



Τ.Ε.Ι. Καβάλας - Επιτροπή Ερευνών

Παράρτημα Δράμας - Σχολή Τεχνολογίας Γεωπονίας



Τμήμα Αρχιτεκτονικής τοπίου



andscape
architecture

Επιμέλεια: Σπιτάλας Νίκος

Δράμα 2010

COPYRIGHT Τ.Ε.Ι. ΚΑΒΑΛΑΣ
ISBN: 978-960-363-032-6

ΤΕΙ Καβάλας - Επιτροπή Ερευνών
Άγιος Λουκάς Καβάλας, τηλ. 2510 462371
Τμήμα Αρχιτεκτονικής Τοπίου Δράμας, τηλ. 25210 32538

Επιμέλεια Έκδοσης: Σπιτάλας Νικόλαος, τηλ. 25210 32235

Τυπογραφική παραγωγή:

ART STUDIO

Γραφικές Τέχνες - Τυπογραφείο
Χ. ΑΡΤΕΜΙΑΔΗΣ - ΑΦΟΙ ΒΡΟΧΙΔΗ Ο.Ε.
Π. Διονυσίου 21 & 1ης Ιουλίου 92, Δράμα
τηλ. 25210 47212 & 25210 27001

Συμμετοχικός σχεδιασμός περιβάλλοντα χώρου Πανεπιστημιούπολεων: περίπτωση του Δημοκρίτειου Πανεπιστημίου στην Κομοτηνή

Τζώρτζη Τζούλια¹, Κυριάκου Βάντα², Πολύζου Ευαγγελία³

1 Τ.Ε.Ι. Καβάλας,
Τμήμα Αρχιτεκτονι-
κής Τοπίου Δράμας
jgeorgi@tee.gr

2 Τ.Ε.Ι. Καβάλας, Τμή-
μα Αρχιτεκτονικής Το-
πίου Δράμας
v_kiriakou@hotmail.
com

3 Τ.Ε.Ι. Καβάλας, Τμή-
μα Αρχιτεκτονικής
Τοπίου Δράμας
epolyzou@hotmail.
com

Περίληψη

Σκοπός της εργασίας είναι να παρουσιαστούν προτάσεις σχεδιασμού του περιβάλ-
λοντα χώρου της Πανεπιστημιούπολης του Δημοκρίτειου, που βρίσκεται έξω από
την πόλη της Κομοτηνής και περιλαμβάνει τα τμήματα Φυσικής Αγωγής, Νομικής
και Φιλολογίας. Η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε περιελάμβανε: ανάλυση της
υπάρχουσας κατάστασης και διερεύνηση σχεδιασμού αντίστοιχων χώρων, προ-
τάσεις συνολικού ανασχεδιασμού με στόχο την αναδιοργάνωση και αναβάθμιση
της Πανεπιστημιούπολης και λεπτομερέστερο σχεδιασμό σε επιλεγμένα σημεία του
χώρου, με τη χρήση κατάλληλων σχεδιαστικών εργαλείων. Στόχος του σχεδιασμού
ήταν να διερευνηθεί η σχέση μεταξύ του φυσικού τοπίου και του δομημένου χώρου
σε ένα περιβάλλον όπου κυρίαρχη είναι η εκπαιδευτική διαδικασία, ενώ ταυτόχρο-
να προσφέρεται ως πόλος έλξης για την ευρύτερη κοινωνία της Κομοτηνής.
Λέξεις- Κλειδιά: Αρχιτεκτονική Τοπίου, Πανεπιστημιούπολη, Συμμετοχικός σχε-
διασμός

Participation Planning for University Campus: the case of Dimocritus University of Komotini.

Georzi Joulia, Kyriakou Vanta, Polyzou Evangelia
Technological Education Institute of Kavala, Department of Landscape Archi-
tecture
E-mails: jgeorgi@tee.gr, v_kiriakou@hotmail.com, epolyzou@hotmail.com

Η ψυχολογία και οι ανάγκες του παιδιού προτεραιότητα στη διαμόρφωση των χώρων παιχνιδιού.

Μπότου Αναστασία¹

¹Δρ. Ψυχολογίας Παν/μιου Αθηνών –
Σύμβουλος Α' βάθμιας εκπαίδευσης
e-mail: abotou@sch.gr

Τζώρτζη Τζούλια²

²Δρ. Αρχιτέκτων Τοπίου, Επικ. Κα-
θηγ. ΤΕΙ Καβάλας
Σύμβουλος Καθηγήτρια Ελληνικού
Ανοικτού Πανεπιστημίου

Περίληψη

Το παιχνίδι είναι βασική έκφραση εκτόνωσης, ψυχαγωγίας, χαράς και δημιουργίας και παίζει σημαντικό ρόλο στη σωματική, διανοητική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού, καθώς και στη διαμόρφωση της προσωπικότητάς του. Το παιχνίδι είναι η κύρια ενασχόληση του παιδιού. Μέσα από το παιχνίδι το παιδί ενεργοποιώντας τις νοητικές του ικανότητες, το μυϊκό του σύστημα και τις ψυχοσυναισθηματικές του λειτουργίες παίρνει χαρά και ευχαρίστηση και εξελίσσεται. Ο σύγχρονος αστικός τρόπος ζωής έχει αλλάξει τις συνθήκες διαβίωσης και έχει επηρεάσει ποιοτικά και ποσοτικά τις ευκαιρίες παιχνιδιού που παρέχονται στα παιδιά. Θα επικεντρώσουμε σε δύο βασικούς παράγοντες που κυριαρχούν στη σημερινή πραγματικότητα και δεν προάγουν το παιχνίδι στα παιδιά, που είναι: η έλλειψη χρόνου ενασχόλησης των γονέων με τα παιδιά τους, λόγω του ότι αναγκάζονται να δουλεύουν πολλές ώρες και η έλλειψη κατάλληλων χώρων παιχνιδιού. Στόχος μας είναι να συνειδητοποιήσουν όλοι οι εμπλεκόμενοι στο σχεδιασμό χώρων παιχνιδιού για τα παιδιά, ότι η ψυχολογία και οι ανάγκες τους πρέπει να λαμβάνονται υπόψη, αν θέλουμε πραγματικά να συμβάλουμε στην ολοκληρωμένη ανάπτυξή τους. Ας αξιοποιήσουμε το φυσικό τοπίο με απλότητα και φαντασία, ενισχύοντας την δυναμική σχέση παιδιού και φύσης, βελτιώνοντας την ποιότητα των παιχνιδιού και κατανέμοντας χωροταξικά τους χώρους παιχνιδιού, έτσι που να εξυπηρετούν γονείς και παιδιά.



Psychology and the needs of the child as a priority to playground design

200

Botou Anastasia – Doctor of Psychology, School Counselor
Georgi Julia – Doctor of Landscape Architecture

Abstract

Playing is a fundamental expression of joy, entertainment, and creativity and plays an important role in the physical, mental, emotional and social development of the kid, as well as in the formation of its personality. Playing is the child's primary engagement. Playing offers joy and evolves the child by activating its mental skills, its muscle system and its psycho-emotional functions. The modern urban way of life has changed the conditions of living and has influenced both the quality and quantity of opportunities the kids have to play. We will focus on two main factors that are dominant in today's reality and do not promote playing for the kids, which are: a) lack of time the parents spend with their kids because of excessive work hours and b) the lack of appropriate playground facilities. Our aim is to make those that are involved in the playground design process understand that in order to contribute effectively to the kid's development we must take into serious consideration their psychology and needs. Let us use the natural landscape with simplicity and fantasy, enhancing the dynamic relationship the kid has with nature, improving the quality of the playing experience, and distribute correctly the playground facilities, in such a way that both assists parents and kids.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι είναι συνυφασμένο με την ύπαρξη της ζωής. Απλοποιημένες μορφές παιχνιδιού παρατηρούμε και στα ζώα σε στιγμές χαλάρωσης και ξενοιασιάς. Στον άνθρωπο όμως το παιχνίδι παίζει σημαντικό ρόλο για τη νοητική, ψυχοσυναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξή του.

Στη νηπιακή και παιδική ηλικία το παιχνίδι κυριαρχεί στο μυαλό του παιδιού, που δε χάνει ευκαιρία παρατώντας οτιδήποτε για να παίξει. Αυτή η έντονη παρορμητική λειτουργία του παιδιού, που επηρεάζει την ανάπτυξή του προβλημάτισε την επιστημονική κοινότητα και οδήγησε πολλούς επιστήμονες να προσπαθήσουν να ερμηνεύσουν τη φύση και τη σημασία του παιχνιδιού. Γι' αυτό αναπτύχθηκαν αρκετές θεωρίες για το παιχνίδι, από τις οποίες μπορούμε να αντλήσουμε πληροφορίες σχετικά με το σημαντικό ρόλο του στην ανάπτυξη του παιδιού.

Συνειδητοποιώντας την ανάγκη για παιχνίδι και τη σημασία του στην ανέλιξη του παιδιού, η διαμόρφωση των χώρων παιχνιδιού αποκτά ιδιαίτερη αξία και αποτελεί σήμερα αντικείμενο έντονου προβληματισμού, λόγω του σύγχρονου τρόπου διαβίωσης των οικογενειών. Οι γρήγοροι και εξαντλητικοί ρυθμοί της καθημερινότητας, οι αυξημένες ανάγκες και απαιτήσεις επιβίωσης, η ζωή σε πολυκατοικίες και οι πολλές ώρες εργασίας των γονέων, θέτουν στο επίκεντρο τη δημιουργία χώρων παιχνιδιού, που ο σχεδιασμός τους να λαμβάνει υπόψη την ψυχολογία και τις ανάγκες του παιδιού. Οι τυποποιημένες διαμορφώσεις χώρων παιχνιδιών, χωρίς φαντασία και με παιχνίδια φτιαγμένα με τεχνικά υλικά, δεν προάγουν το δημιουργικό παιχνίδι, που βοηθάει στην ολοκλήρωση της προσωπικότητας του παιδιού και στην απόκτηση δεξιοτήτων.

Λέξεις κλειδιά: Παιχνίδι, χαλάρωση, ξεγνοιασιά, δημιουργικότητα, παιδότοπος, ψυχосύνθεση.

ΟΙ ΚΥΡΙΟΤΕΡΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

«Η ουσία ή το περιεχόμενο του παιχνιδιού είναι η λειτουργική ευχαρίστηση, η χαρά της δραστηριότητας της αντίληψης, της νόησης, του μυϊκού συστήματος και μάλιστα η συμμετοχή όλων αυτών των ικανοτήτων και των ψυχικών λειτουργιών σε αυτή τη δραστηριότητα» (Παπαδόπουλος, 1991, σελ. 113). «Αποτελεί μια ορμή ψυχοσωματική του οργανισμού, η οποία διαδραματίζει ένα σημαντικό ρόλο στη σωματική, ψυχοπνευματική κοινωνική ανάπτυξη και ενηλικίωση του ατόμου» (Παπαδόπουλος, 1991).

Οι πρώτες επιστημονικές ερμηνείες της ανάγκης του ανθρώπου για παιχνίδι ήταν βιολογικής προσέγγισης.

Η θεωρία της πλεονάζουσας ενεργητικότητας

Ο Herbert Spencer (1873) Βρετανός φιλόσοφος και ψυχολόγος υποστήριξε ότι το παιχνίδι είναι αποτέλεσμα της υπερβολικής ενεργητικότητας, η οποία συσσωρεύεται (σαν φυσιολογικό προϊόν ενός υγιούς νευρικού συστήματος) στο παιδί και πρέπει να ελευθερωθεί. Η υπεραφθονία ενέργειας διοχετεύεται σε λειτουργίες, που φανερώνουν φυσιολογικούς τρόπους συμπεριφοράς, αλλά χωρίς άμεσο στόχο (Carvey 1990, Evans et al, 1997).

Η θεωρία της προγονικής κληρονομικότητας ή της ανακεφαλαίωσης

Ο ψυχολόγος G. Stanley Hall παρατήρησε ότι η παιχνιδιάρικη συμπεριφορά αλλάζει με την ηλικία και, στηριζόμενος στο βιογενετικό νόμο του Haeckel, υποστήριξε ότι το παιχνίδι των παιδιών αντανάκλα στην πορεία της εξέλιξης από την προϊστορική εποχή ως σήμερα. «Η ιστορία του ανθρώπινου γένους ανακεφαλαιώνεται στην ανάπτυξη του κάθε παιδιού». (Carvey, 1990, σελ.11) Κατά τη θεωρία το παιχνίδι βοηθάει το άτομο στην εξασφάλιση στοιχειωδών λειτουργιών



που προϋπήρχαν στη φύση και που σήμερα του είναι ανεπιθύμητες και άχρηστες.

Η θεωρία της προπαρασκευής ή αυτοαγωγής

Ο Γερμανός φιλόσοφος K. Croos μελετώντας τη δραστηριότητα του παιχνιδιού σε ζώα και ανθρώπους υποστήριξε ότι δεν υπάρχει διαφορά ανάμεσα στο παιχνίδι του παιδιού και στα παιχνίδια των ζώων. Κατά τον Croos μέσα από το παιχνίδι έρχονται στην επιφάνεια τα πρωτόγονα ένστικτα, που καλλιεργούνται και αναπτύσσονται με τέτοιο τρόπο ώστε να προετοιμάσουν το παιδί ή το ζώο για την ηλικία της ωριμότητας (Αντωνιάδης, 1994, Carvey, 1990).

Επισημαίνουμε ότι όλες οι παραπάνω θεωρίες δεν μπορούν να εξηγήσουν τη φύση και τη σημασία του παιχνιδιού, επειδή είναι μονομερείς επιστημονικές προσεγγίσεις, γι' αυτό ή έχουν απορριφθεί σε πολλές απόψεις τους ή έχουν προσμεροσστεί με πιο σύγχρονες επιστημονικές θέσεις.

Ο P. Janet που ανέπτυξε τη «**θεωρία της επιτυχίας**» για το παιχνίδι υποστηρίζει ότι το παιχνίδι εξασφαλίζει στο παιδί με ελάχιστη προσπάθεια το συναίσθημα της χαράς και συνοδεύει τις επιτυχίες του. Τέτοιες επιτυχίες στην καθημερινή του ζωή και στο σχολείο είναι σπάνιες ή εξασφαλίζονται με κόπο.

Ο J. Chateau που ανέπτυξε τη «**θεωρία της επιβεβαίωσης του Εγώ**» αναφέρει ότι το παιδί μέσα από το παιχνίδι επιζητεί να επιβεβαιώσει το «εγώ» του, να δοκιμάσει τις δυνατότητες του και να αποδείξει την αξία του (Αντωνιάδης, 1994).

Στη συνέχεια με την εξέλιξη των ψυχολογικών θεωριών προστέθηκαν νέες απόψεις για τη δραστηριότητα του παιχνιδιού, που αν και δεν επικεντρώθηκαν στη φύση και τη σημασία του μας προσέφεραν νέες προσεγγίσεις και απόψεις για το παιχνίδι.

Η ψυχαναλυτική θεωρία

Κατά τον Freud το παιχνίδι απηχεί τις προσπάθειες του παιδιού να συμφιλωθεί με τα συγκινησιακά του βιώματα (Hoxter, 1996, σελ. 95). Αποτελεί μια γέφυρα ανάμεσα στην εσωτερική και εξωτερική πραγματικότητα του παιδιού. Το παιχνίδι παρέχει στο παιδί τη δυνατότητα να αντιμετωπίζει αγχώδεις καταστάσεις με συμβολικό τρόπο (Hoxter, 1996).

Ο Froebel δίνοντας έμφαση στην **εκπαιδευτική λειτουργία του παιχνιδιού** υποστήριξε ότι το παιδί οικειοποιείται τον κόσμο εν μέρει μέσα από το παιχνίδι, έτσι ώστε να ξεπεράσει την εξάρτησή του σταδιακά και επομένως να αποκτήσει καλύτερο έλεγχο των πηγών ικανοποίησης των αναγκών του, καθώς και ότι το παιδί μαθαίνει μέσα από το παιχνίδι του να συσχετίζει τον εαυτό του πιο συνειδητά με την υποκειμενικότητα του και την κοινωνική πραγματικότητα (Braun, 1991).

Η Μπιχεβιοριστική Θεωρία ασχολήθηκε με το παιχνίδι ως μέσο μάθησης. Οι σημαντικότερες μπιχεβιοριστικές θεωρίες για το παιχνίδι είναι οι παρακάτω:
Παιχνίδι μέσα από δευτερογενείς ενισχύσεις
Παιχνίδι ως μμητική μάθηση
Παιχνίδι ως εξερεύνηση και διερεύνηση
Παιχνίδι ως ανάγκη για επάρκεια (Αντωνιάδης, 1994, σελ. 31-32)

Οι γνωστικές θεωρίες, που όπως και οι μπιχεβιοριστικές, υποστηρίζουν ότι τόσο οι βιολογικοί παράγοντες όσο και το περιβάλλον είναι ίσης σημασίας μεταβλητές που επηρεάζουν τη συμπεριφορά του ατόμου, δίνουν ιδιαίτερη έμφαση στη μελέτη της γλώσσας, των συμβόλων και της σκέψης και αναγνωρίζουν την θετική επίδραση του παιχνιδιού στην ανέλιξη του ατόμου.

Επίσης ενδιαφέρον παρουσιάζουν και **οι απόψεις του Vygotsky για το παιχνίδι** που μπορούν να συνοψιστούν στα παρακάτω:

Το παιχνίδι είναι ο καθοριστικός παράγοντας της συνολικής ανάπτυξης του παιδιού στην προσχολική ηλικία, αλλά αποτελεί ένα μόνο παράγοντα, και μια μόνο ειδική διάσταση (Braun, 1991).

Η χαρά δεν μπορεί να θεωρηθεί το κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού (Vygotsky, 1997).

Το παιδί παίζοντας ικανοποιεί κάποιες ανάγκες.

Τα πολύ μικρά παιδιά ικανοποιούν τις επιθυμίες τους άμεσα και βιώνουν ένταση όταν οι επιθυμίες τους μπορούν να ικανοποιηθούν μόνο μελλοντικά και στην απαίτηση για άμεση ικανοποίησή τους. Τα παιδιά λύνουν προσωρινά αυτή την αντίφαση που βιώνουν μέσα από το παιχνίδι. Επομένως, το παιχνίδι θα πρέπει να γίνει αντιληπτό ως φανταστική ικανοποίηση των πραγματοποιήσιμων επιθυμιών.

Η φαντασία είναι ένας νέος σχηματισμός στη συνείδηση του παιδιού, η οποία εμφανίζεται στον τρίτο χρόνο της παιδικής ηλικίας (Braun, 1991, Vygotsky, 1997).

Η φαντασία στους ενήλικες και στα παιδιά σχολικής ηλικίας αποτελεί το χωρίς δράση παιχνίδι. Το παιδί παίζοντας, δημιουργεί μια φανταστική κατάσταση. Η φανταστική κατάσταση αποτελεί το κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού (Vygotsky, 1997).

Δεν υπάρχει παιχνίδι χωρίς κανόνες. «Ο ρόλος που το παιδί υποδύεται και η σχέση του με το αντικείμενο, θα πηγάζει πάντα από τους κανόνες» (Vygotsky, 1997, σελ. 161).



Η μετάβαση από τα παιχνίδια με ορατή φανταστική κατάσταση και κρυφούς κανόνες, στα παιχνίδια με φανερούς κανόνες και κρυφή φανταστική κατάσταση, σκιαγραφεί την εξέλιξη του παιδικού παιχνιδιού (Vygotsky, 1997).

Στο παιχνίδι η δράση υποτάσσεται στο νόημα. Ενώ στην πραγματική ζωή η δράση κυριαρχεί του νοήματος. Στο παιχνίδι έχουμε το «αρνητικό» της κανονικής συμπεριφοράς του παιδιού. Γι' αυτό το παιχνίδι δεν μπορεί να θεωρηθεί ως η κυρίαρχη μορφή δραστηριότητας του παιδιού ούτε ως το πρότυπο της καθημερινής του δραστηριότητας (Braun, 1991, Vygotsky, 1997).

Η αυστηρή υποταγή στους κανόνες, η οποία φαίνεται να είναι τελείως αδύνατη στη ζωή, επιτυγχάνεται στο παιχνίδι. Επομένως, το παιχνίδι επεξεργάζεται κοινωνικά διαθέσιμες γνώσεις και δεξιότητες, που στη συνέχεια τις εσωτερικεύουν. Το παιχνίδι προσφέρει ένα ευρύ πεδίο για τις αλλαγές των αναγκών και της συνείδησης.

Το παιδί μέσα στο παιχνίδι προβάλλει τον εαυτό του στις δραστηριότητες των ενηλίκων, μέσα στο συγκεκριμένο πολιτιστικό πλαίσιο στο οποίο ζει. Ακόμα προβάλλει τους μελλοντικούς ρόλους και τις αξίες, όπως το ίδιο τις αντιλαμβάνεται, μέσα από τις δραστηριότητες και τις σχέσεις των ενηλίκων. Το παιχνίδι προηγείται της ανάπτυξης γιατί το παιδί μέσα από το παιχνίδι αποκτά δεξιότητες, κίνητρα και στάσεις απαραίτητα για την κοινωνική του προσαρμογή και συμμετοχή (Braun, 1991, Vygotsky, 1997).

Ολοκληρώνοντας μέσα από τις ποικίλες θεωρίες και απόψεις για τη φύση και σημασία του παιχνιδιού, αντιλαμβανόμαστε ότι το παιχνίδι καλύπτει ανάγκες του παιδιού, ενισχύει τις ικανότητες και δεξιότητές του, αποτελεί μέσο μάθησης και ψυχοσυναισθηματικής εκτόνωσης και διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξή του. Είναι πρωταρχική ανάγκη που συμβάλλει στην ανάπτυξη της νοημοσύνης του, αφού καλλιεργεί τη λογικό-μαθηματική και την αφαιρετική σκέψη καθώς και τη μνήμη. Το παιδί παίρνει χαρά και ευχαρίστηση μέσα από το παιχνίδι και με τις επιτυχίες που σημειώνει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ενισχύει την αυτοεκτίμησή του, που παίζει σημαντικό ρόλο στην ολοκλήρωση της προσωπικότητάς του. Μέσα από τον εικονικό κόσμο των παιχνιδιών αναπτύσσει τη φαντασία του, αρχίζει να αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα και βρίσκει διεξόδους στις ψυχοσυναισθηματικές του εντάσεις. Μαθαίνει να υπακούει σε κανόνες και ενισχύεται η αυτοσυγκέντρωσή του και η παρατηρητικότητα. Το παιδί μαθαίνει καλύτερα παίζοντας και μέσα από τις συναναστροφές και τις σχέσεις του με τους άλλους κοινωνικοποιείται. Ασκει τους μύες του, αναπτύσσεται σωματικά, ξεφεύγει από τους τέσσερις τοίχους του διαμερίσματος και τις ώρες ακινησίας και παθητικότητας μπροστά στην τηλεόραση και στο internet, βελτιώνοντας την υγεία του και αποκτώντας ευρωστία.

ΧΩΡΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ

Σήμερα η ζωή του ανθρώπου οργανώνεται στο αστικό περιβάλλον, που σχεδιάζεται για να εξυπηρετήσει τις ανάγκες του, συνδυάζοντας τεχνικές και φυσικές συνιστώσες, ώστε να εξασφαλιστεί η βελτίωση της ποιότητας της ζωής του. Στην Ελλάδα οι σύγχρονες πόλεις χαρακτηρίζονται από υψηλούς συντελεστές δόμησης, έλλειψη ελεύθερων χώρων και χώρων πρασίνου, στενούς δρόμους που διογκώνουν το κυκλοφοριακό πρόβλημα και έλλειψη χώρων στάθμευσης. Το δικαίωμα των παιδιών για εξωτερικό παιχνίδι περιορίζεται σε περιφραγμένες παιδικές χαρές με τεχνητά παιχνίδια, σε λιγοστά πάρκα αναψυχής και στους άλειους χώρους των σχολείων, που τις περισσότερες φορές ούτε είναι κατάλληλοι ούτε επαρκούν.

Στη φύση του παιδιού είναι να μπορεί να παίζει σε οποιοδήποτε ελεύθερο χώρο. Πριν μερικά χρόνια, πριν μας πνίξουν τα αυτοκίνητα, οι δρόμοι και τα αδόμητα οικόπεδα ήταν φυσικοί χώροι παιχνιδιού. Σήμερα αυτό είναι αδύνατον. Το παιδί περιορίζεται χωροχρονικά στο παιχνίδι του στο όνομα της ασφάλειάς του και χάνει σε μεγάλο βαθμό την επαφή με το εξωτερικό περιβάλλον. Ο φόβος των αυτοκινήτων και η αύξηση των φαινομένων βίας και κακοποίησης, απαιτεί ειδικά διαμορφωμένους χώρους παιχνιδιού, που να εξασφαλίζουν την ασφάλειά του. Το παιδί όμως έχει ανάγκη να έρθει σε επαφή μέσα από το παιχνίδι με το φυσικό περιβάλλον. Αντ' αυτού τα παιδιά της πόλης βιώνουν ένα τυποποιημένο εξωτερικό περιβάλλον παιχνιδιού, που κυριαρχείται από υλικά και σκληρές φόρμες παιχνιδοκατασκευών.

205



Εικόνα 1. Φωτο-
γραφία παιδότοπου.
Βαρκελώνη –
Diagonal Mar park



Εικόνα 2. Φωτο-
γραφία παιδότοπου.
Βαρκελώνη – Parc
del centre del
Poblenou



ΧΩΡΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΡΟΣΑΡΜΟΣΜΕΝΟΙ ΣΤΗΝ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΤΙΣ ΑΝΑΓΚΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

206

Η ψυχολογία και οι ανάγκες του παιδιού επιζητούν ένα χώρο παιχνιδιού που δεσπόζουν τα φυσικά στοιχεία (χώμα, νερό, ξύλο, πέτρα, φυτά, ζώα), που το παιδί τα ανακαλύπτει σιγά - σιγά, τα επεξεργάζεται και τα μετουσιώνει, δίνοντας τους φανταστικές διαστάσεις με την άμεση επαφή μαζί τους. Χώροι παιχνιδιού με ήπιες παρεμβάσεις από φυσικά υλικά, που στο σχεδιασμό τους λαμβάνουν υπόψη την χλωρίδα και την πανίδα του χώρου και διακρίνονται από αισθητική και περιβαλλοντική ευαισθησία προωθούν τη σωματική, νοητική, και ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού.

Ο χώρος αποτελεί μια διαρκή πηγή νέων ερεθισμάτων και δραστηριοτήτων που ενισχύει τις διαδικασίες αλληλεπίδρασης του παιδιού με το κοινωνικό και το υλικό περιβάλλον του και αυτές οι ιδιότητες θεμελιώνουν την παιδαγωγική του ποιότητα. (Γερμανός 1997). Στα στοιχεία του χώρου, στο οποίο παίζει το παιδί, εντάσσονται κτίσματα, κατασκευές, διαμορφώσεις, το σώμα του παιδιού, τα σώματα των άλλων παιδιών, τα διάφορα αντικείμενα - παιχνίδια. Ο χώρος παρακολουθεί τις μεταμορφώσεις που το παιδί επιφέρει στην πραγματικότητα την ώρα του παιχνιδιού και θα μπορούσε να σχεδιαστεί ώστε να περιλάβει στοιχεία διαδικασίας μάθησης. Θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε χώρους αγωγής σε ακάλυπτους χώρους της πόλης με παιχνιδότοπους περιπέτειας (Μπότσογλου, 2001).

ΣΥΓΧΡΟΝΟΙ ΠΑΙΔΟΤΟΠΟΙ

Οι παραδοσιακοί παιχνιδότοποι δεν καλύπτουν εξ' ολοκλήρου τις ανάγκες των παιδιών. Είναι ομοιόμορφα σχεδιασμένοι και διαθέτουν πανομοιότυπες παιχνιδοκατασκευές. Είναι εμφανής η έλλειψη ενδιαφέροντος για το σχεδιασμό και τις ανάγκες του παιδιού. Σήμερα στη προσπάθεια δημιουργίας χώρων που συνάδουν με την ψυχολογία και τις ανάγκες του παιδιού δίνεται έμφαση στο σχεδιασμό παιχνιδότοπων περιπέτειας, θεματικών παιχνιδότοπων κυρίως περιβαλλοντικής ευαισθητοποίησης και στη διαμόρφωση των αύλειων χώρων των σχολείων.

Οι παιχνιδότοποι περιπέτειας ξεφεύγουν από το μοντέλο του παραδοσιακού παιχνιδότοπου με τις παιχνιδοκατασκευές και χαρακτηρίζονται από μεγαλύτερη ευελιξία τόσο στο σχεδιασμό τους όσο και στα δομικά στοιχεία του χώρου. Η ευέλικτη αυτή ατμόσφαιρα πολλαπλασιάζει τις δυνατότητες και διευρύνει το φάσμα των δραστηριοτήτων παιχνιδιών που μπορούν να αναπτυχθούν σε αυτούς (Μπότσογλου 2001). Δίνουν τη δυνατότητα στο παιδί να επινοήσει το παιχνίδι του. Τα παιδιά χρειάζονται ένα χώρο οικείο, που να μπορούν να παίζουν ελεύθερα, να έρχονται σε επαφή με το φυσικό περιβάλλον, να λερώνονται, να κυλούνται και να σκαρφαλώνουν με ασφάλεια (Σχ. 5). Πρωτεργάτης των παι-

χινιδότοπων περιπέτειας είναι ο Paul Friedberg και ενδιαφέρον παρουσιάζουν και οι προτάσεις για σχεδιασμό των χώρων παιχνιδιού του γλύπτη Isamu Naguchi, που βλέπει τα παιχνίδια ως γλυπτά.

207



Εικόνα 3, Παιδότοπος, Βαρκελώνη – Diagonal Mar park

Εικόνα 4, Παιχνίδι με ήχους, Βαρκελώνη – Diagonal Mar park



Εικόνα 5, Επινόηση παιχνιδιού με τα υλικά του πάρκου, Βαρκελώνη – Diagonal Mar park



Εικόνα 6, Ελευθερία κινήσεων στον παιγνιδότοπο, Βαρκελώνη – Diagonal Mar park



Οι θεματικοί παιγνιδότοποι διαπραγματεύονται παιδαγωγικά ένα θέμα αγωγής και ο σχεδιασμός τους είναι συγκεκριμένος. Διακρίνονται από ποικιλία δραστηριοτήτων, πρωτοτυπία κατασκευών και ενεργητική βιωματική συμμετοχή του παιδιού. Οι πιο συνηθισμένοι έχουν ανακείμενο την προστασία του περιβάλλοντος. Ο σχεδιασμός τους περιλαμβάνει χώρους δημιουργικής απασχόλησης του παιδιού, διέπεται από βιοκλιματικές και οικολογικές αρχές ώστε να βρίσκεται σε ισορροπία με το περιβάλλον και προωθεί την περιβαλλοντική εκπαίδευση. Στη Ελλάδα δε διαθέτουμε πολλούς θεματικούς παιδότοπους και οι περισσότεροι από αυτούς βρίσκονται σε μεγάλες ξενοδοχειακές μονάδες.

Στους αύλειους χώρους του σχολείου το παιδί περνά καθημερινά το ένα τρίτο περίπου του χρόνου του. Γι' αυτό είναι σημαντικό οι αύλειοι χώροι να είναι προσαρμοσμένοι στη ψυχολογία και τις ανάγκες του παιδιού και κατάλληλοι για τη διδασκαλία του αναλυτικού προγράμματος. Το 2003 σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε στη Μεγάλη Βρετανία σχετικά με το πώς επηρέασε η αναζωογόνηση των αύλειων χώρων των σχολείων τους μαθητές βρέθηκε ότι:

- 65% ανέφεραν ότι βελτιώθηκε η στάση για μάθηση
- 73% ανέφεραν ότι βελτιώθηκε η συμπεριφορά των μαθητών
- 64% ανέφεραν ότι μειώθηκε η βία στο σχολείο
- 84% ανέφεραν ότι προωθήθηκε η κοινωνική αλληλεγγύη
- 85% ανέφεραν ότι αυξήθηκε η υγιεινή δραστηριότητα του παιχιδιού

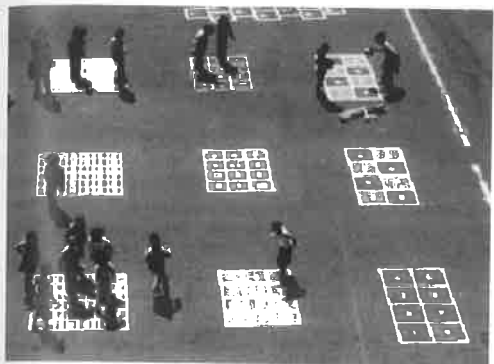
Στην Ελλάδα τα σχολεία και οι αύλειοι χώροι τους σχεδιάζονται με βάση τις προδιαγραφές του Οργανισμού Σχολικών Κτηρίων και ο σχεδιασμός παραμένει ο ίδιος για περισσότερο από ένα αιώνα. Ο χώρος στο ελληνικό σχολείο προσφέρει στο εκπαιδευτικό περιβάλλον τη δυνατότητα να λειτουργεί με μόνο έναν και πάντα τον ίδιο τρόπο, από τον πόλο του εκπαιδευτικού προς εκείνο του μαθητή (Γερμανός, Παναγιωτίδου, Μπίκος, Μπότσογλου, Μπιρμπίλη, 2005). Δεν υπάρχει λειτουργική συνέχεια μεταξύ του εσωτερικού χώρου και του αύλειου χώρου του σχολείου ούτε υπάρχει δυνατότητα οι εκπαιδευτικές δραστηριότητες να επεκτείνονται στην αυλή.



Εικόνα 7.
Σχολική αυλή στο
Όσλο, Manglerud
Primary School,
Oslo (Πηγή: [www.
freplaynetwork.
org.uk](http://www.freplaynetwork.org.uk))

Οι Σκανδι-
ναβικές χώρες
έχουν προχω-
ρήσει από την
παραδοσιακή
μάθηση στις
τάξεις στην
εξωτερική μά-
θηση. Η Νορ-
τογαλία έχει
επενδύσει στο
ανοικτό σχο-

λείο. Η Μεγάλη Βρετανία σχεδιάζει σχολεία δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στους αύλειους χώρους όσο αφορά την εκπαιδευτική διαδικασία, αλλά και τις ανάγκες των παιδιών.



209

Εικόνα 8.
Σχολική αυλή στην
N.Y Winfield L. Morse
Elementary school.
(Πηγή: www.peacefulplaygrounds.com)

Στόχος είναι να σχεδιάσουμε αύλειους χώρους που να υπηρετούν αυτούς που τους χρησιμοποιούν.

Ο σχεδιασμός της αυλής είναι αυτός που ενσωματώνει το παιδί στο φυσικό περιβάλλον ή το αποθαρρύνει. Διευκολύνει την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη βιωματική μάθηση και ανταποκρίνεται στις σύγχρονες απόψεις για την αγωγή και την εκπαίδευση. Το παιδί μπορεί να παίξει, να επικοινωνήσει, να συμμετέχει σε δραστηριότητες. Καλλιεργεί τη περιβαλλοντική συνείδηση. Χαρακτηρίζεται από υψηλής ποιότητας αισθητική και λειτουργικότητα, γνωρίζοντας ότι η χρήση της αυλής είναι κυρίως για παιχνίδι.

Σχετικά με τις αυλές των ελληνικών σχολείων έχουν καταγραφεί συχνά τα παρακάτω:

- Η διαμόρφωση της αυλής έχει συνήθως χώρους που απαγορεύονται στα παιδιά ή δεν έχουν καλή εποπτεία οι δάσκαλοι. Γονείς και δάσκαλοι θεωρούν επικίνδυνους τους απομονωμένους χώρους της αυλής.
- Δεν εξασφαλίζεται η αναγκαία σκίαση των αύλειων χώρων, δεν υπάρχουν χώροι προστασίας από τη βροχή και η απαραίτητη φύτευση για απορρόφηση των ρύπων.
- Μαθητές και δάσκαλοι δεν έχουν συμμετοχή στο σχεδιασμό
- Η εικόνα του αύλειου χώρου επηρεάζει τη συμπεριφορά των μαθητών. Σωστά διαμορφωμένοι αύλειοι χώροι επηρεάζουν θετικά τη σωματική και ψυχική υγεία των παιδιών, καθώς και την εκπαιδευτική διαδικασία.
- Σε πολλές αστικές περιοχές οι αύλειοι χώροι του σχολείου αποτελούν τους μοναδικούς ελεύθερους χώρους για παιχνίδι των παιδιών (Γερμανός, 1993).

Με την υλοποίηση του προγράμματος του ΥΠΕΣΔΑ «Αυλές σχολικών κτηρίων» βελτιώθηκαν αρκετές σχολικές αυλές.



Πάντως επισημαίνουμε ότι χρειάζεται να γίνουν πολλά βήματα ακόμα για να ικανοποιηθούν οι ανάγκες παιχνιδιού των παιδιών προς τη βελτίωση του τοπικού περιβάλλοντος και να συνδεθούν με κυβερνητικές πρωτοβουλίες και εθνικές στρατηγικές.

Εικόνα 9.
Φωτογραφία
ελληνικού σχολικού
αύλειου χώρου.



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ - ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Επιστημονικά έχει τεκμηριωθεί ότι το παιχνίδι παίζει σημαντικό ρόλο στη σωματική, νοητική, κοινωνική και ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Γι' αυτό οφείλουμε να λαμβάνουμε υπόψη την ψυχολογία και τις ανάγκες τους στο σχεδιασμό των χώρων παιχνιδιού.

Χώροι παιχνιδιού πολύμορφοι, διαφορετικοί και εναλλασσόμενοι, που υποστηρίζουν τη βιωματική μάθηση και το δημιουργικό παιχνίδι είναι σε αρμονία με τη ψυχολογία και τις ανάγκες του.

Για να δημιουργήσουμε ενδεδειγμένους χώρους παιχνιδιού οφείλουμε να παίρνουμε υπόψη τις απόψεις των παιδιών και των εκπαιδευτικών και να επιδιώκεται συνεργασία κατά το σχεδιασμό με ειδικούς επιστήμονες που γνωρίζουν την ψυχολογία, τις ανάγκες και τα στάδια ανάπτυξης του παιδιού.

Είναι απαραίτητο να καθορίζουμε την ηλικιακή ομάδα που θα είναι χρήστες του χώρου παιχνιδιού. Ο σχεδιασμός οφείλει να συμβαδίζει με το στάδιο ανάπτυξης του παιδιού. Η κάθε ηλικιακή ομάδα έχει ιδιαίτερη ψυχосύνθεση και ανάγκες.

Επειδή οι συνθήκες ζωής στις πόλεις είναι δύσκολες και υπάρχει έλλειψη ελεύθερων χώρων κατάλληλων για παιδιά είναι σημαντικό οι εμπλεκόμενοι φορείς και κυρίως η τοπική αυτοδιοίκηση να έχει σχεδιάσει μια ολοκληρωμένη παρέμβαση στην πόλη για τους χώρους παιχνιδιού των παιδιών, ώστε να έχουμε

την καλύτερη δυνατή χωροθέτησή τους, προσβασιμότητα και ασφάλεια.

Επισημαίνουμε ότι ο, σωστά παιδαγωγικά, διαμορφωμένος χώρος παιχιδιού έχει μεγαλύτερα επίπεδα ασφάλειας. Επίσης, η χρήση υλικών που απορροφούν τους κραδασμούς αυξάνει το επίπεδο ασφάλειας.

211

Κατά το σχεδιασμό των παιχιδότοπων να αξιοποιούνται τα φυσικά στοιχεία και οι παρεμβάσεις να είναι ήπιας μορφής, χρησιμοποιώντας κυρίως φυσικά υλικά.

Είναι σημαντικό για την ψυχολογία του παιδιού να υπάρχουν φωτεινά και χαρούμενα χρώματα.

Η φύτευση του χώρου να είναι μελετημένη, ώστε να είναι λειτουργική. Τα δέντρα δεν πρέπει να είναι τυχαία τοποθετημένα, αλλά έτσι ώστε να δημιουργούν φυσικό φράκτη πρασίνου που να εμποδίζει την ατμοσφαιρική ρύπανση και να δημιουργείται η απαραίτητη σκίαση. Η σωστή τοποθέτηση των δέντρων στο χώρο βελτιώνει τις βιοκλιματικές του συνθήκες και τον καθιστά ελκυστικό όλες τις ώρες της ημέρας. Επίσης, είναι θετικό να προτιμάται η φύτευση χαμηλής βλάστησης για το διαχωρισμό των χώρων όπου απαιτείται.

Η ύπαρξη πόσιμου νερού είναι απαραίτητη.

Με συνεργασία των ειδικών, με φαντασία και με μεράκι, λαμβάνοντας υπόψη την ψυχολογία του παιδιού, μπορούμε να δημιουργήσουμε πρωτότυπους και ποικιλόμορφους χώρους, που καλύπτουν τις ανάγκες του και προάγουν την ανάπτυξή του.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αντωνιάδης, Α., (1994) Το παιχνίδι, University Studio Press, Θεσσαλονίκη.
- Αυγητίδου, Σ., (επιμ., 2001) Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις, Τυπωθήτω, Αθήνα.
- Braun, K., (1991) Play and Ontogenesis, in Tolman W. and W. Maiers eds., Critical Psychology, Contribution to an Historical Science of the Subjects, Cambridge University Press, Cambridge.
- Γερμανός, Δ., Παναγιωτίδου, Ε., Μπίκος, Κ., Μπότσογλου, Κ., Μπιρμπίλη, Μ., (επιμ.), (2005) Η διαθεματική προσέγγιση της διδασκαλίας και της μάθησης στην προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, (σ.σ. 40-51).
- Γερμανός, Δ., (1997) Το υλικό πεδίο αγωγής: Μια διδακτική προσέγγιση που στηρίζεται στην παιδαγωγική ποιότητα της σχέσης του παιδιού με το υλικό χώρο, στο Βάμβουκα Μ. Ι., Χουρδάκης, Α.Γ., (1997) Παιδαγωγική επιστήμη στην Ελλάδα και την Ευρώπη: Τάσεις και προοπτικές, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα.
- Evans, J. et al, (1997) *Surplus Energy Theory: an enduring but inadequate justification for school break-time*, Educational Review, vol 49, No 3, p.p. 229 – 235.
- Hoxter, S., (1996) Παιχνίδι και Επικοινωνία στο: Μπόστον Μ. και Ν. Ντολ (επιμ.) Ο ψυχοθεραπευτής του παιδιού. Προβλήματα που αντιμετωπίζουν παιδιά και νεαρά άτομα (μτφ. Τσαρμακλή Δ. και Ι. Τετέρη), Καστανιώτης, Αθήνα.
- Μπότσογλου, Κ., (2001) Η παιδαγωγική ποιότητα των υπαιθρίων χώρων παιχνιδιού, στο Αυγητίδου, Σ., (επιμ., 2001) Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις, Τυπωθήτω, Αθήνα.
- Παπαδόπουλος, Ν., (1991) Ψυχολογία: σύγχρονα θέματα: σπουδές, εφαρμογές, κοινωνικοποίηση, παιχνίδι, μάθηση, επιθετικότητα, ωριμότητα, κληρονομικότητα, περιβάλλον, προσωπικότητα, εφηβεία, πειθαρχία, αυτοχειρία, ναρκωτικά, έκδοση 3^η, (Χ.Ο.), Αθήνα.
- Vygotsky, L.S., (1997) Νους στην κοινωνία, (μτφ. Μπίμπου, Α., Βοσνιάδου, Σ.,) Gutenberg, Αθήνα.
- Διευθύνσεις internet
- Κοτσακώστα Μ., κ.α. (2000) Το παιχνίδι στη θεωρία του βυγκότσκι, Virtual School, The sciences of Education Online, τόμος 3, τεύχος 1, <http://www.auth.gr/virtualschool/2.1/Praxis/kotsakosta.html>

ISBN:978-960-363-032-6

