

**СПЕЦИФИКА ДИЗАЙНА РЕАБИЛИТАЦИОННО-РАЗВИВАЮЩИХ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР ДЛЯ ЛЮДЕЙ В ПОСТИНСУЛЬТНОМ ПЕРИОДЕ**

**Путинцева Т.А., канд. искусствоведения, доцент
Оренбургский государственный университет**

Подбор методики восстановления является главной задачей в решении проблемы реабилитации и адаптации людей в постинсультном периоде.

Как известно, в качестве метода реабилитации и обучения эффективны игровые технологии. Чаще всего игровые технологии применяются, безусловно, в проектировании развивающих и обучающих игр для детей. Ранее нами проводилась научно-исследовательская работа совместно со студентами по проектированию восстановительно-обучающих комплектов игр для детей с нарушением опорно-двигательного аппарата в сотрудничестве со Всероссийским научно-исследовательским институтом технической эстетики в рамках программы «Дизайн и качество жизни населения» [3].

Применение игровых технологий в проектировании дизайн-объектов обеспечивает высокую степень целенаправленности познавательной активности, включает логику, память, внимание, эмоциональные переживания.

Для взрослых людей, находящихся в постинсультном периоде, актуально создание реабилитационно-развивающих условий, направленных на восстановление утраченных функций с помощью игровых технологий, оказывающих положительное влияние на моторику рук, логику, память и адаптацию человека в повседневной жизни.

Разработанные авторским коллективом кафедры Оренбургского государственного университета совместно со студентами реабилитационно-развивающие настольные игры различной сложности предназначены для восстановления моторики, визуального восприятия, познавательных способностей, логического и объёмно-пространственного мышления людей, перенесших инсульт.

Игры рассчитаны на одновременное участие одного, двух и более человек (возможно участие помощника), на расширение зоны ближайшей возможности. Могут быть использованы в специализированных учреждениях (лечебные учреждения, реабилитационные центры) и в домашних условиях; изготавливаются из экологически чистых материалов, просты и удобны в процессе игры.

Основная идея заключается в устойчивости формы игровых элементов и магнитного притяжения их к игровому полю, что придаёт комфортность процессу игры.

Оригинальная авторская графика и тематический подход к созданию игр формируют яркие образные решения, способствующие позитивной направленности игр.

Комплектация игр: игровое поле, игровые фишки, сменные карточки для игрового поля, сменные панели для игровых фишек, упаковка.

Игровое поле состоит из секций для расположения сменных карточек с графическим изображением, имеет магнитный слой.

Конструктивная концепция игровых фишек позволяет им принимать вертикальное положение из любых наклонов, если участник поставит фишку на игровое поле неточно. Морфология игровых фишек следующая: на основание-полусферу

крепится корпус, изготовленный на 3D-принтере; на верхнем основании корпуса посредством магнитной ленты располагаются сменные панели с графическим изображением (рисунок 1).

Совместно со студентами было разработано множество вариаций визуально-коммуникативных решений и конструктивных вариантов основной формы фишки для настольных игр: графика на боковой поверхности и выступающие рельефные элементы на верхней панели фишки; ребристая структура боковой поверхности фишек и др. (О.Калугина, А.Дашкина, Т.Никитенко и др. студенты гр.15Д(ба)ДС; научный руководитель Т.А. Путинцева) (рисунки 2-3). Были применены методы генерации креативных идей – индивидуальный групповой штурм и групповой мозговой штурм. Количество идей, приумноженное на количество участников, формирует разнообразную обширную информацию, требующую дополнительной обработки, которая проводится при помощи ранжирования. На выходе получается объективное оптимальное решение [2].

Сменные панели для игровых фишек и сменные карточки для игрового поля также имеют магнитный слой. Графические изображения на них соответствуют смысловой концепции и сценарию конкретной игры.

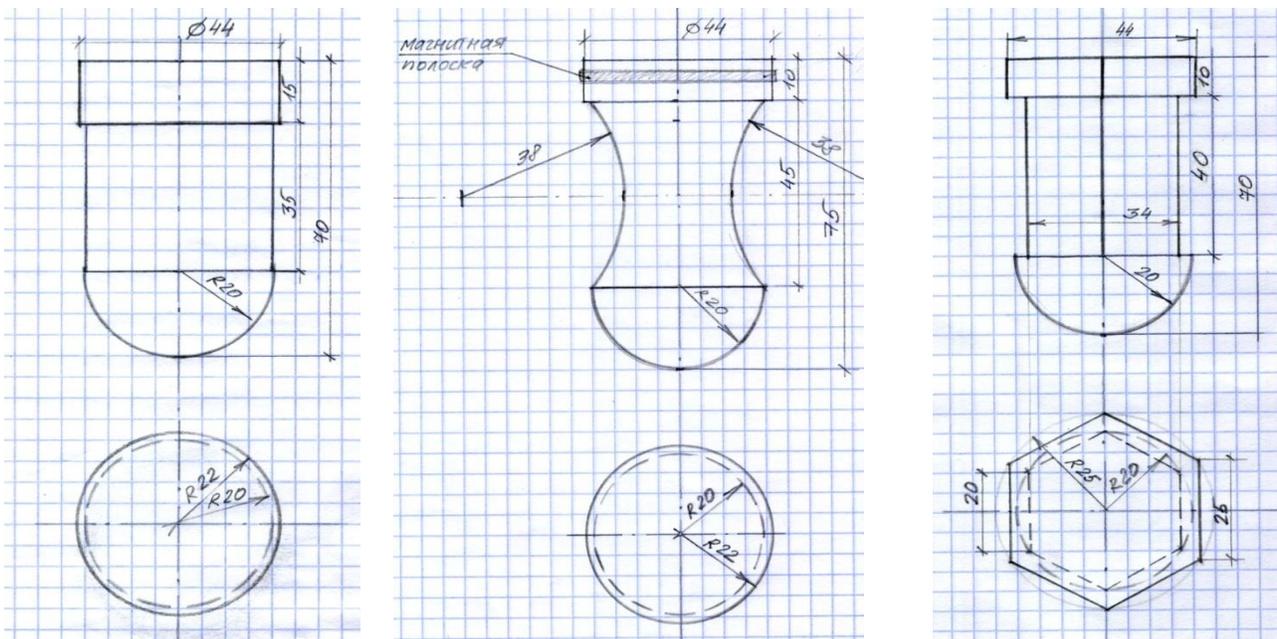


Рисунок 1 – Варианты конструктивно-пропорционального решения игровых фишек для настольных игр (Т.А. Путинцева).

Смысловая концепция игр заключается в ассоциативном вспоминании участников игры соответствий, ситуаций, явлений, наиболее часто встречающихся в жизни и необходимых для полноценного восприятия мира. Таким качеством обладают составленные нами смысловые ассоциативные пары темы «Животное – пища»: заяц – морковь, собака – косточка, бабочка – цветок, белка – орех и т.д. Ассоциативные пары темы «Бытовые действия» побуждают участника игры

вспомнить связи предметов в действиях: чашка – блюдце, пульт – телевизор, очки – книга, ручка – тетрадь, тюбик с пастой – зубная щётка, ёлочная игрушка – ёлка и т.д. Графические изображения всех этих ассоциативных пар обладают визуальной ясностью, предельно понятны; графика и цветовая гамма комфортны для восприятия, что соответствует требованиям к дизайну реабилитационно-развивающей игровой среды для людей с ограниченными возможностями [3].

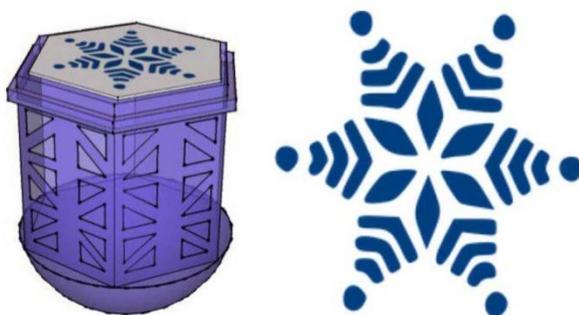


Рисунок 2 – Визуально-коммуникативное решение и конструктивный вариант фишки для настольных игр: боковая поверхность фишки в виде ажурного тонкого слоя; верхняя панель фишки съёмная, сменная, с двухмерной графикой (А.Дашкина, гр.15Д(ба)ДС; научный руководитель Т.А. Путинцева).

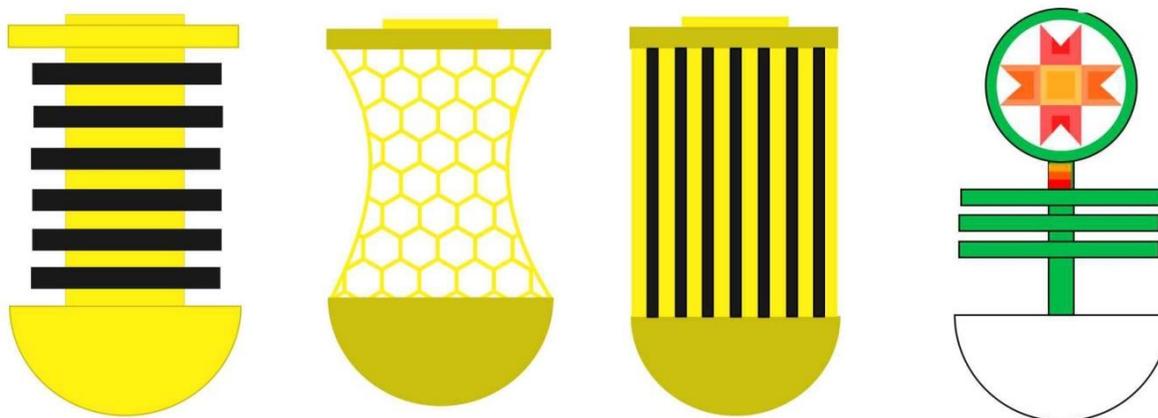


Рисунок 3 – Визуально-коммуникативное решение и конструктивный вариант фишки для настольных игр: различные варианты конструкции боковой поверхности – ребристая горизонтальная, ажурная, ребристая вертикальная, на стержне (Т.Никитенко, гр.15Д(ба)ДС; научный руководитель Т.А. Путинцева).

При выборе лучшего варианта формы игровой фишки на первое место выступили эргономические критерии - соответствие антропометрическим параметрам кистей рук игроков, анатомической пластике; соответствие силовым, скоростным, биомеханическим и пр. возможностям игроков; экологические критерии -

безопасность и безвредность в использовании. С этой точки зрения лучшим оказался первый вариант игровой фишки на рисунке 5. Фишка имеет ребристую по горизонтали боковую поверхность, что обеспечивает максимальную лёгкость её удержания в руке участника игры.

Формирование смысловой концепции потребовало соблюдения критерия соответствия возможностям и особенностям восприятия, памяти, мышления, психомоторики игроков, и вместе с тем, визуального комфорта и яркой художественно-образной выразительности. Этим критериям удовлетворяет графическое дизайнерское решение игр.

Разработанные нами реабилитационно-развивающие настольные игры являются высокоэффективным элементом в реабилитационно-восстановительной предметно-пространственной среде для людей в постинсультном периоде.

Список литературы

1. Мазурина Т.А. Специфика подготовки дизайнеров к проектированию товарных знаков и знаков визуальной коммуникации для детских реабилитационных центров Оренбургского региона / Т.А. Мазурина // Развитие университетского комплекса как фактор повышения инновационного и образовательного потенциала региона. Материалы всероссийской научно-практической конференции. – Оренбург: ОГУ, 2007. – С. 157-164. ISBN 978-5-7410-0705-1

2. Мазурина, Т.А. Технологии поиска креативных решений в дизайн-проектировании / Университетский комплекс как региональный центр образования, науки и культуры: материалы Всероссийской научно-методической конференции (с международным участием). – Оренбург: Участок оперативной полиграфии ОГУ, 2015. – С. 418-421. - CD-R [электронный ресурс]. ISBN 978-5-7410-1180-5

3. Чепурова, О.Б. Дизайн-проект специализированной предметно-пространственной реабилитационно-развивающей игровой среды для детей с нарушением опорно-двигательного аппарата: отчёт по НИР кафедры дизайна ОГУ / О.Б. Чепурова, А.И. Новиков, С.Г. Шлеюк, Т.А. Мазурина. – ОГУ, 2006. – 154 с. (гос. контракт №6 от 15.05.2006).