

رهیافت‌های ارتقاء خلاقیت کودک در طراحی خانه*

تاریخ دریافت: ۹۲/۰۵/۰۵

تاریخ پذیرش نهایی: ۹۲/۰۸/۰۳

عاطفه کاردان** - عیسی حجت*** - مینوشفایی***

چکیده

از مهم‌ترین نیازهای هر جامعه، تعلیم و تربیت افرادی است که با اتکا به نیروی اراده و تعقل خویش، خلاقانه بیندیشند و به‌جای وابستگی و استفاده از دستاوردهای دیگران، خود مولد دانش، فناوری و فرهنگ مناسب برای زندگی مستقل در عصر دانایی باشند. یکی از ویژگی‌های انسان که پرورش آن می‌تواند در پیشرفت فرد در جامعه مؤثر باشد، خلاقیت است. از آن‌جا که بهترین زمان برای تربیت و شکوفا کردن استعدادها دوره کودکی است، چگونگی رشد و پرورش نیروی خلاقیت در کودکان به عنوان یک نیاز بشری در تمام ابعاد زندگی آینده آنان مطرح است. بسیاری از نظریه‌های مربوط به خلاقیت، بر رابطه کودک و خانواده تأکید دارند. از آنجا که بستر رابطه کودک با افراد خانواده در خانه اتفاق می‌افتد، این مقاله بر آن است تا به ارائه رویافت‌هایی در طراحی خانه جهت ارتقاء خلاقیت کودکان بپردازد. روش تحقیق کمی - کیفی بوده است و از روش‌های مستقیم از جمله مصاحبه، مشاهده، پرسشنامه از ۴۰ کودک در بازه سنی ۳ تا ۱۲ سال در اصفهان و روش‌های غیرمستقیم جمع‌آوری اطلاعات از جمله مطالعات کتابخانه‌ای استفاده شده است. همچنین شیوه تجزیه و تحلیل، توصیفی - تحلیلی است. براساس پژوهش انجام شده عوامل متعددی بر ارتقاء خلاقیت کودکان تأثیرگذار است. در میان این عوامل، خیال‌پردازی، کنجکاوی، بازی و مشارکت انتخاب شده که تأثیر آن‌ها در ارتقاء خلاقیت کودکان به تفصیل بیان می‌شود. یافته‌های تحقیق بیان می‌دارد ارتباط فضاهای بسته با طبیعت، طراحی فضاهای گردهم‌آورنده و طراحی کنج در خانه می‌تواند در جهت ارتقاء عوامل مؤثر در خلاقیت و در نتیجه پرورش خلاقیت مؤثر باشد.

واژگان کلیدی: طراحی خانه، ارتقاء خلاقیت، خلاقیت کودک.

* این مقاله مستخرج از رساله کارشناسی ارشد نویسنده اول با عنوان «طراحی خانه با رویکرد ارتقاء خلاقیت کودک» به راهنمایی آقای دکتر عیسی حجت و مشاوره خانم دکتر مینوشفایی در گروه معماری دانشگاه هنر اصفهان است.

** عضو هیات علمی (مربی)، دانشکده معماری و شهرسازی، موسسه آموزش عالی دانش پژوهان، اصفهان، ایران (نویسنده مسئول).

Email: atefehkardan@yahoo.com

*** استادیار معماری، دانشکده معماری، پردیس هنرهای زیبا، دانشگاه تهران، تهران، ایران.

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

مقدمه

با مطالعه پژوهش‌های انجام شده در زمینه خلاقیت در کودکان دریافت می‌شود که از میان عوامل متعدد تأثیرگذار در ارتقاء خلاقیت کودکان، به مسائل آموزشی و شیوه‌های تدریس در محیط‌های آموزشی، مسائل تربیتی در خانه و مدرسه و جنبه‌های مختلف رشد کودک بیشتر پرداخته شده و همچنین در سال‌های اخیر مطالعاتی در مورد طراحی محیط‌های آموزشی در راستای ارتقاء خلاقیت کودکان انجام گرفته است. آنچه در این پژوهش‌ها کمتر مورد عنایت و توجه قرار داشته، تأثیر کیفیت فضای مسکن در کشف و پرورش خلاقیت کودکان است.

پژوهش‌ها نشان می‌دهد بهترین زمان برای پرورش و شکوفا کردن استعدادها، دوران کودکی است و در این دوران قابلیت‌ها و خلاقیت کودکان پایه‌گذاری می‌شود (Nasajizadeh, 2005, p. 46). همچنین علم روانشناسی محیط ثابت کرده شرایط فیزیکی محیط زندگی، رفتار ساکنین در قرارگاه رفتاری را تحت تأثیر قرار داده و در بروز رفتارهای هنجار و ناهنجار و ارتقاء خلاقیت مؤثر است. طبق نظریه جان لنگ تغییر در محیط مصنوع مستقیماً منجر به تغییر در رفتارها خواهد شد (Mortazavi, 1997, p. 17). بنابراین کلیه محیط‌هایی که کودک در آن حضور می‌یابد، می‌تواند در شکل‌گیری شخصیت کودک و رفتار او مؤثر باشد و خانه به‌عنوان اولین محیط اثرگذار در شخصیت کودک از اهمیت ویژه‌ای برخوردار خواهد بود. اما متأسفانه امروزه پویایی ذهنی انسان در کشاکش زندگی ماشینی از دست رفته و کمتر رمقی برای خلاقیت او باقی مانده است و هدایت چنین انسانی به سوی نگاه و تفکر خلاقانه سخت به نظر می‌رسد. علاوه بر آن، نسل‌های آینده نیز در همین فضاها یا فضاهایی به مراتب سردتر رشد می‌یابند. پس ضروری است با رویکرد به رشد خلاقانه نسل‌های بعد، به طراحی خانه به گونه‌ای که موجب ارتقاء خلاقیت کودک می‌شود، پرداخته شود.

۱. پرسش و فرضیه تحقیق

در مقاله حاضر ضمن بررسی سابقه موضوع و عوامل مؤثر در خلاقیت به شرح مختصری از روش تحقیق پرداخته و سپس این پرسش مطرح می‌شود که کدام ویژگی‌های معماری خانه می‌توانند موجب ارتقاء عوامل مؤثر در خلاقیت و در نتیجه پرورش خلاقیت شوند؟ نتایج پژوهش رهیافت‌هایی در طراحی خانه به‌منظور ارتقاء عوامل مؤثر بر خلاقیت کودک را بیان می‌کند.

به منظور پاسخ اولیه به پرسش مطرح شده فرضیه‌های زیر بیان می‌شود.

فرضیه اول: ارتباط فضاهای طراحی شده با طبیعت در مسکن می‌تواند در ارتقاء خلاقیت در کودکان مؤثر باشد.

فرضیه دوم: طراحی فضاهای گردهم آورنده در مسکن می‌تواند در ارتقاء خلاقیت در کودکان مؤثر باشد.

فرضیه سوم: طراحی کنج در مسکن می‌تواند در ارتقاء خلاقیت در کودکان مؤثر باشد.

۲. سابقه موضوع

برای بیان سابقه موضوع باید به دنبال جواب چند سؤال بود. خلاقیت چیست؟، محیط در ارتقاء خلاقیت چه نقشی دارد؟، کودک کیست و چه ویژگی‌هایی دارد؟

عمر فاروق در تعریف خلاقیت، آن را ارائه پاسخی منحصر به فرد، بهتر و مناسب‌تر برای مسأله معرفی می‌نماید. فرهنگ توصیفی روان‌شناختی در تعریف خلاقیت این چنین می‌نویسد: "خلاقیت به توانایی پیدا کردن راه حل‌های نامتعارف و با کیفیت بالا برای مسائل اطلاق می‌شود." بر این اساس شخص خلاق کسی است که با اطلاعات مستقیم و داده‌هایی که در اختیار دارد به شیوه‌های جدید برخورد نماید. به عبارت دیگر، خلاقیت، توانایی پیدا کردن راه حل‌های غیرمشهور و جدیدی است که بهتر از راه حل‌های گذشته پاسخگوی نیازها و کاستی‌های مسأله باشد (Mahdavi nejad, 2005, p. 58). از طرفی در روانشناسی محیط، محیط زندگی انسان را ظرف رفتارها و فعالیت‌های او می‌دانند. با استفاده از این عبارت، انسان خود به‌عنوان یکی از عوامل تشکیل‌دهنده محیط معرفی می‌شود، چون در این نگاه فرض اصلی بر این است که رفتار و تجارب انسان را نمی‌توان بدون توجه به شرایط محیطی و به‌طور جداگانه مورد بررسی قرار داد. تحقیقات نشان داده است که عوامل اجتماعی و محیطی نقش‌های عمده‌ای در عملکرد خلاقانه ایفا می‌کنند و تأثیر بسیاری از تغییرات در عناصر محیطی می‌تواند اثراتی بر خلاقیت و نوآوری داشته باشد (Kamelnia, 2007, p. 96). بعضی محیط را مهم‌ترین عامل شکل‌گیری اندیشه‌های خلاقانه در فرد بیان می‌دارند و بدون یک محیط مناسب، امکان شکل‌گیری عملی اندیشه‌های خلاقانه و ارتقاء آن تا حد آفرینش مؤثر را امکان‌پذیر نمی‌دانند (Mahdavinejad, 2005, p. 59). بنابراین می‌توان نتیجه گرفت خانه به‌عنوان مأمّن و پناهگاه دوران کودکی ما می‌تواند نقش عمده‌ای در پرورش خلاقیت داشته باشد.

همچنین علم روانشناسی با روش‌های مشاهده و تجربه ثابت کرده است که بهترین زمان برای تربیت و شکوفا کردن استعدادها دوره کودکی و نوجوانی است. زیرا تمام صفات اکتسابی و الگوهای رفتاری و عادات لازم در این زمان اخذ می‌شود و شخصیت واقعی کودک و نوجوان براساس همین عوامل شکل می‌گیرد (Nasajizadeh, 2005, p. 46). صاحب‌نظران امر تعلیم و تربیت در تعریف کودک چنین گفته‌اند: "کودک محصول تعامل طبیعت- تربیت، وراثت،

محیط و طبیعت- تجربه است." به عبارت دیگر، کودک سیستمی ساخته از "محیط و طبیعت" یا "تربیت و تجربه" است (Shoarinejad, 2010, p. 15). با چنین دیدی به موضوع مشخص می‌شود که کلیه محیط‌هایی که کودکان در آن‌ها حضور می‌یابند باید ارزش فراگیری داشته باشد (Cele, 2004, pp. 71-80). زیرا دانش کودک در برابر محیط پیرامون خود، مجموع دانش حضوری و حصولی او از محیط است^۱ (Behrouzfar, 2001, p. 20).

کودکان که به سبب محدودیت‌های فیزیکی و روانی خود تأثیرپذیری عمیق‌تری از محیط دارند اجباراً تحت شرایط محیطی هستند و این تجارب محیطی دوران کودکی در تمام طول زندگی شخصی همراه آن‌ها بوده و از مهم‌ترین عوامل تأثیرگذار در شکل‌گیری شخصیت آن‌هاست (Christensen & O'Brien, 2000, p. 20). در تحقیقات موجود بر نقش محیط زندگی انسان و به‌ویژه محیط زندگی کودک جهت رشد استعدادها و توانایی‌های او تأکید شده است. لذا ارضاء نیازهای اساسی کودک نقش بسیار مهمی در چگونگی شکل‌گیری و رشد شخصیت او دارد و بخش مهمی از ارضاء نیازهای کودک به چگونگی طراحی مکان زندگی و رشد کودک بستگی دارد.

۱-۲- تأثیر وجود اطلاعات در محیط بر خلاقیت

به عقیده گیلفورد تا وقتی انسان به مشکلی برخورد نکند و زندگی او از روی عادات و یا بر مبنای دور زدن مشکلات سپری شود، خلاقیتی در کار نیست. ولی همین که به مشکلی برخورد کرد و خواست آن را حل کند فرآیند فکری و اعمالی که متعاقب آن برای حل مشکل ایجاد می‌شود، خلاقیت نام دارد. هر چه فرد هوشمندتر باشد کنجکاوی بیشتری دارد. انگیزه کنجکاوی زیربنای خلاقیت است ولی کنجکاوی واگرا، نه همگرا^۲ است (Narimani, 1991, p. 44).

کنزل و جانسون به دنبال تحقیقات خود در سال ۱۹۶۲ به این نتیجه رسیده‌اند که خلاقیت هر کس در زمینه‌هایی است که معلومات و اطلاعاتی در آن‌ها دارد و کسی که در زمینه‌ای اطلاعاتی نداشته باشد، نباید از او انتظار خلاقیت در آن زمینه را داشت. اطلاعات یکی از عوامل اساسی خلاقیت و ماده خام آن است. اگر یک قطب خلاقیت را جریان و فعالیت ذهنی بدانیم، قطب دیگر آن معلومات و اطلاعات از اشیاء و امور است. بنابراین تماس فعال با محیط زیست طبیعی، اجتماعی و فرهنگی که در واقع منابع اطلاعاتی محسوب می‌شود می‌تواند تأثیر ثمر بخشی بر بازده خلاقیت داشته باشد (Narimani, 1991, p. 45). لازم به ذکر است این اطلاعات را می‌توان به یافته‌های تجربی کودک نسبت داد. بنابراین محیط زندگی باید فراهم آورنده اطلاعات و قابلیت‌های مختلف باشد تا بتواند نقش به‌سزایی در ارتقاء خلاقیت ساکنین داشته باشد.

۲-۲- عوامل مؤثر بر ارتقاء خلاقیت در کودکان

مطالعات انجام شده در این زمینه نشان می‌دهند که عوامل متعددی در ارتقاء خلاقیت در کودکان تأثیر گذارند. تعدادی از این عوامل عبارتند از:

استقلال، انعطاف‌پذیری (Sadeghi Malamiri, 2007, p. 132)، ریسک‌پذیری (Sadeghi Malamiri, 2007, p. 134)، پشتکار (Sadeghi Malamiri, 2007, p. 136)، کنجکاوی زیاد، تحمل ابهام، شوخ‌طلبی، ابتکار، خیال‌پردازی (Soleimani, 2002, p. 92)، زیبایی دوستی (Soleimani, 2002, p. 102)، تردید (Soleimani, 2002, p. 103) حساسیت و توجه (Pirkhaefi, 2005, p. 147)، علاقه به کارهای پیچیده (Pirkhaefi, 2005, p. 145)، بازی و مشارکت (Shafaei & Madani, 2010, p. 216).

ادبیات موضوع نشان می‌دهد که تعدادی از عوامل مذکور مستقیماً به ویژگی‌های شخصیتی فرد خلاق و عوامل وراثتی مرتبطند از این رو در میان عوامل تأثیرگذار بر خلاقیت، در این پژوهش چهار عامل خیال‌پردازی، کنجکاوی، بازی و مشارکت انتخاب شده که تأثیر آن‌ها در ارتقاء خلاقیت کودکان به تفصیل بیان می‌شود.

۱-۲-۲- خیال‌پردازی

یکی از عوامل مهم در ارتقاء خلاقیت، خیال‌پردازی است. حسینی در تعریف خیال‌پردازی می‌گوید: "خیال‌پردازی عبارتست از حاضر کردن صور ادراکی در ذهن بدون حضور محرک حسی." (وقتی انسان درختی را که در حیاط خانه خود دیده در موقعیتی دیگر، بدون حضور عین درخت تصور نماید، در واقع به تخیل آن پرداخته است).

او در اهمیت خیال‌پردازی بیان می‌دارد اکثر اختراعات و ابداعات محصول خیال‌پردازی است و آن را از مهم‌ترین توانایی‌های بشری دانسته‌اند زیرا هرکسی در طول زندگی خود در سایه تخیلات، موفقیت‌هایی را به‌دست آورده است. خیال‌پردازی نوعی تخیل انفعالی و یا تخیل آزاد و بی‌قید و شرط و نوعی صحنه‌پردازی ذهن است (Hosseini, 1991, p. 31).

از نظر کنی (1989) خیال‌پردازی مستلزم توانایی به شکل درآوردن جهان به‌گونه‌ای کاملاً متفاوت است؛ توانایی گمانه‌زنی، فرضیه‌سازی و ابداع که ویژگی افرادی مثل شاعران، داستان‌سرایان و دانشمندان نابغه به بهترین شکل ممکن است. به

نظر او قدرت خیال پردازی فراتر از قدرت تفکر است زیرا شخص متفکر را قادر می‌سازد اندیشه‌های نو را شکل ببخشد، حقایق جدید را کشف کند و دنیاهایی تازه بنا نهد (Craft, 2009, p. 130). از طرف دیگر پژوهش‌ها حاکی از این مسأله است که خیال‌پردازی عامل مهمی در خلاقیت است (Krippner, 1999, pp. 597-606). شفایی در این باره می‌گوید "خلاقیت کودکان به قدرت خیال‌پردازی آن‌ها بستگی دارد و خیال‌پردازی مهم‌ترین عامل در ارتقاء خلاقیت است" (Shafaei & Madani, 2010, p. 215).

۲-۲-۲- کنجکاو

گریزه کنجکاو یکی از گرایز گران‌بهای انسانی است. به برکت وجود این گریزه است که انسان تکامل یافته، بسیاری از رازها و اسرار جهان آفرینش را کشف نموده و در علوم و صنایع به ترقیات شگرفی نائل شده است. نریمانی به نقل از گیلفورد می‌گوید: "در ترغیب و افزایش خلاقیت و بخصوص خلاقیت کودکان انگیزه‌ای که بیش از پیش به‌طور غم‌انگیزی فراموش شده کنجکاو است." کنجکاو در واقع عشق به دانستن، عشق به کسب اطلاعات جدید و افزایش ظرفیت و توانایی در شخص است. چنین انگیزه‌ای به‌طور روشن خمیر مایه فکر و عمل مخترعین بزرگ می‌باشد (Narimani, 1991, p. 46).

تحقیقات بیان می‌دارد هیچ خلاقیتی بدون کنجکاو ممکن نمی‌شود؛ پس منشأ خلاقیت، کنجکاو است (Karimi, 1998, p. 53). تحقیقات دیگر نشان می‌دهد کنجکاو فرد در فرآیند خلاقیت مؤثر است و افراد خلاق معمولاً کنجکاوند (Arnone et al., 2003). آن‌ها تمایل زیادی به کشف مسائل و پی بردن به اصل پدیده‌ها دارند و همیشه علاقه‌مندند از سطح ظاهری یک مسأله فراتر رفته و درون آن را بیابند. آنچه سبب می‌شود تا افراد خلاق به دستکاری اشیاء و پدیده‌ها بپردازند، حس کنجکاو آن‌هاست.

نریمانی در مقاله راه‌های پرورش و رشد خلاقیت در کودکان، کنجکاو را زیر بنای خلاقیت می‌داند و اظهار می‌دارد این مقوله در کودکان بیش از دیگران است و هر اندازه محیط زیست کودک از نظر منابع اطلاعاتی غنی‌تر باشد این انگیزه بیشتر از قوه به فعل در می‌آید (Narimani, 1991, p. 44).

۳-۲-۲- بازی

پژوهش‌ها نشان داده است بازی از ضروریات زندگی کودک است و در رشد ذهنی و جسمی کودک تأثیر ویژه‌ای دارد. کودکان معمولاً بخشی از اوقات شبانه روز خود را صرف بازی می‌کنند و از طریق آن به حواس خود مهارت می‌بخشند و به میزان توانایی و نیز نقاط ضعف خود پی می‌برند.

صاحب‌نظران مختلف نظریات متنوعی در مورد بازی ارائه داده‌اند. از جمله سقراط معتقد است که پرداختن به بازی و فعالیت‌های بدنی در سنین کودکی و نوجوانی برای تندرستی آدمی در سال‌های پیری از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. از نظر ارسطو بازی نیروی نهفته‌ای است که روان آدمی را از خواست‌های مضر و احساسات و امیال چرکین پاک می‌کند (Fathi, 2005, p. 91).

کترین گاروی معیارهایی را که غالب مشاهده‌گران در تعریف بازی به کار می‌برند فهرست کرده است:

۱- بازی خوشایند و لذت‌بخش است.

۲- بازی هیچ هدفی بیرونی ندارد. انگیزش‌های کودک ذهنی هستند و متوجه هیچ‌گونه هدف عملی نیستند.

۳- بازی خودجوش و داوطلبانه است و بازیگر، خود آن را انتخاب می‌کند.

۴- بازی کردن مستلزم درگیری فعالانه بازیگر است (Mussen et al., 2001, p. 202).

تحقیقات نشان می‌دهد که بهترین فعالیت برای ارتقا خلاقیت در کودکان و شکل‌گیری اندیشه‌های بدیع و خلاق در آن‌ها بازی است. ساندراس در این باره می‌گوید: کودکانی که در دوران نخستین زندگی بازی تخیلی می‌کنند، در سال‌های آینده زندگی خود دارای تفکر خلاق و توان بیشتر در حل مسائل خواهند بود. اهمیت پدید آمدن افکار خلاق را می‌توان از سخنان انیشتن دریافت. آلبرت انیشتن در خاطرات خود چنین بیان می‌کند:

"نظریه نسبیت نمی‌توانسته در دوران بزرگسالی من شکل بگیرد زیرا آدمی در بزرگسالی فرصتی برای اندیشیدن به فضا و زمان ندارد. این چیزهایی است که وقتی کودک بودم به آنها فکر می‌کردم." (Fathi, 2005, p. 94)

علاوه بر تأثیرگذاری بازی بر رشد جسمی و ذهنی و شکل‌گیری اندیشه‌های خلاق، بازی، موقعیت استفاده از قوه تخیل در کودک را به وجود می‌آورد، موجب ارتباط کودک با محیط بیرون می‌شود و دنیای اجتماعی او را گسترش می‌دهد، موجب شکوفایی استعدادهای نهفته و بروز خلاقیت می‌شود و همکاری، همیاری و مشارکت کودک را توسعه می‌بخشد (Mahjour, 2008, p. 162).

۴-۲-۲- مشارکت

ضروری است که اشخاص خلاق مکانی برای مشارکت و تبادل ایده‌ها و ملاقات و صحبت داشته باشند. در این رابطه ویگوتسکی^۳ بر نقش مشارکت در ارتقاء خلاقیت تأکید می‌کند (Moran & Steiner, 2003, p. 36). محققان دیگری تأثیر کار گروهی را بر رشد فرآیند خلاقیت بررسی کرده‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که خلاقیت افراد در همکاری با یکدیگر به دلیل تأثیر متقابل ایده‌ها بر هم، شکوفا می‌شود (Mamykina, 2002, pp. 96-99). دکتر اسپورن در مورد مسأله پرورش خلاقیت بیان می‌دارد که برخی از انسان‌ها نیاز به یک گروه دارند که در آن‌ها جرعه‌ای ایجاد کنند و آنان را به تدبیر یک فهرست طولانی از راه‌های مختلف برای حل یک مسأله وا دارد.

پژوهشی دیگر در این زمینه، عوامل آسیب‌زای خلاقیت را به دو دسته تقسیم کرده است: ۱. عوامل فردی (درونی) ۲. عوامل محیطی (بیرونی) و بیان می‌دارد یکی از عوامل محیطی که در رکود قوه خلاقیت کودکان تأثیر به‌سزایی دارد، محیط خانواده است (Nasajizadeh, 2005, p. 47). خانواده مهم‌ترین نقش را در کنترل و هدایت تخیل و ظهور خلاقیت‌ها دارد. زمینه رشد خلاقیت کودکان با فراهم نمودن فرصت‌های لازم برای سؤال کردن، کنجکاوی و کشف محیط پدید می‌آید. مهم‌ترین آفت خلاقیت‌های ذهن، تهدید و تنبیه‌های فکری است. بچه‌های خلاق نیاز به آرامش روانی، اطمینان خاطر و اعتماد به نفس قوی دارند. نساجی زاده در این رابطه بیان می‌دارد تا والدین از ریخت و پاش‌های کودکان جلوگیری کنند و امیال و خواست‌های طبیعی فرزندانشان را قربانی اظهار نظر دیگران یا زشت بودن قضیه کنند مانع شکوفا شدن قوه خلاقیت می‌شوند (Nasajizadeh, 2005, p. 50).

خان‌زاده به‌منظور پرورش خلاقیت کودکان در محیط خانواده بیان می‌دارد: "تدارک فرصت‌های مناسب برای یادگیری مبتکرانه و قدردانی از این نوع یادگیری‌ها (تکمیل کردن اشیاء و امور ناتمام- مشاهده اشیاء از نزدیک و دستمالی کردن آن‌ها- یادگیری بون ارزشیابی) در رشد خلاقیت کودک مؤثر است" (Khanzadeh, 1984, p. 38).

در نتیجه، کودک اطلاعات خود را به‌صورت تجربه رویدادها از محیط کسب می‌کند. بخشی از تجربه در جریان بازی و کنجکاوی که خود از عوامل مؤثر بر خلاقیت هستند، حاصل می‌شود و بخشی از آن از طرف والدین به کودک آموزش داده می‌شود که اگر در قالب مشارکت با کودک باشد براساس ادبیات موضوع می‌تواند در رشد خلاقیت او مؤثر باشد.

باتوجه به عوامل مؤثر بر ارتقاء خلاقیت ضروری به‌نظر می‌رسد که راهکارهای طراحی به‌منظور ارتقاء این عوامل در کالبد معماری بررسی شود. در جدول (۱) به بیان خلاصه عوامل ذکر شده در این زمینه و راهکارهای آن‌ها پرداخته است. برای توضیح بیشتر با توجه به تأثیر عامل مشارکت بر ارتقاء خلاقیت طراحی فضایی برای مشارکت و گرد هم آمدن افراد خانواده لازم است. همچنین طراحی فضاهایی در خانه که بتوانند کنجکاوی، خیال پردازی و بازی کودک را ارتقاء دهند مناسب به‌نظر می‌رسد.

جدول ۱: عوامل و راهکارهای ارتقاء خلاقیت

راهکار	عوامل مؤثر بر خلاقیت
طراحی فضاهایی برای ارتقاء کنجکاوی	کنجکاوی، زیر بنای خلاقیت است (Narimani, 1991, p. 44).
طراحی فضاهایی برای ارتقاء خیال پردازی	خیال‌پردازی مهم‌ترین عامل در ارتقاء خلاقیت است (Shafaei & Madani, 2010, p. 215).
طراحی فضاهایی برای ارتقاء بازی کودک	بهترین فعالیت برای ارتقاء خلاقیت در کودکان و شکل‌گیری اندیشه‌های بدیع و خلاق در آن‌ها بازی است (Fathi, 2005, p. 94).
تماس فعال با محیط زیست طبیعی، اجتماعی و فرهنگی	اطلاعات، ماده خام خلاقیت است (Narimani, 1991, p. 385).
ایجاد فضاهایی با قابلیت‌های مختلف برای تجربه کودک	تا وقتی انسان به مشکلی برخورد نکند و زندگی او از روی عادات و یا بر مبنای دور زدن مشکلات سپری شود خلاقیتی در کار نیست (Narimani, 1991, p. 384).
طراحی فضاهایی برای مشارکت و کارهای گروهی	مشارکت اعضای خانواده، کارهای گروهی و هم‌فکری آن‌ها موجب شکوفا شدن خلاقیت می‌شود (Mamykina, 2002, pp. 96-99).

۳. روش تحقیق

این پژوهش از نظر کاربردی در پاسخ به نیاز امروز معماران به آگاهی از تأثیر کالبد معماری بر خلاقیت انجام شده است. به این امید که رهیافت‌های منتج از بررسی‌ها و تحلیل راهکارهای بیان شده، نگاه عمیق‌تری نسبت به طراحی فضای کالبدی خانه را باعث شود.

روش تحقیق کمی-کیفی بوده است و از روش‌های مستقیم و غیرمستقیم جمع‌آوری اطلاعات استفاده شده است. در روش‌های مستقیم نظیر روش‌های مشاهده، مصاحبه و پرسشنامه یک جمعیت آماری ۴۰ نفری از کودکان بازه سنی ۳ تا ۱۲ سال در اصفهان مورد مطالعه قرار گرفتند. با توجه به جدول ۲ قابلیت بالقوه خلاقیت در کودکان بین سه تا دوازده سالگی است، به همین دلیل این بازه سنی برای این پژوهش انتخاب شده است.

جدول ۲: وضعیت روانی و کیفیت محیطی لازم با توجه به بازه سنی

بازه سنی	نویایی	خردسالگی	کودکی	نوجوانی
از تولد تا سه سالگی	از ۳ تا ۶ سالگی	از ۶ تا ۹ سالگی	از ۹ تا ۱۲ سالگی	از ۱۲ تا ۱۵ سالگی
نیاز به اطمینان	شگفت زدگی	کنجکاوی	کنترل	اراده برای تغییر دنیا
یکپارچگی	سحرآمیز	اکتشاف حسی	امکان مداخله‌های خلاقانه	الهام

(Ghasemi, 2011, p. 10)

در پرسشنامه تنظیم شده، هر سؤال دارای تصویری است که به صورت کارتهایی در قطع A_5 چاپ و قسمت‌های مهم تصاویر با رنگی خنثی تأکید شد تا توجه کودک به مطلب مورد نظر جلب شد. (به‌عنوان نمونه در جدول ۳ یکی از این تصاویر به همراه نتایج حاصل از پاسخ کودکان ارائه شده است). در این روش محققان با قرار گرفتن در محیط (مهدکودک‌ها، مدارس و خانه‌ها) و مشاهده عینی رفتار کودکان در شرایط مختلف و ثبت آن و پرسش سؤالات طراحی شده از کودکان و مصاحبه با والدین آن‌ها به جمع‌آوری اطلاعات مبادرت ورزیدند. سپس با بررسی قابلیت‌های هر فضا، اطلاعات جمع‌آوری شده را به صورت کروکی‌های نهایی در آورده و مورد تحلیل قرار دادند (لازم به ذکر است در بخش تحلیل چند نمونه از کروکی‌های پرسشنامه همراه نتایج آماری آنها آورده شده است). نتیجه کار سرآغازی برای یافتن سرنخ‌های تأثیر کالبد خانه بر عوامل مؤثر بر ارتقاء خلاقیت کودک است.

در روش‌های غیرمستقیم محققان از طریق داده‌های جمع‌آوری شده دیگران نظیر روش اسنادی به شناسایی پدیده مورد نظر پرداختند. تجزیه و تحلیل داده‌ها در بخش ادبیات موضوع، روش توصیفی-استنباطی بوده است.

جدول ۳: نمونه ای از کروکی‌های ارائه شده به کودکان

تأثیر ارتباط با طبیعت در ارتقاء بازی، خیال پردازی و کنجکاوی		
سؤالات مصاحبه	تصاویر	نتایج
اگر در چنین فضایی بودی دوست داشتی چکار کنی؟		در اکثر پاسخ‌ها به بازی‌هایی درگیر با طبیعت اشاره شده است. همچنین به فعالیت‌هایی نظیر در آوردن کرم‌ها از داخل باغچه که از حس کنجکاوی کودک می‌باشد، اشاره شده است. نکته جالب توجه این است که در بسیاری از پاسخ‌ها، کودک فعالیت انجام شده را با حضور دیگر افراد نظیر اعضای خانواده و یا دوستان ذکر کرده است که این نشان دهنده آن است که طبیعت می‌تواند موجب ارتقاء مشارکت نیز شود. در نتیجه با بررسی پاسخ‌ها این نتیجه حاصل شد که ارتباط با طبیعت در ارتقاء بازی، کنجکاوی و مشارکت مؤثر است.

۴. تحلیل

با توجه به سؤالات تحقیق و مشاهده و مصاحبه‌های انجام شده جدول هدف-محتوا (جدول ۴) تنظیم شد. هر کدام از خانه‌های رنگ شده ارتباط دو موضوع ذکر شده را با هم نشان می‌دهند که در ادامه پژوهش به تحلیل آن‌ها پرداخته می‌شود.

جدول ۴: هدف - محتوا

محتوا	ارتباط با طبیعت	وجود فضاهای گردهم آورنده	وجود گوشه‌های کنج مانند
ارتقاء بازی			
ارتقاء کنجکاوی			
ارتقاء خیال پردازی			
ارتقاء مشارکت اعضای خانواده			

۴-۱- ارتباط فضاهای طراحی شده خانه با طبیعت

طبیعت و هستی رمز آلودش مملو از فضاهایی است که در هر لحظه انسان را به کنکاش می‌کشد. ابهام جاری در طبیعت، انسان را به فکر وادار می‌دارد. بنابراین همراه بودن معماری با طبیعت انسان را قادر می‌سازد تا از فضاهای طبیعی به عنوان بستری برای فعال‌سازی فکری استفاده نماید.

مطالعات بسیاری در زمینه تجربیات انسان در محیط طبیعی، گویای این اصل هستند که محیط و فضاهای طبیعی، واکنش‌های مثبتی از لحاظ روان‌شناسی در انسان ایجاد می‌کند؛ مانند فراخوانی آسان‌تر اطلاعات، مهارت حل‌خلاقانه مشکلات، رشد و تقویت قدرت تخیل و برانگیختن کنجکاوی که خود از محرک‌های مهم در امر خلاقیت است (Izadpanah, 2006, p. 46).

نتایج حاصل از پرسشنامه‌ها نشان داد، امکان تجربه مستقیم طبیعت برای کودک، می‌تواند باعث ارتقاء استفاده وی از حواس مختلف شود و به این ترتیب حواس پنج‌گانه او پرورش می‌یابد. حضور کودک در طبیعت سبب توجه او به صداهای محیط می‌شود. مثلاً صدای پرندگان، صدای چک‌چک آب، هوهوی باد و غیره وجود حوضچه‌ای آب در محل زندگی کودک باعث آشنایی او با چگالی، شناور شدن، غوطه‌ور شدن و غرق شدن اشیاء در آب می‌شود.

کودکی که بتواند با طبیعت در ارتباط باشد می‌تواند با خواص مواد و مصالح آشنایی پیدا کند. او همچنین از حواس خود برای فهم تغییرات محیطی در زمان‌ها و فصول مختلف استفاده می‌کند. استفاده دائمی از حواس مختلف، انسان را نسبت به محرک‌های محیطی حساس کرده و باعث تقویت حواس می‌شود.

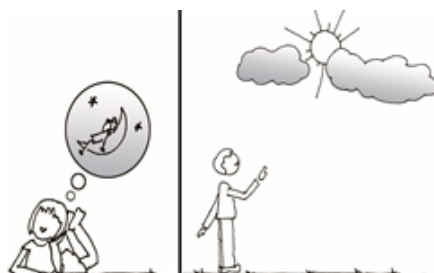
با وجود فضاهای طبیعی در منزل فعالیت‌هایی نظیر خزیدن به زیر درختچه‌ها و بوته‌ها، گل‌ازی و هر فعالیتی که پاسخگوی حس کنجکاوی آنها از محیط اطراف باشد، شکل می‌گیرد. گیاهان، آب، خاک، شن و غیره همگی امکاناتی هستند که کودکان با کنترل، دستکاری آن‌ها و استفاده از قدرت کنجکاوی، می‌توانند ذهن خلاق خود را شکوفا سازند. در پژوهش انجام شده توزیع فراوانی داده‌ها نشان داد ۹۰ درصد کودکان مورد مطالعه با مشاهده شکل ۱، علاقه‌مندی خود را نسبت به کنجکاوی در برخورد با طبیعت نشان دادند.

لحظات تخیلی برای یک کودک شامل توجه کودک به یک پدیده طبیعی است. مانند: اشعه منعکس شده نور خورشید در یک قطره آب روی برگ، زیبایی پرواز یک پروانه، جنب و جوش موجود در لانه مورچگان، زیبایی گل‌ها و غیره مصاحبه‌هایی که در این زمینه انجام شد، نشان داد که کودکان با نگاه به آسمان به شدت خیال‌پردازی می‌کنند. آن‌ها در مصاحبه‌ها و نقاشی‌های خود به وجود اشکالی شبیه اژدها، انواع حیوانات، اعداد ریاضی و غیره در ابرها اشاره کردند. همچنین خیال‌پردازی‌هایی نظیر سوار شدن بر ماه، غلطیدن بر روی ابرها و حرف زدن با خورشید مطرح شد. در این مورد توزیع فراوانی داده‌ها نشان داد ۸۰ درصد کودکان مورد مطالعه با مشاهده شکل ۲ خیال‌پردازی‌های خود را راجع به طبیعت بیان نمودند.

شکل ۱: ارتباط با طبیعت باعث ارتقاء کنجکاوی در کودک می‌شود.



شکل ۲: ارتباط با طبیعت باعث ارتقاء خیال‌پردازی در کودک می‌شود.



سطح بالای پیچیدگی و تنوع در عناصر طبیعی، بازی‌های پیچیده‌تر و طولانی‌تر را به دنبال خواهد داشت. مشاهدات انجام شده نشان داد کودکانی که در خانه‌های خود امکان ارتباط با طبیعت را دارند شرایط بازی‌های متنوع‌تری دارند و خود به کشف بازی می‌پردازند. مثلاً بازی با سایه‌ها، بالا رفتن از درخت، کاشت گیاه، دنبال کردن پروانه، پیدا کردن کرم‌های باغچه، دانه دادن به کبوترها و غیره به همین دلیل، کلیه وسایل بازی ثابت ساخته شده کارخانه‌ها و همچنین فضای داخلی خانه‌ها، نمی‌توانند جایگزینی برای طبیعت و به دنبال آن حس خوشایند یک کودک در دامن طبیعت باشد. توزیع فراوانی داده‌ها مربوط به شکل ۳ نشان داد که تمامی کودکان مورد مطالعه با مشاهده این شکل در پاسخ به سوالات پرسیده شده علاقمندی خود به انجام بازی‌های درگیر با طبیعت نشان دادند.

شکل ۳: ارتباط با طبیعت زمینه‌ای برای بازی کودک فراهم می‌آورد.



اگر محیط بازی ثابت باشد و کودکان قادر به تغییر و دستکاری محیط طبق نیاز و خواسته‌هایشان نباشند، این محیط فاقد عنصر خلاقیت است. از آنجایی که کودکان دنیای اطراف خود را نوعی زمین بازی تصور می‌کنند، طبیعت بستر مناسبی است که می‌تواند آن‌ها را ساعت‌ها به خود مشغول سازد. از این رو فضای دلخواه کودکان، فضایی مملو از عناصر طبیعی چون گیاهان، گل‌ها، آب و خاک، شن، حیوانات و حشرات است.

دلیل این امر سه کیفیت محیط‌های طبیعی است که شامل تنوع تمام‌ناپذیر آن، انسان ساخت نبودن آن‌ها و حس جاودانگی و پایان‌ناپذیری آن‌هاست. تجربیات نشان داده است که به کارگیری عناصر طبیعی چون آب، بافت و رنگ‌های طبیعی در طراحی فضای بازی کودکان، به تجربیاتی می‌انجامد که به طور مثبت و مؤثری در زمان بزرگسالی تأثیرگذار خواهند بود (Izadpanah Jahromi, 2006, p. 45).

بازی کودکان در یک محیط طبیعی، دارای کیفیاتی کاملاً متفاوت با بازی در محیط‌های انسان ساخت است. یک محیط بازی ایمن در بستر طبیعت، گامی مهم در ایجاد حس استقلال و تمرینی برای عدم وابستگی مستقیم کودکان به والدین محسوب می‌شود. همان‌گونه که در مراحل گوناگون رشد یک کودک، مرحله‌گذار از نوزادی به خردسالی، با شکسته شدن حد و مرزهای فضای داخلی خانه انجام می‌پذیرد؛ یک فضای طبیعی ایمن نیز، بستری مناسب برای تمرین عدم وابستگی مستقیم کودکان از والدین خود می‌باشند. این محیط‌ها تجربیات حسی متفاوتی را نیز به دنبال خواهند داشت. یک نوع حس رهایی برای دویدن، فریاد زدن و ریختن و پاش کردن (فعالیت‌هایی که غالباً در فضای داخلی ممنوع است). از این رو طراحی فضاهای باز و استفاده از عوامل طبیعی مانند گیاهان (باغچه) و آب در خانه موجب رشد خلاقیت کودک می‌شود.

۲-۴- فضاهای گردهم‌آورنده

هیچ گروه اجتماعی، - چه خانواده باشد و چه یک گروه کاری- نمی‌تواند نقش خود را به خوبی اعمال کند، مگر آن‌که نوعی ارتباط مستقیم و غیررسمی بین اعضای آن وجود داشته باشد (Alexander, 2009, p. 311). کودک نیاز به بودن، مکالمه و مصاحبت با والدین خود دارد.

با توجه به این که مشارکت اعضای خانواده در ارتقاء خلاقیت کودکان مؤثر است، بنابراین توجه به طراحی فضاهایی که افراد را جذب کرده و به مشارکت و کار گروهی و مباحثه دعوت کند اهمیت دارد. اما برای ایجاد توازن، خانه‌ای که برای خانواده طراحی می‌شود، باید سه منطقه داشته باشد: حریم والدین، محدوده کودکان و مکانی مشترک برای ایجاد ارتباط بین آنها. محدوده مشترک بین بزرگترها و کودکان جایی است که هر دو باهم از آن استفاده می‌کنند؛ با هم غذا می‌خورند، باهم می‌نشینند، مشورت می‌کنند و هر چیز دیگری که داشتن یک محدوده مشترک برای آنان را می‌طلبد.

مهمترین فضاها در خانه، آشپزخانه، جایی برای دور هم نشستن و غذا خوردن و ایوان است. با توجه به مشاهدات، با هم غذا خوردن کمک بزرگی به تشکیل و پیوند گروه می‌کند. صرف وعده‌های غذایی در کنار هم، وقت گذاشتن برای پخت غذا، بازی کردن باهم و انواع ملاقات‌های روزمره و گفتگوهای خانوادگی خیلی مهم هستند و نیاز به طراحی مکانی در خانه دارد که اشتیاق افراد را برای در کنار هم بودن بیشتر می‌کند.

لازم است در بخش مهمی از خانه فضایی را برای گردهم جمع شدن و گفتگوی افراد خانواده ساخته شود. خانواده در این فضا غذای خود را صرف می‌کنند، تلویزیون نگاه می‌کنند، با هم به صحبت می‌نشینند و هر کسی که پا به خانه می‌گذارد، مستقیماً وارد این اتاق می‌شود تا به سایرین سلام کند یا مورد استقبال قرار گیرد، آنان را ببوسد، با آنان دست دهد و اخبار و صحبت‌های جدید را با آنها رد و بدل کند. همین امر زمانی که فرد قصد خروج از خانه را دارد تکرار می‌شود. در این صورت این مکان تبدیل به مکانی در قلب خانواده می‌شود. این مکان در بخشی از منزل واقع شده است که هر کسی برای ورود یا خروج از خانه از این بخش عبور می‌کند. همین امر سبب می‌شود که مدتی از وقت خود را هر چند کوتاه در این بخش صرف کند. چنانچه این فضای عمومی در انتهای یک سالن قرار داشته باشد و تنها راه ورود اعضای خانواده به این مکان از روی نوعی اجبار باشد، هیچ میل خاصی برای استفاده غیررسمی و خود به خودی از آن وجود نخواهد داشت. در تحقیق حاضر، فضاهایی که می‌تواند مشارکت و باهم بودن اعضای خانواده را فراهم کند (مانند نشیمن) از کودکان سؤال شد. نتایج نشان داد که:

۱. محل مذکور در مرکز خانه قرار گیرد، یعنی جایی که تمامی افراد بیشترین رفت و آمد را در این بخش دارند. مشاهدات انجام شده نشان داد اگر این فضا در ارتباط با فضای آشپزخانه باشد به دلیل ارتباط بیشتر با مادر کارایی بهتری دارد (شکل ۴).

۲. این مکان میان راهی باشد که در ورودی را به بقیه قسمت‌های خانه متصل می‌کند. بهتر است این مکان، محیطی بسته نباشد و ارتباط آن با ایوان مرتبط با فضای باز می‌تواند کارایی آن را افزایش دهد (شکل ۴).

۳. باید اشیاء و اجزای مناسبی در آن قرار داده شود. (مثلاً فضایی برای غذا خوردن، چراکه صرف غذا یکی از مهم‌ترین و اساسی‌ترین امور دسته جمعی است یا چند صندلی راحت برای نشستن).

شکل ۴: موقعیت پیشنهادی قرارگیری فضای گردهم آورنده



لازم به ذکر است کارایی این فضا به ابعاد، ارتباط با بقیه فضاهای مسکن، گرمایش و سرمایش، نور، کف‌سازی و عمق فضا نیز بستگی دارد که می‌تواند موضوع تحقیقات بعدی قرار گیرد.

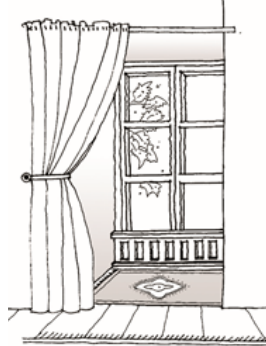
۳-۴- طراحی کنج در خانه

لغت نامه دهخدا کنج را به معنای گوشه و زاویه ترجمه کرده است و در مقاله حاضر منظور از کنج طراحی خرد فضاهای متنوع، گوشه‌های امن در خانه و قرارگیری این گوشه‌ها در ترازهای مختلف است. تورفتگی و بیرون زدگی بدنه‌های ساختمان نیز می‌تواند فضاهای کنج مانند ایجاد کند. لازم به ذکر است این فضاها می‌تواند بسیاری از نیازهای کودک را برآورده سازد. طراحی کنج در خانه می‌تواند به صورت باز (توسط پوشش گیاهی در اطراف)، نیمه باز و بسته صورت گیرد و موجب تنوع در بدنه خانه شود. به منظور فهم مکان‌های کنج مانند در رفع نیازهای مکانی کودک، فعالیت‌های او را در نظر گرفته و به بررسی نقش کنج پرداخته می‌شود.

مشاهدات انجام شده نشان داد که کودک برای هر نوع بازی خود فضای منحصر به فردی را انتخاب می‌کند. تنوع فضایی در خانه جوابگوی این نیاز کودک است. به طور مثال کودک برای بازی‌های تخیلی و تقلیدی خود نیاز به فضاهایی امن و در مقیاس کودکانه دارد. در تأیید این مطلب الکساندر بیان می‌دارد که کودکان دوست دارند در مکان‌های غارمانند و کوچک بازی کنند. به‌طور طبیعی آن‌ها برای بازی به دنبال مکان‌های غارمانندی هستند که به زیر یا داخل آن‌ها بجزند. بیشتر دنیای اطراف آن‌ها متعلق به بزرگسالان است و آن‌ها در تلاشند تا مکانی را به اندازه و مقیاس بچه‌ها و کودکان برای خود دست و پا کنند (Alexander, 2009, p. 459). در نتیجه طراحی خرد فضاهایی در مقیاس کودک می‌تواند پاسخگوی این نیاز کودک باشد.

در پژوهش انجام شده توزیع فراوانی داده‌ها نشان داد ۶۵ درصد کودکان مورد مطالعه با مشاهده شکل ۵ علاقه‌مندی خود را نسبت به بازی و ۳۵ درصد از کودکان علاقه خود را به انجام تکالیف مدرسه در این محیط نشان دادند.

شکل ۵: طراحی کنج موجب ارتقاء بازی و آزادی انتخاب توسط برای انجام فعالیت‌ها کودکان می‌شود.

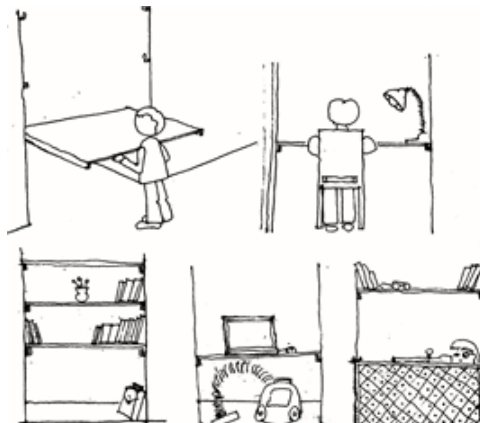


همچنین در نگرش‌سنجی کودکان این نتیجه حاصل شد که کودک دوست دارد نسبت به قسمت‌هایی از خانه در مقیاس خود احساس مالکیت داشته باشد. این حس که محدوده‌ای از فضا برای مدت زمان کوتاه یا بلندی می‌تواند در اختیار کودک باشد و او به نوعی بر آن تملک داشته باشد، عاملی بسیار جذاب و خوشایند برای کودک است. آن‌ها از خلوت و فضاهای شخصی لذت می‌برند و مشاهدات نشان داد در خانه‌هایی که طراحی چنین امکانی را برای کودک فراهم نمی‌آورد، کودک به ناچار با قرار دادن وسایلی مانند بالش قسمتی از فضا را به مقیاس خود درآورده و تحت مالکیت خود قرار می‌دهند.

از طرف دیگر کودکان نیاز به فضاهایی برای انجام تکالیف خود دارند. تحقیقات نشان داده است که همراهی والدین در انجام تکالیف کودکان را متکی و وابسته می‌سازد. در مقابل استقلال کودک در انجام تکالیف، او را مسئولیت‌پذیر می‌نماید، زیرا پاسخگویی انجام یا عدم انجام تکالیف خود اوست. مصاحبه‌ها در این زمینه نشان داد که تشخیص کودک جهت مناسب بودن فضا برای انجام تکالیف یا فعالیت‌های نظیر آن با تشخیص والدین یکی نیست. در مصاحبه‌های انجام شده کنج‌های متنوعی طراحی و به کودکان نشان داده شد تا فعالیت دلخواه خود در این فضا را نام ببرند و بسیاری از کودکان به انجام تکالیف مدرسه اشاره کردند. بنابراین ایجاد خرد فضاهایی متنوع برای کشف توسط کودک جهت انجام تکالیف مناسب به نظر می‌رسد.

از دیگر فضاهای مناسب برای ارتقاء خلاقیت کودک، فضایی است که قابل ساخت و تغییر باشد. (شکل ۶). برای کودک یک فضای تمام شده و غیرقابل تغییر، جذابیت فضای قابل تغییر را ندارد. بدین معنا که کودک، امکان تغییر دادن فضا را داشته باشد. همچنین امکان دخل و تصرف در فضا، گوناگونی و تنوع فضایی را بیشتر کرده و از حالت یکنواختی محیط می‌کاهد. لازم به ذکر است حواس ما وقتی به بهترین صورت عمل می‌کند و به بهترین وجه واجد حداکثر حساسیت می‌شود که به کار انداخته شود. یکنواختی به هر نوع که باشد -شدید یا ضعیف و بی فروغ- قوای ذهنی و فکری آدمی را تضعیف می‌کند. در نتیجه طراحی فضاهای دنج، ریز و درشت فراوان در خانه که کودک بتواند ساعت‌ها وقت خود را در آنجا سپری کند، مناسب به نظر می‌رسد.

شکل ۶: طراحی محیطی قابل ساخت و تغییر

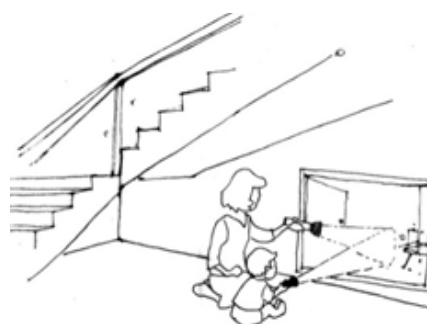


از نگاهی دیگر طراحی فضاهایی که قابل کنکاش و اکتشاف باشد، می‌تواند باعث ارتقاء حس کنجکاوی کودک شود. فضایی که صرفاً با یک بار دیدن بتوان آن را درک نمود، فضای جذابی برای کودک نیست. چراکه انگیزه‌ای برای جستجو و کندوکاو ندارد. بنابراین فضای مناسب در چنین حالتی باید در لایه‌ها و پرده‌های مختلف قابل درک باشد. در خانه فضاهایی همچون گنج‌ها، پستوها، طاقچه‌ها با عمق‌های متفاوت و در ترازهای مختلف می‌توانند چنین نقشی را ایفا کنند (شکل های ۷ و ۸). همچنین کنج‌های نیمه تاریک شبیه زیر پله‌ها و مکان‌های انبار رختخواب و غیره می‌تواند باعث ارتقاء خیال پردازی کودک شود. این کنج‌ها می‌تواند در مکان‌های مختلف مثل اتاق، آشپزخانه، هال، درب ورودی و غیره قرار گیرد و عملکردهای متفاوت به فضا بدهد. در نتیجه می‌توان در طراحی فضاها دیوارها را صاف و سخت و یکدست در نظر نگرفت و برای آن‌ها کنج‌های با تنوع (فرم‌های متفاوت، ارتفاع‌های متنوع و با قابلیت‌های گوناگون) طراحی کرد.

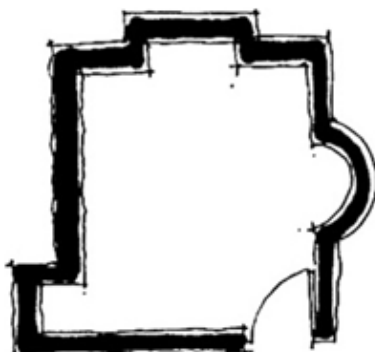
شکل ۸: طراحی کنج موجب ارتقاء کنجکاوی می‌شود.



شکل ۷: طراحی کنج موجب ارتقاء بازی می‌شود.



شکل ۹: طراحی کنج در خانه



۵. نتیجه‌گیری

در تحقیق فوق به علت اهمیت موضوع خلاقیت و تأثیرگذاری کالبد خانه بر این مسأله به بررسی عوامل اثرگذار در طراحی خانه در راستای ارتقاء خلاقیت کودک پرداخته شده است. ادبیات تحقیق بیانگر آن است که خیال پردازی، کنجکاوی، بازی و مشارکت در ارتقاء خلاقیت کودک مؤثر است. آنچه در تحقیق حاضر به روش جمع‌آوری اطلاعات و ثبت مشاهدات و مصاحبه‌ها به وسیله کروکی و جمع‌آوری نتایج پرسشنامه‌ها از ۴۰ کودک در بازه سنی ۳ تا ۱۲ سال در اصفهان با شیوه توصیفی-تحلیلی، به عنوان موضوعی نو مورد بحث و تأکید قرار گرفته، این است که طراحی فضاهای گردهم‌آورنده در مسکن به منظور ارتقاء فعالیت‌های مشارکتی، ارتباط فضاهای طراحی شده با طبیعت به منظور ارتقاء خیال پردازی، کنجکاوی و بازی و طراحی کنج در مسکن به منظور ارتقاء بازی، کنجکاوی و قابلیت‌های محیطی می‌تواند در ارتقاء خلاقیت کودک تأثیرگذار باشند.

پی نوشت

۱. بهروزفر (۱۳۸۰) در این رابطه می گوید: "آن چه کودک ضمن تماس مستقیم با محیط به دست می آورد و برای خودش پردازش می کند و به ذهن می سپارد، دانش حصولی او را تشکیل می دهد. دانش حضوری نیز با اندازه ها و راه های غیرمستقیم شکل می گیرد."
۲. گیلفورد هوش و خلاقیت را دو عامل فکری جداگانه می داند و ضمن تشریح اعمال مختلف ذهنی، تفکر همگرا را هوش و تفکر واگرا را خلاقیت می داند. او بیان می دارد تفکر واگرا نوعی از تفکر است که در جهات مختلف سیر می کند. این تفکر کمتر تحت انقیاد واقعیت های ارائه شده قرار می گیرد، تغییر جهت در حل مسأله را امکان پذیر می سازد و منجر به راه حل ها و برآورده های گوناگون می شود (Narimani, 1991).

3. Vygotsky

References

- Alexander, C. (2009). *A Pattern Language*. (F. Hosseini, Trans.). Mehrazan Publishing Co.
- Arnone, M. P. (2003). *Using Instructional Design Strategies to Foster Curiosity*. ERIC Clearinghouse on Information & Technology. Syracuse University.
- Behrouzfar, F. (2001). *Urban Open Space Design Principle, Regarding Children's Physio - Psychological Premises*. Tehran: Center of Building and residential researches.
- Cele, S. (2004). Children in Interaction with Urban Space. *Journal of Applied Psychology*. 6 (3-4), 71-80.
- Christensen, P. O'Brien, M. (2003). *Children in the City: Home, Neighborhood and Community*. London: Routledge Falmer.
- Craft, A. (2009). *Creativity and Early years' Education: a Lifewide Foundation*. (F. Hosseini, Trans.). Tehran: Rasesh.
- Fathi, H. (2005). The Impact of Games and Toys on Fostering Children's Minds and Creativity. *Journal of Psychology & Educational science*. 309, 89-95.
- Ghasemi, H. (2011). *Architectural Spaces and Children's Language*. Tehran: MS Thesis Tehran University.
- Hosseini, A.S. (1991). Imagination: Characteristics of Students of Primary School. *Journal of Psychology & Educational science*. 61, 30-31.
- Izadpanah Jahromi, A. (2006). *Child, Play and City: Process, Principles and Criteria for Planning and Design of Children Playspaces*. Tehran: Mayoralty Organization.
- Kamelnia, H. (2007). *Design Grammar of Learning Environments (Concepts and Experiences)*. Tehran: Sobhane Noor Publishing Co.
- Karimi, A. A. (1998). Returning to childhood, returning to creativity. *Journal of Psychology & Educational science*. 138, 7-26.
- Khanzadeh, A. (1984). Fostering Creativity in Children. *Journal of Psychology & Educational Science*. 57, 36-39.
- Krippner, S. (1999). *Dreams and Creativity*, Encyclopedia of Creativity. vol 1, San Diego. 597-606.
- Mahdavi nejad, M.J. (2005). Creativity and Creative Training in Architectural Design. *Journal of Art*. 21, 57-66.
- Mahjour, S. (2008). *Psychology of the Game*. Tehran: Sasan.
- Mamykina, L., Candy, L. & Edmonds, E. (2002). Collaborative Creativity, *Communications of the ACM*. 145(10), 96-99.
- Moran, S. & Steiner, J. (2003). Creativity in the Making: Vygotsky's Contemporary Contribution to the Dialectic of Creativity & Development, *Creativity and Development*, 36-38.
- Mortazavi, S. (1997). *Educational Spaces from the Perspective of the Psychology of the Environment*. Tehran: School Renovation Organization.
- Mussen P. H., Conger J. J. & Kagan, J. (2001). *Child Development and Personality*. (M. Yasaie, Trans.). Tehran: Markaz Publishing Co.
- Narimani, M. (1991). Ways of Foster and Develop Creativity in Children. *Journal of Psychology*, 149: 44-51.
- Nasajizadeh, E. (2005). Pathology of Creativity in Family. *Journal of Psychology*, 316, 46-55.
- Pirkhaefi, A. (2005). *Creativity (Principles and Methods of Education)*. Tehran: Ghoghnos.
- Sadeghi Malamiri, M. (2007). *Creativity, Systematic Approach: Individual, Group, Organization*. Tehran University Press, Tehran.
- Shafaei, M. (2009). *Principles of Educational Spaces for Children 3 to 6 Years Old with the Aim of Increasing Children Creativity in Iran*. Tehran: Ph.D. Thesis Iran Science and Technology University.
- Shafaei, M., & Madani, R. (2010). Principles of Designing Children's Educational Spaces Based on Creativity Model. *Journal of Technology Education*. 4, (3), 215-221.
- Shoarinejad, A. (2010). *Kids' Literature*. Tehran: Etelaat Publishing Co.
- Soleimani, A. (2002). *How to Generate the Creativity*. Tehran: Parents and Teachers Community Publishing Co.

