



طراحی فضاهای بازی با رویکرد ارتقاء هوش هیجانی کودکان؛ تدوین اصول و ارائه شیوه طراحی بدیع در نمونه موردی پارک شهید رجایی زنجان

علی شکوهی، استادیار، گروه طراحی شهری، واحد زنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، زنجان، ایران. (نویسنده عهده دار مکاتبات) *
al.shokoohi@gmail.com

سیده الهام موسوی، دانش آموخته کارشناسی ارشد، گروه طراحی شهری، واحد زنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، زنجان، ایران.
elham_mosavi65@yahoo.com

مسعود حجازی، استادیار، گروه روانشناسی، واحد زنجان، دانشگاه آزاد اسلامی، زنجان، ایران.
masod1357@yahoo.com

چکیده:

اسلام درباره نقش مهم بازی در سلامت جسمی و روانی کودکان سفارش‌های مهمی را به مسلمین نموده است. متخصصان بر اهمیت بهره هوش هیجانی و نقش آن در کمک به کودکان برای افزایش سطح اعتماد به نفس و مسئولیت پذیری و نهایتاً تبدیل شدن به بزرگسالی که بتوانند به مهارت با دیگر افراد جامعه ارتباط برقرار کنند تأکید می‌کنند.

تحقیق‌ها نشان داده است دو شاخص عمده «دقت» و «کارایی» سبب افزایش هوش هیجانی می‌گردند. لذا در طراحی فضاهای بازی ارتقاء دهنده هوش هیجانی این دو شاخص جزو نکاتی هستند که باید در طراحی فضاهای شهری لحاظ گردند؛ حال آن که کودکان به دلایل مختلف دارای ویژگی‌هایی هستند که نیازمند درک و افزایش هوش هیجانی بوده و این مورد می‌تواند در طراحی پارک‌ها و فضا-های مخصوص بازی برای آن‌ها رعایت گردد. این پژوهش بر آن بوده است که موضوع روش‌های ارتقاء هوش هیجانی را به فضاهای شهری کشانده و باعث ارتقاء هوش هیجانی در کودکان شود. و این موضوعی است که متأسفانه در پژوهش‌های موجود یا بدان پرداخته نشده یا متأسفانه از بعد طراحی فضای شهری (و نه از منظر روان‌شناسی محیطی) به آن نگرین شده است و این موضوع جزو نوآوری‌های این پژوهش است.

یافته‌های حاصل از پژوهش و طراحی نمونه نشان داد مشخصه محیط مناسب، وجود محرک‌ها و انگیزه‌های لازم و منطبق با هر مرحله رشد کودک است. توجه به جغرافیای فضا و طراحی محیط و ایجاد تنوع در ویژگی‌های بصری و عاطفی و گوشه‌ها و زوایای مختلف آن می‌تواند تأثیر بسزایی در سازگاری کودکان با مکان داشته و تعلق خاطر آنان و هوش هیجانی را افزایش دهد. در طراحی انجام یافته، ۲۰ نوع ایده در ایدئوگرام ارائه و آزمون شده که هر کدام به نوعی باعث بالارفتن هوش هیجانی در کودکان با رده سنی متفاوت می‌شود؛ هرچند که در طراحی باید سایت قرارگیری وسایل بازی از نظر اقلیمی (منطقه جغرافیایی) امنیت و مراقبت مورد نیاز وسایل بازی در نظر گرفته شود.

واژگان کلیدی: فضاهای بازی، طراحی فضای شهری، هوش هیجانی کودکان، شهر زنجان.



اسلام درباره نقش مهم بازی در سلامت جسمی و روانی کودکان سفارش‌های مهمی را به مسلمین نموده است. روزی پیامبر گرامی (ص) از کنار کودکانی می‌گذشت که سرگرم بازی بودند که یکی از اصحاب، آنان را از بازی منع کرد. پیامبر اسلام (ص) فرمود: «بگذارید بازی کنند، خاک چراگاه کودکان است.» (هیثمی، ۱۹۷۶: ۸).

امام جعفر صادق (ع) می‌فرماید: بگذار پسر تا هفت سالگی بازی کند. حضرت امیر مومنان علی (ع) نیز در مورد توجه ویژه به کودک تا سن هفت سالگی می‌فرماید: تا هفت سالگی بر کودک سخت‌گیری نمی‌شود. دکتر اسپاک در این رابطه می‌گوید: «ما باید کودکان را آزاد بگذاریم که امور بازی‌های خود را مدیریت کنند و بتوانند دانستنی‌های لازم را از بازی‌ها فرا گیرند.... باید رشته اختیار بازی را به دست کودک سپرد تا آنچه را که نیروی تخلیص می‌گوید، انجام دهد؛ تنها در این صورت است که بازی او مفید خواهد بود.» (مهرنگار، منز، ۱۳۹۱)، "متخصصان بر این باورند که در اوایل دوران کودکی (زمانی که کودک محدودیت‌های خود را در فرایند رشد عاطفی‌اش تجربه می‌کند) بهترین فرصت‌هایی هستند که می‌شود از آن‌ها استفاده کرده و به کودک خود آموزش داد که چگونه احساسات قدرتمند خود را مدیریت کرده و خود را آرام کند. محیط امن خانواده و اجتماع بهترین جایی است که می‌توان در آن درس‌های مهم زندگی را بر کودکان آموخت (گاتمن، ۱۳۸۸: ۱۷).

هنگامی که به کودک کمک می‌شود تا احساسات تند و تیز خود مانند عصبانیت ناامیدی یا آشفتگی ذهنی را درک کرده و آن‌ها را مدیریت کند، در واقع به او کمک می‌شود تا بهره هوش عاطفی یا هوش هیجانی در خود را افزایش دهد (رنجبردار، ۱۳۸۹: ۱۲).

کودکی که بهره هوش عاطفی او بالاتر باشد قادر است ارتباط بهتری با احساسات خود برقرار کند در هنگام اوج هیجان‌های عاطفی خود را آرام‌تر کند. دیگران را بهتر درک کرده و با آن‌ها ارتباط برقرار کند و ایجاد روابط دوستانه محکم‌تر برای او آسان‌تر است. متخصصان بر اهمیت بهره هوش هیجانی و نقش آن در کمک به کودکان برای افزایش سطح اعتماد به نفس و مسئولیت‌پذیری و نهایتاً تبدیل شدن به بزرگسالی که بتوانند به مهارت با دیگر افراد جامعه ارتباط برقرار کنند تأکید می‌کنند (گلمن، ۱۳۸۹: ۳۵۵).

هر یک از این هیجان‌ها یک هسته واحد دارند. به عبارت دیگر شکل اصلی هر هیجان در افراد مختلف یکسان است؛ اما در جوامع مختلف تحت تأثیر شرایط فرهنگی خاص آن جامعه، شکل بروز هیجان متفاوت است. امروزه بر اثرات روان‌شناختی هیجان تأکید زیادی می‌شود و این موضوع عموماً پذیرفته شده است که هیجان به جای تداخل با سایر ظرفیت‌های شناختی، موجب افزایش آن‌ها می‌شود. علاوه بر این، اتفاق نظر زیادی وجود دارد که هیجان‌ها منبع اولیه انگیزشی هستند (لزارد، ۱۹۷۱؛ لیپر، ۱۹۴۸؛ تام کینز، ۱۹۶۲؛ شوارز، ۱۹۹۰؛ نقل از سالوی و همکاران، ۲۰۰۰، به نقل از امینی‌ها، ۱۳۸۴)



آنچه در رابطه با نظریه "سالووی" و "مایر" رابطه معناداری با طراحی فضاهای شهری ایفا می‌نماید، دو شاخص عمده «دقت» و «کارایی» است که سبب افزایش هوش هیجانی می‌گردند. به عبارت دیگر دقت در شناخت حالات هیجانی و کارایی در تنظیم، کنترل و استفاده از هیجان‌ها برای رسیدن به اهداف را شامل می‌شود. به طوری که این دو شاخص جزو مسائلی هستند که باید در طراحی فضاهای شهری لحاظ گردند. حال آن که کودکان به دلایل مختلف دارای ویژگی‌هایی هستند که نیازمند درک و افزایش هوش هیجانی بوده و این مورد می‌تواند در طراحی پارک‌ها و فضاهای مخصوص بازی برای آن‌ها رعایت گردد. این پژوهش بر آن است که روش‌های ارتقاء هوش هیجانی را به فضاهای شهری کشانده و باعث ارتقاء هوش هیجانی در کودکان شود. (سالوی و مایر، ۲۰۰۰)

و این موضوعی است که متأسفانه در پژوهش‌های موجود که در ادامه به آن پرداخته می‌شود یا بدان پرداخته نشده یا متأسفانه از بعد طراحی فضای شهری (ونه از منظر روان‌شناسی محیطی) به آن نگریسته شده است و لذا از این منظر این پژوهش از بداعت لازم برخوردار است.

پیشینه تحقیق:

در پژوهشی که نصیری و حبیب (۱۳۸۷) با عنوان "طراحی فضای شهری به مثابه ابزار آموزشی برای کودکان (نمونه موردی ایالات متحده آمریکا- نیویورک)"؛ انجام داده اند مشخص شده است: توجه به کودکان و به نیاز-های آن‌ها در محیط شهری، اعم از آموزش، پرورش، رشد و تفریح می‌تواند در زندگی فردای آن‌ها تأثیر به‌سزایی داشته باشد. فضاها و مبلمان شهری طراحی شده مناسب با ابعاد وجودی کودک می‌تواند نقش بهترین استاد را برای تجربه کردن و آموختن درس‌های بزرگ زندگی همراه با دیگر جذابیت‌ها داشته باشد. این فضاها پایه مناسبی برای شکل‌گیری ساختار اجتماعی آینده‌سازان جامعه خواهد بود. در این مقاله تجربیاتی در این زمینه و در شهر نیویورک در دو محله PS 23 Sound و PS 244 Sound بررسی گردیده است. در طراحی فضاها و مبلمان شهری این دو محله سعی شده تا به تقویت رشد کالبدی کودکان و آموزش علوم از طریق تجربه عملی در محیط شهری پرداخته شود. همچنین با بررسی نکات مثبت این فضاها و تأثیر آن‌ها بر کودک به یک رشته نتیجه‌گیری نهایی برای طراحی فضاهای آموزشی در شهر دست یافته و نتیجه‌گیری کلی را در قالب یک جدول ارائه شده است.

تحقیقی دیگر تحت عنوان "الگوهای طراحی فضای سبز در شهر دوستدار کودک (نمونه موردی: شهر دوستدار کودک بم)"؛ توسط کامل‌نیا، و حقیر؛ (۱۳۸۸)، انجام گرفته که نتایج جالبی به شرح زیر دارد: پروژه-های شهر دوستدار کودک به طور عمده برای ایجاد فرصت برای کودکان در راستای شکل دادن و یا تغییر محیط پیرامون‌شان است. از این منظر طرح‌های دوستدار کودک به دنبال اعطای حق شهروندی به بچه‌ها، توسعه آگاهی، بالا بردن مشارکت جمعی، کم کردن میزان خشونت علیه کودکان، توجه به موضوعات زیست -



محیطی و... است. در کشور ما شهر بم (بعد از زلزله ناگوار سال ۱۳۸۲) از نمونه‌هایی بود که رویکرد دوستدار کودک در بازسازی آن مورد نظر قرار گرفت. یکی از پروژه‌های تعریف شده در این راستا یافتن الگوهای طراحی فضای سبز با توجه به دیدگاه‌های کودکان بود در این طرح با استفاده از روش "گروه - بحث" و روش-های مشارکتی همچون قصه‌گویی، جداول و پازل‌ها، مدل‌سازی، نقاشی و... نظرات کودکان در ارتباط با فضاهای سبز جمع‌آوری و تحلیل شده است. با وجود اینکه بیشتر تصورات کودکان مربوط به موضوعاتی بود که در گذشته تجربه کرده بودند، شاخصه‌هایی چند در راستای دست یافتن به الگوهایی برای انتخاب مصالح، نحوه جانمایی فضاها، برخی از فضاهای موردنیاز، نحوه محصور کردن فضاهای سبز، مسیرهای دوچرخه، محل گل‌ها و درختان و... وجود دارد. فضای سبز در تلفیق با فضاهای بازی، قلمروهای جداگانه برای کودکان و بزرگسالان، فضاهایی برای خاطره‌نویسی، مجسمه‌ها، مصالحی مانند چوب و زمین‌های چمن از جمله خواست‌های کودکان در راستای توصیف الگوهای فضای سبز در یک نمونه مربوط به نتایج یک گروه بحث در پروژه شهر دوستدار کودک بم است.

ناروئی (۱۳۸۹)، در تحقیقی خود با عنوان "نگاهی به طراحی زمین بازی کودکان در پارک‌ها می‌گوید: فراهم آوردن بازی‌های مورد علاقه کودکان در سنین مختلف از یکسو، حس کنجکاوی آن‌ها را برانگیخته و سبب ورزیده کردن افکار آنان و از سوی دیگر موجب شادابی و شادمانی این نونهالان خواهد شد. در اکثر کشورها مکان‌هایی برای بازی کودکان اختصاص دارد و بازی‌های متداول با توجه به شرایط اقلیمی منطقه، فرهنگ اجتماعی، سوابق سنتی آن جامعه و همچنین دسترسی به امکانات لازم و تأمین آن از نظر اقتصادی متفاوت است. بی‌تردید محوطه و وسایل بازی آن نقش عمده‌ای در جذب و تمایل کودکان به پارک‌ها دارد. بنابراین به منظور تأمین نیازهای عاطفی و روانی کودکان باید جنبه‌های مختلف زمین بازی کودکان در پارک‌ها مورد توجه قرار گیرد. طراحی وسایل و زمین بازی کودکان باید به نحوی صورت گیرد که همه کودکان بتوانند به راحتی از همه وسایل موجود بنا به خواست و علاقه خود بهره‌گیرند.

تنوع انواع وسایل بازی در پارک به دلیل تفاوت سلیقه کودکان و اختلاف سنی گروه‌های مختلف از اهمیت خاصی برخوردار است. به همین دلیل این تحقیق سعی دارد تا برخی از عواملی را که در ایجاد و طراحی یک زمین بازی امن و مناسب برای گروه‌های سنی مختلف که نقش مهمی در پرورش روح، فکر، جسم و شکل‌گیری شخصیت آینده کودکان دارند را به اختصار و در حد توان مطرح نماید. ضمناً بهره‌گیری از تجارب و نمونه‌های جهانی ما را در رسیدن به این موارد یاری می‌سازد.

تحقیقی تحت عنوان "پارک مفهومی، ایده‌ای نوین در گرافیک محیطی پارک کودک"؛ توسط مهرنگار و منزه؛ (۱۳۹۱)؛ نتایجی به شرح زیر در پی داشته است: تغییر مذاق بصری در نوع طراحی پارک، رنگ بندی آن و همچنین نگرش جدید در عرصه ساخت اسباب بازی‌ها دست آویزی برای ارائه شیوه‌های خلاقانه است. چگونگی رویکرد طراحی در پارک کودک (نگاه گذشته و نگاه امروزی) و چگونگی پیوند حساسیت‌های روان‌شناسانه در مورد کودک و نمود آن در طراحی امروزی محیط کودک از سوالات تحقیق است.



از اهداف مهم گرافیک محیطی پارک، توجه به رعایت ویژگی‌های طراحی پارک کودک، ارائه شیوه‌های بصری کارآمد و به روزتر (خستگی کودک از بازی‌های تکراری)، ارائه بهتر و کاربری هنرمندانه از محیط (فضای در بردارنده و نوع وسایل بازی و آموزشی) و در نهایت محیطی مفرح و اثرگذار است. نقش طراح گرافیک در اطلاع رسانی وسایل بازی، زیباسازی محیط، تشویق و تهییج کودک به بازی و در نتیجه ایجاد امنیت و آرامش برای او به نسبت اعضای دیگر تیم شهری پررنگ‌تر است و در این مسیر توجه به ابعاد خلاقانه در طراحی و اجرا از نکات مهم است. یکی از سهل‌الوصول‌ترین راه‌ها برای حصول نتیجه مطلوب در آموزش کودک، تعامل بین محیط کودک و نیازهای او و در نتیجه آموزش از راه تفریح و سرگرمی است. این تحقیق بر اساس روش توصیفی تحلیلی است.

در پژوهشی دیگر تحت عنوان "سیمای شهری کودک" توسط هوشمندفر، رحیم‌زاده، شکوهی تبار (۱۳۸۹)؛ آمده است: ارتباط کودکان با محیط اطراف و در واقع جغرافیای محیطی کودکان از جمله موضوعاتی است که تا به حال بسیار کم به آن توجه شده است. با توجه به اینکه ذهنیت کودک از شهر و در واقع سیمای شهری شکل گرفته برای کودک، متأثر از درک وی نسبت به محیط اطراف خانه، مدرسه و محل بازی وی می‌باشد؛ لذا هرگونه مداخله در حوزه یاد شده، تأثیر قابل توجهی در شکل‌گیری سیمای شهری در ذهن کودک به همراه دارد. مطالعات و پژوهش‌ها در این زمینه بیانگر این نکته می‌باشند که فراهم آوردن زمینه‌هایی به منظور حضور و مشارکت کودکان به عنوان عضوی از اجتماع، نقش قابل توجهی در شکل دهی به سیمای شهری کودک ایفا می‌نماید.

پژوهش حاضر در تلاش است تا ویژگی‌های فضاهای شهری متناسب با روحيات و نیازهای کودکان را بیان نموده و از این رهگذر معایب موجود در شهرهای کنونی ما که احساس بیگانگی، گم‌گشتگی، افسردگی و... را برای کودکان و حتی بزرگسالان به همراه دارد، آشکار نماید. در پایان با معرفی نمونه‌هایی در این زمینه از جمله شهرهای دوستدار کودک، این نتیجه حاصل می‌شود که می‌توان فضاهایی طراحی کرد که انتظارات کودکی کودکان را بر آورده سازد و در یک ارتباط منطقی با کودک و شرایط به نیازهای او پاسخ دهد. در این محیط‌های پاسخ‌ده به نیازهای کودکان، خلأ بین طرح‌های تفضیلی (و مبانی موجود در آن) و طرح‌های اجرایی شده و محصول نهایی به کیفیتی قابل قبول دست خواهد یافت.

با توجه به نگرش‌های جدید در عرصه طراحی پارک کودک و ضرورت این موضوع نگارندگان را بر آن داشت تا در این پژوهش ضمن معرفی مولفه‌های هوش هیجانی، این مولفه‌ها را با طراحی خاص در قالب وسایل بازی به فضای شهر (پارک) کشانده تا این محیط‌ها علاوه بر جذابیت کودکان را به مشارکت نیز فراخوانند و علاوه بر ایجاد تجربه‌ای خوشایند برای کودکان، بتوانند حامل معنا نیز بوده و آن‌ها را با آداب و رسوم، فرهنگ، مذهب یا به عبارتی هویت جمعی خویش آشنا نمایند.



جمع بندی یافته‌های پیشینه پژوهش‌های موجود نشان می‌دهد که آموزش مؤلفه‌های هوش هیجانی در افزایش سلامت روان کودکان بسیار مؤثر بوده به طوری که کودکان بهره بهتری از موفقیت در مقابله با مشکلات به دست می‌آورند.

روش شناسی پژوهش:

اصولاً هر پژوهشی از اجزاء و مراحل تشکیل می‌شود که همه آن‌ها برای تحقیق مهم هستند. برخی از اجزاء و مراحل پژوهش جزو ارکان پژوهش محسوب می‌شوند. یکی از این اجزاء، روش شناسی تحقیق است. به منظور انجام پژوهش‌های علمی انواع روش تحقیق وجود دارد که محقق بر حسب موضوع، جامعه هدف، فرصت‌ها و محدودیت‌های تحقیق یکی از آن‌ها را انتخاب می‌کند. هدف علم، شناخت و بررسی پدیده‌هاست و برای رسیدن به چنین هدفی باید روش، متناسب با موضوع تحقیق باشد و قابلیت بررسی پدیده‌های مورد نظر را دارا باشد. طبق تعریف روش عبارت است از مجموعه‌ای از شیوه‌ها و تدابیری که برای شناخت حقیقت و برکناری از خطا به کار می‌رود و خط مشی معقول و منظم برای دستیابی به هدفی معین است. (ازکیا، ۱۳۸۲: ۱۰۶).

در پژوهش حاضر به دلیل علاقه‌مندی نگارندگان و اعتقاد به دستاورد مطلوب تحقیقات کیفی، روش انتخاب شده کیفی و نوع تحقیق توسعه ای است.

در این تحقیق همان طور که در مدل مفهومی آورده شده است، ابتدا به جمع آوری مطالب و اطلاعات از مقالات، کتاب‌ها، پایان نامه‌ها و اینترنت، درباره‌ی هوش هیجانی و تاثیر آن بر کودکان از نظر روانشناسان پرداختیم، سپس به بررسی مطالب و مطالعات انجام یافته در خصوص سنجش عوامل مؤثر بر افزایش هوش هیجانی در کودکان و در آخر به بررسی تجارب و صادق موفق جهانی (فضاهای شهری) موفق در جهان که موجب ارتقاء هوش هیجانی شده‌اند پرداخته شد و با تحلیل این مطالب و استنتاج مولفه‌های هوش هیجانی پی به عوامل مؤثر بر هوش هیجانی برده و این عوامل را به صورت وسایل بازی کودکان طراحی کردیم.

در این تحقیق که بخشی از آن نوع پژوهش میدانی است پارک شهید رجایی زنجان به عنوان نمونه مورد مطالعه و طراحی انتخاب شده است. از طریق مطالعه مقالات، پایان نامه‌ها، اینترنت (بررسی چگونگی طراحی پارک در شهرهای مختلف ایران و خارج از کشور)، به توصیف وضعیت موجود پارک و مقایسه آن با نمونه‌های مطالعه شده، داده‌های جمع آوری شده از نمونه مورد مطالعه تحقیق (پارک شهید رجایی زنجان) در ابتدا به روش میدانی - مشاهداتی برداشت شده سپس به وسیله جدول SWOT به نقاط قوت، ضعف، فرصت‌ها و تهدید تحلیل شده است. سپس جدول اهداف - راهبرد - سیاست با در نظر گرفتن هوش هیجانی کودکان نوشته شد. و از طریق برنامه نرم‌افزاری گوگل ارث نقشه‌های ماهواره‌ای پارک را بدست آورده و نقاطی که نیاز به طراحی دارند مشخص گردید.

برای این منظور ایدئوگرامی برای پارک شهید رجایی طراحی گردید، که در آن فضاهای پر و خالی پارک مشخص شده و نقاطی که نیاز به طراحی داشت لکه گذاری گردید سپس از بین وسایل بازی کودکان وسایل



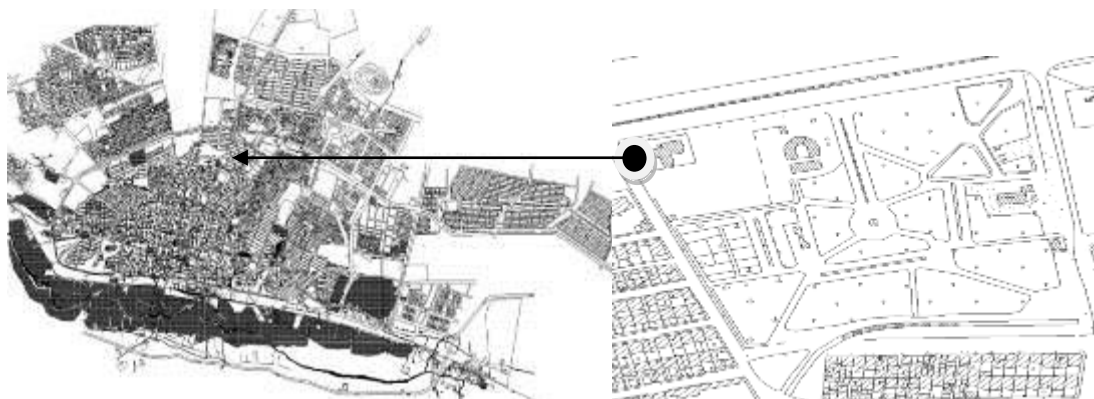
بازی که با مولفه‌های هوش هیجانی هم خوانی داشتن انتخاب شد و براساس وسعت فضاهای خالی در نقاط مشخص شده بر اساس تکنیک "After & Before" با کمک از دیدگاه‌های روان شناسی و نظریه‌های طراحی شهری به وسیله نرم افزار فتوشاپ طراحی‌های لازم انجام گرفته شد و جای گذاری شد. و این وسایل بازی به صورت تیتروار در ذیل بیان شده است.

- ۱- ایجاد زمین بازی برای انجام بازی‌های دست جمعی و سنتی
- ۲- احداث مبلمان شهری مناسب با طرح و رنگ مختلف برای کودکان در فضا و مسیرهای اطراف
- ۳- ایجاد محیط‌های جمع کننده مانند: درخت قصه‌گو
- ۴- استفاده از فواره‌ها و ایجاد دید مناسب
- ۵- استفاده از نقاشی که بیانگر یک منظره واقعی باشد (استفاده از نشانه‌های موضوعی (دود نشانگر آتش))
- ۶- استفاده از المان‌ها و عناصر طبیعی از اشکال پیچیده
- ۷- استفاده از نشانه‌های نمادین
- ۸- ایجاد و طراحی برای چهار فصل
- ۹- ایجاد فضاها و مکان‌ها با ارتفاع و اشکال درگیری ذهن کودکان احجام حروف در مسیرها
- ۱۰- استفاده از کف پوش مناسب با طراحی چند ضلعی و تصاویر پرندگان در طول مسیرها
- ۱۱- استفاده از وسایل دست جمعی (پازل و ماز)

معرفی محدوده مورد مطالعه و طراحی:

پارک‌های محلی به عنوان یکی از پر کاربردترین نوع بوستان‌ها در رابطه با کودکان به دلیل نزدیکی به خانه بوده و به همین دلیل نیازمند مطالعه جدی می‌باشند.

شهر زنجان، مرکز استان و شهرستان زنجان در شمال غرب ایران است. جمعیت این شهر بر طبق سرشماری سال ۱۳۹۰، برابر با ۳۸۸۷۹۶ نفر (شهرداری زنجان، ۱۳۹۱) بوده است. در این مطالعه به عنوان نمونه فضای سبز (پارک محلی منطقه‌ای) پارک شهید رجایی انتخاب گردید که در کنار موارد مذکور موارد دیگری در این انتخاب دخیل بودند که از آن جمله می‌توان به استفاده اقشار مختلف محلات پرتراکم، مخصوصاً قشر کودکان و امکان آن به لحاظ دسترسی به چندین محله اشاره کرد.



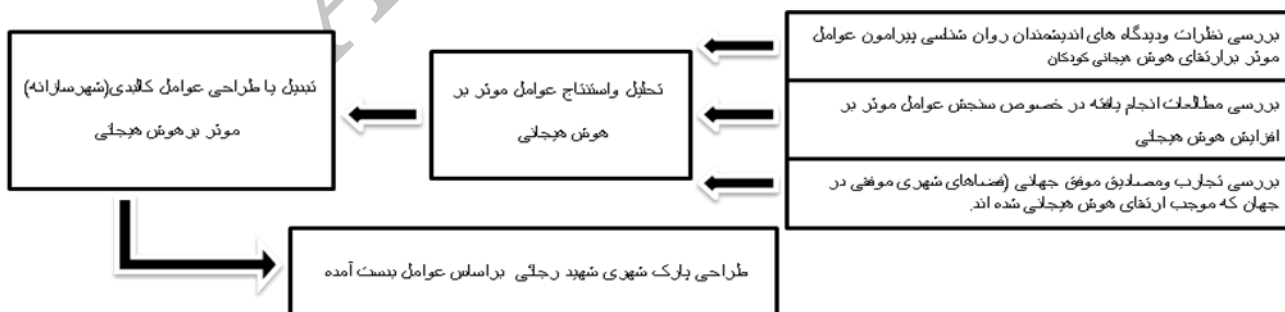
۱-۲ نقشه پارک شهید رجایی زنجان
 ماخذ: شهرداری زنجان

۱-۱ نقشه شهر زنجان
 ماخذ: شهرداری زنجان



۱-۳ تصویر هوایی از پارک شهید رجایی زنجان
 ماخذ: Google Earth

مدل مفهومی پژوهش:





ایدئوگرام طراحی پارک شهید رجائی زنجان به منظور ارتقاء هوش هیجانی



طراحی‌ها و یافته‌های پژوهش:

- *بازی‌های تکی سطح شادمانی کودکان را بالا می‌برد.
- *بازی‌های دست جمعی مسئولیت پذیری کودکان را بالا می‌برد.
- *در بازی‌هایی که دو تیم در مقابل هم قرار می‌گیرند کنترل تکانه کودکان افزایش می‌یابد.
- *کلا همه‌ی بازی‌ها باعث رشد عاطفی و روانی و فیزیکی کودکان می‌شود.

After



Before



تصویر شماره: ۱- کلبه بازی کودکان، تقویت روابط بین فردی، تعاملات اجتماعی و بروز احساسات
 ماخذ: تصاویر وسایل بازی www.CMA.IR



After



Before

تصویر شماره ۲- زمین بازی ماز به منظور تقویت روابط میان فردی کودکان مآخذ: تصاویر وسایل بازی، نگارندگان

After

Before



مآخذ: تصاویر وسایل بازی

تصویر شماره ۳- ایجاد فضاهای مسقف برای ۴ فصل سال به منظور خود تنظیمی (آگاهی و ابراز احساسات)

www.memarinews.com

After

Before



تصویر شماره ۴- مبلمان شهری به منظور تجمع پذیری و افزایش درک و احساسات و تحسین هم‌دیگر و آگاهی از احساسات یکدیگر. مآخذ: تصاویر الحاقی ، www.memarinews.com

After



Before



تصویر شماره: ۵ - ایجاد فضاها و مکان‌ها با ارتفاع و اشکال درگیری ذهن کودکان به منظور ارتقاء حس مساله گشایی و تشخیص. ماخذ: تصاویر الحاقی،

www.memarinews.com

After



Before



ماخذ: تصاویر الحاقی، www.Bp.blogspot.com

تصویر شماره: ۶ - استفاده از فواره و ایجاد دید مناسب.

After



Before



تصویر شماره: ۷- طرح و نقش دادن (انسان و حیوان) تشخیص حالات چهره به منظور افزایش خود آگاهی و آزمون واقعیت ارزیابی مطابقت میان آنچه به طور ذهنی و آنچه به طور عینی تجربه می شود. ماخذ: تصاویر الحاقی، www.Asemoni.com

After



Before



تصویر شماره: ۸- وسایل دست جمعی مانند سرسره و... به منظور تقویت احترام به حقوق یکدیگر و رعایت نظم و خود کنترلی و رهایی از وابستگی هیجانی و استفاده از نقاشی دیواری
 ماخذ: تصاویر وسایل بازی، www.Homeshinepe.com

After

Before



تصویر شماره ۹- صخره نوردی با اشکال حیوانات و نقاشی دیواری به منظور تقویت احترام به حقوق یکدیگر و رعایت نظم و خود کنترلی و رهایی از وابستگی هیجانی
 ماخذ: تصاویر وسایل بازی، www.Homeshinepe.com

After

Before



تصویر شماره ۱۰- بازی بیلیارد بازی اعداد و... به منظور افزایش جرات (ابراز احساسات، عقاید، تفکرات و دفاع از حقوق شخصی به شیوه‌ای سازنده)
 ماخذ: وسایل بازی ، nop.irwww.top

After

Before



تصویر شماره: ۱۱- میله‌های میمونی، دریاچه توپ به منظور تقویت انعطاف پذیری (تنظیم هیجان، تفکر و رفتار به هنگام تغییر موقعیت‌های استرس‌زا)

ماخذ: وسایل بازی ، www.nashrnews.com

After

Before



تصویر شماره: ۱۲- زمین رنگ آمیزی و نقاشی به منظور تقویت مهارت‌های درون فردی خود شکوفایی (تحقق بخشیدن به استعدادها بلقوه خویش) ماخذ: تصاویر الحاقی، www.nashrnews.com

news.com

After

Before



تصویر شماره: ۱۳- استفاده از کف پوش مناسب با طرح و نقشه پرندگان به منظور تحریک کنجکاوی کودکان. استفاده از پازل‌های چند وجهی منظور تقویت روابط میان فردی کودکان

ماخذ: تصاویر الحاقی، www.nashrnews.com.

After

Before



تصویر شماره: ۱۴- محیط‌های جمع کننده درخت قصبه‌گو به منظور افزایش همدلی و ال‌بردن تعهد اجتماعی ...ماخذ: تصاویر الحاقی، www.nashr news.com.

After

Before



تصویر شماره: ۱۵- استفاده از المان به منظور افزایش سازگاری (ارزیابی میان آنچه به طور ذهنی و آنچه به طور عینی، تجربه می‌شود) مآخذ: تصاویر الحاقی، www.nashr news.com

بحث بر روی یافته ها و ارائه پیشنهادات :

همان طور که قبلا گفته شده، محیط و بستر مناسب برای کودکان، شامل آن اماکن و مسیرهای ارتباطی است که علاوه بر برآورده ساختن مقاصد در نظر گرفته شده برای هر یک، پاسخ گوی نیازهای موجودی کودکان در مراحل رشد بوده و باتوانایی‌های آن نیز هماهنگ باشد.

کودک برای رشد، قبل از هر چیز به ارضای عاطفی و احساس پیوند با محیط فیزیکی، اجتماعی فرد نیازمند است. بنابراین مشخصه محیط مناسب وجود محرک‌ها و انگیزه‌های لازم و منطبق با هر مرحله رشد کودک است. توجه به جغرافیای فضا و طراحی محیط و ایجاد تنوع در ویژگی‌های بصری و عاطفی و گوشه‌ها و زوایای مختلف آن می‌تواند تأثیر بسزایی در سازگاری کودکان با مکان داشته و تعلق خاطر آنان را افزایش دهد.

همان طور که گفته شده حدود ۲۰ نوع ایده در ایدئوگرام آورده شده که هر کدام به نوعی باعث بالارفتن هوش هیجانی در کودکان با رده سنی متفاوت می‌شود ولی در طراحی باید منطقه قرار گیری وسایل از نظر آب و هوا (منطقه جغرافیایی) امنیت و مراقبت مورد نیاز وسایل بازی در نظر گرفته شود.



باتوجه به این که زنجان شهری است با آب و هوای سرد و کوهستانی و حدود بیش از ۶ ماه از سال شاهد بارندگی و برف است باید توجه داشت که چه وسایل برای بازی انتخاب کرد. باید از فضاهای مسقف برای فصول بارندگی و سرما استفاده کرد. از بین این وسایل بازی می‌توان گفت: «کلبه‌ی بازی، درخت قصه گو و صخره نوردی با اشکال حیوانات موارد بهتری هستند و بیشتر جوابگوی نیاز کودکان و محیط نیاز کمتری به مراقبت و امنیت و کودکان می‌توانند هر سه نوع بازی‌های تکی، دست جمعی و دو گروه مقابل هم را در کنار این سه نوع وسیله داشته باشند. هزینه کمتری نسبت به بقیه وسایل بازی داراست و می‌توان به علت وسعت زیاد پارک شهید رجائی در چند نقطه از این وسایل استفاده کرد.

از آنجا که خانه‌ها به صورت آپارتمان در آمده و کمتر دیده می‌شود که کودکان در این اماکن با هم ارتباط برقرار کنند و خانواده‌ها به تک فرزندی روی آورده اند با این وسایل بازی در پارک می‌توانند روابط بین فردی، تعاملات اجتماعی و بروز احساسات خود و تقویت احترام به حقوق یکدیگر و رعایت نظم و رهایی از وابستگی هیجانی و تقویت انعطاف پذیری (تنظیم هیجان، تفکر و رفتار به هنگام تغییر موقعیت‌ها) که نیازهای شدید کودکان در این دوره می‌باشد را به خوبی یاد بگیرند و از آن در زندگی و آینده بهره ببرند.

در این پژوهش از تکنیک After & Befor به وسیله نرم افزار فتوشاپ در طراحی استفاده شد زیرا این تکنیک امکان دید همزمان مکان قبل و بعد از طراحی را فراهم می‌سازد. همچنین نرم افزار فتوشاپ نسبت به بقیه‌ی تکنیک‌ها و نرم افزارها شناخته شده تر و در دسترس‌تر است و جوابگوی نیاز این پژوهش در بخش طراحی بود. می‌توان با استفاده از این نرم افزار علاوه بر نمایش عکس به برخی از ابزارهای ویرایش هم دسترسی داشت که کار با آن‌ها آسان می‌باشد؛ ابزارهایی که در این نرم افزار برای تکنیک After & Before قابل استفاده هستند شامل ذره بین برای بزرگنمایی عکس، چرخش عکس به صورت ۳۶۰ درجه، اسلاید شو، مشاهده عکس به صورت تمام صفحه، تغییر سایز عکس، تغییر فرمت عکس، جدا کردن قسمتی از عکس، سیاه و سفید کردن عکس رنگی، نوشتن جمله بر روی عکس، افکت گذاری بر روی عکس، تغییر درجه‌ی تاریکی و روشنی عکس، تغییر رنگ عکس، گرفتن پرینت از عکس و ... می‌باشد.

این نرم افزار از محیط بسیار زیبایی برای نمایش عکس‌ها استفاده می‌کند و نیز ابزارهای متنوعی را به کاربران جهت ویرایش تصاویر مورد نظر خود ارائه می‌دهد که این عوامل سبب شده تا در این پژوهش از این نرم افزار بهره گرفته شود.

فهرست منابع:

- ازکیا، مصطفی؛ زارع، عادل؛ ایمانی، علی (۱۳۸۲) رهیافت‌ها و روش‌های تحقیق کیفی در توسعه روستایی، چاپ اول نشر نی، ص ۱۰۶
- رنجبردار، سمیرا (۱۳۸۹): هوش هیجانی و راه‌های افزایش آن، نشریه مشاور مدرسه، دوره پنجم، شماره ۳، تهران.



- شهرداری زنجان، (۱۳۹۱)؛ آمار نامه شهر زنجان (۱۳۹۰)، منتشر شده توسط مدیریت برنامه ریزی شهرداری زنجان، زنجان.
- کامل نیا، حامد، حقیر، سعید؛ (۱۳۸۸)؛ "الگوهای طراحی فضای سبز در شهر دوستدار کودک (نمونه موردی: شهر دوستدار کودک بم)"؛ در نشریه باغ شهر، شماره دوازده، سال ششم، پاییز و زمستان ۸۸.
- گاتمن، جان (۱۳۸۹): پرورش هوش هیجانی در کودکان، ترجمه: حمیدرضا بلوچ، انتشارات رشد، تهران.
- گلمن، دانیل (۱۳۸۹): هوش هیجانی، ترجمه: نسرین پارسا، چاپ ششم، انتشارات آرین، تهران.
- مهرنگار، منصور؛ منز، اعظم؛ (۱۳۹۱): "پارک مفهومی، ایده‌ای نوین در گرافیک محیطی پارک کودک، مجله کتاب و هنر شماره ۱۶۷.
- نصیری نسب رفسنجانی، مامک و حبیب، فرح (۱۳۸۷): طراحی فضای شهری به مثابه ابزار آموزشی برای کودکان، فصلنامه علوم و تکنولوژی محیط زیست، دوره دهم، شماره چهار، صص ۱۰۸-۱۰۱.
- ناروئی، بهروز؛ (۱۳۸۹)، کارشناس ارشد مهندسی طراحی محیط زیست، "نگاهی به طراحی زمین بازی کودکان در پارک‌ها، میلمان و خدمات شهری" Scientific and educational monthly journal، سال اول، شماره ۱.
- هوشمندفر، سپیده؛ رحیم زاده، چیا؛ شکوهی تبار، مهدی؛ (۱۳۸۹)؛ "سیمای شهری کودک" خلاصه مقالات همایش ملی منظر شهری، ص ۱۹۶.
- هیشمی، نورالدین ۱۹۷۶. م، مجمع الزوائد، دارالکتب . چاپ دوم، بیروت.

- Mayer, J.D. Caruso, D.R. and Salovey, P. (2000), "Selecting a Measure of Emotional Intelligence", In Bar-On, R. and Parker, J. D. A. (Eds), The Handbook of Emotional Intelligence, San Francisco, CA: Jossey-Bass