых пространств. Практически все выявленные типы игровых пространств присутствуют в г. Копенгаген, г. Амстердам, г. Гаага, г. Эйндховен и г. Мальмё.
5. Выделены основные приёмы оптимизации размещения общественных игровых пространств для детей в жилой среде. Наиболее предпочтительными с точки зрения баланса экономической эффективности и разнообразия общественных игровых пространств являются 2-й и 3-й подходы в организации игровых пространств для детей в жилых зонах.
5. Роль игровых пространств для детей как элементов городского дизайна велика: в зависимости от контекста игровое оборудование может решать различные средовые задачи.
6. Выявленные объёмно-пространственные и стилистические приёмы проектирования общественных игровых пространств для детей в городе

активно применяются за рубежом, но не все из них распространены в России.

7. Выявлены современные требования к проектированию общественных игровых пространств для детей, на основании которых в дальнейшем предполагается произвести оценку игровых пространств г. Пензы.

Глава II. Проблемы общественных игровых пространств для детей в городе Пензе

В данной главе производится оценка качественных и количественных показателей общегородских игровых пространств в г. Пензе.

В г. Пензе можно отметить недостаточное количество и площадь общегородских игровых пространств для детей. Например, несмотря на то, что по площадь г. Копенгагена составляет всего 86.40 км², что почти в 3 раза меньше площади г. Пензы (288,5 км²), количество общегородских общественных игровых пространств для детей в нём значительно больше (26 шт., в г. Пензе – 9 шт.);

Эта ситуация является следствием недостаточного количества озеленённых общественных пространств в г. Пензе. Согласно местным нормативам градостроительного проектирования г. Пензы площадь озелененных территорий общего пользования должна быть не менее 16 м2 /чел. В настоящее время в г.Пензе в пределах городской черты на одного жителя приходится 9,15 м2/чел.

Производится оценка качества общегородских игровых пространств для детей в г.Пензы:

Общегородские игровые пространства для детей в г. Пензе лишь частично отвечают функционально-планировочные и экологическим требованиям, практически не отвечают требованиям безопасности, не отвечают архитектурно-пространственным требованиям и требованиям безбарьерной среды.

В данной главе выявляются также проблемы микрорайонных (квартальных) и внутридворовых игровых пространств:

1. Отсутствие игровых пространств для детей в шаговой доступности от жилья. На территории г. Пензы существуют зоны жилой застройки, где полностью отсутствуют общественные игровые пространства для детей. Это, в первую очередь, зоны малоэтажной жилой застройки с участками. В зонах многоэтажной жилой застройки также встречаются дома и жилые группы с полным отсутствием внутридворовых игровых пространств для детей. Эта ситуация характерна, прежде всего, для центральной части г. Пензы.
2. Недостаточная площадь игровых пространств. Местные нормативы градостроительного проектирования города Пензы предписывают отводить на придомовой территории зону для игр детей дошкольного и младшего школьного возраста 0,7 м2/чел, и зону для занятий физкультурой 2,0 м2/чел, куда предположительно входит зона для игр детей старшего школьного возраста.Тем не менее, выявлено большое количество домов, внутри дворовых пространств которых не соблюдается данный норматив.
3. Неблагоприятное расположение детских игровых пространств. Зачастую игровые пространства примыкают непосредственно к проезжей части и парковочным местам, а это небезопасно, неэкологично и некомфортно. Другим неблагоприятным фактором является расположение детских игровых пространств на крышах подземных или наземных паркингов, конструкция которых не предусматривает возможность озеленения. Это также недопустимо из экологических соображений.
4. Важной проблемой жилой застройки является наличие устаревших игровых пространств. Это касается и дизайна, и состояния оборудования.

Выявляются также проблемы городской среды в Пензе. Городская среда не благоприятна для детей: встречаются участки с отсутствием пешеходной инфраструктуры, зоны визуального дискомфорта и отсутствие «дружелюбных» детям элементов городского дизайна.

Выводы по главе II:

1. На основе анализа г. Пензы в вопросах обустройства и качества детских игровых пространств выявлены принципиальные недостатки и проблемы:
   - недостаточное количество и площадь общегородских игровых пространств для детей как следствие недостаточного количества благоустроенных озеленённых пространств в городе;
   - функционально-планировочные и архитектурно-пространственные качества игровых пространств в г. Пензе не соответствует их типологическим свойствам, выявленным в первой главе.
2. В процессе изучения микрорайонных (квартальных) и внутридворовых игровых пространств для детей в г. Пензе был выявлен ряд проблем:
   - полное отсутствие общественных игровых пространств для детей в зонах малоэтажной жилой застройки с участками и в зонах многоэтажной жилой застройки в центральной части г. Пензы;
   - недостаточная площадь игровых пространств, неблагоприятное расположение, устаревшее оборудование.
3. Установлено, что городская среда в г. Пензе неблагоприятна для детей.

Глава III. Рекомендации и проектные предложения для общественных игровых пространств для детей г. Пензы

В главе III приводятся рекомендации по развитию системы общегородских игровых пространств и примеры решений подобных игровых пространств.

Устройство новых общегородских игровых пространств подразумевает развитие озеленённых городских территорий. Решениями Генерального плана г. Пензы на 2026 г. зеленые насаждения общего пользования увеличиваются на 1348,0 га, что составит 34,0 м2/чел. На основе городских лесов выделяются – «Арбеково-Веселовский» реконструируемый лесопарк; на правом берегу – «Боры», «Подлесный», «Семейный», «Ахунский» лесопарки. Зеленые насаждения общего пользования с учетом проектируемых лесопарков на расчетный срок должны составлять 3672,0га.

В данных лесопарках обязательно должны предусматриваться игровые зоны для детей.

Особое внимание в проекте генерального плана г. Пензы уделено проблеме организации детских парков. По нормативу (0,5 м2/чел) городу требуется не менее 27,3 га детских парков на расчетный срок. Проектом предлагается организация следующих детских парков, как семейных: Детский сектор в парке «Юбилейный -350лет городуС-З район (7,5 га), Детский Зоопарк (региональный) (20,0 га), Севернее ул. Магистральной (3,0 га), Реконструкция ул.Ижевская-Кривозерье (2,5 га) , Детский парк в новом районе (Терновка) (2,2 га), по ул. Воронежской (3,5 га), по ул.Проезжей (4,5 га), по ул Антонова (6 га). Необходимо устраивать развитые общественные игровые пространства для детей в этих парках, соответствующие современным требованиям, площадь каждого должна составлять не менее 1000 кв.м.

Важно, чтобы нормативами регламентировались не только количественные, но и качественные показатели общегородских, микрорайонных (квартальных) и внутри дворовых игровых пространств для детей. В нормативы должны быть внесены объективные требования качества общественных игровых пространств, приведённые в главе Іданной работы.

В пределах общегородских игровых пространств для детей в детских парках необходимо предусматривать зоны для детей разного возраста:

1. Зона для детей до 3-х лет (200-250 кв. м.)
2. Зона для детей от 4-х до 6-ти лет (450 кв. м.)
3. Зона для детей от 7-ми (800-1200 кв.м.)

Также следует предусматривать зону отдыха родителей, таким образом, чтобы в зоне для детей младше 3-х лет она являлась частью игрового пространства, в зоне для детей 4-6 лет – располагалась рядом, в зоне для детей старше 7-ми лет находилась в визуальном контакте, но давала возможность для самостоятельной игры старших детей.

Кроме того, важно предусматривать закрытый павильон, где могут располагаться санузлы для взрослых и детей, игровая зона и подсобные помещения. Такой павильон может стать защитой от непогоды, местом организации занятий и игр детей под руководством кураторов.

Необходимо также произвести реконструкцию уже существующих общегородских игровых пространств для детей в г. Пензе. В качестве примера приводится решение общегородского игрового пространства для детей в г. Пензе на Территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского (бывший Парк им. Ульяновых). Ранее (80-е гг.) в Парке им. Ульяновых находилось игровое пространство с деревянными элементами: витязь, изба, крепость и т.п. Идеей проекта реконструкции было создать современное пространство русских сказок через элементы иллюстраций И.Я. Билибина. Игровая площадка содержит в себе зоны для детей разных возрастных категорий, зоны отдыха родителе й, павильон с санузлом и игровой комнатой. В проекте создаётся геопластика, разнообразное мощение, присутствует разнообразное оборудование для физической активности, а также сенсорное оборудование, подходящее для детей с особенностями в развитии. Игровое пространство вписывается в природную среду и подчёркивает дух места. Таким образом, оно соответствует требованиям, выявленным в главе I данной работы.

При внесении в законодательство качественных показателей игровых пространств важно избежать их последующей формализации и типизации. Для этого необходимо планировать размещение игровых пространств различной специализации в структуре районов и микрорайонов (квартала).

В данной главе приводится пример устройства игровых пространств различной специализации во внутридворовых, общегородских пространствах, а также пространствах, принадлежащих школам и детским садам в пределах района «Западная поляна» в границах ул. Мира, ул. Пацаева, ул. Попова и ул. Окружная. Предлагается ранжировать игровые пространства по видам игровой деятельности, по объёмно-пространственным

и стилистическим приёмам, по площади. При этом необходимо учитывать особенности места. Например, большие озеленённые пространства дворов домов на «Старой западной поляне» располагают к созданию здесь «природных» игровых зон с пространственным решением. Дворы новых домов по ул. Мира с более плотной застройкой могут содержать игровые пространства для двигательной активности с объёмным решением.В детском парке «Спутник» возможна реконструкция уже сложившегося здесь «моторного» игрового пространства. Таким образом, будет создаваться разнообразная игровая среда микрорайона.

Решение общемикрорайонного игрового пространства для детей представлено на примере микрорайона «Окружная» г. Пензы. Площадка представляет собой абстрактный «каскад прудов», которые символизирует голубое резиновое покрытие, по которым можно передвигаться, используя разметку покрытия и игровые элементы. Подразумевается использование естественного рельефа. Яркие цветовые пятна площадки гармонизируют колористическую среду панельной застройки микрорайона.«Вертикальная» игровая зона экранирует неприглядный торец здания во дворе. Игровое пространство также соответствует современным требованиям, выявленным в главе I.

На территории микрорайона «Окружная» предлагается также разработать « детские маршруты», на основе путей движения детей в школу и детский сад. Узловые точки маршрута будут оснащеныспециальными элементами, которые сделают его узнаваемым, безопасным и интересным. В данной работе были предложены и систематизированы примеры с использованием рельефа, компактные элементы для физической активности и сенсорные элементы, элементы для линейных участков и глухих фасадов зданий.

В работе приводятся решения компактных игровых пространств, которые подходят для участков с ограниченной площадью, например, в центральной части города. Как правило, они являются временными и могут

использоваться в качестве арт-объектов различной тематики для городских праздников.

Игровые пространства могут отражать идентичность г. Пензы и рассказывать детям об особенностях города. В качестве примера приводится игровое пространство «Авангард» с центральным элементом – башней В.Е. Татлина, игровые элементы «Абашевская игрушка», а также пространство, рассказывающее о деревянном зодчестве г. Пензы. Таким образом, в современной игровой форме дети и их родители смогут узнавать историю города.

Выводы по главе III:

1. Нормативная база должна регламентировать не только количественные, но и качественные показатели игровых пространств. Необходимо внести в нормативы критерии, отвечающие современным требованиям организации игровых пространств.
2. Необходима реконструкция существующих общегородских пространств для детей и создание новых в соответствии с предложением генплана по организации новых городских парков.
3. Разработан пример организации общегородского игрового пространства на Территории № 2 МАУ ЦПКиО им. Белинского (бывший Парк им. Ульяновых)Это игровое пространство отвечает современным требованиям, гармонично вписывается в природную среду, содержит в себе местную идентичность и синтезирует облик ранее находящейся здесь игровой площадки и современные тенденции в организации игровых пространств.
4. При внесении в законодательство качественных показателей игровых пространств важно избежать их последующей формализации и типизации. Для этого необходимо планировать размещение игровых пространств различной специализации в структуре районов и микрорайонов (квартала).

5. Необходима реконструкция существующих общемикрорайонных и дворовых игровых пространств для детей. В качестве примера организации общегородского игрового пространства приводится детская зона микрорайона «Окружная» г. Пензы. Она представляет собой также пример дополнения 10-ти этажной панельной застройки «человеческим масштабом», экранирования неэстетичных зданий, улучшения колористического ряда дворового пространства.
6. Необходимо создание системы «детских» маршрутов для того, чтобы сделать среду микрорайона (квартала) безопасной, комфортной и интересной для детей.
7. Компактные игровые пространства могут быть применены в условиях стеснённой территории и являться акцентами в городской среде, подчеркнуть «дух места» и идентичность г. Пензы.

Общие выводы и предложения

1. В процессе исторического развития в моровой практике возникло несколько типов игровых пространств, а с развитием современных технологий появилось множество новых.Таким образом, на данный момент за рубежом можно наблюдать разнообразие игровых пространств, которые представляют интерес для детей, способствуют их развитию и гармонизируют среду города.
3. Игровые пространства для детей в России и в г. Пензе не отвечают современным градостроительным, функционально-планировочным, архитектурно-пространственным, экологическим требованиям, требованиям безопасности и безбарьерной среды.
4. Необходимо законодательно закрепить количественные и качественные показатели проектирования игровых пространств для детей в городе, на основе положительного опыта зарубежных городов.
5. Количественные показатели общегородских игровых пространств связаны с градостроительной ситуацией. Малое количество игровых зон является следствием недостаточной площади озеленённых общественных

пространств в городе. Для достижения благоприятных количественных показателей общегородских игровых пространств в г. Пензе необходимо развивать систему озеленённых пространств города.

5. Важно избежать типизации и формализации игровых пространств на основе нормативов в отношении качественных показателей. Для этого необходимо планировать размещение игровых пространств различной специализации в структуре районов и микрорайонов (кварталов).
6. Необходимо создавать безопасную, удобную и интересную городскую среду для детей. Этому способствует организация «детских маршрутов», элементы которых позволяют ребёнку ориентироваться в городе и комфортно преодолевать путь домой из школы и детского сада.
7. Игровые пространства должны являться отражением идентичности города, содержать в себе познавательные элементы для детей и родителей, способствуя тем самым привязанности горожан к истории и культуре города.

Список работ, опубликованных по теме научно-исследовательской работы

1. Макейкина Н.Ю, Кутай (Данилова) М.А. Человек играющий. Игровая среда в городе. / Н.Ю. Макейкина, М.А. Кутай / / Вопросы планировки и застройки городов. Материалы XXIII международной научно-практической конференции.- Пенза: ПГУАС – 2015. - с.92-96.

2. Херувимова И.А., Солуданов Я.Ю., Кутай М.А. История развития общественных игровых пространств для детей / И.А. Херувимова, Я.Ю. Солуданов, М.А. Кутай// Реабилитация жилого пространства горожанина: матер. XIII междунар. науч.-практ. конф. им. В. Татлина.- Пенза: ПГУАС – 2017 г.- с.143-165.

3. Херувимова И.А., Кутай М.А. Классификации современных общественных игровых пространств для детей"/ И.А. Херувимова, М.А.

Кутай // Образование и наука в современном мире. Инновации" - Пенза: ПГУАС - 2017 г. - № 6

4. Херувимова И.А., Кутай М.А. Стилистические и образные характеристики современных общественных игровых пространств для детей"/ И.А. Херувимова, М.А. Кутай // "Образование и наука в современном мире. Инновации"№ 6.- Пенза: ПГУАС – 2017 г., - 2017 г. - № 6