

---

# اهداف تربیت در بازی‌های نمایشی

- بهراد باقری
- مهرداد رایانی‌مخصوص

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۰۴/۱۱

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۷/۰۵/۳۰

---

---

## اهداف تربیت در بازی‌های نمایشی

بهراد باقری | کارشناس ارشد ادبیات نمایشی، دانشکده معماری و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز

مهرداد رایانی مخصوص | استادیار گروه آموزشی نمایش، دانشکده معماری و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکز

---

### چکیده

هدف از نگارش این مقاله دستیابی به افق‌های اثرگذاری بازی‌های نمایشی در رشد و تربیت انسان است. طبقه‌بندی و کاوش در هدف‌های آشکار و پنهان بازی‌های نمایشی که طراحی و اجرای هدفمند این بازی‌ها را از سوی مربی امکان‌پذیر می‌سازد. پژوهشگر در این مقاله ۱۵ هدف کلی تربیت فردریک مایر<sup>۱</sup> که جنبه‌های مختلف فردی و اجتماعی انسان را شامل می‌شود، الگو قرار داده که تعداد ۱۳ عدد از این هدف‌ها با بررسی بازی‌های نمایشی، چگونگی طراحی و اجرای آن‌ها و نظری که مولفان آن‌ها دارند در مجموعه‌ی بازی‌های نمایشی دیده شد. دو هدف تربیتی «ارج نهادن به ارزش‌های معنوی و اخلاقی» و «کارآمدی شغلی» از مجموعه هدف‌های تربیت مایر در بازی‌های نمایشی مشاهده نشد و به اثبات نرسید. نتایج به دست آمده نشان می‌دهد بازی‌های نمایشی دارای اهدافی روشن در تربیت هستند و با شکل جذاب و منحصر به فردی که دارند می‌توانند در قالب یک برنامه‌ی آموزشی هدفمند در آموزش و پرورش کشور استفاده شوند. بنابراین سوال اصلی این پژوهش عبارت است از: چگونه می‌توان با دسته‌بندی و استفاده از بازی‌های نمایشی به اهداف آموزشی و تربیتی دست یافت؟

واژگان کلیدی: اهداف تربیتی، اهداف آموزشی، بازی‌های نمایشی، کودک، رشد، تربیت

بازی‌های نمایشی بر رشد و عملکرد افراد تاثیر مستقیم دارند. روان‌شناسان فواید مختلفی برای این دسته از بازی‌ها بیان کرده‌اند که به طور کلی می‌توان آن‌ها را در سه حیطه عاطفی، ذهنی و اجتماعی مورد بررسی قرار داد (هیوز، ۱۳۸۴: ۱۵۰). گستره‌ای که تحت تاثیر این دسته از بازی‌ها قرار می‌گیرد آن چنان وسیع است که مربی برای انتخاب و اجرای بازی مورد نظر خود در کلاس با سوال‌های فراوانی روبه‌رو می‌شود که یکی از مهم‌ترین و اساسی‌ترین آن‌ها این است که کدام بازی برای کدام هدف انتخاب شود؟ هدف‌هایی که اگر به خوبی شناخته و تشخیص داده نشوند و در ارتباط با نیاز شرکت‌کنندگان در بازی نباشد، شکست کلاس تئاتر را به همراه دارد.

محقق در این پژوهش به دنبال پاسخگویی به این سوال است که اهداف تربیت چگونه در بازی‌های نمایشی ظاهر می‌شوند؟ آیا می‌توان بازی‌های نمایشی را به لحاظ محتوا و در مقایسه با هدف‌های کلی تربیت، دسته‌بندی کرد؟ آیا این بازی‌ها به روشنی و به اندازه‌ی کافی هم‌سو و هماهنگ با هدف‌های کلی تربیت هستند تا به تنهایی یا در کنار دیگر برنامه‌ها در سیستم آموزش و پرورش کشور استفاده شوند؟ مجموعه‌ی این سوال‌ها دلیل و انگیزه‌ی اصلی برای نگارش این مقاله است.

اکثر پژوهش‌های این حوزه توسط پژوهشگران علوم روان‌شناسی و با هدف تشخیص اثرگذاری بازی‌های نمایشی بر جنبه‌ی خاصی از افراد انجام گرفته که این موضوع باعث مغفول ماندن بخش‌های مهمی از قابلیت‌ها و کارکردهای این بازی‌ها شده است. بنابراین در شرایطی که نشانه‌های بیشتری از علاقه‌ی آموزش و پرورش به تئاتر به ویژه در کتاب‌های درسی دیده می‌شود، لزوم افزایش کمی و کیفی پژوهش‌ها و فعالیت‌های مربوط به بازی‌های نمایشی بیش از گذشته احساس می‌شود. پژوهشگر به همین دلیل در اولین قدم ۱۵ هدف کلی تربیت فردریک مایر را مبنای تطبیق و مقایسه قرار داده است تا از پرداختن به حاشیه‌ها براساس یافته‌های روانشناختی جلوگیری کند. همچنین برای سنجش اعتبار اهداف مطرح شده از سوی مایر، این اهداف با آرای متفکران بزرگ علوم تربیتی مورد آزمون قرار گرفته‌اند. محقق در این پژوهش تلاش می‌کند هدف‌های تربیتی پنهان در بازی‌های نمایشی را در مقایسه با هدف‌های کلی تربیت، شناسایی و تحلیل کند تا بار دیگر بر لزوم توجه به تئاتر در عرصه‌های مختلف به ویژه در آموزش و پرورش تاکید شده باشد. هدف‌های تربیتی فردریک مایر به این دلیل از میان دیگر نمونه‌ها مورد توجه قرار گرفته‌اند که با برنامه‌های آموزشی هماهنگی لازم و کافی دارند: «یک برنامه‌ی آموزشی خوب، یک برنامه‌ی متغیر است که ارزش‌ها در آن شناخته شده، اهداف منعطفی دارد، مشارکت افراد را جلب می‌کند به تفاوت‌ها در تفکرات و متدهای آموزشی اجازه‌ی بروز می‌دهد و کل زندگی مدرسه را نشان می‌دهد» (دودلی و دیگران، ۱۹۶۳: ۳۱۴). بنابراین دلیل مورد توجه قرار گرفتن ارزش‌ها در اهداف تربیتی فردریک مایر، انعطاف‌پذیری‌شان، وجود زمینه‌های فلسفی مختلف در آن‌ها و داشتن جامعیت لازم است. علاوه بر این «سه حوزه‌ی وسیع یادگیری دانش، مهارت و ارزش که به شکل یکپارچه در یک برنامه‌ی آموزشی خوب، باعث رشد و توسعه‌ی دانش‌آموز می‌شوند» (استابک، ۲۰۱۶: ۷) در هدف‌های تربیتی فردریک مایر مورد توجه قرار گرفته‌اند. مقصود از دانش، مهارت و ارزش عبارت است از:

«دانش: زمانی که در یک مفهوم خاص به کار می‌رود و در مقابل ارزش و مهارت

قرار می‌گیرد، اشاره به محتوای دانش یا گزاره‌ی دانش دارد. برای مثال: دانش تئوری و دانش تجربی... مهارت: مهارت‌ها به دانش عملی اشاره دارند. برای مثال: مهارت شناختی و غیرشناختی... ارزش: ارزش‌ها به دانش جهت‌گیری شده اشاره دارند. برای مثال شامل: نگرش‌ها (که نتیجه‌ی ارزش‌هایی هستند که ما داریم)، حالت اخلاقی و...» (همان)

بنابراین و باتوجه به ویژگی‌های یک برنامه‌ی آموزشی خوب، هدف‌های کلی تربیت فردریک مایر برای بررسی بازی‌های نمایشی در این پژوهش مورد استفاده قرار می‌گیرند.

### روش و گستره‌ی پژوهش

روش پژوهش در این مقاله توصیفی است و با مطالعه‌ی کتابخانه‌ای و بررسی محتوای بازی‌های نمایشی ابداع شده از سوی مربیان تئاتر، اهداف تربیتی پنهان در آن‌ها کشف و تحلیل می‌شود. بی‌تردید مطالعات ذکر شده براساس تجربیات عینی و عملی دیگران انجام گرفته است اما پژوهشگران در این مرحله با بررسی یافته‌های عملی دیگران و دسته‌بندی موارد موجود با تعریف و فرضیه‌ی مشخص، رویکرد خود را دنبال کرده‌اند. پژوهش حاضر جنبه‌ای کاربردی دارد و به مربیان و علاقه‌مندان بازی‌های نمایشی در انتخاب و اجرای هدفمند این بازی‌ها در کلاس کمک می‌کند.

بازی‌های نمایشی به آن دسته از بازی‌هایی گفته می‌شود که کودکان به صورت انفرادی و جمعی انجام می‌دهند و در آن‌ها عناصر هنر نمایش دیده می‌شود.

«هر قدر این عناصر در این‌گونه بازی‌ها یافت شود، آن بازی بیشتر نمایشی است و هر قدر عناصر نمایشی در آن‌ها کمتر دیده شود، آن بازی کمتر نمایشی است. بازی‌های نمایشی کودکان نخست از سه سالگی به صورت انفرادی است و سپس به تدریج شکل گروهی پیدا می‌کند» (نائینی داورانی، ۱۳۹۴: ۵۵).

طبق این تعریف، بازی‌های نمایشی گستره‌ی وسیعی از بازی‌ها را شامل می‌شود که پژوهشگر برای حفظ ویژگی علمی این پژوهش و ارزشمندی آن، تنها دسته‌ی معینی از این بازی‌ها را مورد مطالعه قرار می‌دهد.

بازی‌های نمایشی ذکر شده در این پژوهش چند ویژگی مشترک دارند. همانطور که از عنوان پژوهش برمی‌آید، منظور از «هدف‌های تربیت در بازی‌های نمایشی»، هدف‌های مشخص و از قبل تعیین شده است؛ هدف‌هایی که مربی و تسهیل‌گر با توجه به نیاز مخاطبان خود برای داشتن یک کلاس بانشاط و موفق برمی‌گزیند و برای رسیدن به آن تلاش می‌کند. بنابراین بازی‌هایی که به صورت فردی انجام می‌شود از موضوع بحث این پژوهش خارج است زیرا ممکن است به دلیل نبود مربی و تسهیل‌گر، این بازی‌ها فاقد هدف تربیتی معین و از قبل تعیین شده باشند. همچنین بازی‌های نمایشی که در مکان‌های عمومی و با حضور شرکت‌کنندگان زیاد هم قابل اجراست از فهرست بازی‌های این پژوهش خارج است زیرا شناخت مربی از مخاطبان خود و انتخاب بازی براساس نیاز آن‌ها از فرض‌های اصلی این پژوهش است. مهم‌ترین ویژگی بازی‌های انتخاب شده در این پژوهش، نمایشی بودن آن‌هاست و بازی‌هایی که جنبه‌های دیگر آن‌ها مثل ویژگی موسیقایی و... پررنگ‌تر و عامل جذابیت است، انتخاب نشده‌اند.

### هدف‌های تربیت

فردریک مایر ۱۵ هدف تربیتی که جنبه‌های مختلف فردی و اجتماعی انسان را

در برمی‌گیرد، برشمرده که به عنوان الگو ۱۳ مورد آن هم‌خوانی لازم را در بررسی بازی‌های نمایشی، چگونگی طراحی و اجرای آن‌ها دارند. دو هدف «کارآمدی شغلی» و «ارج نهادن به ارزش‌های معنوی و اخلاقی» از مجموعه هدف‌های تربیتی فردریک مایر در بررسی بازی‌های نمایشی به اثبات نرسید. بنابراین ضمن برشمردن این اهداف، نحوه‌ی تطبیق و هم‌خوانی هر یک برشمرده می‌شود.

### ۱- تامل

یکی از اهداف اساسی تربیت که موفقیت انسان را در پی دارد، تامل است. موضوع تامل را می‌توان در روش و کار بسیاری از نظریه‌پردازان از جمله دکارت<sup>۲</sup> دید. دکارت ابتدا از فلسفه، منطق و ریاضیات، علومی که آموخته بود، اظهار ناامیدی کرد (دکارت، ۱۳۹۱: ۸۳) و سپس مبنای روش و فلسفه حقیقت‌جوی خود را چهار دستور برآمده از تامل گذاشت:

«نخست اینکه هیچگاه هیچ چیز را حقیقت نپندارم جز آنچه درستی آن بر من بدیهی شود. یعنی از شتابزدگی و سبق ذهن سخت بپرهیزم و چیزی را به تصدیق نپذیرم مگر آنکه در ذهنم چنان روش و متمایز گردد که جای هیچگونه شکی باقی نماند. دوم آنکه هریک از مشکلاتی را که به مطالعه در می‌آورم تا می‌توانم و به اندازه‌ای که برای تسهیل حل آن لازم است تقسیم به اجزا نمایم.

سوم آنکه افکار خویش را به ترتیب جاری سازم و از ساده‌ترین چیزها که علم به آن‌ها آسان‌تر باشد آغاز کرده کم کم به معرفت مرکبات برسم و حتی برای اموری که طبعاً تقدم و تاخر ندارد ترتب فرض کنم.

چهارم آنکه در هر مقام شماره امور و استقصا را چنان کامل نمایم و بازدید مسائل را به اندازه‌ای کلی سازم که مطمئن باشم چیزی فروگذار نشده است» (همان، ۸۵-۸۴) بنابراین تربیت باید نیروی تامل را در فرد تقویت کند تا از شتابزدگی در پذیرش مسائل به دور از تجزیه و تحلیل و طبقه‌بندی نکات جلوگیری شود. یکی از روش‌هایی که می‌تواند این هدف را تحقق بخشد، بازی‌های نمایشی هستند.

بازی‌های نمایشی مختلفی هستند که برای رشد و بارور شدن قوه‌ی تامل کودک در محیطی امن طراحی شده‌اند. بازی «حالت مهاجرت» (بوچانان، ۱۳۹۱: ۵۸) نمونه‌ای از این بازی‌ها است که کودک با شناختی که از موضوع دارد و داستان‌هایی که درباره‌ی مهاجرت شنیده است، ایده‌های جدیدی در مورد آن مطرح می‌کند. کلاس را در این بازی به سه گروه تقسیم می‌کنیم. یکی از گروه‌ها، «کشور قدیم»، یکی «کشتی» و دیگری «کشور جدید» می‌شود. دانش‌آموزان گروه کشور قدیم، باید چیزهایی را همراه خود داشته باشند که معمولاً مهاجران با خود حمل کرده و در محل اقامت قبلی خود رها نکرده‌اند. دانش‌آموزان گروه کشتی، باید کسی یا چیزی شوند که ممکن است یک مهاجر در سفر طولانی خود به آن نیاز داشته باشد. دانش‌آموزان گروه کشور جدید به چیزی تبدیل می‌شوند که یک مهاجر در زندگی جدید خود به آن نیاز دارد. معلم زمانی که به گروه اول می‌رسد، می‌گوید: «من برای همه این‌ها جا ندارم. این یکی را نمی‌توانیم با خود ببریم». دانش‌آموز در گروه اول باید از خود دفاع کند و بگوید: «نمی‌توانید مرا اینجا بگذارید». معلم به گروه دوم می‌گوید: «کشتی سنگین شده است. باید چیزی را از عرشه به دریا پرتاب کنم». دانش‌آموز گروه دوم باید از خود و وسیله‌ای که با خود آورده است، دفاع

کند. معلم به گروه سوم می‌گوید: «چیزهای زیادی در این کشور جدید وجود دارد که تنوع آن‌ها باعث گیج شدن انسان می‌شود. فکر کنم می‌توانیم از شر این خلاص شویم». دانش‌آموز این گروه نیز همچون دو گروه دیگر باید در مقام مدافع ظاهر شود و بتواند دلیل موجهی برای وسیله‌ای که به همراه دارد، بیان کند (همان: ۵۸ و ۵۹). بازی‌های دیگری نیز هستند که عملکردی مشابه بازی «حالت مهاجرت» در تقویت قوه تامل دارند که برای مثال می‌توان به بازی‌های «حالت اعضای بدن» (همان: ۵۹)، «حالت جنگل» (همان: ۵۹ و ۶۰)، «حالت کتاب» (همان: ۶۰)، «داستان شیرشاه» (همان: ۶۰-۶۲)، «کشف آتش» (همان: ۱۴۵ و ۱۴۶)، «استفاده از افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک» (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۲۸۶) اشاره کرد.

### قدرشناسی از فرهنگ

تربیت باید قدرشناسی از فرهنگ را در کودکان پدید آورد. «شناسایی شاهکارهای بزرگ گذشته ممکن است ما را در ارزیابی فرهنگ زمان معاصر یاری و راهنمایی کند» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۱). افلاطون<sup>۳</sup> در کتاب جمهور به اهمیت توجه به فرهنگ و تربیت هنرمندان مستعد اشاره می‌کند و می‌گوید:

«نمی‌خواهیم که نگهبانان ما در میان آثار فساد پرورش یابند و گویی در چراگاهی زهرآگین زیست کرده هر روز از گیاه‌های مهلک آن تغذیه کنند و به تدریج سموم آن را جذب نموده بدین طریق بدون آنکه خود متوجه شده باشند فساد عظیم در نفس خویش راه دهند، بلکه ما باید در جست‌وجوی هنرمندانی باشیم که مستعد درک زیبایی و لطافت باشند زیرا در آن صورت جوانان ما مانند سکنه‌ی شهری صحت بخش از محیط سالم استفاده خواهند نمود و از هر سو که لطافت آثار هنرهای زیبا به چشم و گوش آنان فرا رسد مانند نسیم روح بخشی که از سرزمین سلامت وزیدن گرفته استقبال خواهند کرد و این نسیم آنان را از اوان طفولیت بطرزی نامحسوس مستعد درک زیبایی و خردمندی ساخته روح ایشان را با این اصول مانوس و دمساز خواهد نمود. گفت الحق که بهتر از این نمی‌توان آنان را پرورش داد» (افلاطون، ۱۳۶۸: ۱۷۶).

افلاطون در این قطعه معتقد است، جامعه‌ای صاحب جوانان سالم و دارای تعالی روح و خرد می‌شود که توجه به هنرمندان و آثار ارزشمند آن‌ها جایگاهی ممتاز در اهداف تربیت داشته باشد. این هدف تربیتی مهم را می‌توان در بازی‌های نمایشی تحت هدایت مربی مشاهده کرد.

بازی‌های نمایشی مختلفی هستند که اهمیت توجه به فرهنگ، سرلوحه‌ی اهداف تربیتی‌شان قرار گرفته است. «پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی» یکی از این بازی‌ها است که کودکان براساس داستانی از پیش تعیین شده یا داستانی که خود خلق کرده‌اند، نمایشنامه‌ای می‌نویسند. آن‌ها در مسیر نوشتن این نمایشنامه که ممکن است چندین هفته طول بکشد با اجزای داستان آشنا می‌شوند، در جایگاه شخصیت‌ها قرار می‌گیرند و با احساسات آن‌ها دست به عمل می‌زنند و داستان را برای بهتر شدن اصلاح می‌کنند. هرچه از زمان شروع پروژه می‌گذرد، نمایشنامه قوام بیشتری می‌یابد تا جایی که در جلسات پایانی دیالوگ‌ها نوشته می‌شوند. معلم در پایان کار و برای قدردانی از دانش‌آموزان، یک نسخه چاپ شده از نمایشنامه که در قسمت نویسندگان آن، نام تک تک آن‌ها ذکر شده است به آن‌ها هدیه می‌دهد (بوچانان، ۱۳۹۱: ۱۲۷-۱۱۶). بازی‌های دیگری که همچون «پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی» هدف قدرشناسی از فرهنگ را در خود دارند، عبارتند از:

«نمایش اخبار» (همان: ۱۳۰-۱۲۸) و «بازی مهاجرت» (همان: ۱۴۵-۱۴۴)، «پرنس رزا» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۸۱-۱۸۰)، «برداشت نمایشی» (همان: ۲۳۷-۲۳۶)، «قصه خوانی» (همان: ۲۴۴-۲۴۳)، «نمایش روایی» (همان: ۲۵۳-۲۵۰)، «شعرسرایی» (اسپولین، فدایی حسین، ۱۳۸۹: ۲۶۶)، «ضرب‌المثل» (همان: ۵۵۲-۵۵۱)، ماشین گردش زمان (هینینگ و استیل‌ول، ۱۳۸۱: ۵۱-۵۰).

### ۲- خلاقیت

یکی از هدف‌های مهم تربیت، پرورش خلاقیت است. «فروبل<sup>۴</sup> معتقد است که اگر از «غریزه خلاقه» کودکان درست استفاده شود و مورد توجه و پرورش آموزگاران متخصص و شایسته قرار گیرد، می‌شود امیدوار بود که کودکان ساختن و ابتکار بسیاری از چیزها را فرا می‌گیرند» (دانشور، ۱۳۳۶: ۵۳). کودک از دیدن نتیجه‌ی فکر و زحمت و کار دستی خود و موفقیت‌هایی که در این راه به دست می‌آورد، خوشحال می‌شود و علاوه بر اینکه غریزه خلاقه‌ی او به کار می‌افتد، استعداد‌های مختلف او نیز تقویت می‌شود و به مرحله تکامل می‌رسد (همانجا). بنابراین خلاقیت یکی از مهم‌ترین هدف‌های کلی تربیت است که باعث رشد و تقویت استعدادها می‌شود. نمونه‌های بارز محقق شدن این هدف را می‌توان در تعداد بی‌شماری از بازی‌های نمایشی مشاهده کرد.

خلاقیت هدف کلی تعداد زیادی از بازی‌های نمایشی است. «داستان‌گویی به همراه پانتومیم» یکی از این بازی‌ها است که کودکان داستانی را همزمان با اینکه معلم آن را تعریف می‌کند، بازی می‌کنند (بوچانان، ۱۳۹۱: ۱۸-۱۷). کودکان در بازی «عروسک‌های موجود در اطراف ما» با اشیای روزمره که هیچ شباهتی به عروسک‌های متداول ندارند، کاراکترهای نمایشی ساخته و با آن‌ها مثل یک عروسک خیمه‌شب‌بازی نقش‌آفرینی می‌کنند (همان: ۲۶-۲۵). بازی‌های دیگری که روشن‌ترین هدف آن‌ها، پرورش خلاقیت است، عبارتند از: «تمرین حل مشکل» (همان: ۱۶)، «تصویرسازی» (همان: ۱۸)، «اقتباس» (همان: ۲۰-۱۹)، «رنگ‌کردن جعبه» (همان: ۴۶-۴۴)، «شکار پاییزی» (همان: ۷۲-۷۱)، «زمان خوردن» (همان: ۷۲)، «تجربه داستان» (همان: ۹۶-۹۰)، «بهار» (همان: ۹۸-۹۶)، «بازجویی» (همان: ۱۵۵-۱۵۴)، «تغییر» (همان: ۱۵۶-۱۵۵)، «مشارکت» (همان: ۱۵۶)، «مسافر بین راه» (همان: ۱۶۴-۱۶۳)، «راه رفتن به شیوه آهسته» (همان: ۱۷۳)، «شکل دادن به هوا» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۸۳-۸۲)، «طناب‌کشی نامرئی» (همان: ۸۴-۸۳)، «طناب‌بازی نامرئی» (همان: ۸۴)، «توب‌بازی نامرئی» (همان: ۸۶-۸۴)، «تعامل دو نفره با شی نامرئی» (همان: ۸۹-۸۸).

### ۳- اهمیت درک و به کار بردن دانش

تربیت باید نیروی درک و به کار بردن صحیح دانش را در کودک تقویت کند. «دانش شاید بیش از هر عامل دیگری به پیشرفت تمدن کمک کرده است، ولی در عین حال سلاح‌های علمی جدید خطر عظیمی برای بقای بشر به وجود آورده است» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۲). کنفوسیوس<sup>۵</sup> در اهمیت درک و به کار بردن دانش به نقل از کارل یاسپرس<sup>۶</sup> می‌گوید: «اندیشه‌ی شخصی که تنها از لوح بی‌نقش خاطر ناشی می‌گردد عبث و بی‌ارزش است. «نخورده‌ام و نخفته‌ام تا ببیندیشم؛ این به چه کار می‌آید؟ آموختن بهتر است». آخر آموختن و اندیشیدن از یکدیگر جدا نیستند. یکی خواستار دیگری است. از سوئی «اندیشیدن و نیاموختن فرساینده و خطرناک است». از سوی دیگر: «آموختن و نیندیشیدن هیچ است»



بنابراین تربیت باید بینش لازم در شناخت محدودیت‌ها و توانایی‌های علم را به افراد بدهد تا آن‌ها را از آسیب‌های درک و کاربرد غلط دانش حفظ کند. نشانه‌های این هدف را می‌توان در بازی‌های نمایشی نیز دید.

بازی‌های نمایشی تحت هدایت مربی فرد را برای درک و به کار بردن صحیح دانش آماده می‌کند. «آوازخوانی با بخش‌های کلمه» یکی از این بازی‌ها است که بازیگر به حس جدید و درک تازه‌ای از کلمه می‌رسد. بچه‌ها دایره‌وار می‌نشینند. یکی از آن‌ها از کارگاه خارج می‌شود. بقیه یک کلمه‌ی چند بخشی انتخاب می‌کنند، مثل کلمه‌ی پدر بزرگ که از بخش‌های پ، در، ب، زرگ تشکیل شده است. بچه‌ها به چهار گروه تقسیم می‌شوند و هر گروه یک بخش از این کلمه را انتخاب می‌کند و همه هم‌زمان با هم، با یک آهنگ خاص و مشخص، فقط بخش خود را پشت سر هم به شکل آواز می‌خوانند. بازیکن بیرون کارگاه به داخل دعوت می‌شود. او باید در میان بچه‌ها قدم بزند، آواز آن‌ها را گوش کند و با کنار هم گذاشتن بخش‌هایی که هم‌زمان می‌شنود، کلمه‌ی مورد نظر را کشف کند (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۷۹-۱۷۸). بنابراین کودکان با «آوازخوانی با بخش‌های کلمه» به درک بهتر و دقیق‌تری از کلمات می‌رسند و از آن‌ها استفاده‌ی بهتری خواهند برد. بازی‌های دیگری که هدفی مشابه «آوازخوانی با بخش‌های کلمه» در درک و به کار بردن صحیح دانش در فرد دارند، عبارتند از: «استفاده از اشیا در تحول صحنه‌ها» (اسپولین، فدایی‌حسین، ۱۳۸۹: ۲۹۷)، «مناطق ناآشنا» (بوآل، ۱۳۷۸: ۱۹۵-۱۹۴)، «ارتباط اشیا» (همان: ۲۰۰)، «بازی بزرگ قدرت» (همان: ۲۰۱ - ۲۰۲).

#### ۴- تماس با اندیشه‌های مهم

انسان بسیاری از دانسته‌های خود را نه از طریق کار عملی بلکه در تماس با اندیشه‌های مهم کسب می‌کند. مایر در توضیح این هدف می‌گوید: «تماس با اندیشه‌های بزرگ ما را از مقید بودن به امور آنی باز می‌دارد و منظری از روزگار کنونی و فرهنگی که در آن به سر می‌بریم، در برابر ما می‌گشاید» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۳). اهمیت تماس با اندیشه‌های مهم در تربیت را می‌توان در گفته‌های شارل رولن<sup>۷</sup> نیز مشاهده کرد. وی می‌گوید:

«بایستی نمونه فضائل قدیم را که به سبب اعتبار تمدن‌های بزرگ تاریخی مورد ستایش است بر او عرضه داشت. باید معلمانی را که در موردشان سوظنی نداشته باشند و بدگمانی درباره آنان ممکن نباشد در اختیارشان گذاشت. برای حفظ یا درمانشان از تقلید آنچه در قرن حاضر رایج است، باید آنان را به کشورها و ازمه‌ی دیگر منتقل کرد و اصول و سرمشق‌های مردان بزرگ باستان را در مقابل سیلاب اصول نادرست و نمونه‌های بدی که تقریباً همه کس را از راه به در می‌برد قرار داد» (شاتو، ۱۳۶۹: ۱۶۳).

بنابراین تربیتی موفق خواهد بود که در آن اندیشه‌های بزرگ و راهگشا به خوبی در اختیار معلم قرار بگیرد. یکی از راه‌هایی که رسیدن به این مقصود را آسان می‌کند، بازی‌های نمایشی هستند.

بازی‌های نمایشی می‌توانند موجب تقویت ارتباط کودک با اندیشه‌های مهم شوند. مت بوچانان<sup>۸</sup> برای درس تاریخ دانش‌آموزان آمریکایی و موضوع جذب مهاجرین تازه وارد به آمریکا به منطقه ارگون بازی «پروژه مهاجرین» را طراحی کرده است. او ابتدا سوال‌هایی از جمله: تبلیغات چیست؟ فکر می‌کنید چرا دولت تا این حد تبلیغات انجام می‌دهد؟ آیا

فکر می‌کنید تبلیغات یک دروغ است؟ مطرح می‌کند و با این کار دانش‌آموزان را با فلسفه، عملکرد رسانه و نکات مثبت و منفی آن آشنا می‌کند. او سپس کلاس را به چند گروه تقسیم می‌کند و از هر گروه می‌خواهد که بر روی ساخت یک آگهی تلویزیونی جداگانه در مورد جذابیت سفر به ارگون کار کنند. بچه‌ها در پایان بازی در مورد نمایش‌های اجرا شده، اینکه چه بخشی از آگهی تاثیرگذار بود؟ چه بخشی نبود؟ و آیا این آگهی می‌تواند شما را متقاعد کند که به ارگون بروید؟ بحث می‌کنند (بوچانان، ۱۳۹۱: ۱۳۱-۱۳۰). بنابراین بازی «پروژه مهاجرین» در یک نمونه‌ی شبیه‌سازی شده و جذاب، کودکان را با دلایل و هدف‌های تبلیغات رسانه‌ای آشنا می‌کند. بازی‌های دیگری که هدفی مشابه پروژه مهاجرین در تقویت تماس فرد با اندیشه‌های مهم دارند، عبارتند از: «گفت‌وگویی چندصدایی» (اسپولین، فدایی‌حسین، ۱۳۸۹: ۲۶۸-۲۶۶)، «کنش‌های قراردادی» (بوآل، ۱۳۷۸: ۲۱۹-۲۱۸)، «تصویر تحلیلی: آینه‌ها» (همانک ۲۲۵ - ۲۲۶)، «تصویر پرده» (همان: ۲۲۷-۲۲۶)، «خواندن روزنامه» (همان: ۲۴۱)، «تلاش برای آزادی» (هینینگ و استیل‌ول، ۱۳۸۱: ۱۳۴-۱۳۲)، «هنجارهای رفتاری» (همان: ۱۷۸)، «خلق کلام از راه بحث» (همان: ۲۷۵-۲۷۴).

### ۵- مهارت‌های اصولی

تربیت باید مجموعه‌ای از مهارت‌های اصولی که هر انسانی برای زندگی در اجتماع به آن احتیاج دارد را در فرد پرورش دهد. مایر در تشریح بیشتر به این نکته اشاره می‌کند که «این مهارت‌ها تنها عبارت از تسلط در خواندن، نوشتن و حساب کردن نیست، بلکه باید به هنر تفهیم و تفهم و رشد ذوق زیباشناسی نیز اهمیت داده شود» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۴). این هدف با مفهوم پداگوژی که به معنای هنر و علم تربیت کودکان است (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۵۲) ارتباط تنگاتنگی دارد.

«مهم‌ترین دستاوردی که از پداگوژی انتظار می‌رود، این است که فراگیران با این روش به جای اینکه نگرش و مهارت‌های خود را مستقیماً از معلمان خود دریافت کنند، بتوانند با راهنمایی معلمان، به کشف و نوآوری برسند و یاد بگیرند که به چه دانشی، نگرش و یا مهارتی نیازمندند و چگونه و از چه راهی می‌توانند آن را به دست آورند» (همان: ۵۳).

بنابراین دستیابی به مهارت‌های اصولی هدف جدانشدنی تربیت و موضوع علم پداگوژی برای داشتن انسان‌های کامل و موفق در جامعه است. یکی از روش‌هایی که می‌تواند این هدف را تحت هدایت مربی در کودک پرورش دهد، بازی‌های نمایشی است. بازی‌های نمایشی از راه غیرمستقیم و به روشی جذاب موفق به رشد مهارت‌های اصولی در افراد می‌شوند. «آموزش قوانین مهد کودک» یک بازی نمایشی است که معلم برای آموزش قوانین مهدکودک به بچه‌ها از آن استفاده می‌کند. معلم ابتدا قوانین مهدکودک را نام می‌برد و آن‌ها را توضیح می‌دهد و سپس، بازی را آغاز می‌کند. دانش‌آموزان به نوبت به وسط دایره می‌روند و یکی از قوانین را به صورت پانتومیم اجرا می‌کنند. سایرین تلاش می‌کنند این قانون را حدس بزنند (بوچانان، ۱۳۹۱: ۴۰). بدین ترتیب کودکان با روشی غیرمستقیم و جذاب از طریق بازی‌های نمایشی به اهمیت و ارزش قوانین در مهدکودک پی می‌برند و برای تبدیل شدن به شهروندی قانون‌پذیر آماده می‌شوند. بازی‌های دیگری که کارکردی مشابه این بازی در راستای پرورش مهارت‌های اصولی در

افراد دارند، عبارتند از: «معمای کلمات هم‌قافیه» (همان: ۷۵)، «معمای الفبا» (همان: ۷۶)، «چند درس درباره انرژی (یک مولکول آب باشید)» (همان: ۱۰۵-۱۰۳)، «چرا به الکتروسیته نیاز داریم؟» (همان: ۱۰۶-۱۰۵)، «بازی نقش‌های اجتماعی» (همان: ۱۴۳-۱۴۲)، «تعریف کردن داستان» (همان: ۱۵۴-۱۵۳)، «سه کلمه» (همان: ۱۵۷-۱۵۶)، «بازی هزار و یک شب» (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۲۸۸-۲۸۷)، «افسانه دختر خاموش» (همان: ۲۸۹)، «سه تغییر» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۰۶)، «گوش دادن به صداهای محیط» (همان: ۱۱۲)، «آینه‌ی آینه» (همان: ۱۲۸).

## ۶- سازگاری بهتر با زندگی خانوادگی

یکی از اهداف تربیت موفق، رشد و پیشرفت اعضای خانواده در محیطی امن و راحت است. این موضوع را می‌توان در نظریات فروبل نیز مشاهده کرد. «تربیت به نظر فروبل بسته به یگانگی خانواده است. مهم‌ترین فضیلت برای مادر نجابت است، درحالی‌که وظیفه پدر راهنمایی خردمندانه است... خانواده‌ای که در نتیجه محبت، یگانگی بر آن فرمانروا باشد، بهترین جا برای پیشرفت بشر است» (مایر، ۱۳۷۴: ۳۸۹). بنابراین یکی از اهداف تربیت فراهم آوردن فضای دوستی، محبت و یگانگی در خانواده برای رشد و پیشرفت کودکان است. یکی از راه‌هایی که فرد می‌تواند از طریق آن پیوند خود با خانواده‌اش را تقویت کند، بازی‌های نمایشی است.

بازی‌های نمایشی باعث بهبود سازگاری کودکان با زندگی خانوادگی می‌شوند. «گالری مجسمه‌سازی» یکی از این بازی‌ها است که رسیدن به سازگاری خانوادگی را برای کودکان آسان می‌کند. «این درس به دانش‌آموزان امکان می‌دهد با بدن خود راحت‌تر برخورد کرده و یاد بگیرند که احساسات و ایده‌های خود را راحت‌تر بیان کنند و همچنین یاد بگیرند که به یکدیگر اعتماد کنند» (بوچانان، ۱۳۹۱: ۷۹). معلم کلاس را به گروه‌های دو نفره تقسیم می‌کند و در هر گروه یک نفر نقش مجسمه‌ساز و یک نفر نقش گل‌رس را بازی می‌کند. مجسمه‌ساز، بدن هم‌کلاسی خود را با توجه به جزئیات مختلف به حالت دلخواه حرکت می‌دهد و یا به گل‌رس نشان می‌دهد که چگونه بایستد. مجسمه بعد از اتمام کار مجسمه‌ساز بدون حرکت و در حالت فریز شده قرار می‌گیرد تا در کنار دیگر مجسمه‌ها در توری که معلم در آن بازدیدکننده و مجسمه‌ساز راهنما است، مورد تماشا قرار بگیرد. مجسمه‌سازها این فرصت را دارند که در مورد کار خود توضیح دهند، همچنین هر مجسمه‌ای که از آن بازدید می‌شود، می‌تواند به گروه پیوسته و در بازدید از بقیه مجسمه‌ها شریک شود (همان: ۸۰-۷۹). بنابراین «گالری مجسمه‌سازی» با تقویت حس اعتماد، دوستی و همکاری در روابط کودک با همسالان، زمینه سازگاری او با زندگی خانوادگی را فراهم می‌کنند. بازی‌های دیگری که اهدافی مشابه این بازی دارند، عبارتند از: «بازی معرفی شخصیت» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۶۲-۱۶۰)، «درک و احساس کلمه» (همان: ۱۸۶-۱۸۵)، «دوبله» (همان: ۲۳۱-۲۳۰)، «رابطه» (همان: ۲۹۰-۲۸۹)، «در معرض تماشا» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۲۶-۱۲۳)، «نفوذ در آینه» (همان: ۱۵۳-۱۵۲)، «تماس» (همان: ۲۷۴-۲۷۰)، «خاله‌خاله‌بازی» (جهازی، ۱۳۹۲: ۱۳۵)، «آتش آتشکی» (همان: ۱۷۶-۱۷۴).

## ۷- شهروندی موثر

یکی از هدف‌های کلی تربیت، پرورش شهروندی موثر برای جامعه است. مایر در توضیح این هدف می‌گوید: «شهروندی تنها به جا آوردن وظایف سیاسی مقدماتی نیست،

## Archive of SID

بلکه عبارت است از لزوم مدارا، عدالت اجتماعی و پرورش وجدان اجتماعی حقیقی» (مایر، ۱۳۷۴: ۲۵). این ایده در اندیشه‌های کومنیوس<sup>۹</sup> نیز به خوبی دیده می‌شود: «او به عنوان حامی ادراک اجتماعی در مفاهیم اجتماعی خود به بیان دموکراسی و بشریت و رهایی از هر نوع نژادپرستی و شوونیسم می‌پردازد. کومنیوس معتقد است که دانش و دست‌آوردهای علوم بشری متعلق به تمام مردم و ملت‌ها است و هر کسی باید قادر به تحصیل این علوم باشد و به این ترتیب با تحصیل علم، قدرت را به دست آورد» (مونجاز: ۲۰۱۴: ۳۴).

بنابراین هدف تربیت از نگاه کومنیوس به دست آوردن دانش و علوم بشری برای موثر شدن و قدرت گرفتن است، نیرویی که دموکراسی و انسانیت را محقق می‌سازد. تربیت شهروندی موثر علاوه بر اینکه در محیط‌های معمول آموزشی امکان‌پذیر است، تحت هدایت مربی و با بازی‌های نمایشی نیز قابل تحقق است.

بازی‌های نمایشی مختلفی هستند که ویژگی‌های لازم برای تبدیل شدن به یک انسان موثر را در افراد تقویت می‌کنند. بازی «ایجاد جنگل» یکی از این بازی‌ها است که به کودک اهمیت حفظ و مراقبت از جنگل را آموزش می‌دهد. معلم در این بازی کلاس را به چند گروه تقسیم می‌کند. گروهی تبدیل به درخت می‌شوند و با فاصله از یکدیگر دست‌هایشان را به شکل شاخه‌های درخت باز می‌کنند و گروهی دیگر در نقش حیوانات جنگل قرار می‌گیرند. معلم دستور می‌دهد و جنگل شکل زنده‌ای به خود می‌گیرد. تمامی دانش‌آموزان به اطراف حرکت کرده و صداهایی شبیه به حیوانی که نقش آن را بازی می‌کنند در می‌آورند. بعد از مدتی گروه باقی مانده به دستور معلم وارد بازی می‌شود و در نقش چوب‌بر درخت‌ها بر زمین می‌اندازند. معلم رو به دانش‌آموزانی که نقش حیوانات را بازی می‌کنند، کرده و به آن‌ها می‌گوید: «دیگر درختی وجود ندارد. آیا می‌توانید بدون درخت زندگی کنید؟» معلم در مورد اینکه چرا هر یک از حیوانات نمی‌تواند بدون درخت زندگی کند توضیح می‌دهد و آن‌ها به نوبت می‌میرند. هنگامی که تمامی حیوانات می‌میرند، معلم می‌گوید: «آه نه! بدون این حیوانات و گیاهان، ما نیز نمی‌توانیم داروهای مورد نیاز خود را فراهم کنیم. بدون این درخت‌ها، اکسیژن کافی نیز وجود ندارد. ما انسان‌ها چه باید بکنیم؟» حتی ممکن است معلم نیز بگوید که این مسئله به شرایط دانش‌آموزان بستگی دارد و اینکه آن‌ها از مردن معلم خود چقدر تحت تاثیر قرار می‌گیرند. همواره این درس با بازسازی جنگل و گفت‌وگو در مورد کارهایی که می‌توان برای حفظ طبیعت انجام داد به پایان می‌رسد (بوچانان، ۱۳۹۱: ۵۴-۵۲). بازی‌های دیگری که عملکردی مشابه این بازی برای تبدیل شدن فرد به انسانی موثر دارند، عبارتند از: «نه، نباید منو از بین ببری!» (همان: ۵۴-۵۵)، «صحنه‌های شلوغ» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۲۵۲-۲۵۱)، «جست‌وجو و برجسته‌سازی» (همان: ۳۲۷-۳۲۸)، «بوکه بارانه» (جهازی، ۱۳۹۲: ۱۴۶-۱۴۵)، «آهای بره را دزدیدن» (همان: ۱۴۸-۱۴۹)، «گرت قوین (گرگ و گوسفند)» (قرزل‌ایاغ و دیگران، ۱۳۷۹: ۳۴)، «بومیان برزیلی» (بوآل، ۱۳۷۸: ۱۴۳-۱۴۴)، «مرده‌های خوش‌پوش» (همان: ۱۷۳-۱۷۲)، «پیوند دست‌ها» (همان: ۱۷۷-۱۷۶).

### ۸- دستیابی به سلامت بدنی و روانی

بدون سلامت بدنی و روانی دستیابی به هدف‌های دیگر تربیت غیر ممکن است. توجه به رسالت‌های تربیتی، سبب پیوند تربیت بدنی با تعلیم و تربیت شده است

و نقش آن را علاوه بر کارکردهای ذهنی، جسمانی و روان‌شناختی به کارکردهایی نظیر اجتماعی کردن افراد جامعه، تلطیف روح کودکان و نوجوانان، انتقال میراث فرهنگی و افزایش روحیه‌ی مسئولیت‌پذیری افزایش داده است» (جوادی‌پور و دیگران، ۱۳۸۶: ۱۲۱). تربیت موفق تنها شامل اهداف سلامت بدنی نمی‌شود و سلامت روان نیز جنبه‌ی مهم دیگری از آن است. «هدف هر جامعه این است شرایطی که سلامت اعضای جامعه را تضمین می‌کند، آماده نماید و سلامت روان قسمتی از سلامت کلی است. منظور از سلامت روان سلامت ابعاد خاصی از انسان مثل هوش، ذهن، حالت و فکر می‌باشد» (نجات و ایروانی، ۱۳۷۸: ۱۶۱). بنابراین تربیت موثر و موفق تربیتی است که سلامتی و پویایی بدن و روان را همزمان هدف قرار داده باشد. یکی از راه‌هایی که رسیدن به این اهداف را تسهیل می‌کند، بازی‌های نمایشی است.

بازی‌های نمایشی موانع رشد روانی افراد را حذف و توان و نیروی جسمانی او را برای زندگی سالم تقویت می‌کنند. بازی پینوکیو برای مثال:

روش مناسبی برای تمرین حرکات فیزیکی است و در آن، حرکات کششی و تمرکزی در کنار یکدیگر به کار گرفته می‌شوند. این بازی براساس داستان‌گویی همراه با پانتومیم طراحی شده که در آن، پینوکیو به آرامی از عروسکی چوبی به یک انسان تبدیل می‌شود (بوچانان: ۱۶۰).

بازی‌های نمایشی دیگری که باعث تقویت سلامت بدن و روان فرد می‌شوند، عبارتند از: «داستان‌گویی همراه با پانتومیم» (همان: ۴۴-۴۰)، «گرگم و گله می‌برم» (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۱۸۸)، «علاالدین و چراغ جادو» (همان: ۲۸۷-۲۸۶)، «دنبال‌بازی کند/ ثابت» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۶۴-۶۳)، «شیطون و فرشته» (قزل‌ایاغ و دیگران، ۱۳۷۹: ۸۱۸-۸۱۹).

#### ۹- تربیت حقیقی باید شخصیت ما را تغییر دهد

تربیت حقیقی باید انسان را فعال‌تر و کارآمدتر سازد. تربیت از نظر هربارتی‌ها<sup>۱</sup> عبارت‌از:

«تلاش برای اثرگذاری مستقیم بر شکل‌گیری شخصیت شاگرد بود. تربیت را می‌شد با نشان دادن نمونه‌ی خوبی به شاگرد انجام داد، یا با کار بر روی احساسات او، یا با تغییر جهت دادن تمایلات او، یا با ایجاد عادات مطلوب و یا از هر راه دیگری که آموزشگر می‌توانست در تماس مستقیم با شاگرد پیدا کند» (کانل، ۱۳۶۸: ۱۱۹).

بنابراین کودک در فراگیری آموزش‌های خود، باید موفق به توسعه توانایی‌ها و مهارت‌ها شود و احساسات و علائق خود را مورد واکاوی و تحلیل قرار دهد. این اهداف ارتباط نزدیکی با بازی‌های نمایشی و نتایجی که از انجام این بازی‌ها حاصل می‌شود، دارند.

بازی‌های نمایشی ضعف‌ها و نواقص کودک را برای رویارویی با موقعیت‌ها و چالش‌های گوناگون برطرف می‌کنند. «استفاده از افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک» در بازی‌های نمایشی یکی از راه‌های موثر برای رسیدن به این هدف است:

«دانش‌آموز را در نقش شخصیت‌های شناخته شده قصه قرار می‌دهیم و از او می‌خواهیم که در لحظه حساس قصه به جای آن‌ها تصمیم بگیرد و عمل کند. دست خلاقیت او باز است تا هرکاری که خود صلاح می‌داند انجام دهد، با این کار او، موفق به برون‌ریزی احساسات واپس‌زده خود می‌شود و در عین حال قدرت تصمیم‌گیری و عمل را پیدا می‌کند. این یک شیوه جرات‌آموزی است که کودک را برای موقعیت‌های بعدی زندگی

آماده می‌کند و در عین حال شیوه تفکر سازگاران را به او می‌آموزد؛ اینکه وقتی با مشکل مواجه می‌شود، چه باید کرد» (اکبرلو، ۱۳۸۵: ۲۸۶).

بازی‌های نمایشی دیگری نیز هستند که همچون بازی «افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک» به کودکان برای پرورش شخصیت و رشد کارآمدی و فعال بودن کمک می‌کنند، تعدادی از این بازی‌ها عبارتند از: «جزئی از کل، یک فعالیت» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۱۶-۱۱۸)، «فروده‌گاه» (همان: ۱۳۹-۱۳۸)، «معرفی مکان با نمودار» (همان: ۱۴۱-۱۳۹)، «تعریف بداهه‌ی موقعیت مکانی» (همان: ۱۴۳)، «معرفی مکان با مانع» (همان: ۱۵۱-۱۵۰)، «نیویورک (لیموناد)» (همان: ۱۵۷-۱۵۶)، «من کی هستم؟» (همان: ۱۶۰-۱۵۹)، «جعبه‌ی پر از کلاه» (همان: ۲۳۴-۲۳۳)، «قصه‌سازی» (همان: ۲۴۳-۲۴۱)، «بازی برای مخاطب ناشنوا» (همان: ۲۶۷-۲۶۶).

### ۱۰- تربیت باید در ما علاقه‌های پایدار ایجاد کند

تربیت موثر باعث نهادینه‌شدن شور و اشتیاق یادگیری و پیشرفت در کودک می‌شود. این ویژگی به خوبی در اندیشه‌ی کارل لانگه<sup>۱۱</sup> دیده می‌شود. «او احساس می‌کرد که کودکان همچنان در جهل مانده‌اند و نسبت به آموزش بی‌اعتنا شده‌اند. همراهان آن‌ها و محیطشان نیز آنان را تشویق به یاد گرفتن چیزهایی که مدرسه باید بیاموزد نمی‌کنند. از این رو آموزشگران باید راه‌هایی برای ایجاد علاقه عمیق، دائمی و فزاینده به کسب و تصاحب دانش در این کودکان ببیندند. این به گمان او مسئله‌ای روانشناختی بود که آموزشگر را ملزم می‌ساخت از آگاهی خود نسبت به مرحله رشد کودک، مطلب مورد آموزش و روش ارائه آن، موثرترین ترکیب را بیافریند» (کانل، ۱۳۶۸: ۱۱۷).

شور و اشتیاقی که از اجرای یک برنامه‌ی آموزشی موثر در کودک پدید می‌آید، توجه و علاقه‌ی او را برای یادگیری و کسب تجارب ارزشمند برمی‌انگیزد. این هدف تا حد بسیار زیادی با انجام بازی‌های نمایشی قابل تحقق است. بازی‌های نمایشی با جاذبه‌های فراوانی که دارند، باعث برانگیخته‌شدن علاقه و کنجکاوی افراد در سطحی فراتر از آنچه که در کلاس‌های عادی اتفاق می‌افتد، می‌شوند. مت بوجانان در بازی «پروژه نمایش یونانی»، نمایشی را به سبک و سیاق نمایش‌های یونان باستان با استفاده از بازیگران کودک اجرا می‌کند. این بازی بخشی از درس تاریخ تئاتر است که به تمرین نمایش در هر دوره، بررسی تعیین ساختار نمایش‌ها و تاثیر آن بر دوره‌های زمانی بعد پرداخته می‌شود. کودکان ابتدا با تراژدی‌های یونانی و مفاهیمی مانند استفاده از گروه هم‌سرایان، نبود صحنه‌های حاوی خشونت و مفاهیم دیگری از این دست آشنا می‌شوند. آن‌ها باید داستانی را از تاریخ یا ادبیات انتخاب کنند و نمایشی را طبق ساختار نمایش‌های یونانی بنویسند و اجرا کنند (بوجانان، ۱۳۹۱: ۱۵۳-۱۴۹). بدین ترتیب دانش‌آموزان با این بازی امکان تحقیق و شناخت بیشتر مباحث آموزشی را به روشی جذاب و پویا پیدا می‌کنند. بازی‌های نمایشی دیگری هم هستند که مشابه «پروژه نمایش یونانی» با هدف ایجاد علاقه‌های پایدار در کودکان طراحی شده‌اند که عبارتند از: «چگونه من و دانش‌آموزان یک نمایشنامه نوشتیم؟» (همان: ۱۴۱-۱۳۱)، «ماسک‌های کاغذی» (همان: ۱۴۹-۱۴۷)، «بازی با کلمات/ب» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۲۹۶-۲۹۳)، «یکی بود، یکی نبود» (همان: ۴۱۶-۴۰۹)، «تغییر شکل کلمه» (همان: ۵۴۷)، «جان/روح» (همان: ۱۱۷).

### ۱۱- صلح جویی

تربیت موثر باید از مفاهیمی همچون تعصب نژادی و جنگجویی که باعث اختلاف و آتش افروزی میان ملت‌های مختلف می‌شوند به دور باشد. «تربیت باید تفاهم و اغماض و دوستی میان تمام ملل و گروه‌های نژادی یا مذهبی را مساعد و گسترش و افزایش فعالیت‌های ملل متحد را در راه حفظ صلح هموار نماید» (پیاژه، ۱۳۶۹: ۱۰۴). یکی از راه‌هایی که می‌تواند به تربیت موثر براساس صلح‌جویی کمک کند، بازی‌های نمایشی است.

بازی‌های نمایشی ابزاری جهانی، ساده و قوی برای رشد و پرورش مفهوم صلح‌جویی در ذهن و روان کودکان هستند. بازی «دور هم جمع شدن» برای نمونه یکی از این بازی‌ها است که با ترکیب داستان‌گویی و پانتومیم به طور مجازی به چگونگی تشکیل جوامع می‌پردازد. بچه‌ها همه در فضای مناسب و با فاصله کافی از یکدیگر قرار می‌گیرند به گونه‌ای که وقتی دست‌های خود را باز می‌کنند، یکدیگر را لمس نکنند. معلم آن‌ها را برای قرار گرفتن درون یک پوسته سخت و نامرئی کروی شکل راهنمایی می‌کند. بچه‌ها به پوسته فشار می‌آورند، طوری که پوسته بزرگتر می‌شود و می‌تواند درون آن بایستند. هریک از آن‌ها با حرکت درون پوسته به سمت دیگری می‌روند و باعث می‌شوند قسمتی از دیواره‌ها با یکدیگر ادغام شود و به اندازه رد شدن یک دست، منفذی بین دو کره ایجاد می‌شود. آن‌ها دست خود را از این منفذ رد کرده و با دوست خود دست می‌دهند. آن‌ها با همکاری یکدیگر دیواره این منفذ را به بیرون فشار می‌دهند تا به یک کره بزرگ برای دو نفر تبدیل شود. آن دو نفر به طرف دو نفر دیگر از هم‌کلاسی‌های خود می‌روند و دوباره یک منفذ کوچک بین دو کره بزرگ به وجود می‌آید و با همکاری یکدیگر، یک کره بزرگ برای چهار نفر ساخته می‌شود. این کار آنقدر ادامه پیدا می‌کند تا کل کلاس درون یک کره بزرگ جای بگیرند. بچه‌ها دیواره‌های کره بزرگ را به بیرون فشار می‌دهند تا به اندازه‌ی اتاق شود. معلم در گفت‌وگویی که پایان بازی با بچه‌ها دارد در مورد داستان بازی و استعاره بودن آن از زندگی انسان و چگونگی تشکیل جوامع سخن می‌گوید (بوچانان، ۱۳۹۱: ۶۷-۶۴). بازی‌های دیگری که عملکردی مشابه بازی «دور هم جمع شدن» در راستای هدف صلح‌جویی دارند، عبارتند از: «پروژه کار گروهی» (همان: ۱۱۶-۱۱۳)، «پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی» (همان: ۱۲۷-۱۱۶)، «گفتار انحرافی / الف» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۲۶۸)، «بده‌بستان در خواندن» (همان: ۵۲۳)، «بازی‌های دارای دلقک» (بارکر، ۱۳۸۷: ۱۸۶-۱۸۵)، «گروه‌های متقارن» (بوآل، ۱۳۷۸: ۱۷۷)، «تعویض بازیگران» (همان: ۱۷۹-۱۷۸)، «آیین‌ی خودشیفته» (همان: ۱۸۰-۱۷۹).

### ۱۲- هدف تربیت تجدد مداوم بشر است

یکی از هدف‌های کلی تربیت کمک به انسان برای رشد و پیشرفت دائمی است. این موضوع به خوبی در اندیشه‌های تربیتی ارسطو<sup>۱۲</sup> دیده می‌شود: «بزرگ‌ترین سرمایه بشر حس کنجکاوی است که نیرویی واقعاً جوشان است و موجب بی‌قراری ابدی ما می‌شود. از این رو جست‌وجو می‌کنیم، مشتاق می‌شویم و هرگز راکد

## Archive of SID

نمی‌مانیم. پرورش کنجکاوی در تربیت، یعنی پرورش نیرویی که از مرگ و زندگی برتر می‌رود و به بی‌ثباتی هستی آدمی معنا می‌بخشد» (مایر، ۱۳۷۴: ۱۵۵-۱۵۴).

بنابراین تربیت موثر با برانگیختن نیروهای مولدی همچون کنجکاوی به زندگی کودک معنا می‌بخشد و باعث راه یافتن امید و انگیزه به زندگی او می‌شود. یکی از راه‌هایی که می‌تواند این هدف را تحقق بخشد، بازی‌های نمایشی است. بازی‌های نمایشی مختلفی هستند که با هدف رهایی کودک از بی‌انگیزگی و ناامیدی برای رشد و تبدیل شدن او به انسانی پویا طراحی شده‌اند. «قصه‌سازی» یکی از این بازی‌ها است که در آن کودک با کلمات خود و دیگران قصه می‌نویسد و آن را برای کلاس می‌خواند. بچه‌ها با کلماتی که از قبل نوشته‌اند و یا کلماتی که معلم در اختیار آن‌ها گذاشته است، گروه‌هایی حداقل سه نفره تشکیل می‌دهند. همه‌ی گروه‌ها به طور هم‌زمان بازی را شروع می‌کنند، بدین ترتیب که در هر گروه ابتدا، نفر اول کاغذ لغات خود را وسط می‌گذارد. بچه‌ها لغات را می‌خوانند. سپس اولین نفر یک کلمه از بین لغات نوشته شده روی کاغذ انتخاب کرده و جمله‌ی اول قصه را می‌گوید. بچه‌های بعدی با استفاده از لغات دیگر، قصه را ادامه می‌دهند و وقتی لغات تمام شد، می‌توانند قصه را به پایان برسانند. وقتی قصه‌ی اول ساخته شد و تمام کلمات اصلی نیز در قصه بیان گردید، یکی از بچه‌ها قصه را می‌نویسد. سپس تکه‌های کاغذ کلمات اصلی و کلمات کمکی و کاغذ قصه را داخل پاکت می‌گذارد و در ادامه، نفر بعدی، کلمات خود را وسط می‌گذارد و قصه‌ی بعدی جمله جمله ساخته می‌شود. بچه‌ها در پایان یکی یکی روی صحنه می‌روند و قصه‌ی خود را با صدای بلند می‌خوانند (اسپولین، ۱۳۸۹: ۲۳۹-۲۳۸). بدین ترتیب در قصه‌سازی بچه‌ها در کنار یکدیگر به همکاری، خلاقیت، تمرکز و تفکر تشویق می‌شوند و ثمره‌ی تلاش خود را می‌بینند. بازی‌های دیگری که هدفی مشابه بازی «قصه‌سازی» در تجدد مداوم بشر دارند، عبارتند از: «مبادله‌ی مکان‌ها» (اسپولین، ۱۳۸۹: ۱۹۷-۱۹۶)، «تغییر شکل رابطه» (همان: ۳۶۷-۳۶۸)، «صندوق لباس» (همان: ۵۳۲-۵۳۱)، «ریتیم (ضرب‌آهنگ)» (همان: ۵۵۰)، «هرکسی، کار خودش» (جهازی، ۱۳۹۲: ۱۵۵-۱۵۴)، «داستان وست‌ساید» (بوآل، ۱۳۷۸: ۱۳۹)، «گفت‌وگویی موزون جمعی» (همان: ۱۴۳)، «خون‌آشام» (همان: ۱۶۰-۱۵۹)، «موش و گربه» (همان: ۱۷۲).



یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد از ۱۵ هدف کلی تربیت که فردریک مایر در کتاب تاریخ اندیشه‌های تربیتی از آن‌ها نام می‌برد (مایر، فردریک، ۱۳۷۴: ۲۶-۲۱) تعداد ۱۳ عدد از آن‌ها در بازی‌های نمایی نیز مشاهده می‌شود. نشانه‌های این هدف‌ها در مراحل مختلف انجام یک بازی از آغاز شامل: تشریح مسئله از سوی مربی و هدایت فرد برای شرکت، بحث و جست‌وجو برای حل مسئله تا نتیجه‌گیری و جمع‌بندی پایانی و همینطور در انگیزه‌ی مولفین این بازی‌ها از طراحی آن‌ها، قابل رصد و پیگیری است. یافته‌های این پژوهش حدود اثرگذاری بازی‌های مختلف را برای کار در حوزه‌ی آموزش و پرورش روشن کرده است که این موضوع امکان طراحی مجدد بازی‌های طرح شده در این پژوهش را با توجه به شرایط فرهنگی و اجتماعی حاکم بر جامعه فراهم می‌کند. همچنین سادگی اجرای این بازی‌ها فرصتی برای مربیان و افراد علاقه‌مند به حوزه‌ی تربیت است که کلاس‌هایی با جامعه هدفی متفاوت با جامعه هدف کلاس‌های مرسوم در مدارس، کانون‌ها و... تشکیل دهند و این بازی‌ها را به نحوی موثر در شرایط مورد نظر خود اجرا کنند.

بازی‌هایی که در این مقاله به عنوان مثال برای اثبات فرضیه‌ها مطرح شدند در نزدیک‌ترین سطح با هدف تربیتی مربوط به خود قرارداد شدند به همین دلیل هدف «کارآمدی شغلی» که در خود چند هدف دیگر نظیر «شهروندی موثر» و «مهارت‌های اصولی» را دارد به طور غیرمستقیم و بعد از سایر هدف‌ها به کمک بازی‌های نمایی محقق می‌شود. این موضوع در مورد هدف «ارج نهادن به ارزش‌های معنوی و اخلاقی» نیز صادق است و تحقق هدف‌های دیگری مثل «تامل» و «تماس با اندیشه‌های مهم» در بازی‌های نمایی به صورت غیرمستقیم و با فاصله تحقق آن هدف هم است. هدف‌های آمده در این پژوهش به شکل‌های دیگری نیز با یکدیگر همپوشانی دارند. مثلاً دو هدف «تامل» و «اهمیت درک و به کار بردن دانش» با وجود تشویق بازیکنان به اندیشیدن، در جایی با یکدیگر اختلاف پیدا می‌کنند که بازیگر در «اهمیت درک و به کار بردن دانش» پا را فراتر از تامل گذاشته و به انتخاب و تصمیم‌گیری درست و به‌کار بستن صحیح یافته‌ها هدایت می‌شود. این ویژگی در سایر هدف‌های تربیت نیز قابل مشاهده است. بنابراین به طور کلی هدف‌های تربیت در بازی‌های نمایی با هدف‌های طرح شده از سوی فردریک مایر برابری می‌کنند. این هدف‌ها در حدود ویژگی‌های عاطفی، ذهنی و اجتماعی انسان قرار می‌گیرند و انتظار می‌رود با طراحی و اجرای هدف‌مند بازی‌های نمایی، آموزش و پرورش کشور موفق‌تر از گذشته عمل کند.

بازی‌های نمایی در این پژوهش از نظرگاه تربیت مورد بررسی قرار گرفتند. پیشنهاد می‌شود پژوهشگران اهمیت این بازی‌ها را در دست‌بندی دیگری مطالعه کنند تا امکان به کارگیری بهتر و دقیق‌تر این بازی‌ها مهیا شود.

ردیف	هدف‌های تربیت	بازی‌های نمایشی
۱	تامل	حالت مهاجر، حالت اعضای بدن، حالت جنگل، حالت کتاب، کشف آتش، داستان شیرشاه، استفاده از افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک
۲	قدرشناسی از فرهنگ	پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی، نمایش اخبار، بازی مهاجرت، پرنس رزا، برداشت نمایشی، قصه‌خوانی، نمایش روایی، شعرسرایی، ضرب‌المثل، ماشین گردش زمان
۳	خلاقیت	داستان‌گویی به همراه پانتومیم، عروسک‌های موجود در اطراف ما، تمرین حل مشکل، تصویرسازی، اقتباس، رنگ‌کردن جعبه، شکار پاییزی، زمان خوردن، تجربه داستان، بهار، بازجویی، تغییر، مشارکت، مسافر بین راه، راه رفتن به شیوه آهسته، شکل دادن به هوا، طناب‌کشی نامرئی، طناب‌بازی نامرئی، توپ‌بازی نامرئی، تعامل دو نفره با شی نامرئی
۴	اهمیت درک و به کار بردن دانش	آوازخوانی با بخش‌های کلمه، استفاده از اشیا در تحول صحنه‌ها، مناطق ناآشنا، ارتباط اشیا، بازی بزرگ قدرت
۵	تماس با اندیشه‌های مهم	پروژه مهاجرین، گفت‌وگوی چندصدایی، کنش‌های قراردادی، تصویر تحلیلی: آینه‌ها، تصویر پرده، خواندن روزنامه، تلاش برای آزادی، هنجارهای رفتاری، خلق کلام از راه بحث
۶	مهارت‌های اصولی	آموزش قوانین مهد کودک، معمای کلمات هم‌قافیه، معمای الفبا، چند درس درباره انرژی، چرا به الکتریسیته نیاز داریم؟، بازی نقش‌های اجتماعی، تعریف کردن داستان، سه کلمه، بازی هزار و یک شب، افسانه دختر خاموش، سه تغییر، گوش دادن به صداها، محیط، آینه‌ی آینه
۷	سازگاری بهتر با زندگی خانوادگی	گالری مجسمه‌سازی، بازی معرفی شخصیت، درک و احساس کلمه، دوبله، رابطه، در معرض تماشا، نفوذ در آینه، تماس، خاله‌خاله بازی، آتش آتشکی
۸	شهروندی موثر	ایجاد جنگل، نه نباید منو از بین ببری، صحنه‌های شلوغ، گرت قوین، جست‌وجو و برجسته‌سازی، بوکه بارانه، آهای بره را دزدیدن، بومیان برزیلی، مرده‌های خوش‌پوش، پیوند دست‌ها
۹	دستیابی به سلامت بدنی و روانی	پینوکیو، داستان‌گویی با پانتومیم، گرگم و گله می‌برم، علاالدین و چراغ جادو، دنبال‌بازی کند/ثابت، شیطان و فرشته

استفاده از افسانه‌ها و قصه‌های فولکلوریک، جزئی از کل یک فعالیت، فرودگاه، معرفی مکان با نمودار، تعریف بداهه‌ی موقعیت مکانی، معرفی مکان با مانع، من کی هستم؟ جعبه پر از کلاه، قصه‌سازی، بازی برای مخاطب ناشنوا	تربیت حقیقی باید شخصیت ما را تغییر دهد	۱۰
پروژه نمایش یونانی، چگونه من و دانش‌آموزان یک نمایشنامه نوشتیم؟ ماسک‌های کاغذی، بازی با کلمات / ب، یکی بود یکی نبود، تغییر شکل کلمه، جان / روح، شش نام، کشتی من از سفر میاد، هم‌قافیه / کلمه	تربیت باید در ما علاقه‌های پایدار ایجاد کند	۱۱
دوره جمع‌شدن، پروژه کار گروهی، پروژه نمایشنامه‌نویسی گروهی، گفتار انحرافی / الف، بده‌بستان در خواند، بازی‌های دارای دلقک، گروه‌های متقارن، تعویض بازیگران، آینه‌ی خودشیفته	صلح‌جویی	۱۲
قصه‌سازی، مبادله‌ی مکان‌ها، تغییر شکل رابطه، صندوق لباس، ریتم (ضرب‌آهنگ)، هرکسی کار خودش، داستان وست‌ساید، گفت‌وگوی موزون جمعی، موش و گربه	هدف تربیت تجدد مداوم بشر است	۱۳

- اسپولین، ویولا. (۱۳۸۹) بازی‌های نمایشی برای کارگاه تئاتر، فاطمه حسینی. انتشارات نمایش، تهران
- اسپولین، ویولا. (۱۳۸۹) بداهه‌پردازی برای تئاتر، حسین فدایی حسین. انتشارات نمایش، تهران
- افلاطون. (۱۳۶۸) جمهور، فواد روحانی. شرکت انتشارات علمی و فرهنگی، تهران
- اکبرلو، منوچهر. (۱۳۸۵) مجموعه نوشتارها درباره تئاتر کودک و نوجوان پرواز پروانه خیال. انتشارات نمایش، تهران
- بارکر، کلاویو. (۱۳۸۷) بازی‌های نمایشی، داور آل محمد - محمدرضا آل محمد. انتشارات نگاه، تهران
- بوآل، آگوستو. (۱۳۷۸) بازی‌هایی برای بازیگران و نابازیگران، حمید گرشاسبی. سازمان تبلیغات اسلامی - حوزه هنری، تهران
- بوچانان، مت. (۱۳۹۱) بازی‌های نمایشی برای کودکان و نوجوانان، منوچهر اکبرلو. انتشارات افراز، تهران
- پیاز، ژان. (۱۳۶۹) تربیت به کجا ره می‌سپرد؟ - به ضمیمه: روش‌های آموزشی شناخت‌شناسی ژنتیک یادگیری، منصور و دادستان، انتشارات دانشگاه تهران، تهران
- جوادی پور، محمد و علی‌عسگری، مجید و کیامنش، علیرضا و خیبری، محمد. (۱۳۸۶) نگاه‌ها، رویکردها و الگوهای طراحی برنامه‌ی درسی تربیت بدنی دوره‌ی ابتدایی، اندیشه‌های نوین تربیتی. دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی دانشگاه الزهراء، دوره ۳- شماره ۳ و ۴، ۱۳۵-۱۱۹
- جهازی، ناهید. (۱۳۹۲) بازی‌های نمایشی در ایران. انتشارات افراز، تهران
- دانشور، محمدعلی. (۱۳۳۶) فردریک فروبل موسس اولین کودکستان. دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تبریز، شماره ۴۰، ۵۸-۴۱
- دکارت، رنه. (۱۳۹۱) گفتار در روش درست راه بردن عقل، محمدعلی فروغی. مهر دامون، تهران
- شاتو، ژان. (۱۳۶۹) مریبان بزرگ، غلامحسین شکوهی. انتشارات دانشگاه تهران، تهران
- قزل‌ایاغ، ثریا و افتخاری، شهلا و حرّی، عباس. (۱۳۷۹) راهنمای بازی‌های ایران. دفتر پژوهش‌های فرهنگی با همکاری کمیسیون ملی یونسکو در ایران، تهران
- کانل، و.ف. (۱۳۶۸) تاریخ آموزش و پرورش در قرن بیستم، حسن افشار. نشر مرکز، تهران
- گلدبرگ، موسی. (۱۳۸۷) فلسفه و روش در تئاتر کودک و نوجوان، اردشیر کشاورزی. انتشارات نمایش، تهران
- مایر، فردریک. (۱۳۷۴) تاریخ اندیشه‌های تربیتی - جلد اول و دوم، علی‌اصغر فیاض. سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها، تهران. جلد اول تا صفحه ۳۴۰
- نائینی داورانی، لیلا. (۱۳۹۴) بررسی تاثیر بازی‌های نمایشی بر رشد اجتماعی و عزت نفس دانش‌آموزان دختر پایه پنجم ابتدایی شهر اصفهان. دانشگاه آزاد اسلامی واحد مرودشت، دانشکده علوم تربیتی و روان‌شناسی گروه مشاوره
- نجات، حمید و ایروانی، محمود. (۱۳۷۸) مفهوم سلامت روان در مکاتب روان‌شناسی. فصلنامه اصول بهداشت روانی، شماره ۳، ۱۶۰-۱۶۶
- هینیک، راث بیل و استیل‌ول، لیدا. (۱۳۸۱) نمایش خلاق در کلاس درس، علی حسین قاسمی. انتخاب نو، تهران

## Archive of SID

- هیوز، فرگاس پیتز. (۱۳۸۴) روان‌شناسی بازی «کودکان، بازی و رشد»، کامران گنجی. انتشارات رشد، تهران

- یاسپرس، کارل. (۱۳۸۸) کنفوسیوس، احمد سمیعی. شرکت سهامی انتشارات خوارزمی، تهران

- Dudley, L. P., Smith, J. J., Dewey, D. E., Berry, D. H., Creithon, D. G., (1963) **The Encyclopedia Americana**. Vol 8, Rand McNally & Company, New York.

- Lukas, Mirko. Munjiza, Emerik (2014) 'EDUCATION SYSTEM OF JOHN AMOS COMENIUS AND ITS IMPLICATIONS IN MODERN DIDACTICS'. life and school: journal of the theory and practice of education, Vol 31, p.p. 32-42.

- Stabback, p (2016) **What Makes a Quality Curriculum? UNESCO International Bureau of Education**, <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000243975>.

## Archive of SID

پی نوشت

- 1- Frederick Mayer
- 2- René Descartes
- 3- Plato
- 4- Friedrich Wilhelm August Fröbel
- 5- Confucius
- 6- Karl Jaspers
- 7- Charles Rollin
- 8- Matt Buchanan
- 9- John Amos Comenius
- 10- Johann Friedrich Herbart
- 11- Carl Lange
- 12- aristo