



## طراحی لباس کودک

# ۳ تا ۵ سال بر اساس بازی پازل (جورچین)

چکیده:

مسئله‌ای که در این تحقیق مورد بررسی قرار گرفته است، طراحی لباس بر اساس بازی پازل با استناد به نظر روانشناسان مختلف درباره اهمیت و ضرورت بازی در رشد و شکوفایی کودکان دارد. کودکان گلهای ما، آینده بشریت و امید جهان هستند که توجه به آنها و رشد و شکوفایی شخصیتی و فکری آنها نقش حساس و تعیین کننده‌ای در ساختن جامعه‌ای سالم و پویا دارد. توجه به این دوران تا آن جا است که اولاً کودکی خصوصاً سنین آغاز آن (۳ تا ۵ سالگی) از جانب روان شناسان و صاحب نظران تعلیم و تربیت غالباً به عنوان برجسته ترین مرحله در تکوین شخصیت انسان شناخته شده است. ثانیاً وجود تعارضات، اختلالات و نابسامانی‌های روانی در این سنین را از عوامل اساسی در سراسر زندگی دانسته اند لذا در این تحقیق سعی خواهد شد به طور منسجم به بررسی ویژگی‌های شخصیتی رفتاری، روحی و روانی، اخلاقی و جسمانی کودک پرداخت تا شاید بتوان فضای مناسب‌تری را از لحاظ جذابیت و خلاقیت و دستاوردهای تاثیر رنگ و فرم نیز در به وجود آوردن ساختارهای جدید در لباس کودک بهره‌برند.

پروانه محسنی<sup>۱</sup>، مریم محبوبی<sup>۱</sup>، فاطمه زارع هرفته<sup>۱</sup>

مقدمه

کودک جهت رشد بالینی و فکری نیاز به جستجو و فعالیت دارد. پاره ای از فعالیت‌ها باعث رشد جسمانی و پاره ای از فعالیت‌ها موجب رشد عقلانی است. و مهمترین و حیاتی ترین فعالیت کودک در زمان بیداری، بازی است که بیشترین ساعات او را به خود اختصاص می‌دهد. کودک از طریق بازی خود و دیگران را می‌شناسد محیط را جستجو می‌کند، مهارت‌های خود را در زمینه حسی حرکتی و ذهنی و تخیلی بالا می‌برد و در جمع بودن را تجربه می‌کند.

هر چه دامنه‌ی بازی‌ها برای کودکان وسیع تر باشد فرصت بیشتری برای تجربه‌های عمیق تر به وجود می‌آید. بازی حق کودک است و وسیله ای برای سازندگی او. کودک از طریق بازی یاد می‌گیرد ابداع می‌کند، تجربه و کشف می‌کند. کودک از طریق بازی می‌تواند به استعدادها، توانایی‌ها، خواستهها، ضعف‌ها و نکات مثبت و منفی خود پی ببرد و لذا با شناخت ویژگی‌هایش شخصیت خود را تحکیم می‌بخشد. کودک از طریق بازی (چه به صورت آگاه و نیمه آگاه و یا خود آگاه) مهر و علاقه، خشم و کین، تنش‌ها، ناکامی‌ها، ناامنی‌ها، ترسها، آشفتگی‌ها و سردرگمی‌های خود را به نمایش می‌گذارد.

با بروز این حالات درونی، کودک می‌آموزد که باید به نحوی با آنها کنار بیاید، لذا با آنها را دور می‌افکند و یا آنها را کنترل می‌کند. به هر حال از این طریق به نوعی "آرامش عاطفی" دست می‌یابد. در بخش تئوری به شناخت خصوصیات شخصیتی و روانشناسی رشد کودک ۳ تا ۵ سال پرداخته شد. به مفهوم بازی،

دسته‌بندی بازی‌ها، شناخت مهارت‌های که به وسیله بازی در کودک افزایش پیدا می‌کند. با توجه به این موضوع که کودک در این سن به بازی بسیار اهمیت می‌دهد و تاثیرات بازی‌های که انجام می‌شود در شخصیت اجتماعی آینده کودک اثر می‌گذارد. بر روی بازی پازل (جورچین) شناخت کامل ایجاد شد و انواع آن که متناسب با این سن بود جمع آوری شد و با توجه به نتایج به دست آمده بخش عملی آغاز شد.

### استوری برد

آغاز بخش عملی با جمع آوری اطلاعاتی از بخش تئوری پایان نامه در مجموعه ای به نام استوری برد شروع می‌گردد. استوری برد مجموعه ای متشکل از نمونه‌های پارچه‌های که از نظر کیفیت برای بهداشت جسمی، روحی، متناسب با سن کودک باشد. فرم‌های ساده و متناسب با سن کودک، پازل‌ها و لوازم جانبی متناسب با لباس کودک انتخاب و با چینی مناسب در کنار یکدیگر قرار گرفته اند و برای ایجاد طرح‌های مناسب کودک استفاده می‌گردد.

بر اساس رده سنی ۵-۳ سال که کودک کنجکاو و پر تحرک است، لباس‌هایی باید طراحی شود که راحت و آزاد باشد و مانع حرکت و باعث زمین خوردن کودک نشود. و کودک خود به تواند به راحتی آن را برای پوشیدن انتخاب کند به همین دلیل لباس‌های طراحی شده از لحاظ راحتی، فرم، رنگ و سرگرمی باید به گونه‌ای باشد تا کودک بتواند با آن ارتباط برقرار کند و از پوشیدن آن لذت ببرد.

۱- دانشگاه آزاد اسلامی، واحد یزد، دانشکده هنر، گروه طراحی پارچه و لباس، یزد، ایران





ایده مشترک یک طرح لباس دختر و یک لباس پسر با رنگ مشترک انجام شد. حدود ۸۵ اتود رنگی زده شد که از میان آن ۳۰ طرح انتخاب شد و ۵ طرح آن تایید نهایی شد و مرحله الگو و دوخت بر روی آن انجام شد.

### دوخت‌های نهایی

#### طرح شماره ۱

این طرح برای کودک ۳ ساله دختر طراحی شده است. کودکان در این سن به بازی‌های تقلیدی علاقه نشان می‌دهند. اولین الگوهای او برای تقلید پدر و مادرش هستند همچنین کودک برای پوشیدن لباس می‌خواهد مستقل عمل کند. یکی از ابزارهای بازی تقلیدی برای کودک عروسک است. به همین دلیل یک عروسک روی لباس کودک طراحی شده که به کمک آن کودک می‌تواند به بازی بپردازد و مادر می‌تواند راحت‌تر کودک را لباس بپوشاند. طراحی این لباس که بر اساس بازی جورچین آهنربایی انجام شده بازی جورچین متشکل از یک صفحه مغناطیسی همراه با اجزای صورت است و کودک به کمک آن تصویر چهره را کامل می‌کند. در لباس هم می‌توان به وسیله براده‌های آهن و تکنیک چاپ صفحه‌ای مغناطیسی روی لباس ایجاد کرد ولی به دلیل اینکه این صفحه ۳۰ سانتی‌متر باید از قلب کودک فاصله داشته باشد و استفاده آن در لبه پایین لباس مانع آزادی حرکت کودک می‌شود. از قطعات چسب دو طرفه به جای آن استفاده شد. به کمک این بازی توانایی تشخیص اجزا چهره انسان و خلاقیت در انتخاب فرم‌هایی برای تغییر حالت چهره و تشخیص مکان اجزا چهره انسان را افزایش می‌دهد. برای تقویت مهارت‌های ظریف دست و هماهنگی چشم و دست کودک نیز از قطعات چسبی و متحرک استفاده شده.

برای کاربرد روانشناسی از لباس، برشی منحنی مربوط به چهره در قسمت بالای

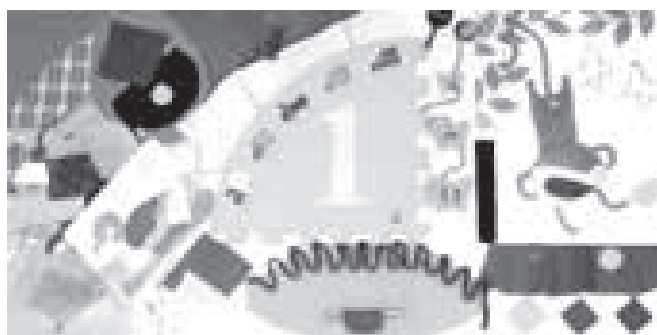
اگر نتواند با آن ارتباط برقرار کند زود از لباس خود خسته می‌شود و دیگر حاضر به پوشیدن آن نیست و مادر به اجبار آن را به تن کودک می‌پوشاند.

### اتودهای خطی

بر این اساس که بازی پازل در گروه بازی آموزشی قرار گرفته و برای تعداد مهارت‌هایی که برای یک انسان بزرگسال در جامعه امروزی لازم است افزایش داد. برای درگیر شدن فکر، شناخت رنگ‌ها و افزایش مهارت‌های ظریف، اجتماعی، خلاقیت برای کودک پازل را در شکل‌های مختلف مثل قطعات جورکردنی، کتاب و فرم‌های پازل در اتودهای خطی استفاده شده است. اتودهای اولیه هم برای دختر و پسر انجام شده که پس از زدن ۷۰ طرح خطی اولیه تعدادی از آن‌ها انتخاب شد.

### اتودهای رنگی

در راستای اتودهای خطی تایید شده آغاز اتودهای رنگی صورت گرفت و از یک



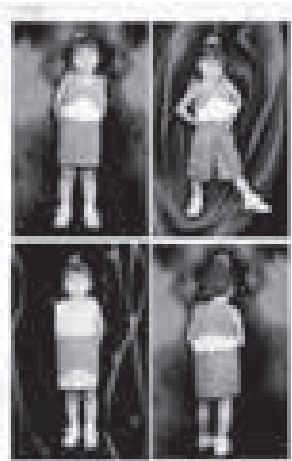
شکل ۱- استوری برد



شکل ۳- اتودهای رنگی اولیه



شکل ۲- اتودهای خطی اولیه



شکل ۵- اتود رنگی و دوخت نهایی مدل شماره ۲



شکل ۴- اتود رنگی و دوخت نهایی مدل شماره ۱



آشنا می‌شود، همچنین کودک می‌تواند رنگ هر قطعه لباس را با قطعه مکمل خود مطابقت دهد که باعث سرگرمی و نشاط کودک در پوشیدن لباس می‌شود. برای افزایش مهارت‌های ظریف دست کودک از دکمه استفاده شده که با بستن و بازکردن دکمه‌ها این مهارت در کودک تقویت می‌شود. همچنین فرم منحنی استفاده شده در طراحی بالای لباس ایجاد آرامش و تعادل روحی کودک می‌شود.

لباس طراحی شده که در کودک آرامش و تعادل روحی ایجاد می‌کند همچنین برش عمودی در پایین لباس باعث ایجاد ثبات تشخیصی و افزایش قدرت اراده در پوشنده و بیننده لباس می‌شود. رنگ قرمز و رنگ زرد، نارنجی در کنار هم استفاده شد که از رنگ‌های گرم و شاد برای کودک می‌باشد. استفاده از پیلی در دوخت لباس برای افزایش راحتی کودک هنگام تحرک است.

### طرح شماره ۳

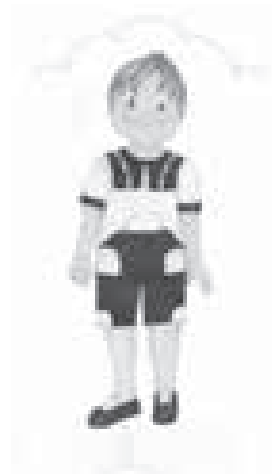
### طرح شماره ۲

این طرح مناسب کودک ۵ ساله دختر می‌باشد. المان طراحی شده از پازل در این لباس، طرح گل‌ها می‌باشد. هدف از طراحی این لباس جنبه آموزشی پازل یعنی آشنایی با انواع گل‌های مختلف، آشنایی با رنگ‌های مختلف، مفهوم ساده و نقش دار بودن پارچه و ... است. به منظور ایجاد جنبه سرگرمی، صفحه‌ای از گل‌های گلدوزی شده در لباس طراحی شده که کودک می‌تواند در پایین لباس پازل آن را کامل کند که این عمل باعث ایجاد یک مشغله فکری مفید برای کودک می‌شود. با توجه به فعالیت زیاد کودک و به منظور دقت در بهداشت جسمی کودک از پارچه‌ی نخی بسیار نرم و سبک برای دوخت لباس استفاده شده که بسیار خنک و ضد حساسیت پوستی برای کودک است.

این طرح برای کودک ۴ ساله طراحی شده است. طرح استفاده شده برای این لباس از بازی جورچین پوشاک الهام گرفته شده، این بازی متشکل از ۲ صفحه فلزی با تصویر دختر همراه با تصاویر انواع پوشاک دخترانه که پوشش‌های مختلفی می‌توان با آن ایجاد کرد. در این سن کودک حق انتخاب برای پوشیدن لباس خود و همچنین تنوع در لباس می‌خواهد که برای رفع این احتیاج کودک لباس دو رو طراحی شده و در تنوع دامن، بلوز، شلوارک و پیراهن است که کودک می‌تواند از دو طرف لباس با رنگ و فرم مختلف استفاده کند. همچنین کودک توانایی شناخت رنگ‌های سرد و گرم و رنگ‌های مکمل را پیدا می‌کند. با مفهوم پارچه ساده و گلدار و لباس‌های مختلف (دامن، بلوز، شلوارک، پیراهن)



شکل ۷- دوخت نهایی و دوخت نهایی مدل شماره (۴)



شکل ۶- اتود رنگی و دوخت نهایی طرح شماره ۳

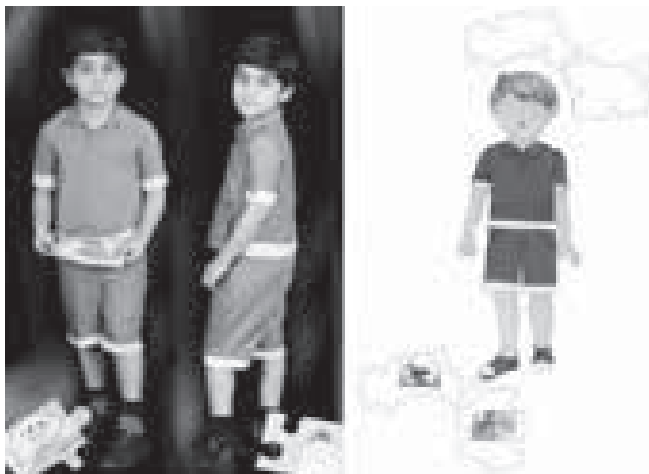




## نتیجه گیری

بر اساس تحقیقات انجام شده، می‌توان نتیجه گرفت که لباس به عنوان جزئی از کالای ضروری که در همه جا با انسان حمل می‌گردد، می‌تواند نقش ویژه‌ای در ایجاد سرگرمی‌های فکری برای کودکان داشته باشد. بهره‌مندی از بازی‌های ساده و پازلی که بتواند باعث تحریک قوای فکری کودک گردد، می‌تواند راه حل مناسبی برای مادران و کودکان در مکان‌های گوناگون باشد. از آنجا که حمل و نگه‌داری بازی‌های فکری در کنار دیگر لوازم شخصی کودک برای اغلب مادران مشکل است. استفاده از ترفندهای فکری طراحی شده در لباس کودکان می‌تواند ایده موثری بر بالا بردن رشد ذهنی و عقلی کودک باشد.

ارائه شده در هشتمین کنفرانس ملی مهندسی نساجی دانشگاه یزد



شکل ۸- اتود رنگی و دوخت نهایی مدل شماره ۵

## منابع

- ۱- استاپرد، میریام، (۱۳۸۳)، همه‌ی کودکان تیزهوشند اگر ...، مترجم: سهراب سوری و امیر صادقی بابلان، نشر دانش ایران، چاپ اول بختیاری فرد، حمیدرضا، (۱۳۸۸)، رنگ و ارتباطات، انتشارات فخرآکیا، چاپ اول.
- ۲- احدی، حسن، روانشناسی رشد، چاپ چهارم، نشر بنیاد.
- ۳- اکرز، آدرین، (۱۳۸۸) ارزیابی و برنامه‌ریزی آموزشی و بازی‌های کودکان از تولد تا ۵ سالگی ترجمه فریده ترابی میلانی.
- ۴- ایتن، یوهانس، (۱۳۷۸)، چاپ ششم هنر و رنگ.
- ۵- آرنه‌ایم، رودلف، (۱۳۸۶)، هنر و ادراک بصری، چاپ اول ترجمه مجید اخگر.
- ۶- آیزن، لئاتریس، ۱۳۸۸، روانشناسی کاربردی رنگ‌ها (پنتون).
- ۷- بارتل، آلیسون، (۱۳۹۸)، ۱۰۱ بازی نشاط‌آور برای کودکان از تولد تا ۱۰ سالگی، چاپ اول، ترجمه امیر جهانیان نجف‌آبادی.
- ۸- پارسا، محمد، ۱۳۸۶، روانشناسی رشد کودک و نوجوان، موسسه انتشارات بعثت.
- ۹- پورابراهیم گلرودباری، ستار، (۱۳۸۷)، اگر فرزند باهوش می‌خواهید، انتشارات فردآذین.
- ۱۰- حسینی، سیده مریم، (۱۳۸۴) کودک بازی و اسباب بازی، چاپ اول انتشارات نسیم کوثر.
- ۱۱- رضا مهجور، سیامک، (۱۳۷۸)، روان‌شناسی بازی چاپ هشتم.
- ۱۲- سیف، علی اکبر، ۱۳۸۷، روانشناسی پرورشی نوین، چاپ ششم.
- ۱۳- شرایدن، مری، (۱۳۸۰)، کودک و بازی از تولد تا ۶ سالگی، چاپ اول، ترجمه سیمین عرب.
- ۱۴- علمداریزدی، علی اصغر، (۱۳۸۶)، دانشگاه یزد چاپ اول.
- ۱۵- فرزاد، ناصر، (۱۳۷۵)، رنگ و طبیعت دانش‌نگار چاپ اول، انتشارات تهران.
- ۱۶- قاضی، قاسم، (۱۳۶۹)، بازی تفکر کودک است، چاپ اول.
- ۱۷- کاندینسکی، واسیلی، (۱۳۹۰) نقطه، خط، سطح، ترجمه پریسا محقق زاده.
- ۱۸- کسلر، مارگت، (۱۳۸۶) هارمونی (همنشینی) رنگها در نقاشی.
- ۱۹- گریفی، هریت، ۱۳۸۴ مراقبت، نگهداری و آموزش کودکان (دو تا سه سالگی) ترجمه پوران سامی.
- ۲۰- منیره، دانایی، (۱۳۹۰)، روان‌شناسی رنگ‌ها چاپ اول.
- ۲۱- موقتی، هایده، (۱۳۸۰)، روان‌شناسی بازی، چاپ اول.
- ۲۲- نجاتی، حسین، (۱۳۸۸)، روانشناسی کودک/حرکت، تلاش، تکاپو، چاپ نهم.
- ۲۳- ونگ، ویسوس، (۱۳۸۰)، اصول فرم و طرح، مترجمین: آزاد بیداربخت، نسترن لوانسانی.
- ۲۴- مجله بازی بار، بهمن ماه ۱۳۹۰.
- ۲۵- [www.baziyar.ir](http://www.baziyar.ir) ۲۹ فروردین ۱۳۹۱، ساعت ۳۰: ۱۱.
- ۲۶- [www.aftab.ir](http://www.aftab.ir) ۱۰ اردیبهشت ۱۳۹۱، ساعت ۴۵: ۸.
- ۲۷- [www.agahibank.com](http://www.agahibank.com) ۲۷ فروردین ۱۳۹۱، ساعت ۱۵: ۱۳.
- ۲۸- [www.akairan.com](http://www.akairan.com) ۲۰ اردیبهشت ۱۳۹۱، ساعت ۳۰: ۱۹.
- ۲۹- [www.seemorgh.com](http://www.seemorgh.com) سایت سیمرغ ۳ اردیبهشت ۱۳۹۱، ساعت ۴۶: ۲۰.
- ۳۰- [www.ketabak.org](http://www.ketabak.org) سایت مؤسسه پژوهشی کودکان دنیا، ۱۴ اردیبهشت ۱۳۹۱، ساعت ۱۸: ۰۰.

## طرح شماره ۴

این طرح برای کودک ۳ ساله پسر طراحی شده است. کودک در این سن بسیار کنجکاو می‌باشد. المان استفاده شده از پازل در این لباس علائم راهنمایی و رانندگی است که جنبه آموزشی نیز برای کودک دارد. یک وسیله سرگرم‌کننده برای کودکان پسر در این سن ماشین است. به همین دلیل در جلوی لباس ماشینی طراحی شده و در قسمت بالای لباس از یقه ملوانی استفاده شده که می‌توان آن‌ها را با دکمه از لباس جدا کرد و کودک جلوی خود قرار دهد که باعث ایجاد سرگرمی در کودک و آشنایی او با مفاهیم و علائم راهنمایی و رانندگی می‌شود و در رشد مهارت اجتماعی کودک موثر است. در طراحی لباس از رنگ‌های گرم و سرمه‌ای استفاده شده که ترکیب این دو رنگ در کنار هم کودک را با مفهوم رنگ تیره و روشن آشنا می‌کند. همچنین رنگ زرد به کارگرفته شده گویای چراغ‌های جلوی ماشین است و در لباس بر اساس علم روانشناسی رنگ‌ها باعث افزایش حافظه کودک می‌شود.

## طرح شماره ۵

این طرح مناسب سن کودک ۵ ساله می‌باشد. کودک در این سن باید آموزش ببیند و برای رفتن به دبستان آماده شود. از المان پازل آب و هوا و جورچین آهنربایی برای طراحی لباس استفاده شده است. بازی متشکل از پازل چوبی ۷ قطعه که در آن کودک با قرار دادن در جای خود با مفاهیم آب و هوا و فصل‌های مختلف آشنا می‌شود. به دلیل اینکه کودک دوست دارد همانند بزرگسال‌ها لباس بپوشد. از یقه شومیز و در سرآستین‌ها پاکتی به فرم پیراهن مردانه طراحی شده از پارچه جین نازک به همراه پارچه راه راه استفاده شده است. بلندی لباس تا روی خط باسن طراحی شده در این طرح سعی شده علاوه بر رفع پوشش به ایجاد مشغله فکری و سرگرمی همین‌طور آموزش فصول و شناخت آب و هوا توجه داشت. برای جلوگیری از یکنواختی در این مدل پازل‌های متحرک قرار داده شده که کودک به دلخواه می‌تواند آن را انتخاب کند و تکه مربوط به شکل را روی آن قرار دهد.

