



نقش طراحی خلاق شهری در آموزش و پرورش کودکان

نویسنده * : نجمه دستغیب

۱- دانشجوی دکتری پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء.

Email: Dastgheib.n@gmail.com

چکیده

در عصر حاضر، رشد فزاینده جمعیت شهری و معضل آپارتمان‌نشینی، مشکلاتی در تربیت و رشد جسمی و ذهنی کودکان موجب گشته است. با توجه به کمبود فضا در حریم‌های خصوصی خانوار، ضرورت علم مدیریت در طراحی فضاهای شهری و عمومی به‌ویژه محل بازی و تعامل کودکان جهت کمک به رفع این معضلات اجتماعی و فرهنگی امری بدیهی است. هدف این پژوهش دستیابی به شیوهی مؤثر برای طراحی فضاهای خلاق برای بازی و آموزش کودکان است که به شیوهی توصیفی-تحلیلی انجام می‌شود. تمام مراحل رشد کودک نیاز به همراهی و آموزش‌های مستقیم و غیرمستقیم دارد. در بین شیوه‌های آموزشی معاصر، که به‌ویژه در ایران به‌تازگی موردتوجه قرار گرفته‌اند، روش‌های اکتشافی و تعاملی در برابر دیگر شیوه‌های آموزشی شاخص می‌باشند. این نوع آموزش‌ها که بر پایه فعالیت گروهی و بازی هستند؛ برای طراحی محل بازی کودکان نیز مناسب‌اند؛ زیرا هم‌زمان با رفع کمبود فعالیت بدنی کودکان و سرگرمی و بازی، آموزش‌های فرهنگی و اجتماعی نیز در اهداف پیش‌بینی‌شده است و کودکان در حین بازی و تعامل به‌طور غیرمستقیم آموزش داده می‌شوند.

واژگان کلیدی: طراحی شهری، آموزش کودک، هنر تعاملی، آموزش اکتشافی



مقدمه

فضای شهری تنها مجموعه‌ای از ساختمان‌ها و خیابان‌ها نیست، بلکه پدیده‌ای فراتر از آن و سازمانی انسانی، اجتماعی، فرهنگی، اقتصادی است. با بالاتر رفتن سهم جمعیت شهری در مقابل جمعیت روستایی در عصر حاضر، به‌کارگیری ابزارهای طراحی شهری و مدیریت طراحی ضرورت دارد (حسینی و امیدواری، ۱۳۹۷: ۵۷). طراحی شهری، فعالیتی میان‌رشته‌ای و گروهی محسوب می‌شود که هم‌زمان دربرگیرنده‌ی فرآیند مسئله‌گشایی و ایجاد راه‌حل‌هایی است که با سازمان‌بخشی عرصه‌ی عمومی شهر اهداف ارتقای کیفیت عملکردی، زیست‌محیطی و تجربه‌ی زیبایی‌شناختی مکان‌های شهری را دنبال می‌کند (گلکار، ۱۳۷۸). این اهداف در تمام بخش‌های مدیریت طراحی شهری می‌بایست در نظر گرفته شود. طراحی شهری، مخاطبان وسیع و گسترده‌ای دارد و کودکان از مهم‌ترین و تأثیرپذیرترین این اقشار هستند.

در حوزه‌ی کودکان، با توجه به اهمیت مخاطبان آن به‌عنوان وارثان آینده جامعه و لزوم تعلیم و تربیت صحیح برای دستیابی به اهداف بلندمدت، حساسیت و دقت در طراحی و اجرای پروژه‌ها مهم و ضروری است. کودک برای رشد صحیح، چه جسمی و چه معنوی، نیاز به اختصاص مکان، زمان و انرژی دارد. در گذشته شهرها کوچک‌تر، کم‌جمعیت‌تر و امن‌تر بودند. خانه‌ها اکثراً دارای حیاط، خیابان‌ها و کوچه‌ها خلوت و گاه خالی از وسایل نقلیه و مناسب بازی کودکان بودند. تعدد فرزندان و وجود روابط صمیمی‌تر خانواده‌ها، نیاز کودکان برای زندگی اجتماعی را تا حدودی رفع می‌نمود. اما امروزه حریم خصوصی و خانواده‌ها به‌تنهایی قادر به رفع این نیازها نیستند. طراحی فضای بازی متناسب با علم روز جهان و چندوجهی بودن آن جهت پوشش انواع خلأهایی که در جامعه شهری معاصر سبب آشفتنگی در تعلیم و تربیت کودکان گشته است، هدف اصلی این پژوهش است. در سال‌های گذشته، طرح‌هایی تصویب و اجرا شده‌اند که نتایج مثبتی به همراه داشته‌اند. با بررسی انواع روش‌های آموزشی معاصر، کار آیی آن‌ها در عملکرد بهتر طراحی‌های شهری بررسی، و پیشنهادهایی جهت بالا بردن کیفیت آن‌ها ارائه می‌گردد.

پیشینه تحقیق

یکی از محققینی که در زمینه‌ی طراحی شهری صاحب‌نظر هست و مقالات متعدد و معتبری به چاپ رسانیده کورش گلکار است. در مقاله "مؤلفه‌های سازنده کیفیت طراحی شهری"، هدف گلکار بررسی مفهوم کیفیت طراحی شهری، تدوین یک چارچوب نظری و معرفی مؤلفه‌های سازنده آن است که در نهایت این نتایج را ارائه می‌دهد: ۱- کیفیت طراحی شهری را می‌توان از طریق نسخه تکامل‌یافته مدل کانتر (۱۹۷۷) که در این مقاله تحت عنوان "مدل مکان پایدار" ارائه گردیده به شکل مؤثری بیان نمود. ۲- کیفیت طراحی شهری متشکل از سه مؤلفه به نام‌های کیفیت تجربی-زیباشناختی، کیفیت عملکردی و کیفیت زیست‌محیطی می‌باشد (گلکار، ۱۳۷۹).

از صاحب‌نظرانی که در خصوص کیفیت مطلوب طراحی شهری پیشنهادهایی ارائه نموده‌اند "ویولیچ"^۱ است. وی در مقاله‌ای با عنوان "قرائت شهری و طراحی مکان‌های شهری کوچک" (۱۹۸۳)، کیفیت مطلوب در طراحی شهری را فهرست‌وار اعلام می‌کند: ۱- قرائت‌پذیری محیط، ۲- آزادی انتخاب، ۳- ایجاد انگیزش ۴- امکان زندگی اجتماعی در مقابل زندگی خصوصی، ۵- قابل لمس و درک بودن میراث‌های فرهنگی در طراحی شهری ۶- حضور پیوندهای بومی-منطقه‌ای در قالب طرح‌ها (گلکار، ۱۳۷۹: ۴۷).

علی حسینی و فرشیده امیدواری در مقاله‌ای با عنوان "واکوی نقش طراحی شهری در چرخه مدیریت بحران" (۱۳۹۷)، به دو پرسش اساسی چرایی و چگونگی نقش‌آفرینی طراحی شهری در چرخه مدیریت بحران پاسخ داده‌اند. در این مقاله اهداف و روش‌های عملی

¹ Violich, F, 1983



در دو حوزه طراحی شهری و مدیریت بحران را مرتبط و هم سو می‌دانند. ارائه مدل مفهومی چرخه مدیریت بحران شهری، که در دوره‌های زمانی می‌بایست ابعاد طراحی شهری در آن مورد توجه قرار گیرند، محصول نهایی این پژوهش می‌باشد. در این مدل، تأکید بر دو ویژگی دانش‌محور بودن و چرخه‌ای بودن بعد رویه‌ای طراحی شهری است.

روش تحقیق

این تحقیق از طریق مطالعه متون تخصصی و به روش توصیفی تحلیلی انجام شده است.

طراحی شهری

افزایش جمعیت شهرها که سبب توسعه شهرها گشته است، در دهه‌های اخیر موجب بروز چالش‌ها و در نتیجه وجوب تخصص مدیریت در حوزه طراحی شهری شده است (رفیعیان و دیگران، ۱۳۸۶). توجه به هزینه‌ها و امکان انجام مدیریت یکپارچه در سطح شهری، از ویژگی‌های مدیریت طراحی شهری است. برخلاف تمهیدات ساختمان‌سازی که اجرای آن بر عهده‌ی بخش خصوصی بوده و هزینه بالایی دارد، شهرسازی به علت قرار داشتن در کنترل دولت و کم‌هزینه‌تر بودن از نظر اجرایی، با مشکلات کمتری روبه‌رو می‌باشد که کارآمدی و انسجام بیشتر و قابلیت اجرایی بالا از مزیت‌های آن در درازمدت است (حسینی و امیدواری، ۱۳۹۷: ۵۷).

مبحث طراحی شهری به دو بخش ماهوی و رویه‌ای طبقه‌بندی می‌شود. که بخش ماهوی بر مباحث رویه‌ای تقدم راهبردی دارد. زیرا مادامی‌که پرسش‌های ماهوی مانند: کیفیت مطلوب طراحی شهری چیست؟ عناصر سازنده طراحی شهری چیست؟ و... پاسخ داده نشوند، نمی‌توان به بحث‌های رویه‌ای نظیر چگونگی فرایند تهیه طرح و تدوین نظام کنترل و هدایت پرداخت. یعنی تا زمانی که ندانیم به دنبال چه هستیم، دستیابی به آن نیز ناممکن است (گلکار، ۱۳۷۹: ۴۰). بعد رویه‌ای، با شناخت مشکلات شهرها و تبیین چشم‌انداز مقدماتی از انحراف طرح‌های جامع پیشگیری می‌کند و بیانگر راهبردی بودن این فرایند است که از ترکیب چهار فعالیت توصیف (سنجش وضعیت و گردآوری داده‌ها)، تبیین (تحلیل داده‌ها و ارزیابی ریسک)، پیش‌بینی (آینده‌نگری و پیش‌بینی وضعیت) و کنترل (تدوین راه‌حل) تشکیل شده است (حسینی و امیدواری ۱۳۹۷: ۵۸). کالبد شهری، به‌عنوان محمل شکل‌گیری رفتارها و اثرات اجتماعی، روان‌شناسی، فرهنگی، اقتصادی و سیاسی به‌عنوان اولین اولویت کاهش آسیب‌پذیری مطرح است (حسینی و امیدواری، ۱۳۹۷: ۵۹).

هنر و آموزش کودک

آنچه در جهان سوم به نام غرب‌زدگی مطرح است، راه یافتن مدرنیته در این جوامع نیست بلکه در نشناخته پذیرفتن آن و بی‌موقع پذیرفتن آن است. غرب‌زدگی یعنی ملتی بدون شناخت صحیح از فرهنگ غرب و فراموش کردن فرهنگ و پیشینه‌ی تاریخی خود، شیفته‌ی ظواهر شود و همین شیفته‌ی کورکورانه هست که خطرناک می‌نماید (دادور و همکاران، ۱۳۹۴: ۱۴۶). به همین سبب جامعه باید از آموزش لازم برخوردار باشد تا ارزش‌های سنتی را درک کرده و بتواند از فرآیندهای مثبت هنر معاصر درست استفاده کند. و بالعکس، اگر در زمینه‌ی هنرهای معاصر آگاهی و مهارت کافی داشته باشد، آموزش‌پذیری جامعه راحت‌تر خواهد بود؛ زیرا در دنیای هنر معاصر، نسبت جدیدی میان مخاطب، اثر هنری و هنرمند برقرار است. همه هنرها از این سه عامل یعنی هنرمند، مخاطب و اثر هنری تشکیل شده‌اند که هر سه مهم و اصلی بوده و قابل حذف نیستند. آنچه حائز اهمیت است، نحوه ارتباط و پیوند بین این عوامل است که شبکه‌ی پیچیده‌ای از روابط سیاسی، اقتصادی، و اجتماعی در آن دخیل بوده و دنیای هنر را می‌سازد. دنیای هنر چهارمین عامل مؤثر است (مریدی و تقی‌زادگان، ۱۳۸۴: ۱۶۳). برخی معتقدند هنری که بر رفتار اجتماعی مؤثر باشد و جنبه تبلیغی داشته باشد هنر نیست. اما همواره این مطلب را می‌بایست در نظر گرفت که هنرمند به دنبال تأثیر گذاشتن بر رفتار جمعی است. تلاش هنرمند برای خلق اثر هنری وجوه مختلفی همچون شاد کردن، متأثر کردن، تحریک به کنش سیاسی یا اجتماعی، آموزش دارد.



بیان کردن در سرشت انسان است و کودک به مدد فعالیت‌های هنری، وجود خود را تشریح می‌کند. هنر برای کودکان امری فراتر از رنگ‌آمیزی و ساختن کار دستی است. هنر وسیله‌ای است که کودک به کمک آن شخصیت خود را به دنیا عرضه می‌دارد و دریافت-هایش از دنیای خویش را بیان می‌کند (درافشان، ۱۳۸۹: ۵۹). انجام فعالیت هنری یکی از ویژگی‌های طبیعی کودک است که با آن نشانه‌هایی از وضعیتش به ما گزارش می‌دهد. ولی این فقط بخش کوچکی از ارزش‌ها و ویژگی‌های هنر کودک است. همچنین هنر فواید مختلفی در تعلیم و تربیت کودک دارد از جمله اینکه به وسیله فعالیت‌های هنری می‌توان در شناخت محیط زندگی و تکامل جهان بینی کودک سهیم و یاری‌دهنده بود. از دیگر فواید هنر و فعل هنری، تطبیق و هماهنگی ذهن با حواس پنج‌گانه است. این امر سبب افزایش هوش کودکان و در نتیجه اندیشیدن بهتر و کسب توانایی در حل مسائل خواهد بود.

طراحی شهری به‌عنوان هنری کاربردی که با جمع‌گسترده‌ای از مخاطبین در ارتباط است، می‌تواند در پیشبرد اهداف آموزشی، تربیتی و تدوین فرهنگ یادگیری مؤثر باشد. "فرهنگ یادگیری، اصطلاحی است که به تأثیر فرهنگ بر فهم یادگیرنده از ظرفیت‌های شناختی و معرفتی او و تعامل با دنیای بیرون اشاره می‌کند (رهبرنیا، ۱۳۹۶: ۱۵۴)". با نگاهی بر تاریخچه یادگیری، متوجه روند رو به رشد آن می‌شویم زیرا پیش‌تر آن را امری موروثی و استعداد ذاتی می‌دانستند؛ در حالی که امروزه با رویکردهای شناختی و اعمال و رفتارهای هوشمندانه قابل فراگیری و اکتسابی است (آصفی و سلخی خسروی، ۱۳۹۶: ۶۹).

متأخرترین شیوه در نام‌گذاری سبک‌های یادگیری، ابزار تسلط مغزی ند هرمان^{۱۱} (۱۹۹۱) است که اساس آن بر مبنای چهار بخش ترجیحات فکری است (جدول ۴). بر اساس این تقسیم‌بندی یادگیری بیرونی آموزش از طریق یک منبع موثق با سخنرانی‌ها و کتاب‌های مرجع، یادگیری درونی ناشی از جرعه زدن، بینش، تجسم، تلفیق ایده‌ها یا درک آنی مفهوم به‌طور شهودی است. یادگیری تعاملی از طریق مباحثه و کار عملی، آزمایش‌های مبتنی بر احساسات که در آن‌ها می‌کوشیم، شکست می‌خوریم و با فراهم شدن فرصتی برای بازخورد کلامی و تشویق دوباره تلاش می‌کنیم و یاد می‌گیریم. یادگیری رویه‌ای روشمند برای آنچه بدان فکر شده و همچنین تمرین و تکرار برای بهبود مهارت‌ها می‌باشد (آصفی و سلخی خسروی، ۱۳۹۶: ۷۴).

جدول ۱: تمایز سبک، رویکرد و روش در نظریه ند هرمان، مأخذ: آصفی و سلخی خسروی، ۱۳۶: ۷۲.

سبک یادگیری	رویکرد یادگیری	روش یادگیری
یادگیرنده بیرونی	تحلیلی	تفکر منطقی، انتقادی، واگرا، فنی، تحلیلی و کمی
یادگیرنده رویه‌ای	با توالی	محافظه کارانه، ساختاریافته، ترتیبی، سازمان یافته، دقیق و برنامه‌ریزی شده
یادگیرنده تعاملی	بین فردی	میان فردی، مردم‌گرا، جنبشی، عاطفی، فضایی، حسی و مبتنی بر احساسات
یادگیرنده درونی	خلاق	دیداری، کل‌نگر، شهودی، ابداعی، تخیلی، آینده‌نگر و مفهومی

در مقایسه‌ی روش‌های مختلف یادگیری، یادگیرنده‌های به شیوه‌ی تعاملی در آموزش بهترین عملکرد را دارند (آصفی و سلخی خسروی، ۱۳۹۶: ۸۴).

طراحی شهری و هنر مشارکتی

همان‌طور که گفته شد با وجود گسترده‌ی وسیع از تعریف هنر و آزادی در انتخاب اهداف آن، آموزش از طریق هنر تعاملی مبحثی است که امروزه مورد توجه طراحان شهری و مسئولان قرار گرفته است. هنگام تولید این هنر، در فرآیند تعامل، مخاطب فقط گیرنده نیست؛ بلکه خود در خلق اثر شریک می‌شود. مفهوم مشارکت در فرهنگ معاصر بسیار مورد بحث بوده است. مفهوم توافقی زیبایی‌شناسی در



هنر مدرن، نشانگر خصلت‌های جمعی فعالیت‌های هنری است (مریدی، ۱۳۹۳: ۱۸). "در فرایند تعاملی شدن، انتخاب رسانه، تعامل و مشارکت مخاطبین در خلق اثر، باعث تبدیل اثر به متن هنری و کمرنگ شدن هنرمند به‌عنوان مؤلف شده است" (رهبرنیا و خیری، ۱۳۹۲: ۱۱۳). محتوا، یک فضای گالری نیست. بلکه یک ایده مشارکتی است که تعیین کننده پروژه هنری است (فریسک و یاشیدا، ۲۰۰۵: ۱۲۴). در هنر تعاملی، جایگاه سنتی مولف-هنرمند از بین می‌رود و هنرمند تنها در جایگاه صاحب ایده و شروع‌کننده فرآیند شناخته می‌شود. او نیز مانند مخاطبان به مشارکت‌کننده در خلق اثر تبدیل می‌شود (رهبرنیا، خیری، ۱۳۹۲: ۹۳). آموزش، اخلاقیات، زیبایی، لذت و بازی می‌توانند از اهداف یک اثر هنری تعاملی محسوب شوند.

نکته‌ای که می‌بایست به آن توجه نمود و مدیریت کرد، نامحسوس بودن آموزش است. در طراحی فضاهای تعاملی برای کودکان، این مسئله را باید در نظر داشته باشیم که همواره باید جنبه‌ی بازی و سرگرمی قوی‌تر احساس شود. یعنی یک وسیله بازی به‌گونه‌ای طراحی شود که کودک در مواجهه با آن اختیار داشته باشد و اجباری در کار نباشد. هدفمند و سازمان‌دهی واضح و آشکار نداشته باشد تا برای کودک لذت‌بخش بوده و حس پیروزی یا شکست در او غالب نشود. همچنین وسیله به‌گونه‌ای طراحی گردد که سبب پرخاشگری، ناراحتی یا غم نگردد.

در چند سال اخیر طرح‌هایی در شهرهای مختلف ایران تصویب و اجرا شدند که همگام با فراهم نمودن شرایط مناسب برای تأمین نیازهای خانواده در فضای شهری بوده‌اند. از جمله استفاده از وسایل بازی که به‌صورت مجموعه‌ای به هم متصل هستند و کودک برای استفاده از هر قسمت از این وسیله می‌بایست فعالیتی انجام دهد تا به هدف برسد (تصویر ۱). این وسایل بازی که محرک حواس مختلف کودکان هستند، در رشد جسمی و ذهنی می‌توانند مؤثر باشند. اما مسئله‌ی تعامل و آموزش، مطلبی است که نیاز به تفکر و طراحی پیچیده‌تری دارد. در فرایند بازی با این وسایل، برقراری ارتباط کودکان با دیگران و ارضای نیاز "در اجتماع بودن" یادگیری آداب "تعامل اجتماعی" به شکلی محدود انجام می‌شود. اما در آموزش تعاملی نیاز به فعالیت گروهی کودکان است تا با انجام عملی اکتشافی هم‌بازی و هم آموزش را توأمان تجربه کنند.



تصویر ۱: وسایل بازی رایج در پارک‌های شهرهای ایران، تهران، پارک ساعی

منبع: www.majalesafar.com/iran/tehran/saei-park

از مهم‌ترین عوامل در موفقیت یک طرح مشارکتی، فضا و محیطی است که قرار است در آن تعامل صورت گیرد. امنیت، نور مناسب، تهویه و دمای مناسب، تمیزی و موسیقی متن هماهنگ با وسیله بازی، می‌تواند در تحقق اهداف آموزشی و پرورشی وسیله‌ی بازی تعاملی مفید و بااهمیت باشد. در واقع فضای استاندارد و ابزار بازی مناسب، دو شرط اساسی در طراحی شهری محیط‌های اکتشافی و تفریحی برای کودکان هستند. از طرح‌های شهری موفق در چند سال اخیر، احداث باغ‌های خانواده در شهرهای مختلف به‌ویژه شیراز است (تصویر ۲). طراحی فضای این باغ‌ها متفاوت از پارک‌هاست و به‌گونه‌ای برای فعالیت گروهی و تفریح خانوادگی ساخته شده‌اند. تعدد آلاچیق‌ها و سکوهایی مناسب برای اسکان بیش از دو نفر، اختصاص قسمت‌هایی از باغ به زمین‌بازی گروهی، دیوارکشی دور باغ و



در نتیجه القای حس امنیت، حضور نگهبان و مراقب در ورودی باغ جهت حفظ فضای خانوادگی و همچنین محدوده‌ی زمانی تعیین شده برای فعالیت باغ (از ساعت ۶ صبح تا ۲۲ شب) از تفاوت‌های باغ‌های خانواده و پارک‌ها هستند. نکته دیگر تعدد و پراکندگی این باغ‌ها در سطح شهر است که سبب سهولت شهروندان در بهره از این فضاهاست. در جدول ۲ لیست تعدادی از این باغ‌ها در نواحی مختلف شهر شیراز مشاهده می‌گردد. طرح موفق دیگر که در شهرهای مختلف به اجرا درآمده، ساخت مسیر دوچرخه‌سواری است که در شیراز به نام پیاده راه سلامت و با هدف ترویج ورزش خانوادگی اجرا گشت. مسیرهای متعدد پیاده راه سلامت، از خیابان و محل عبور اتومبیل‌ها و ساختمان‌های مسکونی فاصله دارد و شهرداری شیراز با تملک برخی زمین‌ها و باغ‌های شخصی در سطح شهر اقدام به احداث این مسیرها با مناظر طبیعی و بکر نموده است.



تصویر ۲: باغ خانواده، شیراز

منبع: <https://shiraz1400.ir/?p=12801>

جدول ۲: باغ‌های خانواده در شهر شیراز به صورت گسترده و در نقاط مختلف شهر پراکنده‌اند.

منبع: <https://payju.ir/familygarden>

ردیف	باغ های خانواده در شیراز	آدرس باغ های خانواده در شیراز
۱	باغ خانواده زرگری	شیراز، بلوار زرگری کوچه ۱۸
۲	بوستان سیب زار	شیراز، قصر دشت، بلوار همت شمالی
۳	باغ خانواده بهشت	شیراز، بلوار بهشت، بلوار شهید کبار.
۴	بوستان خانواده	شیراز، بلوار امیرکبیر، کوچه ۱۰
۵	باغ خانواده چهاران	شیراز، فرهنگ شهر، بلوار شهید کسایی.
۶	باغ خانواده چمران	شیراز، بلوار چمران
۷	باغ خانواده حیدری	شیراز، بلوار امیرکبیر، بلوار سرباز، خیابان اعتمادی.
۸	باغ خانواده شمس	شیراز، دروازه کازرون، خیابان شمس تبریزی، باغ خانواده شمس.
۹	باغ خانواده سرداران	شیراز، بلوار نصر، بلوار سرداران.

باغ خانواده، مسیر دوچرخه‌سواری و پیاده راه سلامت تلاش‌هایی است که اخیراً جهت فراهم نمودن فضای مناسب شهری مختص تعاملات خانوادگی انجام شده است. اما مبحث ابزار بازی و اکتشاف که همراه با آموزش هدفمند باشد، نیاز به مطالعه و تحقیق بیشتر دارد. با نگاهی به طرح‌های تعاملی اجرا شده در مناطق مختلف دنیا، می‌توان ایده‌هایی الهام گرفت و هم راستا با فرهنگ جامعه ایرانی و متناسب با هزینه طرح‌های شهری در ایران، به آن‌ها قابلیت اجرا بخشید.

از نمونه‌های اجرا شده پارک‌های مشارکتی، اکتشافی هستند که کودکان می‌توانند با سازه‌ها درگیر شوند برای کاوش با دوستان خود مشارکت کنند. در تصویر ۳، زمین‌بازی اکتشافی در ابوظبی مشاهده می‌شود که با کاربرد انواع سازه که از جنس فولاد، آلومینیوم، بامبو، طناب و... کودکان به‌طور گروهی می‌توانند بازی کنند. هم‌زمان که از سازه‌ها صعود می‌کنند و با هر حرکت موجب تولید صدا شوند. این

تجربه هم‌زمانی صدا و حرکت سبب رشد خلاقیت، اعتماد به نفس کودکان و افزایش تمایل آن‌ها به مشارکت و آزمون دیگر فعالیت‌های گروهی می‌گردد.



تصویر ۳: پارک اکتشافی در ابوظبی، منبع:

<https://www.contemporist.com/interactive-playground-in-abu-dhabi-by-free-play>

در برخی زمین‌های بازی تعاملی، هیجان بازی‌های دیجیتالی با ورزش هوازی و سرعتی در فضای باز ترکیب می‌شود. در این مکان‌ها از ابزارهای الکترونیکی برای خلق نور و صدا استفاده می‌شود. که برای بچه‌ها در همه سنین بسیار سرگرم‌کننده است. این زمین‌های بازی به منظور توسعه توانایی جسمی، هماهنگی، چابکی و استقامت کودکان طراحی شده است (تصویر ۴).



تصویر ۴: نمونه‌ای از زمین بازی الکترونیکی تعاملی، منبع:

<https://www.fitness-gaming.com/news/schools>



بحث و نتیجه‌گیری

همان‌طور که بیان گردید، به علت حذف فضای باز از حریم خصوصی خانه‌ها، در طی افزایش جمعیت و رشد آپارتمان‌نشینی، طراحی ایده‌مند شهری در زمینه جبران این مسئله ضروری است. آموزش به شیوهی گروهی و تعاملی مؤثرترین شیوهی یادگیری است که امروزه در مراکز آموزشی جهان طرفداران زیادی دارد. در زمین‌های بازی شهری، دو عامل فضای مناسب و ابزار بازی مناسب، شکل‌دهندهی چارچوب طراحی است. فضای بازی کودکان می‌بایست از استانداردهایی چون امنیت، نور، تهویه و محرک‌های حسی همچون شنوایی (مثل موسیقی مناسب مثل صدای پرندگان و صدای آب) یا دیداری (مانند سرسبزی، کاشت گل‌های رنگین و زیبایی محیط و سازه‌ها) برخوردار باشد. در بخش وسایل بازی، با توجه به اهمیت تعامل در آموزش و پرورش کودکان، می‌توان با الهام از وسایل بازی تعاملی دیگر نقاط دنیا، تنوعی در احوالات این وسایل در ایران ایجاد نمود که هدف از طراحی آن‌ها نه تنها تعامل و رشد مهارت‌های اجتماعی کودکان است. بلکه با هوشیاری و مدیریت طراح، می‌تواند آموزش‌هایی هدفمند و غیرمستقیم را در طراحی این وسایل گنجانند. به همین منظور دو ایده در این زمینه پیشنهاد می‌گردد:

۱- ساخت وسیله بازی تعاملی باهدف فعالیت گروهی و توجه به حیوانات (آموزش محبت به دیگر موجودات و خودداری از آزار آن‌ها). با ساخت سازه‌ای تعادلی که به‌صورت مربع‌های رنگی در یک سطح شطرنجی و یک جایگاه مخصوص پرنده انجام می‌شود که الگوهایی به‌صورت رندم برای کودکان نمایان می‌شود و کودکان بر اساس الگو می‌بایست روی مربع‌های رنگی به ترتیبی که در الگو نشان داده شده است، قرار گیرند. برای تمرین تعادل، می‌توان مربع‌ها به‌اندازه قرار گرفتن یک‌پا طراحی نمود تا کودکان به‌صورت "لی‌لی" الگو را کامل کنند. با هر بار تکمیل الگو مقداری دانه پرنده از محفظه مخصوص خارج شده و در جایگاه پرندگان قرار می‌گیرد. به‌مرور کودکان متوجه می‌شوند که با انجام گروهی الگو زودتر به نتیجه، که همان غذای پرنده است، دست می‌یابند. لحظاتی که کودکان به تماشای نتیجهی فعالیت خویش و دانه خوردن پرندگان می‌پردازند، در برانگیختن حس شفقت و دوستی دیگر موجودات در وجود آن‌ها بسیار مؤثر است.

۲- ساخت وسیله بازی تعاملی در جهت آموزش بهداشت و اهمیت محیط زیست. در زمین‌های بازی، وجود بوفه‌های اغذیه فروشی یا آب‌سردکن‌های برقی حجم زباله‌های پلاستیکی را در این مناطق بالا می‌برد. به همین سبب می‌توان یک وسیلهی بازی را با هدف آموزش و ترغیب کودکان به مشارکت و یادگیری نکات بهداشتی جهت حفظ محیط زیست طراحی نمود. بدین شکل که دستگاه دارای چند ورودی برای قرار دادن زباله پلاستیکی باشد. در گرداگرد دستگاه مکعب‌هایی رنگی و چراغ‌دار هستند که دارای الگوهای رندمی برای روشن شدن باشند. با قرار دادن زباله پلاستیکی در یکی از ورودی‌های دستگاه، الگوی نوری مکعب‌ها با روشن نمودن ترتیبی آن‌ها به کار می‌افتد؛ کودک با قرار گرفتن روی هر مکعب نوری، منبع صوتی دستگاه را فعال می‌کند. و هر مکعب حاوی پیامی آموزشی یا قطعه‌ای از یک شعر کودکانه با مضمون محیط زیست است. با وجود ورودی‌های متعدد دستگاه برای دریافت زباله، کودکان می‌توانند به‌صورت هم‌زمان زباله‌ها را در دستگاه بیندازند، در این صورت آهنگی شادمانه‌تر با ریتم قدم‌های کودکان روی مکعب‌های نوری پخش خواهد شد. هیجان مضاعف انجام گروهی این فعالیت سبب تشویق کودکان به هماهنگی و مشارکت با یکدیگر می‌گردد.

- منابع:

آصفی، مازیار، سلخی خسروی، صفا، (۱۳۹۶)، ارائه الگویی برای افزایش خلاقیت در آموزش کارگاه‌های طراحی رشته مهندسی معماری،

فصلنامه آموزش مهندسی ایران، شماره ۷۳، ۶۷-۸۷.

حسینی، علی، امیدواری، فرشیده، (۱۳۹۷)، واکاوی نقش طراحی شهری در چرخه مدیریت بحران، معماری شناسی، شماره ۲، ۵۵ - ۶۲.

دادور، ابوالقاسم، قریب پور شهریاری، نازنین، عرب نیا، فرناز، (۱۳۹۴)، جستاری بر سنت و مدرنیسم، تهران، دانشگاه الزهراء، مرکب سفید.



درافشان، فروغ، (۱۳۸۹)، هنر، کودک، آموزش، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، راهنما: بهرام کلهرنیا، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز.

رفیعیان، مجتبی، احمدی، حسن، اورنگ، ملاح، (۱۳۸۶)، درآمدی بر بازسازی پس از سانحه و الزامات ارتقای کیفیت محیط سکونت، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران، دانشگاه تربیت مدرس.

رهبرنیا، زهرا، (۱۳۹۶)، تحولات نمایشگاهی هنرها در سایه نظریه‌های یادگیری، تهران، دانشگاه الزهرا.

رهبرنیا، زهرا، خیری، مریم، (۱۳۹۲)، هنر تعاملی به‌مثابه یک متن با اشاره به یکی از آثار تعاملی به نمایش درآمده در بینال ونیز ۲۰۱۱ اثر نورما جین، مجله جهانی رسانه، شماره ۱۵، ۱۱۳-۹۲.

گلکار، کورش، (۱۳۷۸)، کندکاوی در تعریف طراحی شهری، تهران، مرکز مطالعات و تحقیقات شهرسازی و معماری ایران، موسسه فرهنگی هنری شمین نوین.

گلکار، کورش، (۱۳۷۹)، مؤلفه مای سازنده کیفیت طراحی شهری، صغه، شماره ۳۲: ۳۸-۶۵.

مریدی، محمدرضا، تقی زادگان، معصومه، (۱۳۸۴)، بررسی جامعه‌شناختی عناصر ساختاری سیستم هنر، علوم اجتماعی (دانشگاه فردوسی مشهد)، شماره ۶، ۱۶۳-۱۹۱.

مریدی، محمدرضا، (۱۳۹۳)، هنر به‌مثابه کار جمعی (مطالعه‌ی جامعه‌شناختی نقاشی معاصر ایران)، مشهد، معین.

Frisk, Henry, Yoshida, Miya, (2005). New communications technology in the context of interactive -sound art: an empirical analysis. organized Sound, issue 02. 121-127.

Violich, F, (1983). Urban Reading and the Design of small Urban Places: The Village of Sutivan. Town Planning Review, Vol 54. 41-62.

<https://www.contemporist.com/interactive-playground-in-abu-dhabi-by-free-play>

<https://www.fitness-gaming.com/news/schools>

<https://shiraz1400.ir/?p=12801>

www.majalesafar.com/iran/tehran/saei-park

<https://payju.ir/familygarden>