



نوع مقاله: پژوهشی

دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۱۰/۱۵

پذیرش مقاله: ۱۴۰۱/۰۶/۳۰

صفحات ۷۲-۵۹

10.52547/mmi.1611.14010630

راهکارهای طراحی فضای بازی کودک بر مبنای شناسایی مؤلفه‌های محیطی و غیر محیطی مؤثر بر هوش هیجانی و اجتماعی کودکان

مریم رجبی جلوانی* محسن افشاری** نرگس سلطانی***

چکیده

فضای بازی از جمله فضاهای مورد علاقه کودک است که بر حالات روانی کودک تأثیر می‌گذارد و طراحی مناسب این محیط‌ها می‌تواند سبب ارتقای هوش هیجانی در کودک گردد. هوش هیجانی، ظرفیت یا توانایی سازماندهی احساسات و عواطف خود و دیگران برای برانگیختن خود و کنترل مؤثر احساسات خود و استفاده از آن‌ها در روابط با دیگران است. هدف اصلی مقاله حاضر، طراحی فضایی برای بازی کودکان با تأثیرپذیری از عواملی نظیر محیط طبیعی و مصنوع با تأکید بر ارتقای بهره‌های هوش‌های هیجانی و اجتماعی در سال‌های اولیه زندگی کودکان است؛ و به این مسئله می‌پردازد که کودکان چه نیازهایی در این محیط‌ها داشته و آیا می‌توان با ارائه الگویی فضایی خاص، محیطی مطلوب را برای افزایش هوش هیجانی کودکان به وجود آورد. رسیدن به هدف مذکور، با بهره‌گیری از پژوهش آمیخته و بررسی ۸۰ کودک در دو گروه: کودکانی که محیط بازی را تجربه و کودکانی که بازی در چنین محیط‌هایی را تجربه نکرده‌اند، به همراه پرسش‌نامه هوش هیجانی و همچنین پرسشنامه‌ای در ارتباط با تأثیر معماری و محیط بازی بر عملکرد و دقت کودک، انجام شد. مشاهدات پژوهش در محیط نرم‌افزار SPSS مورد ارزیابی و تحلیل قرار گرفته است. نتایج به دست آمده، حاکی از آن است که کودکان در هر دو گروه دارای نیاز مشترک‌اند؛ با در نظر گرفتن این نیازها و ادغام آن‌ها با راهکارهای استخراج شده از تحقیقات پیشین در زمینه رفع کمبودهای موجود در محیط‌های بازی کودکان، می‌توان راهکارهایی خاص را برای طراحی فضای بازی کودکان پیشنهاد داد. این راهکارها سبب ایجاد محیطی مطلوب‌تر در جهت رشد هوش هیجانی و اجتماعی می‌گردد. مهم‌ترین این راهکارها: انعطاف‌پذیری محیط کالبدی، تنوع فضایی، تزئینات و مبلمان مناسب و دید به محیط طبیعی است که با به کارگیری این معیارها، می‌توان فضاها را به گونه‌ای طراحی کرد که هوش هیجانی و اجتماعی در کودکان ارتقا یابد.

کلیدواژگان: کودک، فضای بازی، نیازهای کودکان، مهد کودک، هوش هیجانی و هوش اجتماعی.

* دانش‌آموخته کارشناسی ارشد، مهندسی معماری، دانشکده فنی و مهندسی، دانشگاه شهید اشرفی اصفهانی، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول).

maryamrajabi64@yahoo.com

** استادیار، دانشکده معماری و شهرسازی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

*** استادیار، دانشکده فنی و مهندسی، دانشگاه شهید اشرفی اصفهانی، اصفهان، ایران.

مقدمه

انسان در سال‌های اولیه زندگی، مهم‌ترین مراحل رشد خود را طی می‌کند که سلامت و شادی او را در آینده تعیین می‌کند. در این بین از تأثیراتی که ساختمان‌ها و فضاها در آموزش و حالت روانی بر افراد می‌گذارد، نمی‌توان غافل شد. طراحی یک فضای معماری نه تنها از جنبه عملکردی نیاز است بلکه باید در بردارنده اموری مربوط به یادگیری و حس روان‌شناختی کودکان باشد. از این رو توجه به نیازهای کودک از جمله: نیازهای بنیادین، رشد و پرورش و آگاهی از حالات روانی و جسمی کودکان از مواردی است که باید در طراحی فضای بازی آنان لحاظ گردد. به اعتقاد روان‌شناسان، کودکان اساساً از طریق تجربه آموزش می‌بینند که این تجربه از طریق کشف و به‌طور حسی هنگام بازی و تعامل با یکدیگر در فضاهای بازی به دست می‌آید. فضای بازی کودکان بر ادراک و احساسات آنان تأثیرگذار است. ادراک و احساسات هم مؤثر بر میزان هیجانات است. متقابلاً هیجانات نیز بر احساسات کودکان اثر می‌گذارد؛ زیرا رشد عقلی کودک از کنش مداوم او با جهان پیرامونش پدیدار می‌شود. همچنین فضای بازی به تدریج کودک را قادر می‌سازد تا با انجام دادن خواسته‌هایش با محیط خود سازش برقرار کند. این تنها زمانی اتفاق می‌افتد که کودک از راه بازی در محیط بازی و با انجام حرکتهای خاص و یا زبان که دارای قالب‌های فکری در ذهن اوست، پرورش یابد و خود را با فضای اطراف سازگار نماید. به عبارتی، نتیجه تعامل کودک بین فضای بازی و تجارب محیط پیرامونش ذهن او را آماده و زمینه را برای رشد هوش هیجانی کودک مهیا می‌سازد. بنابراین، طراحی ضعیف محیط بازی کودک نه تنها باعث رشد ذهنی او نمی‌شود بلکه به ادراک و احساسات کودک نیز صدمه وارد می‌کند و بدین علت امروزه می‌بایست به طراحی محیطی مناسب برای بازی و رشد کودکان توجه بیشتری نمود.

کودکان با بازی جهان پیرامون خود را می‌شناسند. به تدریج، مسئولیت رفتار و کارهای خود را بر عهده می‌گیرند و یاد می‌گیرند تا با یکدیگر ارتباط برقرار کنند. در این بین، کودک با درک فضاها، احساساتی متفاوت را تجربه می‌کند و هیجانات در آن‌ها به شکل‌هایی چون: ترس، شادی، خشم، غم و یا خوشحالی بروز می‌یابد و در نتیجه، تقریباً تعداد نامحدودی از احساسات و انگیزه‌ها در او شکل می‌گیرد. پس احساسات نقش مهمی را در ارزیابی و ادراک از محیط بازی آن‌ها ایفا می‌کند. این بدان جهت است که محیط‌هایی که کودکان از آن‌ها استفاده و تجربه می‌کنند به منظرهای پدیداری^۱ منسوب

شده‌اند. بنابراین ارتباطی که بین احساسات و طراحی وجود دارد نشان‌دهنده تأثیرگذاری کالبد بر حالت روانی و جسمانی کودکان است؛ از این رو حس خاصی برای هر فرد وجود دارد و همین سبب می‌شود تا مکان‌ها طبق خواست افراد طراحی شوند. طراحی فضاهایی مختص کودکان و متناسب با رشد و عملکرد آن‌ها می‌تواند بر تعلیم و پرورش هوش هیجانی^۲ دوران کودکی تأثیرگذار باشد. به گونه‌ای که بر شکل‌گیری شخصیت و موفقیت افراد هنگام مواجهه با مشکلات مختلف در آینده بتوانند واکنش بهتری را نشان دهند. بر این اساس تفکر کلی پژوهش حاضر، بر مبنای بررسی عواملی است که بر افزایش هوش هیجانی کودک حین بازی کردن تأثیر گذارند و همچنین دستیابی به نیازهای کودکان در محیط‌های بازی است. در واقع سنجش علمی، میزان اثرگذاری فضای بازی بر رشد هیجانی کودکان و همچنین مشخص ساختن میزان اثر محرومیت از این فضا است.

در سنجش علمی سعی شده با ارائه الگویی مناسب با روحیات و نیازهای کودکان امروز محیطی مطلوب جهت افزایش هوش هیجانی برای بازی کودکان فراهم آورده شود. به منظور دستیابی به این هدف، ابتدا تحقیقات صورت گرفته در زمینه مذکور و خصوصیات روانی کودکان در بستر محیط، به‌طور مختصر مرور شده است. سپس این بررسی‌ها به جهت آشنایی بیشتر در قالب جدول‌ها و نمودارها آورده شده است. در انتها، نتیجه تحقیق و راهکارهای پیشنهادی مطرح گردید است.

پرسش‌ها و فرضیه‌های پژوهش

با توجه به مطالب بیان‌شده، پرسش‌های پژوهش را این‌گونه می‌توان بیان نمود: ۱. چگونه کالبد باعث رشد و ارتقا هوش هیجانی می‌شود؟ ۲. آیا محیط بازی کودک زمینه لازم را برای رشد هوش هیجانی کودکان فراهم می‌کند؟

فرض اول این تحقیق برای پاسخ به سؤال اول، بر این است که بین فضای بازی کودک و رشد هوش هیجانی او رابطه‌ای معنادار وجود دارد. در پاسخ به سؤال دوم تحقیق، کودکانی که در محیط بازی خود مدت زمانی را سپری می‌کنند از رشد هوش هیجانی بیشتری نسبت به کودکان دیگر برخوردارند.

پیشینه پژوهش

عبارت هوش هیجانی را در اصل دو روان‌شناس: "پیتر سالووی^۳" و "جان دی مایر"^۴ سال ۱۹۹۰ ابداع کردند؛ تعریف آن‌ها از هوش هیجانی این بود: «توانایی کنترل احساسات و عواطف خود و دیگران، ایجاد تمایز بین آن‌ها و استفاده از این اطلاعات برای هدایت و اندیشه و کارهای خود». در

شکل گرفته است. روان‌شناسان کودک پی برده‌اند، برخی ویژگی‌های فردی، اجتماعی، طبیعی و کالبدی، مشارکت در فضا سازی، طراحی و روان‌شناسی محیط قادرند شرایط را برای ارتقای هوشمندی هیجانی و یادگیری تسهیل نمایند. بدین ترتیب که با بهره‌گیری از برخی ویژگی‌ها و صفات فضایی در حیاط مدرسه می‌توان به حضور و تعلق خاطر کودکان نسبت به فضای باز کمک کرد؛ که سطح انواع یادگیری‌های فردی، اجتماعی و فرهنگی آن‌ها را افزایش می‌دهد و به هوشمندی هیجانی کودک منتهی می‌شود. در این بین، عواملی چون تنوع فضا و تنوع عملکرد، بهره‌گیری از فضاهای چندعملکردی و انعطاف‌پذیری نیز بر این روند تأثیرگذار است (شمس دولت‌آبادی و همکاران، ۱۳۹۸: ۴۲۱).

مطالعه کتاب‌ها و مقالات داخلی و خارجی مورد اشاره در این تحقیق، نشان می‌دهد درباره اثرات فضای بازی کودک و تأثیر آن‌ها بر هوش هیجانی در رده سنی کودکان بررسی انجام نشده است؛ به طوری که این مطالعه‌ها بر مبنای نیازهای کودک و بر اساس مفهوم پندار کودک یا اصول طراحی فضاهای باز مدرسه شکل گرفته است. بنابراین در این پژوهش توجه به اهمیت مکان بازی کودکان و تأثیر عواملی نظیر محیط‌های فیزیکی و طبیعی که بر نحوه بروز رفتار، تفکر، استعداد و بهره‌های هوشی مؤثرند، مطالعه شده است.

بنابراین توجه به مکان بازی کودکان و نقش این نوع محیط‌ها بر پرورش و ارتقای هوش‌های هیجانی و اجتماعی کودکان از جنبه‌های نوآوری این مقاله است. مطالعات پیشین بیشتر بر نیازهای کودکان توجه داشتند، حال آن که این مقاله بر مؤلفه هوش هیجانی و اجتماعی کودکان تمرکز دارد. طراحی مکان بازی مبتنی بر مؤلفه هوش هیجانی و اجتماعی کودکان، جهت رفع نیازهای امروز جامعه ما به منظور داشتن آینده‌ای بهتر برای کودکان ضروری است.

روش پژوهش

با توجه به مطالب مذکور و همچنین طبق تحقیقات اخیر، در نظر گرفتن نیازهای کودکان هنگام طراحی امری ضروری است. به گونه‌ای که همواره بر استفاده از بینش و تفکرات کودک در رابطه با محیط تأکید می‌شود. طراحی چنین مکانی، جهت رفع نیازهای امروز جامعه ما به منظور داشتن آینده‌ای بهتر برای کودکان ضروری است (Unies, 1996: 117). در این راستا مشارکت کودکان در تصمیم‌گیری‌های مرتبط با محیط آن‌ها ارزشمند است (Torres, 2009: 12). لذا بررسی نیازها و علایق کودکان، برای به دست آوردن راهکارهایی جهت مطلوب‌تر نمودن محیط و افزایش هوش

حالی که سالووی و مایر کارهای تحقیقاتی را ادامه دادند، "گلمن"^۵ سال ۱۹۹۵ کتاب "هوش هیجانی: چرا می‌تواند مهم‌تر از ضریب هوشی باشد" را نوشت. گلمن و کری جرنیس^۶ هوش هیجانی را در کلی‌ترین حالت "توانایی پایش و تنظیم احساسات و هیجان‌های خودمان و دیگران" تعبیر می‌کنند (مرسینو، ۱۳۹۲: ۲۱). پس از نظریات مطرح‌شده، شواهد بسیاری نشان می‌دهند، افرادی که دارای مهارت‌های هیجانی و عاطفی پرورش یافته هستند، همواره مشتاق‌اند در زندگی راضی، خشنود و اثربخش باشند و بر آن نوع از عادات فکری که بهره‌وری آن‌ها را ارتقا می‌دهد، مسلط باشند (گلمن، ۱۳۹۱: ۱۲). از سویی بر اساس تحقیقات "اسپنسر و بلیدز"^۷ (۲۰۰۶)، محیط می‌تواند تأثیر زیادی بر رشد کودکان داشته باشد. آن‌ها شرح می‌دهند دو عامل متقابل باعث تقویت سهم آموزشی محیط می‌گردند: یکی تسهیلات معمارانه و دیگری محیط سازمان یافته. تسهیلات معماری امکان تعامل افراد، اشیاء و مصالح را در فضا فراهم کرده است که در نتیجه، باعث سازمان‌دهی دسترسی به فضاهای خارجی می‌گردد. بر این اساس، جنبه‌های کالبدی و فضایی یک محیط آموزشی در جهت انتقال پیام‌های نمادین گام برمی‌دارد (Spencer & Blades, 2006: 96-97). تحقیقات "الیزابت پرسکات"^۸ نشان‌دهنده ارتباط مستقیم بین کیفیت فضایی و رفتار کودکان است. وی تعدادی از مراکز نگهداری کودکان در آمریکا را ارزیابی کرده و دریافت، مراکزی که دارای کیفیت فضایی بهتری بوده‌اند، تأثیری مثبت بر کودکان داشته‌اند؛ به گونه‌ای که کودکان به مراتب در فعالیت‌ها شرکت کرده و این سبب شده تا مراکز برای پرورش تعاملات اجتماعی کودکان زمان بیشتری را اختصاص دهند (Weinstein & David, 1987: 83).

"حجت و شاه‌حسینی" در مقاله "بازتعریف فضای بازی کودکان بر مبنای ارزیابی و تحلیل نیازهای آن‌ها از فضای بازی خود" (۱۳۹۷)، به بازتعریف فضای بازی کودکان ۶ تا ۱۲ سال بر مبنای ارزیابی و تحلیل نیازها از فضاهای بازی کودکان پرداخته‌اند. این مطالعه بر اساس مفهوم پندار کودک شکل گرفته و هدف از آن طراحی بوستان و یا پارک کودک در عرصه‌های شهری است؛ که بیشتر توجه مؤلفه‌های به تصویر کشیده شده در نقاشی کودکان به جنسیت دختر و پسر است. راهکارهای مطالعه یادشده متوجه حضور عناصر طبیعی، حیوانات، مبلمان، دید و منظر، جزئیات بصری، فضاهای متنوع، بازی‌های متنوع و توجه به گروه سنی و جنسی و فراهم آوردن شرایط آزادی برای کودکان است (حجت و شاه‌حسینی، ۱۳۹۷: ۵۷-۴۱). پژوهش شمس دولت‌آبادی و همکاران (۱۳۹۸)، حول محور استخراج اصول طراحی فضای باز مدرسه با توجه به یادگیری،

مبانی نظری

هوش هیجانی و بازی کودک در فضای آموزشی

هیجان، یکی از اجزای زندگی روانی انسان است. این واژه از ریشه لاتین کلمه (emovere)،^{۱۱} به معنای حرکت، تحریک، نقش یا تهییج مشتق شده است. هیجان در زبان معیار معادل شور، احساس، انفعال و عاطفه است. کاربردهای این اصطلاح عبارتند از: ۱. پوششی برای تعداد نامعینی از حالات ذهنی؛ این همان معنایی است که ضمن صحبت از عشق، ترس و نفرت مورد نظر است؛ ۲. برجسی برای زمینه‌ای از تحقیقات علمی است که به بررسی عوامل محیطی، فیزیولوژیکی و شناختی این تجربیات ذهنی می‌پردازد (پورافکاری، ۱۳۹۱: ۴۹۵).

از آنجا که کودک کنجکاو و جهان‌بینی خاص خود را دارد سبب می‌شود هوش و جهان‌بینی او مانند فرد بزرگسال، مفصل و پیچیده نباشد (بالایان، ۱۳۷۰: ۱۱۰). متخصصان بر این باورند که در اوایل دوران کودکی (زمانی که کودک محدودیت‌های خود را در فرایند رشد عاطفی تجربه می‌کند) بهترین فرصتی است که می‌شود از آن استفاده کرده و به کودک آموزش داد که چگونه احساسات خود را مدیریت و خودش را آرام کند (رنجبردار، ۱۳۸۹: ۱۷). هنگامی که به کودک کمک می‌شود تا احساسات تندوتیز خود مانند عصبانیت، ناامیدی یا آشفتگی ذهنی را درک کرده و آن‌ها را مدیریت کند، درواقع به او کمک می‌شود تا بهره‌ر هوش عاطفی یا هوش هیجانی را در خود افزایش دهد (همان: ۱۲). کودکی که بهره‌ر هوش عاطفی بیشتری دارد قادر است ارتباط بهتری با احساسات خود برقرار کند و در اوج هیجان‌های عاطفی خود را آرام‌تر کند؛ دیگران را بهتر درک کرده و با آن‌ها ارتباط برقرار کند و ایجاد روابط دوستانه‌تر محکم‌تر برای او آسان‌تر است. متخصصان بر اهمیت بهره‌ر هوش هیجانی و نقش آن در کمک به کودکان برای افزایش سطح اعتماد به نفس و مسئولیت‌پذیری و نهایتاً تبدیل شدن به فرد بزرگسالی که بتواند ماهرانه با دیگر افراد جامعه ارتباط برقرار کند، تأکید می‌کنند (پورافکاری، ۱۳۹۱: ۳۵۵). پس تمام مراحل کودکی و بازی کردن، محرک قوای ذهنی - شناختی انسان محسوب می‌گردند زیرا کسب تجربه‌ی فعال از محیط موجب می‌شود تا در این کودکان اندیشه‌ای منطقی شکل گیرد (Said, 2006: 2).

بازی برای کودکان، جریانی طبیعی بوده و مشاهده شده که کودکان از بدو تولد سرگرم بازی کردن می‌شوند. این موضوع تجربه‌ای از ایجاد و متحد شدن زمان و فضا است که در نتیجه آن، تجارب داخلی و خارجی پیوند می‌یابند (Day, 2007: 16). این فرایند را عملکرد دوران کودکی نامیده است. بازی

هیجانی کودک، هدف اصلی این پژوهش را شکل می‌دهد. برای دستیابی به این هدف از پژوهش از روش آمیخته استفاده شد که ترکیبی از روش کیفی پدیدارشناسی و روش کمی از نوع توصیفی پیمایشی (زمینه‌یابی) است. به منظور ارزیابی کودکان از طریق پرسش‌نامه، کودکان در دو گروه با رده‌های سنی ۱ تا ۶ سال تقسیم‌بندی و مورد مطالعه قرار گرفتند. گروه اول، گروهی است که حضور در خانه‌های بازی را تجربه کرده و در مکان‌های بازی کودک حضور دارند. گروه دوم کودکانی هستند که تا به حال به دلایل مختلف امکان حضور و بازی در مراکز آموزشی بازی را نداشته و تنها در خانه بازی می‌کنند و بازی در خارج از خانه با همسالان و افراد دیگر را تجربه نکرده و هیچ تصویری از آن مکان ندارند. در این پژوهش جامعه آماری، حجم نمونه و روش نمونه‌گیری برآورد حجم نمونه با استفاده از جدول "کرجسی و مورگان"^{۱۲} است. در جدول کرجسی و مورگان با اطلاع از حجم جمعیت، می‌توان حجم نمونه مناسب را برآورد کرد. جدول کرجسی و مورگان ارائه‌شده، حداکثر نمونه مورد نیاز را به دست می‌دهد (حافظ‌نیا، ۱۳۹۶). حجم نمونه در این تحقیق، به روش نمونه‌گیری بر پایه‌ی نمونه‌گیری در دسترس و اتفاقی است. طبق این پژوهش فرایند گزینش نمونه‌ها به شکل کاملاً تصادفی از بین دو گروه از کودکانی است که به دلیل شرایط کار والدین و یا گذراندن ساعاتی از روز برای فعالیت‌های کودکان به مراکز بازی فرستاده می‌شوند و گروهی دیگر که تنها در خانه بازی می‌کنند. بدین ترتیب طبق جدول کرجسی و مورگان، حجم نمونه به صورت در دسترس و اتفاقی ۸۰ نفر است، که به منظور بررسی بین دو گروه از کودکان، حجم نمونه را به دو گروه مساوی، هر گروه ۴۰ کودک مورد پرسش قرار گرفتند. بررسی‌ها و مطالعات هر دو گروه از کودکان، بر روی نوع رفتار کودکان بدون در نظر گرفتن هیچ‌گونه محدودیتی بر زمان و نوع فعالیت آنان است. قابل ذکر است همه‌ی کودکان از سلامت جسمی و روحی یکسانی برخوردار بودند. حین بازی کودکان با مربیان و والدین کودکان مصاحبه شد. البته برای به دست آوردن برخی از نیازها، روش‌های دیگر نیز به کار گرفته شد که عبارتند از: ۱) مشاهده رفتار کودکان زمان بازی ۲) مصاحبه با همراهان کودکان در زمینه هوش هیجانی کودکان و دادن پرسش‌نامه EQ-I با ترکیبی از سؤالات بسته و باز به آن‌ها. در واقع آزمون بار-آن^{۱۳} برای مجموعه قابلیت‌ها، صلاحیت‌ها و مهارت‌های غیرشناختی است که بر توانایی شخص به منظور موفقیت او در مقابله با درخواست‌ها و فشارهای محیطی تکیه دارد. برای تجزیه و تحلیل پرسش‌نامه از نرم‌افزار SPSS استفاده و داده‌های به دست آمده از آن در قالب جدول‌ها و نمودارها ارائه شد.

و افزایش هوش هیجانی کودکان گردد.

مطالعات ویژگی‌های رفتار کودکان

مشاهده رفتاری کودکان در دو گروه نشان‌دهنده عملکرد آن‌ها در محیط و تأثیر متقابل آن بر هوش هیجانی کودکان است. نیازهایی که از رفتارهای کودکان استخراج گردید در دو گروه کلی جای‌گذاری شد (تصویر ۱). هریک از گروه‌ها زیر نظر قرار گرفته و در ادامه مطالب دقیق‌تر مورد تحلیل و تأمل قرار گرفته‌اند.

بدین ترتیب ویژگی‌های شناختی کودکان در دو گروه مشخص تقسیم‌بندی شده‌اند که هر دو گروه دربردارنده رده‌های سنی ۱ تا ۶ سال است. بدین ترتیب نظر به متغیرهای هوش هیجانی، تأثیر عوامل معماری بر رفتارهای کودکان نمایان است، در نهایت نتایج بعد از توصیف شرایط و تحلیل داده‌ها در قالب جدول‌ها و نمودار آورده شد.

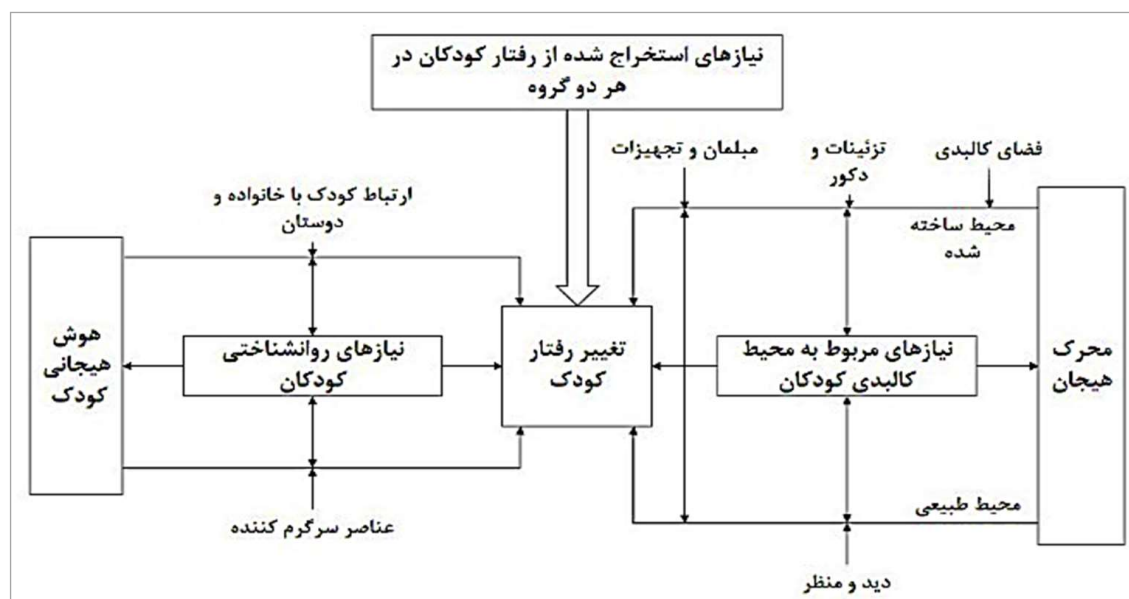
در راستای نتایج، می‌توان دریافت عواملی به‌جز وراثت در افزایش هوش هیجانی و اجتماعی شدن کودکان مؤثر هستند. به‌منظور ارزیابی کودکان، با تقسیم‌بندی آن‌ها در دو گروه (جدول‌های ۱ و ۲) براساس ویژگی‌های جمعیت‌شناختی کودکانی که والدین‌شان برای مدت زمانی کودک خود را به مراکز آموزشی و بازی می‌سپارند (گروه اول) و کودکانی که تمام روز را در خانه سپری می‌کنند (گروه دوم) انجام شد.

نیازهای کودکان مربوط به محیط کالبدی

الف. معماری و کالبد: فضای معماری نظیر هر عامل محیطی دیگر هنگامی بر کودک مؤثر است که بتواند کودک را به

با اشیاء، کودکان را در جهت کسب تجربه و عملکرد آن‌ها در زندگی یاری کرده و در نتیجه، بسیاری از عملکردهای رشد جسمی، احساسی و شناختی به کار گرفته می‌شوند. آن‌ها با بازی کردن و مواجهه با خطرات آن، شجاعت خود را آزموده و این کار به آن‌ها کمک می‌کند تا خودباوری خود را ارتقا دهند. همچنین با شرکت در بازی‌های گروهی با دیگران، قابلیت‌های اجتماعی خود را افزایش دهند. از لحاظ شناختی، بازی می‌تواند به کودکان در جهت رشد خلاقیت، منطق و رفع مشکلات یاری رساند که در فرایند یادگیری آن‌ها در زندگی و سازگاری با شرایط خاص الزامی است. همچنین جست‌وجو و کشف محیط نیز در رشد عاطفی آن‌ها سهیم است زیرا در نتیجه آن کودکان شادی، صمیمیت و موفقیت را تجربه می‌کنند. این نکته در پرورش حس مثبت‌گرایی نسبت به خویشتن و رغبت برای زندگی اهمیت دارد و تمام این عوامل برای رشد حواس انسان الزامی است (Slade & Wolf, 1994: 246; Wilson, 2008: 142; Wolff, 1979: 93).

طراحان با استفاده از حواس ادراکی و فضایی، امکان هماهنگ شدن افراد را با محیط مصنوعی و طبیعی فراهم می‌کنند تا از حس بیگانگی آن‌ها در محیط جلوگیری نمایند؛ گرچه تفاوت احساسات و هیجانات فردی، پیش‌بینی کامل واکنش کودک را دشوار می‌سازند (Hesselgren, 1975: 94). بنابراین به‌راحتی می‌توان دریافت که چگونه محیط بازی کودک بیانگر رویدادی آموزش‌دهنده به کودک است؛ زیرا علاوه بر این که منتج به رفع نیاز کودک می‌شود، می‌تواند در فضایی مناسب منجر به پرورش روح و روان کودک و کنترل



تصویر ۱. نیازهای مطرح‌شده از رفتار کودکان (نگارندگان، ۱۳۹۷)

برقراری ارتباطی فعال، خلاق و هیجانی ترغیب کند؛ آنچه از رابطه کودک و اسباب بازی قابل تعمیم به رابطه کودک و معماری است (Jisc, 2006: 136). پس معماری محیط‌های کودکان مهم است؛ زیرا کودک بخشی از اطلاعات و تجربیات ضروری خود را از محیط فیزیکی پیرامون حین بازی دریافت می‌کند. محیط بازی کودک هنگامی تأثیرگذار خواهد بود که واجد ارزش‌های نهفته در روح، رنگ، بافت، شکل، حجم، فرم و متعلق به بازی‌ها و رفتارهای کودکان باشد. پس معماری و فضای کالبد بازی کودک هنگامی می‌تواند بر روح و روان کودک تأثیرگذار باشد که مطابق با احساسات و انگیزه‌های درونی و بیرونی او طراحی شود. طراحی مناسب با روحیات و احساسات کودک می‌تواند در ارتقای رشد هوش هیجانی و اجتماعی او نیز بسیار مؤثر باشد؛ همان‌گونه که روح و روان انسان با احساسات گره خورده، هیجانات نیز در تقابل با احساسات و روان کودک در ارتباط است. در این پژوهش طبق تقسیم‌بندی کودکان به دو گروه مذکور به منظور طرح و اجرای محیطی مناسب برای کودکان در راستای فراهم کردن بستر و عاملی مؤثر در جهت تحقق قابلیت‌های بالقوه وجودی برای شناخت وجوه شخصیتی و عاطفی، به کارگیری هیجانات و برانگیختن احساسات و همچنین حفظ ارتباطات و شناخت از دیگران است. در این بین عناصر محیطی نظیر زیباشناسی فرمی، فضا و کیفیت‌های فضاهای آموزشی می‌توانند کودک را تحت تأثیر قرار دهند و باعث تحریک هیجانات فردی در هر کودک شوند. بررسی‌ها و مشاهدات صورت گرفته از طریق ارتباط کلامی و نقاشی بین دو گروه از کودکان، بیانگر آن است که کودکان به روش‌های مختلفی با جهان پیرامون خود ارتباط برقرار می‌کنند. شواهد به دست آمده از نقاشی کودکان گروه دوم، نشانگر آن است که آن‌ها در برقراری ارتباط با هم‌سالان خود و دیگران عملکرد بهتری دارند و احساس رضایت و شادی و هیجان بیشتری در نقاشی آن‌ها می‌توان دید؛ در مقابل، نقاشی گروه اول، نشانگر آن است که کودکانی بعضاً خجالتی و کم‌صحبت هستند و در بروز عواطف و احساسات به دیگران ناتوان‌اند و مسائلی سبب خشم

و ترس آن‌ها می‌شود. بنابراین مطابق با نتایج به دست آمده از پرسش‌نامه بار-آن و مشاهدات صورت گرفته، با مقایسه بین دو گروه از کودکان می‌توان دریافت رابطه نزدیکی بین شناخت فضای کالبد بازی کودک با طراحی معماری که با احساسات، عواطف و روان کودک ارتباط دارد، وجود دارد؛ چراکه می‌تواند بر ارتقای هوش هیجانی و همچنین میزان سطح تعاملات اجتماعی بسیار مؤثر باشد.

ب. مبلمان و تجهیزات: مبلمان فضاها باید به گونه‌ای باشد که امکان ارتباط دیداری، شنیداری و کاری مطلوب‌تری را فراهم کند. مبلمانی مثل میزها، صندلی‌ها، نیمکت‌ها و کتوها برای کودکان به منزله اسباب بازی هستند. بچه‌ها می‌خواهند با آن‌ها فضا بسازند، بازی کنند و از بین تونل‌های مبلمان سینه‌خیز حرکت کنند. برای جلوگیری از آسیب دیدن کودکان، باید شرایط ایمنی تجهیزات و مبلمان رعایت شود، زیرا بچه‌ها دوست دارند بدون کمک کردن بزرگ‌ترها از درها، پنجره‌ها، پله‌ها، راهروها، کلیدهای برق، دست‌شویی‌ها و تمام چیزهای عملی استفاده کنند. اندازه این عناصر باید متناسب و درخور بچه‌های کوچک باشد (کرونر، ۱۳۹۰: ۱۷۳). از این رو مبلمان و تجهیزات در فضاهای بازی کودکان از عواملی است که می‌توانند در شکل‌گیری رفتارها و شخصیت کودکان مؤثر باشند. برای نمونه در گروه دوم به دلیل وجود فضایی اختصاصی به کودک و امکانات مهیا برای آن‌ها سبب شد به رفتارهای این گروه توجه ویژه‌ای شود. برای ورود و خروج این گروه از اتاق‌های بازی، مبلمان‌های رنگارنگ، میزهایی مختص نقاشی و میزهای صرف تغذیه با طرح‌های کودکانه با رنگ‌هایی که می‌تواند باعث تحریک هیجانات آن‌ها گردد، استفاده شده است. همچنین می‌توان به نیروی هیجانی که کودکان این گروه هنگام بالا و پایین رفتن از پله و شیب راه داشته‌اند، اشاره نمود؛ از این رو در تمامی این موارد می‌توان نیروی شادی، اعتماد به نفس و استقلال را که از مؤلفه‌های هوش هیجانی هستند، دریافت و بیان کرد. بررسی نتایج حاصل از پرسش‌نامه مذکور تحقیق، نشانگر این است که میزان تأثیر مبلمان و تجهیزات در یک فضای طراحی شده زیاد است؛ همان‌گونه که بیان شد، با توجه

جدول ۱. ویژگی جمعیت‌شناختی کودکان گروه اول

طبقات سنی	فراوانی	فراوانی درصدی
۱-۳	۱۱	٪ ۲۲
۳-۵	۱۰	٪ ۲۰
۵-۶	۲۹	٪ ۵۸

(نگارندگان، ۱۳۹۷)

جدول ۲. ویژگی جمعیت‌شناختی کودکان گروه دوم

طبقات سنی	فراوانی	فراوانی درصدی
۱-۳	۱۸	٪ ۳۶
۳-۵	۱۲	٪ ۲۴
۵-۶	۲۰	٪ ۴۰

(نگارندگان، ۱۳۹۷)

اشاره می‌کند و حتی تصویر آن را نقاشی می‌کند. بنابراین تأثیر نور در طراحی ساختمان‌ها به‌خصوص برای کودکان که بر عواطف و احساسات آن‌ها تأثیرگذار است، نمی‌توان نادیده گرفت و در طراحی باید به آن توجه خاصی داشت.

-تزیینات: عناصر تزیینی در معماری به‌منظور تأکید بر ایده اصلی به کار گرفته می‌شوند. کودکان نیز می‌توانند در خلق تزیینات شرکت داشته باشند. این موضوع باعث تحریک تخیل و تشویق آن‌ها به طراحی فضای خود می‌شود؛ مانند نقاشی دیواری که همه کودکان در آن سهیم‌اند. کودکان دوست دارند کارهایی را که به‌طور معمول در فضای بیرونی انجام می‌دهند، در داخل نیز انجام دهند. با قرار دادن برخی امکانات خارجی در داخل مثل ایجاد باغ زمستانی و گلخانه، هنگامی که در فضای خارج، هوا مساعد نیست، می‌توانند در کنار گل و آب روی فرش با شن و ماسه بازی کنند (کرونر، ۱۳۹۰: ۱۸۲). بنابراین طبق روش تحقیق این پژوهش، از طریق مشاهدات رفتاری کودکان، از بین کودکانی که در مکان بازی گزینش شدند، و گروه اول که در خانه بازی می‌کنند و دارای امکانات بازی نیستند، خواسته شد تا محل مورد علاقه خود را برای بازی نقاشی نمایند. لازم به ذکر است کودکان به دلیل ادراک حواس پنج‌گانه و توجه زیاد به فضای اطراف، در نقاشی خود به نقاشی‌های روی دیوار و تزیینات سقف و دیوار توجه نمودند. بین کودکانی که مورد پرسش و ارزیابی قرار گرفتند، بیشتر کودکان علاقه به دیوارهای رنگی در اتاق داشتند. این نشان‌دهنده روحیه شاد و پرنشاط آن‌هاست. به‌علاوه چسباندن برچسب‌ها و عکس‌های مورد علاقه کودک روی پانل، سبب خوشحالی و بروز هیجان بیشتر در کودکان گروه دوم گردید.

-رنگ: از عوامل مؤثر در انتقال پیام و یکی از روش‌های ساده برای ادراک فضاست (گروتر، ۱۳۹۰: ۴۸۸). شواهد نشان می‌دهند رنگ‌ها می‌توانند بر سیستم عصبی و قابلیت‌های ذهنی تأثیرگذار باشند. رنگ‌ها بیشتر به‌عنوان عواملی تأثیرگذار بر روحیات، احساسات و عواطف انسان شناخته شده‌اند. روان‌شناسی رنگ‌ها و نظریه‌های مرتبط با آن‌ها به‌طور گسترده مورد پژوهش و بررسی قرار گرفته‌اند (Popow, 2000: 1). از آن جایی که رنگ متعلق به محیط است، وسیله انتقال اطلاعات و ارتباطات بوده که برای تفسیر و درک معماری محیط الزامی است. ادراک رنگ، دارای تأثیرات همبستگی، حسی، نمادین، عاطفی و فیزیولوژیکی بر افراد است (Sternberg, 2009: 38).

به‌طور معمول ثابت شده است که اولویت‌های رنگی، موضوعی شخصی بوده و می‌توانند ویژگی‌های اساسی شخصیتی افراد را منعکس کنند. رنگ‌ها را می‌توان به دسته‌های: قوی،

به مؤلفه‌های هوش هیجانی و میزان تعاملات اجتماعی، این عامل توانسته تأثیر بسزایی بر کودکان داشته باشد.

ج. تزیینات و دکور: بنا بر تعاریفی که از محیط بازی کودکان می‌گردد، هرچه نسبت عناصر متحرک نسبت به عناصر ثابت در تجهیزات و مبلمان بیشتر شود، نوعی احساس بی‌ثباتی، ناآرامی و اغتشاش ذهنی ایجاد می‌شود. اگر این نسبت برعکس شود، انعطاف‌پذیری فضای معماری در پاسخ‌گویی به فضای آموزشی که ذاتاً متغیر است کافی نخواهد بود (کرونر، ۱۳۹۰: ۱۷۰). نتایج حاصل از پژوهش‌ها، پرسش‌نامه و مشاهده رفتاری از بین کودکان مورد بررسی در خانه‌های بازی، بیانگر این است که کودکان توجه ویژه‌ای به زیبایی و تزیینات محیط اطراف‌شان دارند، به‌گونه‌ای که تنوع و جذابیت موجب رضایت و علاقه‌مندی آن‌ها به فضا می‌شود. این عناصر شامل: نور، تزیینات و رنگ است که تأثیر هر یک از این‌ها در جذب کودکان به محیط بسیار مؤثر است؛ پس می‌توان به میزان ارتقای هوش هیجانی و افزایش سطح هوش اجتماعی کودکان اشاره نمود که تا حد بسیار زیادی نسبت به گروه دیگر از کودکان مورد مطالعه، بیشتر است.

-نور: نور اولین شرط لازم برای ادراک هر نوع محیط است. نور نه‌تنها ضرورتی فیزیکی است بلکه ارزش روان‌شناختی آن یکی از مهم‌ترین عوامل ادراکی انسان در همه زمینه‌هاست (Parkash, 2005: 152). امروزه تأثیر مثبت نور مناسب بر روان و رفتار و خلق‌وخوی، قدرت نیروبخشی و تولید انرژی مثبت در انسان، انکارناپذیر است. زیرا نور اثر مستقیمی بر فعالیت بخش‌های درونی مغز دارد و اشتیاق و علاقه به روشنایی و یا ترس از تاریکی فقط یک مسأله واهی یا روان‌شناختی و یا اجتماعی نیست؛ بلکه اثربخشی بهینه نور در سلامت روان و تأثیر آن در خلق‌وخوی و رفتار انسان و در نهایت، ارتقای کیفی اخلاقی انسان نیز ثابت شده است (Nayebi, 2008: 39). بدین منظور طبق پرسش‌نامه مذکور در این تحقیق، رفتار دو گروه کودکان در شرایط محیطی تاریک و روشن مورد سنجش و ارزیابی قرار گرفت. بررسی‌ها نشان داد بیشتر کودکان ترس از تاریکی دارند؛ این موضوع در رفتارشان به‌خوبی ملموس است. برعکس ترس کودکان از تاریکی، یک فضای پرنور بالاخص نور طبیعی به کودکان احساس شادی و شغف بیشتر می‌دهد و لذت آن‌ها را از فضای بازی دوچندان می‌کند؛ چراکه نور در فضا سبب آرامش روح و روان انسان می‌گردد و ترس و اضطراب را در او کمرنگ می‌کند.

وجود نور در برانگیختن خاطرات کودک نیز نقش به‌سزایی دارد، به‌طور مثال کودکی ۳ساله که به گفته مادرش با روشن کردن لامپ‌های مصنوعی و نور شمع به یاد و خاطره تولد خود

تازه، گرم یا آرام بخش بندی کرد؛ نیز اثرات روحی مرتبط با رنگ‌ها از لحاظ فرهنگی یا جهانی طبقه‌بندی شده‌اند. پژوهش "مانک" ۱۲ دربارهٔ رنگ و ارتباط آن با روان‌شناسی منجر شد تا وی هرم رنگ را تنظیم کند. این هرم نشان‌دهندهٔ سطوح واکنش‌های افراد به رنگ‌ها و چگونگی ارتباط آن‌ها با یکدیگر است (Day, 2007: 114). خلاصه‌ای از تحقیقات گستردهٔ انجام‌شده دربارهٔ اثرات رنگ‌ها که "دی" آن‌ها را شرح داده در جدول ۳ بیان شده است.

بنابراین رنگ‌ها در به وجود آوردن حالت‌های مختلف روانی مثل آرامش یا عدم آرامش در کودکان مؤثر بوده و در تکوین شکل وجودی و شخصیت آن‌ها نقش مهمی دارند (Aliakbarzadeh, 1992: 496). از آنجا که رنگ در معماری پاسخ‌گوی بسیاری از حالات روحی در کودکان است، بنابراین از فاکتورهای مهم در زمینه آموزش برای رشد و یادگیری ذهنی

جدول ۳. رنگ‌ها و عواطف مرتبط با آن‌ها

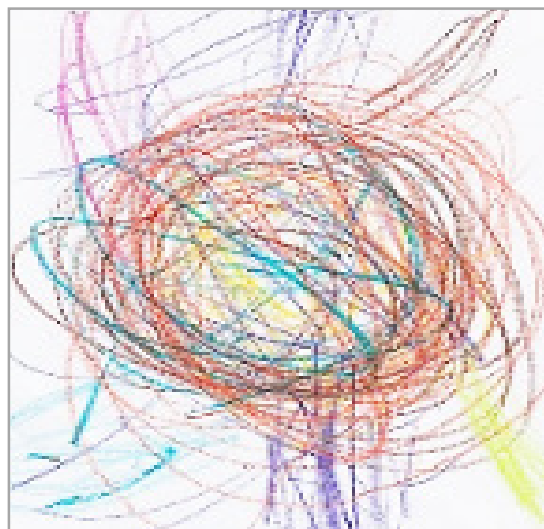
قرمز: هیجان‌انگیز، تحریک‌کننده، جسور، خصمانه، آتشی مزاج، تندخو و پرشور.
نارنجی: خوش‌گذران، پرانرژی، گرم، خوش‌آمدگو، فیض‌بخش، قوی و خنده‌دار.
زرد: الهام‌بخش، حیاتی، پرانرژی (خورشید)، شاد و پانشاط.
قهوه‌ای: راحت و خاکی، نشان‌دهندهٔ امنیت.
سبز: صلح‌آمیز، آرام، تسکین‌دهنده، آرام‌بخش، فرح‌بخشی وابسته به طبیعت.
آبی: آرام‌بخش، حساس، امنیت‌دهنده، آرام، راحتی‌آور، غمگین و متفکرانه.
بنفش: شکوه، باوقار یا غمگین و عرفانی.
سیاه: قوی، ناراحت، افسرده، بدشگون، قدرتمند.
سفید: باطراوت و پاک.

(Day, 2007: 115)



تصویر ۲. استفاده از رنگ در نقاشی، گروه دوم (پسر ۲ساله) (نگارندگان، ۱۳۹۷)

و عواطف کودک است. این بدان جهت است که طبق مشاهدات رفتاری و پرسش‌نامه مذکور، در کودکان گروه دوم به دلیل بازی در فضای رنگارنگ و تجربه رنگ بازی در محیطی دوستانه به کمک آموزش، می‌توان چهره‌های شاد، خندان و بروز هیجانات را بیشتر مشاهده نمود. مطالعات نشان می‌دهند، نقاشی یکی از راه‌های درک احساسات، روان‌شناسی رفتار روزانه، طرز فکر و ذهنیت کودک است. دریافت معنا و مفهوم نقاشی‌های کودک به‌وسیلهٔ رنگ‌هایی است که او از آن‌ها استفاده کرده است. کودکان با رشد خود، در معرض گسترهٔ وسیعی از تجربه‌ها و احساسات قرار می‌گیرند و هر چیزی که با آن مواجه می‌شوند، برایشان جالب و جدید است. پاسخ یک کودک سالم به تمامی این اطلاعات و ورودی‌های احساسی، به کار بردن رنگ‌های مختلف در نقاشی است. هرچه تعداد رنگ‌هایی که کودک در نقاشی‌های خود به کار می‌برد بیشتر باشد، نشان‌دهندهٔ خوش‌حالی و هیجان بیشتر او در زندگی است. استفاده از رنگ که بیانگر روحیه و ذهنیت کودک است در تصاویر ۲ و ۳ که نقاشی‌های دو کودک به ترتیب ۲ و ۲/۵ ساله را نشان می‌دهد، مشاهده می‌شود. اگرچه آنان در به تصویر کشیدن اجسام ضعف دارند؛ اما خطوط کشیده‌شده نشانهٔ یک معنای ادراکی برای آن‌هاست؛ که این سبب خوش‌حالی و شادی آنان طی زمان استفاده از رنگ‌ها و آموزش روان‌شناسی به آنان گشته است. اتاق رنگ و دیوارهای رنگارنگ با نقاشی و وسایل رنگی سبب هیجانی شدن کودکان زیر دو سال نیز می‌شود، به‌طوری که به محض ورود به چنین محیطی شروع به تحرک و لمس کردن اشیاء و اجسام در فضا می‌کنند. از این رو بهتر است آموزش و یادگیری کودک در محیطی درخور سن او انجام



تصویر ۳. ذهنیت کودک نسبت به محیط پیرامون، گروه دوم (پسر ۲/۵ ساله) (نگارندگان، ۱۳۹۷)

نیازهای روان‌شناختی کودکان

الف. ارتباط کودکان با خانواده و دوستان: بی‌شک خانه مهم‌ترین بخش از محیط کودک است و خانواده در شکل‌گیری شخصیت، خصوصیات و انگیزه‌های کودک نقشی کلیدی دارد؛ رفتار اجتماعی را هدایت می‌کند و ارزش‌ها، اعتقادات و هنجارهای فرهنگ را منتقل می‌کند. حضور کودکان در اجتماع سبب تحریک و ارتقای بهره‌های هوش هیجانی آن‌ها می‌گردد. طبق مشاهدات و پرسش‌نامه بار-آن، کودکان در شرایط مختلف رفتارهای گوناگون داشته‌اند که با توجه به محیط‌های بازی آن‌ها بسیار متفاوت است. امروزه بازی کودک به تنهایی در خانه سبب بروز برخی مشکلات چون کم‌رویی، خجالت و نگرانی در برقراری ارتباط با دیگران می‌شود. به‌طور مثال، بنا به گفته والدین آن‌ها موقع حضور در مکانی جدید که افراد آنجا برایشان ناآشنا باشد احساس غریبگی کرده و پشت والدین پنهان می‌شوند.

در مقابل، در کودکان گروه دوم وجود این احساس به دلیل حضور در مراکز آموزشی نادر است. این نشانه آن است که محیط بازی کودکان بر آن‌ها تأثیر مثبت داشته و توانسته بر میزان هوش هیجانی و هوش اجتماعی آن‌ها مؤثر باشد.

ب. عناصر سرگرم‌کننده: این عناصر طبق تقسیم‌بندی صورت‌گرفته در خانه و فضاهای آموزشی، عبارت است از: اسباب‌بازی، وسایل الکترونیکی، طبیعت، حیوانات و نقاشی. بیشترین عناصری که کودکان گروه اول (فضاهای بازی) از آن استفاده می‌کنند، اسباب‌بازی‌هاست. این بدان جهت است که طبق مشاهدات رفتاری ثبت‌شده و پرسش‌نامه مذکور معمولاً کودکان گروه دوم به محض ورود به فضاهای بازی شروع به بازی با اسباب‌بازی‌های اطراف می‌کنند. در مقابل در گروه اول کودکان به دلیل نداشتن هم‌بازی مناسب سن خود، به طرف وسایل الکترونیکی خانه کشیده می‌شوند. بنابراین بازی‌های سرگرم‌کننده و بازی با اسباب‌بازی‌ها می‌توانند بسیاری از

شود تا در درک و رفتار کودک تأثیر داشته باشد.

د. دید و منظر: طبیعت در بقا، سازگاری، سلامتی و رفاه افراد، به‌خصوص کودکان، از لحاظ عاطفی، فکری، اجتماعی، جسمی و روحی و نیز رشد آن‌ها تأثیرگذار است (Nayebi, 2008: 187). همچنین طبیعت باعث ارتقای هوش کودکان می‌شود (Tai & et al., 2006: 11). نقاشی کودک عموماً در ارتباط با محیطی است که در آن به سر می‌برد؛ او بدین وسیله تمامی باورها، علائق، خوبی‌ها، بدی‌ها، زشتی‌ها و زیبایی‌هایی را که در محیط خود یافته به تصویر می‌کشد. هیچ چیزی نمی‌تواند مانع کشیدن و به تجسم درآوردن اشیا از طرف کودک باشد (Shad, 1992: 103). در دل این نقاشان خردسال غوغایی از عواطف و احساسات برپاست که می‌کوشند به یاری قلم و کاغذی که در اختیار دارند آن را از درون به بیرون برانند (Madani, 1994: 42). نتایجی که از مطالعات میدانی و پرسش‌نامه بار-آن به دست آمده، بیانگر آن است که کودکان به زیبایی محیط بسیار توجه می‌کنند و دوست دارند محیطی که در آن بازی می‌کنند جذاب و متنوع باشد. دید کودکان به طبیعت اطراف که از طریق پنجره و وجود آن در محل بازی به دست می‌آید، می‌تواند در رفتار کودک و نوع بازی‌ها و همچنین آموزش تأثیر به‌سزایی داشته باشد. در بررسی صورت‌گرفته بین دو گروه از کودکان می‌توان به کودکی ۴ساله اشاره نمود که به‌طور شاخص، به حضور در طبیعت بسیار علاقه‌مند بوده و به نقل از مادرش با گیاهان و کاشت و آبیاری آن‌ها ارتباط عاطفی برقرار کرده است. امروزه آپارتمانی شدن خانه‌ها سبب کم‌رنگ شدن حضور کودکان در فضاهای باز و خاموش شدن ذوق و علاقه آن‌ها به این قبیل بازی‌ها شده است. ارزیابی نقاشی کودکان در رده سنی ۲ تا ۶ ساله که در تصاویر ۴ و ۵ دیده می‌شود نشان‌دهنده علاقه کودکان به بازی با دوستان و همچنین خورشید، درخت، گل و چمن است.



تصویر ۵. اشاره به فضای بازی، گروه دوم (دختر ۶ساله)، (نگارندگان، ۱۳۹۷)



تصویر ۴. اشاره به درخت، گل و پرند، گروه دوم (پسر ۴ساله)، (نگارندگان، ۱۳۹۷)

مشکلات روانی و هیجانات منفی کودک را برطرف نمایند؛ ولی بازی با وسایل الکترونیکی امروزی، سبب ایجاد هیجانات منفی در کودکان می‌گردد.

ارزیابی پیمایش میدانی (پرسش‌نامه) در رابطه با هوش هیجانی کودکان

نتایج کلی به دست آمده از پرسش‌نامه EQ-I، همان‌گونه که در جدول ۴ نشان داده شده این است که ۲۳،۳۲ درصد عملکرد کودکان گروه دوم بهتر و در سطح ۹۹٪ معنادار است. این در حالی است که کودکانی که در گروه اول قرار دارند دارای ۱۹/۹۱ درصد از سطح خودآگاهی هیجانی می‌باشند؛ که این نشان دهنده تفاوت دو گروه کودک است. به‌طور مثال می‌توان به حس مسئولیت‌پذیری بین دو گروه اشاره نمود. این مؤلفه از هوش هیجانی در گروه اول: ۲۳/۹۰ درصد و در گروه دوم: ۳۷/۵۸ درصد است. این نشان دهنده تقویت مسئولیت‌پذیری بین کودکانی است که بیرون از خانه با دوستان دیگر و مربیان بازی می‌کنند و آموزش می‌بینند و در نتیجه هوش هیجانی آن‌ها قوی گردیده است.

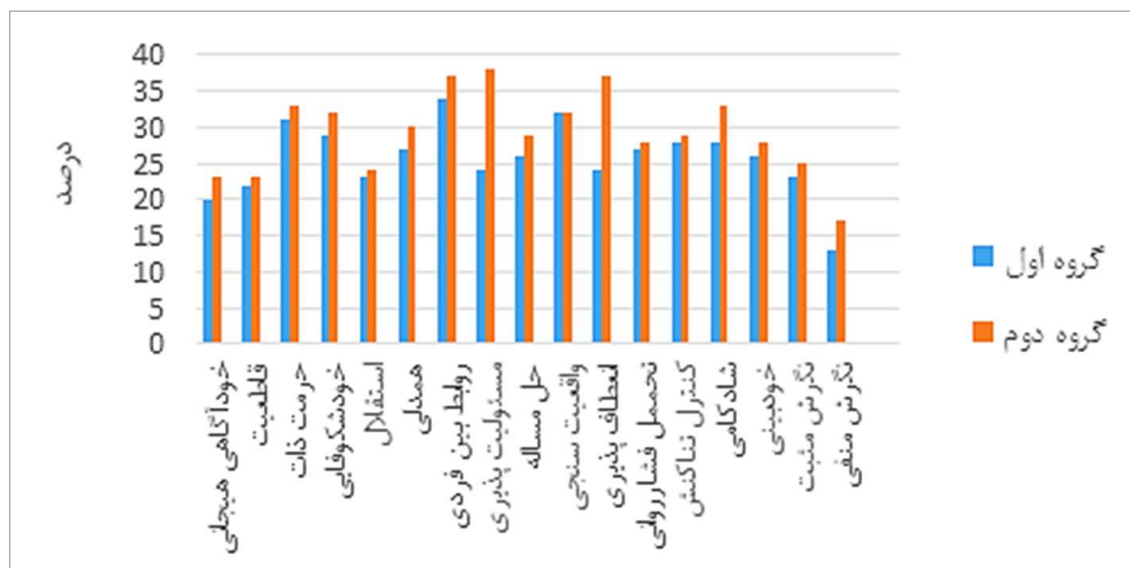
به‌طور کلی مؤلفه‌های هوش هیجانی که در تصویر ۶ به آن‌ها اشاره شده، اختلاف عملکرد کودکان را هنگام قرارگیری در دو نوع محیط به‌خوبی بیان کرده؛ که تا چه اندازه محیط بازی کودک در میزان توانایی‌ها، استعداد، شخصیت و اجتماعی شدن آن‌ها تأثیرگذار بوده است.

همان‌گونه که تصویر ۶ بیانگر این است که آموزش‌های مختلفی همچون بازی‌های فکری، ورزشی، هنری و ... توانسته است تا حدودی بر میزان هوش هیجانی در دو گروه از کودکان تأثیرگذار باشد. مقایسه میانگین، انحراف استاندارد، خطای معیار میانگین در دو گروه مورد ارزیابی، در جدول ۴، مشاهده می‌شود. حاصل نتیجه آماری، در جدول ۵ نشان دهنده تفاوت اساسی میان دو گروه مذکور است؛ گروه اول، کودکانی که در خانه به تنهایی بازی می‌کنند و گروه دوم، کودکانی که همراه والدین خود در مکانی با هم‌سالان خود مشغول بازی هستند. نتایج گروه دوم نشان دهنده اختلاف زیاد با گروه اول با نمره کل هوش هیجانی (۴/۸۲۸) که در T به دست آمده و با درجه آزادی ۹۸ در سطح ۹۹٪ معناداری است.

جدول ۴. مقیاس هوش هیجانی در دو گروه کودکان

مشخصه‌های آماری	میانگین	انحراف استاندارد	خطای معیار میانگین
گروه اول	۴۵۳/۰۶	۲۳/۶۰۶	۴/۷۵۳
گروه دوم	۴۸۵/۲۰	۳۲/۹۶۰	۴/۶۶۱
کل	۴۶۹/۱۳	۳۶/۸۴۵	۳/۶۸۴

(نگارندگان، ۱۳۹۷)



تصویر ۶. توزیع درصد فراوانی هوش هیجانی کودکان در دو گروه از کودکان (نگارندگان، ۱۳۹۷)

T	درجه آزادی	سطح معناداری	تفاوت دو میانگین	F	سطح معناداری اصلی
۴/۸۲۸	۹۷/۹۶۳	۰/۰۰۱	۳۲/۱۴۰	۰/۱۳۷	۰/۷۱۲

(نگارندگان، ۱۳۹۷)

نتیجه گیری

محیط بازی کودکان، نیاز به طراحی مناسب و اصولی طبیعی و مصنوع دارد تا بتواند نیازهای کودکان را هنگام بازی که خود فرایندی آموزشی است فراهم کند و سبب افزایش هوش هیجانی آن‌ها حین بازی گردد. با توجه به داده‌های مربوط به کودکان و دستاوردهای حاصل از آن‌ها، می‌توان نتیجه گرفت بازی در فضاهای مخصوص بازی، باعث ارتقای هوش کودک می‌شود و بر ابعاد فردی، روانی، اجتماعی، شخصیتی، هیجانی و جسمانی او تأثیرگذار است. در این صورت، کودکان با دیگر افراد و دوستان ارتباط برقرار می‌کنند که دلیل آن درک فضاست، به گونه‌ای که القاکننده حس شادی و لذت، آرامش و امنیت است.

مقاله حاضر، از طریق یک پژوهش میدانی و پرسش‌نامه بار آن با توجه نیازهای کودکان برای انجام فعالیت‌های روزانه به دست آمد که براساس نتایج به دست آمده، شناخت درک و انتظارات کودکان و تلاش در جهت طراحی فضایی مرتبط با کودکان موجب افزایش هوش‌های هیجانی و اجتماعی می‌شود. برای افزایش هوش هیجانی و اجتماعی کودکان بهترین روش پرورش ذهن کودک در سال‌های اولیه زندگی او به وسیله بازی است. [۱۲][۱۳][۱۴] و طراحی فضای بازی کودک با توجه به تأثیرگذاری بازی و پارامترهای معماری همچون انعطاف‌پذیری محیط، فرم و تناسب، تنوع فضایی و عوامل محیط طبیعی می‌توانند بیشترین تأثیر را بر ارتقای بهره‌های هوش هیجانی و اجتماعی کودکان بگذارند. این محیط‌ها به واسطه داشتن خصوصیات چون اشکال متنوع عناصر، خطوط، بافت، رنگ، تضاد زیاد، حرکت، تنوع، جزئیات بسیار و پیچیده، تحریک‌کنندگی حواس و ایجاد انگیزش، اثر تحریکی روی حواس کودک داشته و موجب شکوفایی استعداد، تقویت توانایی‌های ذهنی و افزایش هوش کودک می‌گردد.

در جدول ۶ با معرفی ویژگی‌هایی چون محیط طبیعی و مصنوع، نور، رنگ، مبلمان و تزئینات و نوع بازی، راهکارهایی جهت مطلوب‌تر شدن فضاهای بازی برای کودکان و طراحی آن‌ها براساس ارتقای هوش هیجانی و اجتماعی کودکان پیشنهاد می‌گردد.

جدول ۶. نتایج حاصل از مطالعات میدانی و کتابخانه‌ای و راهکارهای پیشنهادی

ویژگی محیط	مطالعات میدانی (نیازها و مشاهده رفتاری کودکان)		مطالعات کتابخانه‌ای		پیشنهادات و راهکارها (نگارندگان، ۱۳۹۷)
	علاقه و دوستدار طبیعت (بازی بر روی چمن و شناخت حیوانات)	محیط طبیعی	نظریات مطرح شده	منبع مطالعه	
محیط (طبیعی و فیزیکی)	علاقه و دوستدار طبیعت (بازی بر روی چمن و شناخت حیوانات)	محیط طبیعی	استفاده از اشکال و فرم‌های طبیعت و گیاه‌کاری در فضاها - آویزان کردن تصویر طبیعت	(Frumkin & Fox, 2011: 225)	ایجاد حیاط و فضای باز و استفاده از عناصر طبیعی - امکان دید از داخل فضاهای بازی به فضای آزاد طبیعی - ایجاد باغچه‌های زمستانی و گلخانه - دیوار سبز با استفاده از روش‌های مختلف - اختصاص گلدان‌هایی به هر کودک - ایجاد باغ‌های گل و گیاه
			تنوع به وسیله عناصر طبیعی	(هدفی و نافعی میلانی، ۱۳۹۳: ۱۱)	حرکت در معماری (براساس مفهوم مسیر و تنوع و درک فضایی - ایجاد الگوهای سیرکولاسیون خاص - امکان ایجاد فضاهای متنوع با پنل‌های متحرک)
محیط فیزیکی	کودکان فضای بازی متنوع	محیط فیزیکی	ترکیب و تداوم فضاهای بسته و باز طبیعی	(هدفی و نافعی میلانی، ۱۳۹۳: ۱۱)	
			پلان آزاد و متحرک		

ادامه جدول ۶. نتایج حاصل از مطالعات میدانی و کتابخانه‌ای و راهکارهای پیشنهادی (نگارندگان، ۱۳۹۷)

پیشنهادات و راهکارها (نگارندگان، ۱۳۹۷)	مطالعات کتابخانه‌ای		مطالعات میدانی (نیازها و مشاهده رفتاری کودکان)	ویژگی محیط
	منبع مطالعه	نظریات مطرح شده		
پنجره‌هایی با ابعاد مختلف - طراحی خاص پنجره‌ها (به‌عنوان مثال تداعی اشکال مختلفی همچون؛ حیوانات، اجسام و عناصر جذاب برای کودک) - نورهای متنوع مصنوع و رنگی - ایجاد مفهومی با نور	(محمودی، ۱۳۹۰: ۱۹۱)	استفاده از المان‌های نور - شیشه‌های رنگی و نوگیری از سقف	توجه به ابعاد و رنگ پنجره - ترس از تاریکی - تمایل به روشن بودن فضای بازی	نور
استفاده از رنگ‌های شاد و جذاب برای کودکان - رنگ‌های مخصوص برای کاربری هر فضا - استفاده از رنگ به‌عنوان راهنمای عبور مسیرها، حرکت در فضا - رنگ کردن دیوار توسط خود کودک	(Hidayetoglu, 2012: 54) (Ata, 2012: 237)	استفاده از رنگ اصلی جهت‌یابی نقاط در بنا با استفاده از رنگ	علاقه به استفاده از رنگ‌های شاد و متنوع	رنگ
قرار دادن صندلی‌های متحرک و مختص ابعاد کودک - قابلیت باز و بسته شدن وسایل و تجهیزات - ایجاد کمدهایی به منظور قرار دادن وسایل کودک - نقاشی‌ها و آویزهای آموزنده به کودک	(کرونر، ۱۳۹۰: ۱۷۴)	استفاده از تناسب انسانی در فضا و وسایل	علاقه به وسایل و تجهیزات مورد استفاده در ابعاد کودک - آویزهای و نقاشی‌های دیوار	میلمان و تزئینات
بازی‌های حرکتی - بازی‌های هنری - بازی آموزشی به منظور افزایش هوش هیجانی	(هدفی و نافعی میلانی، ۱۳۹۳: ۱۱)	بازی‌سازی به وسیله عناصر طبیعی	تمایل به بازی‌های حرکتی، هنری، الکترونیکی	نوع بازی

(نگارندگان، ۱۳۹۷)

پی‌نوشت

۱. به عقیده مور و یانگ منظرهای پدیداری از سه عرصه به هم وابسته از تجربه تشکیل شده است: محیط جامعه‌شناختی، معانی فرهنگی و ارتباطات میان‌فردی. منظرهای جغرافیایی شامل: فضاها، افراد، اشیاء، عناصر طبیعی و مصنوع و محیط بدن و ذهن است. این موضوع نشان‌دهنده یک ترکیب و چیدمان آشکار است که بیان‌کننده رابطه‌ای پیچیده میان بدن انسان، ذهن و محیط خارجی است.

2. Emotional Quotient
3. Peter Salovey
4. John D. Mayer
5. Goleman
6. Kerry Jerniss
7. Spencer & Blades
8. Elizabeth Bersett
9. Krejci and Morgan

۱۰. Bar-On. در این پژوهش از پرسش‌نامه EQ-I استفاده شده است. این پرسش‌نامه را بار - ان ساخته و به‌عنوان نخستین ابزار معتبر فرافرنگی جهت سنجش هوش هیجانی به شمار می‌رود.

۱۱. emovere، ریشه‌یابی هیجان که به تاریخچه پیدایش آن برمی‌گردد (برای اطلاعات بیشتر به دانشنامه رفتارشناسی رجوع شود).

12. Monk

فهرست منابع

- بالایان، مسروب (۱۳۷۰). روان‌شناسی کودک به زبان ساده. چاپ اول، اصفهان: مشعل.

- پورافکاری، نصرت‌اله (۱۳۹۱). فرهنگ جامع روان‌شناسی- روان‌پزشکی. چاپ اول، تهران: فرهنگ معاصر.
- حافظ‌نیا، محمدرضا (۱۳۹۶). مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی، تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- حجت، عیسی؛ شاه‌حسینی، صفیه (۱۳۹۷). بازتعریف فضای بازی کودکان بر مبنای ارزیابی و تحلیل نیازهای آن‌ها از فضای بازی. مرمت و معماری/ایران، سال هشتم (ش ۱۵)، ۴۱-۵۷.
- رنجبردار، سمیرا (۱۳۸۹). هوش هیجانی و راه‌های افزایش آن. مشاور مدرسه، دوره پنجم (ش ۳)، ۱۲-۱۴.
- شمس دولت‌آبادی، حسنی سادات؛ مظفر، فرهنگ؛ ملک، نیلوفر و صالح صدق‌پور، بهرام (۱۳۹۸). ویژگی‌ها و عناصر طراحی فضاهای باز کودکان دبستانی براساس هوش هیجانی در فرآیند یادگیری از دیدگاه متخصصان. فناوری آموزش، دوره سیزدهم (ش ۳)، ۴۱۳-۴۲۳.
- کرونی، والتر (۱۳۹۰). معماری برای کودکان. ویراسته احمد خوشنویس و المیرا میررحیمی، چاپ سوم، تهران: گنج هنر.
- گروتز، یورگ کورت (۱۳۹۰). زیبایی‌شناسی در معماری. ویراسته جهان‌شاه پاکزاد و عبدالرضا همایون، چاپ ششم، تهران: دانشگاه شهید بهشتی.
- گل‌من، دانیل (۱۳۹۱). هوش اجتماعی. ویراسته هوشیار رزم‌آزما، چاپ سوم، تهران: سپنج.
- محمودی، محمدمهدی (۱۳۹۰). طراحی فضاهای آموزشی با رویکرد انعطاف‌پذیری. چاپ اول، تهران: دانشگاه تهران.
- مرسینو، آنتونی‌سی (۱۳۹۲). هوش هیجانی برای مدیران پروژه: مهارت‌های ارتباطی برای موفقیت مدیران پروژه. ویراسته علی محمد گودرزی و شیرین ناظرزاده، تهران: آریانا قلم.
- هدفی، فرزانه [نفاعی میلانی، ندا (۱۳۹۳)]. بررسی تعامل کودک و معماری در دوره معاصر با نگاه ویژه به تأثیر تعامل یادشده در رشد و ارتقای خلاقیت کودکان، کنفرانس بین‌المللی مهندسی عمران و معماری و توسعه پایدار شهر. تبریز: دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تبریز (سیویلیکا).
- Aliakbarzadeh, M. (1992). Color Psychology, *Oloom tarbiati publication*. 1 (7) 493-497.
- Ata, S.; Deniz, A. & Akman, B. (2012). The physical environment factors in preschools in terms of Environmental Psychology: A Review. *Journal of Social and Behavioral Sciences*, 4 (6), 2034-2039.
- Day, C. (2007). **Spirit and Place**. Oxford: Architectural Press. (2004). **Places of the Soul—Architecture and Environmental Design as a Healing Art**. Oxford: Architecture Press (2007). **Environment and Children—Passive Lessons from the Everyday Environment**. USA: Elsevier Press.
- Frumkin, H. & Fox, J. (2011). Contact with Nature. In A. L. Dannenberg, H., Frumkin, R. J. Jackson (Eds), *Making Healthy Places: Designing and Building for Health, Well-being, and Sustainability*, Washington: Island Press, 2 (4), 106-228.
- Hesselgren, S. (1975). *Man's Perception of Man-Made Environments*. Sweden: Studentlitteratur ab.
- Hidayetoglu, M. L. (2012). The effects of color and light on indoor wayfinding and the evaluation. *Journal of Environmental Psychology*, 3 (2), 50-58.
- Jisc, D. G. (2006). **Designing Spaces for Effective Learning (A guide to 21st century learning space design)**. Bristol: Higher Education Funding Council for England (HEFCE), University of Bristol.
- Madani, S. (1994). **The Child and Paintings**, Jelveye honar publication. Review No. 2, fall.
- Nayebi, B.F. (2008), The Effect of Light on Life Quality and Human Moral Behavior. *moral Journal in science and technology*, 14 (3), 23-41.
- Parkash, N. (2005), **The Language of School Design**, NCEF.
- Popow, V.G. (2000). **A Report on Psychology and Architecture**. New York: Plenum Press

- Said, I. (2006). **Architecture for Children: Understanding Children's Perceptions to the Built Environment.** *Paper written for the Department of Landscape Architecture, Faculty of the Built Environment, Universiti Teknologi Malaysia.*
- Shad, P. (1992). The Child and Paintings. *Jelveye honar magazine.* 1(2) 118-129.
- Slade, A. & Wolf, D. P. (1994). *Children at Play.* New York: Oxford University Press.
- Spencer, C. & Blades, M. (2006). **Children and their Environment Learning, Using and Designing Spaces.** United Kingdom: Cambridge University Press.
- Sternberg, E. M. (2009). **Healing Spaces: The Science of Place and Wellbeing.** Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Tai, L; Haque, M.T; McLallan, G.K & Knight, E. J. (2006). Designing Tai, L; Haque, M.T; McLallan, G. K and Knight, E.J. (2006). **Designing Outdoor Environments for Children: Landscaping Schoolyards, Gardens and Playgrounds.** USA: McGraw-Hill.
- Torres, J. (2009). **Children & Cities: Planning to Grow Together.** Document in a collection, Ottawa: The vanier institute of the family.
- Unies, (1996). **Children's rights and habitat-working towards child-friendly cities,** New York: Cambridge University Press.
- Weinstein, C. S. & David, T.G. (1987). **Spaces for Children: The Built Environment and Child development.** New York: Plenum Press.
- Wilson, R. (2008). **Nature and Young Children—Encouraging Creative Play and Learning in Natural Environments.** New York: Routledge.
- Wolff, P. (1979). The adventure playground as a therapeutic environment. *In D. Canter and C. Sandra (eds), Designing for Therapeutic Environments: A Review of Research,* New York: John Wiley & Sons, 2 (1) 87-117.



Received: 2022/01/05

Accepted: 2022/09/21



Solutions for Designing Children's Play Space based on Identifying Environmental and Non-environmental Components Affecting Children's Emotional and Social Intelligence

Maryam Rajabi Jalani* Mohsen Afshari** Narges Soltani***

Abstract

Play space is one of the children's favorite spaces that greatly affects the child's mental state and the proper design of these environments can improve their emotional intelligence. Emotional intelligence is the capacity or ability to organize the feelings and emotions of oneself and others, to motivate oneself and effectively control one's emotions and use them in relationships with others. The main purpose of this article is to design a space for children to play with the influence of factors such as natural and artificial environments with an emphasis on promoting the benefits of emotional and social intelligence in the early years of life and, addresses the needs of children in these environments and whether or not they can create a favorable environment to increase children's emotional intelligence by providing a special spatial pattern. To achieve this goal, using mixed-method research, a study of 100 children divided into two groups (children who experienced the play environment and children who did not experience playing in such environments), along with the Emotional Intelligence Questionnaire Bar-on as well as a questionnaire in relation to the effect of architecture and play environment on the performance and accuracy of the child and observations in SPSS software has been evaluated and analyzed. The results indicate that children in both groups have a common need, which by considering these needs and integrating them with the solutions extracted from previous research in the field of eliminating the deficiencies in children's play environments, special solutions can be suggested for designing children's play spaces that create a more favorable environment for the development of emotional and social intelligence. The most important of these strategies include flexibility of the physical environment, spatial diversity, appropriate decorations and furniture and views of the natural environment, which, using these criteria, design the spaces in such a way as to promote emotional and social intelligence in children.

4

Keywords: Child, Play space, Children's needs, Kindergarten, Emotional intelligence, Social intelligence

* M.A. in Architecture, Shahid Ashrafi University of Isfahan.

maryamrajabi64@yahoo.com

** Assistant Professor, Faculty of Architecture, Art University of Isfahan.

m.afshary@aiui.ac.ir

*** Instructor, Faculty of Architecture, Shahid Ashrafi University of Isfahan.

Soltani_n23@yahoo.com