

幼儿行为特征下的引导型家具设计应用研究

廖梅

(攀枝花学院, 攀枝花 617000)

摘要: **目的** 在幼儿行为特征分析基础上,对引导型幼儿家具进行设计研究。**方法** 通过设计流程的确定,从幼儿的感知行为、认知行为、动作技能、社交行为4个方面,对幼儿行为特征进行分析,在此基础上展开行为引导型幼儿家具设计实践,并深入分析在设计中引导功能的实现方式。**结论** 当代幼儿家具设计应以幼儿身心发展为设计基础,使幼儿家具能够在幼儿成长过程中对幼儿健康和智力发展起到积极地引导作用。

关键词: 行为特征; 行为引导; 家具设计

中图分类号: TB472 **文献标识码:** A **文章编号:** 1001-3563(2016)08-0044-04

Guided Furniture Design Application under the Behavior Features of Preschool Children

LIAO Mei

(Panzhuhua University, Panzhuhua 617000, China)

ABSTRACT: It researches the guided preschool children furniture design based on the analysis of preschool-children's behavioral characteristics. By determining the design process, based on analyzing the preschool children's four behavioral characteristics which are perception behavior, cognitive behavior, motor skills and social behavior, it carries on the behavioral guided preschool children's furniture design and deeply analyzes the implementation of guided functions in preschool children furniture design. Childhood physical and mental development should be the basis of contemporary preschool children furniture design, so that preschool children furniture can play a positive role in guiding child health and intellectual development in the process of children growing.

KEY WORDS: behavioral characteristics; behavior guide; furniture design

目前,国内幼儿家具市场量产已经满足了社会所需,但是千篇一律都是成人家具的缩小版,鲜有真正从幼儿身心发展角度出发而进行的家具设计;另外,家长作为家具的购买者,对儿童家具的选择往往是趋于自己的消费观念,完全忽略了幼儿自身使用的特点和身心需求。儿童是特殊的受众群体,他们的身心特征和兴趣爱好决定了他们的行为方式与成年人的大相径庭^[1]。儿童心理学家蔡春美认为,影响儿童行为表现的一个很大因素是环境的设计与空间的规划,环境对人的行为具有强烈的“暗示”与“引导”作用^[2]。幼儿家具作为场所空间的重要组成部分,不但影响着空

间的功能定位,而且是幼儿行为活动的重要辅助设施。基于此,针对3~6岁幼儿这一特殊群体而提出行为引导型幼儿家具概念,其目的是在幼儿认识和感知周边事物的过程中,从幼儿行为特征出发,利用家具的设计引导,帮助他们有效地展开行为活动,为幼儿健康成长和智力发展以及习惯的养成提供有效服务。

1 引导型家具设计原则

首先,站在幼儿的角度,以符合幼儿身心发展需求为目标,综合探索幼儿行为特征及其对家具的使用

收稿日期: 2016-01-03

基金项目: 四川省教育厅人文社科项目(14sb0420)

作者简介: 廖梅(1981—),女,四川人,硕士,攀枝花学院讲师,主要研究方向为产品设计。

方式需求、功能需求、审美需求、安全需求、心理需求和成长需求。

第二,以引导幼儿良好的行为方式为设计宗旨,拟定幼儿家具的行为引导方向,传达幼儿家具设计的真正意义所在,这也是儿童家具设计流程的核心环节。

第三,对所要设计的幼儿家具的功能要素、形态、色彩、材质、工艺、情感等多方面要素,通过创造性设计思维进行整合,创造出新的视觉形象。

最后,在设计过程中运用自我评价手法,思考幼儿家具视觉形象是否符合幼儿审美需求,是否与环境空间、用途相一致,是否具有良好的功能性和行为方式引导为设计评判标准,使幼儿家具设计程序更为科学与合理,避免设计主题性缺乏、趣味性低、适用性差、不能满足儿童行为需求和创新意识薄弱的现象^[9]。

2 幼儿行为特征

2.1 感知行为特征

感知是人类认识世界的开始,也是行为发展的基础。感知行为是指幼儿通过看、听、触摸等方式,获取事物信息(颜色、形状、声音、肌理等)的认识过程。虽然幼儿在这一时期真正意义上的智力活动很少,但是现代大脑研究者和心理学研究证实,外界的感官刺激对人类的智能发展活动起着重要作用^[4]。它是幼儿观察力、思维发展、想象力等认知活动展开的基础。在不同的事物刺激下,幼儿的感知敏感性会有所差异,并表现出不同的行为差异,如幼儿对表面柔软的玩具兴趣大于表面坚硬的玩具。家具形状、色彩、材料等方面是幼儿认识和接触家具的首要因素,在设计中增强对幼儿感知器官的刺激,有利于幼儿感知能力的发展。

2.2 认知行为特征

对事物的认知是建立在感知基础上,幼儿的认知行为发展主要体现在脑部活动中,如记忆能力、思维能力、推理能力等方面。3~6岁的幼儿理解性记忆和思维能力增强,在形状上有较强的敏感性,能够将具象的物体转化为抽象的图形符号。如隧道口会被幼儿描述为半圆形;看到圆形会想像成皮球或是太阳。基于这样的思维方式,幼儿归类能力也开始显现:车轮是可以滚动的物体,在幼儿的眼里凡是具有圆形的物体如茶杯、珠子等,他们就会当成玩具……这些生活中随意的行为表象,却是幼儿在接触以往事物的经验中,主动学习能力的体现。皮亚杰认为,认知的发

展不是由内部成熟或外部教学支配的,而是一个积极主动的构建过程,在这个过程中,儿童通过他们自己的结构(外显的物体操作和内隐的智力活动),逐步建立分化和理解认知结构^[5]。在幼儿认知引导上,作为日常用品的家具有着特殊性,在设计中提高家具的行为性引导,对幼儿认知能力的发展可以起到潜移默化的作用。

2.3 动作技能特征

著名心理学家皮亚杰认为,思维是从动手开始的,切断了动作与思维的联系,思维就得不到发展^[6]。幼儿时期动作技能主要体现在两个方面:一方面是全身运动技能,3~6岁,运动器官逐渐成熟,肢体的敏捷度等方面有了很大变化,同时运动量和运动技能也得到了增强;另一方面是精细运动技能,通过对手部运动和手指关节在物体操作的过程中体现出了手眼的协调性。幼儿在3~4岁,手部动作的技巧和灵活度也有了较大的发展,能够独立完成握笔、使用筷子、搭积木等较为精细的动作;5~6岁能够较好地运用自己的感官,动手拆卸和搭建较复杂的造型^[7]。家具应随着幼儿不同的发展阶段,提出相应的行为辅助平台,以适应动作技能和思维发展的需求。

2.4 社会行为特征

幼儿社会性行为是指在幼儿与人交往和参与社会活动时的情感、态度、交往方式等方面的表现,并影响幼儿的集体观、情感表达方式以及交往技能和角色定位等方面的经验积累^[8]。对3~6岁的幼儿社会行为发展而言,他们一方面渴望与人交流;另一方面缺乏与人交流的经验,不知怎么相处。为幼儿提供良好的与人交往的平台(如通过家长与孩子共同使用的家具来加强亲子关系,提供幼儿共同玩耍的家具促使幼儿交流与合作等),将对幼儿人品的养成、沟通能力的培养、责任感的树立等方面都有积极的作用。

3 幼儿行为特征下的引导型家具设计应用

基于引导型家具设计原则和幼儿行为特征分析,幼儿家具设计必须以幼儿为中心,并通过设计来引导幼儿行为朝健康和积极的方向发展。以下为笔者在研究该方向中的设计实践案列。

3.1 认知行为特征下的引导功能体现

幼儿在3~6岁的认知行为是建立在获取外界信息

的基础上所展开的基础性智力活动。引导幼儿积极主动地参与到认知的行为活动中,是幼儿获得认知经验的关键所在。

1) 想象力引导。著名的儿童心理学家让·皮亚杰在《幼儿认知发展》中指出:儿童的幻想与想象力的游戏对他们的认知发展而言是必不可少的^[9]。3~6岁的幼儿,他们对于世界充满着好奇与幻想,童话故事和卡通形象是孩子最好的导师,由于认知的模糊性,对于现实和梦想世界有时难以区分,常将自己作为故事中的某个人物,非常沉醉地在现实中认真扮演着特定的角色。梦幻城堡儿童家具系列见图1(图1-2均由笔者绘制),运用儿童的记忆和联想思维,以童话中的城堡为主要造型元素,满足幼儿的王子梦和公主梦,让梦想世界融入到现实生活中来。在绘画桌底的四周可以加挂布帘,在里面他们可以任意地进行天马行空的想象而不被打扰。

2) 分类能力引导。在幼儿认识世界的过程中,知觉的分类与辨别能力长期以来贯穿于所有认知活动中。梦幻城堡儿童家具的双人绘图桌见图2,桌面上方以椭圆、圆为设计元素,作为容纳幼儿绘制工具和零碎物品的放置地,相同形状通过大小的变化和不同形状孔洞的分类设置,来实现幼儿使用中对物体的特征和属性的把握,促进其对同类物品的归类整理,无形中拓展幼儿的认知经验。



图1 梦幻城堡幼儿家具系列
Fig.1 Dream castle children furniture



图2 双人绘图桌
Fig.2 Double drawing table

3.2 感知行为特征下的引导功能体现

利用触觉肌理的变化和材料的搭配来刺激触觉的感知力,利用丰富的色彩搭配和有趣生动的造型来刺激视觉感知等,以提高和保障幼儿感知能力的发展。

1) 视觉感知引导。形状和色彩是最刺激儿童视觉神经发展的有效途径。从造型视觉引导方面看,幼儿对已知的事物有着特殊的情感,梦幻城堡幼儿家具视觉形象上利用这样的心理情感,用模拟的设计方式再现故事中的城堡造型,以激发幼儿的联想。书柜与双人绘图桌可以自由组合与分解,通过多变的造型方

式,来满足儿童学习、娱乐、玩耍的需要,以此带给儿童新鲜感;从色彩的视觉引导看,艳丽的色彩最为吸引幼儿的眼球,并能调动幼儿的积极情绪^[10],因此,选择明丽的黄色为家具主色,局部辅以红色进行点缀,以丰富幼儿视觉感官,提升幼儿对色彩的感知力。

2) 触觉感知引导。触感可以让幼儿获取到物体冷暖、软硬、粗糙与光滑等表面信息,触觉的敏感性影响大脑对物体的辨识能力、身体的灵活度以及反应能力。笔者指导学生设计的多功能翘翘椅见图3,在幼儿座位和靠背部分,选用了皮革进行镶嵌,幼儿可以根据材质触感和色彩的变化明确安全骑坐的范围,另外,软的皮革材质不仅可以使幼儿拥有舒适的触觉感受,而且也增强了座位部分的耐磨性。

3.3 动作技能行为特征下的引导功能体现

幼儿3~6岁处于从无意识的简单动作到有目的的手脑结合的发展阶段。

1) 无意识行为动作引导。幼儿的动作技能发展是通过各种活动表现出来的,无意识动作(拍打、爬行、躲藏等)是幼儿最主要的表现。幼儿的这种天性会让他们把身边的一切都当成是玩耍的工具,如衣柜可以用来躲猫猫,凳子可以当马来骑,因此,幼儿家具可以作为儿童游戏的载体,使家具不再单单局限在储藏、支撑等基本功能上。如图2,倾斜的操作台面参考了3~6岁幼儿站立时的平均高度和坐下时的高度。基于幼儿绘画时随意性姿势尺寸和行为的不持久性,给幼儿提供了非限制使用方式,既可以满足站姿尺寸需求又可以满足坐姿尺寸的需求。凳子见图4(图片由笔者绘制),镂空的方孔可以用作储藏零碎小物件的入口,例如小弹珠,小糖果等,小孔洞下方大的开口形状可以容纳幼儿的小手将物品取出,让幼儿在无意识行为在这一过程中具有可玩性和可行性。



图3 多功能翘翘椅
Fig.3 Multifunctional upturned chairs



图4 凳子
Fig.4 Stool

2) 目的性技能引导。幼儿动手能力的发展是视觉经验以及思维能力发展的一种表现形式。一件简便易操作的可“变形”家具,不仅能够刺激幼儿的动手能力,促进幼儿的手眼协调发展,而且还可以在每次的“玩耍”中因为发现新的变化而收获成功的喜悦。

笔者在教学过程中,指导学生设计的多功能木马椅见图5,用多变的功满足和诱导幼儿动手能力的发展。该设计由木材与塑料拼插组成,通过坐面的方向性调整来实现从摇摇木马到放置玩具的拖车的功能变化。针对幼儿肢体敏捷性锻炼的多功能翘翘椅,如图3b,通过家具底部的可拆卸部件,实现了家具功能的转化,赋予了家具游戏的功能,锻炼了幼儿肢体的灵活性,使家具成为了幼儿的玩伴。



图5 多功能木马椅

Fig.5 Multifunctional trojan chair

3.4 社交行为特征下的引导功能体现

互动行为引导。幼儿间的游戏是幼儿社会性行为的最主要方式,许多重要的学习游戏是一种有目的、有系统的社会性活动,游戏是促使儿童心理发展的一种最好的活动形式。现代单元楼的出现和视频影像技术的广泛应用,完美地将幼儿孤立了起来,同伴间交往的机会减少,使幼儿丧失了较多的社会交往和社会适应的机会。如图3a,让幼儿家具作为幼儿交流的桥梁,通过共同玩耍,促进幼儿间的协作与交流。翘翘椅占地小,功能多变,可适应场所广泛,例如单元住宅的楼道和室内客厅,拓展了玩耍的方式。

4 结语

幼儿阶段既是人一生中最需要保护的阶段,又是各方面能力最具开发潜力的阶段。从幼儿的角度出发,为幼儿提供适宜的家具,幼儿也将展现给人们他们最好的一面。基于幼儿行为方式的家具设计,不但可以为幼儿健康发展提供助力的效果,而且也为幼儿家具自身的发展找到了出路。

参考文献:

- [1] 朱云.基于可成长理念的学前儿童家具设计[J].包装工程, 2015,36(16):61.
ZHU Yun.Pre-school Children Furniture Design Based on the Concept of Growth[J].Packaging Engineering,2015,36(16):61.
- [2] 汤志民.幼儿园环境创设[M].上海:华东师范大学出版社, 2013.
TANG Zhi-min.Kindergarten Environment Creation[M]. Shanghai:East China Normal University Press,2013.
- [3] 林露.引导型城市家具设计流程及应用研究[J].装饰,2015(6):130—137.
LIN Lu.Study on the Process and Practice of Urban Furniture Design with Guidance Function[J].Zhuangshi,2015(6):130—137.
- [4] 王晓瑜.可成长性的儿童设计研究[J].包装工程,2014,35(16):50.
WANG Xiao-yu.The Growth of Children Furniture Design[J].Packaging Engineering,2014,35(16):50.
- [5] 赵振国.3~6岁儿童数量估算、数数能力及视觉空间认知能力发展关系的研究[D].上海:华东师范大学,2009.
ZHAO Zhen-guo.Study on the Relationship among Numerosity Estimation, Counting Ability, and Visual-Spatial Cognitive Ability in Young Children Aged 3 to 6[D].Shanghai:East China Normal University,2009.
- [6] 高月梅,张泓.幼儿心理学[M].杭州:浙江教育出版社,2002.
GAO Yue-mei,ZHANG Hong.Children's Psychology[M]. Hangzhou:Zhejiang Education Publishing House,2002.
- [7] 徐园,石兰.为孩子而设计——学龄前儿童身心发展与儿童家具设计[J].装饰,2008(11):80—81.
XU Yuan,SHI Lan.Design for Children:the Development of Pre-school Children's Body & Mind and Children's Furniture Design[J].Zhuangshi,2008(11):80—81.
- [8] 李颖.童年的玩伴——学龄前儿童家具的设计特点[J].艺术与设计,2014(7):125.
LI Ying.Childhood Playmates the Design Characteristics of Preschool Children Furniture[J].Art and Design,2014(7):125.
- [9] 李霞.浅析儿童家具的人性化设计[J].美与时代,2011(8):24.
LI Xia.User-friendly Design of Children's Furniture[J].Beauty and Age,2011(8):24.
- [10] 廖霞.趣味性和益智性儿童家具设计研究[J].包装工程, 2014,35(18):53—54.
LIAO Xia.The Interesting and Puzzle Children Furniture Design[J].Packaging Engineering,2014,35(18):53—54.