

معماری و طراحی برای کودکان

تألیف: همدریس سریم اوردو

(دانش آموخته مدارس اوردو، دانشجو)

سرشناسه : عنوان : نام پدید آور :
 : آزموده، مریم، ۱۳۶۶ - : معماری و طراحی برای کودکان /تالیف مریم آزموده.
 : تهران: علم و دانش، ۱۳۹۱. : مشخصات نشر :
 : ۱۰۸ ص: : مصور. : شابک :
 : ۹۷۸-۶۰۰-۶۳۱۰-۲۸-۲ : وضعیت نشر :
 : فیبا : موضوع :
 : معماری و کودک : موضوع :
 : معماری و سرگرمی : رده بندی :
 : NA ۲۵۴۳ : ۱۳۹۱ : رده بندی دیوید :
 : ۲۰/۸۳ : شماره کتابشناسی :
 : ۳ : ۵۷۵ :



نام کتاب : طراحی و معماری برای کودکان

تالیف : مریم آزموده

ناشر : علم و دانش

نوبت چاپ : اول، ۱۳۹۱

طرح جلد : گروه طراحان پاره

لیتوگرافی / چاپ / صحافی : توس / عطاء / زنوز

شمارگان : ۱۰۰۰ جلد

قیمت : ۹۰۰۰ تومان

نشانی: تهران، خ انقلاب، خ کارگر جنوبی، خ روان مهر، پلاک ۱۴۵، طبقه دوم

تلفن: ۶۶۹۵۰۴۴۱ و ۶۰-۶۶۴۱۵۴۵۹، تلفکس: ۶۶۴۶۲۷۴۲

ایمیل: teymori_۱۳۵۵@yahoo.com

سایت: www.elmo-danesh.ir

پیشگفتار

کتابی که پیش رو دارید حاصل تحقیق نگارنده در حوزه معماری و طراحی برای کودکان است. در نگارش این تحقیق سعی شده تا حیطه‌های گوناگون مربوط به معماری و طراحی برای کودکان و نمونه‌های موفق و کارآمدی که در دنیا برای کودکان طراحی و ساخته شده معرفی و تحلیل شوند. در این کتاب تلاش شده است تا ارتباط کودک با فضای بیرون از خانه از مقیاس شهر تا فضاهای مانند مدرسه و بررسی و نیازهای اساسی کودک در مواجهه با آنها بیان شود.

بخش‌هایی از این کتاب برگرفته از پایان نامه کارشناسی اینجانب با عنوان طراحی برای موزه کودکان کودکان در شهرک غرب تهران در دانشکده تهران است که زیر نظر استاد گرانقدرم جناب آقای دکتر علیرضا عینی فر به انجام رسیده که از ابتدای دوران دانشجویی همواره از راهنمایی‌ها و کمک‌های بی دریغشان بهره برده‌ام. در اینجا بر خود لازم میدانم تا از همراهی و همکاری خانم دکتر فائزه آزموده و خانم فاطمه سنماری در تالیف این کتاب قدردانی نمایم.

کتاب حاضر از شش فصل تشکیل شده است. فصل آغازین به طور اجمالی به معرفی مخاطب این تحقیق یعنی کودکان می‌پردازد. این بحث شامل تعاریف و روانشناسی کودک می‌باشد. فصل دوم به مقوله بازی،

بازی‌های آموزشی و ارتباط کودک و بازی خواهد پرداخت. در ادامه و در فصل سوم به جایگاه موثر کودک در طراحی منظر شهری اشاره می‌شود. در فصل چهارم، معماری برای کودکان در دو بخش معماری فضاهای داخلی و خارجی بررسی می‌شود. فصل پنجم موزه‌های کودکان در دنیا را معرفی و با مقایسه تطبیقی نمونه‌ها به نتایج راه‌گشایی در طراحی فضاهایی از این نوع دست می‌یابد. در فصل ششم که بخش پایانی این تحقیق است فضاهای خاص و هیجان‌انگیزی که در مراکز مختص کودکان می‌توانند وجود داشته باشند مانند سینمای آی‌مکس و افلاک نما معرفی خواهند شد. کودکان هر جامعه نقش بسیار تاثیرگذاری را در ترسیم آینده آن ایفا می‌کنند. این کودکان هستند که در آینده نه‌چندان دور، پا به عرصه‌ی فعالیت‌های اجتماعی گذاشته و به عنوان شهروندان اصلی جامعه به دست گیرنده‌ی امور خواهند بود. علاوه بر این کودکان به عنوان عامل پیوند نسل‌های گذشته و آینده نقش مهمی را در انتقال سنت‌ها، فرهنگ‌ها و هویت جامعه دارند. این امر وجود دارد که با انتشار کتابهای مختلف در مورد کودکان و طراحی برای او، روز به روز شاهد توسعه هرچه بیشتر فضاهای دوستدار کودک در سرزمین جاوید ایران باشیم.

مریم آزموده

۲۶..... احساس امنیت

۲۶..... احساس تعلق

۲۷..... احساس راحتی

۲۷..... فضای خلوت

۲۷..... فضای رنگارنگ

۲۸..... نیازهای کودک در فضا بر اساس هرم مازلو

الزامات و توصیه‌ها درباره طراحی زمین‌های بازی

۲۹.....

۲۹..... عوامل محیطی

۳۱..... کفسازی

۳۱..... اختصاص مکانهایی برای استراحت

۳۲..... کودکان معلول

۳۲..... تجهیزات بازی

۳۳..... تجهیزات بالا رفتنی

۳۴..... الزامات و توصیه‌ها برای فضاهای داخلی

۳۷..... نما و فرم‌های آبی

۳۷..... تشخیص میزان نیاز متناسب با عملکرد فضا

۳۹..... فصل پنجم: کودکان و مهدکودک‌ها

۴۰..... مهدهای کودک

۴۱..... مهد کودک Taka Tuka

فصل اول: شناخت کودک ۱

کودک کیست؟ ۲

فعالیت‌های ذهنی کودک ۳

فصل دوم: کودک و بازی ۵

بازی و کودک ۶

بازی چیست؟ ۶

بازی و رشد ذهنی ۷

بازی‌های آموزشی ۸

فواید بازی ۸

انواع بازی‌ها: ۱۰

فصل سوم: کودک و شهر ۱۱

کودک و شهر ۱۲

مسائل و مشکلات کودکان در تهران ۱۳

شهر دوستدار کودک ۱۳

نمونه‌های موردی ۲۰

نتیجه بررسی نمونه‌ها: ۲۳

فصل چهارم: معماری برای کودکان ۲۵

شناخت ویژگی‌ها و نیازهای کودکان ۲۶

۸۱	مدرسه علوم گیت وی
۸۳	موزه کودکان دوپیچ
۸۷	موزه کاناکو
۸۹	مرکز علوم سنگاپور
۹۳	مقایسه انواع ورودی در نمونه‌های بررسی شده
۹۴	مقایسه مبلمان کودک در نمونه‌های بررسی شده
۹۶	مقایسه کلی نمونه‌ها
۹۸	فصل هفتم: فضاهای هیجان انگیز برای کودکان
۹۹	سینمای آی‌مکس
۱۰۰	تاریخچه
۱۰۱	پرده نمایش آی‌مکس
	حرمت فیلم‌های آی‌مکس و تکنولوژی پروژکتورها
۱۰۳	
	دوربین‌های آی‌مکس و تکنولوژی سه‌بعدی‌سازی
۱۰۵	
۱۰۶	تاریخ آی‌مکس
۱۰۹	افلاک
۱۱۱	منابع:

۴۲	مهد کودک Tromso
۴۳	مهد کودک Tromso
۴۶	مهد کودک Timayui
۴۹	مهد کودک زمینی
۵۱	پلان و تصاویر داخلی مهد کودک
۵۴	تصاویر از حیاط بازی مجموعه
۵۶	مهد کودک Gharsan
۵۷	مهد کودک Lang
۵۸	مهد کودک فوجی و سه‌بعدی دور
۵۹	مهد کودک فوجی و سازه‌های بازی در
۶۲	فصل ششم: موزه‌های کودک
۶۴	موزه‌های کودکان
۶۵	بررسی نمونه‌های موردی
۶۷	کارگاه کودک رومانی
۶۹	موزه کودکان استپینگ استون
۷۲	موزه خلقت
۷۵	پارک علوم گرانا
۷۷	موزه علوم مونترال
۷۹	موزه کودکان توایما

فضا با تمام ویژگی‌هایش در شکل‌گیری شخصیت افراد پس‌موتری را ایفا میکند. همین فضا بطور خاص برای رشد کودکان عامل مهمی محسوب میشود، عاملی که می‌بایست تاثیر مثبتی بر رشد جسمی و عقلی کودک داشته باشد.

امروزه اکثر ساختمان‌هایی که بتوانیم مراکز علمی یا فرهنگی کودکان مورد استفاده قرار می‌گیرند نه از لحاظ کالبد معماری و نه از لحاظ تنوع فعالیت‌ها، متناسب با نیازهای حقیقی کودکان نمی‌باشند. این در حالی است که در شهری مانند تهران مکان‌هایی مختص کودکان اساساً وجود ندارند. در تهران کانون‌های متعددی وجود دارد که پاسخگوی نیازهای اجتماعی، فرهنگی و علمی شهروندان است. موزه‌ها، فرهنگسراها، نگارخانه‌ها و... همگی با این هدف ساخته شده‌اند. ولی در میان این مراکز تقریباً هیچ توجهی به کودکان نشده است. اما

بسیار روشن است که بهترین موزه‌ها از دیدگاه بزرگسالان، مکان‌هایی بی‌معنا و خسته‌کننده برای کودکان هستند.

کودکان نیازمند فضاهایی برای بازی و یادگیری هستند که در عین قابل کنترل بودن، آنها را محدود نکند، جذاب باشد و بیشتر از وقفه و مکث دارای ماهیت حرکت باشد. نمیتوان کودکان را مجبور کرد که در یک کریدور راه بروند و در حالی که به هیچ چیز دست نمی‌زنند، آثار هنری را نظاره‌گر باشند. کودکان بیشتر از هر چیز به تجربه کردن علاقمندند. فضاهایی که برای کودکان طراحی می‌شوند بویژه فضاهای آموزشی باید قادر باشند نیروهای ذهنی و احساسی کودک را تحت تأثیر قرار داده و از این طریق هم در آموزش او شرکت کنند و هم محیطی شاد و سرشار از انرژی را برای او بوجود آورند.