

بازی‌های نمایشی

محملی برای مدیریت یادگیری

اشاره

بازی‌های نمایشی، محور و محملی برای رشد طبیعی و یادگیری توأم با شادی و نشاط دانش‌آموزانند؛ به ویژه در سطوح آموزشی ابتدایی و نوجوانی. دانش‌آموزان در جریان بازی نمایشی سعی می‌کنند محدودیت‌های دنیای واقعی‌شان را درهم شکنند و در نقش فردی یا چیزی متفاوت از آن ظاهر شوند. آن‌ها با ایفای نقشی که در نمایش بر عهده می‌گیرند، اعمالی را به نمایش می‌گذارند که نشان‌دهنده موفقیت‌شان است. بازی نمایشی فهم و درک بازی‌کنندگان از جهان را عمق می‌بخشد و مهارت‌هایی را موجب می‌شود که در سراسر زندگی باری دهنده آن‌هاست. البته باید به این نکته توجه داشت که آن دسته از بازی‌های نمایشی زاینده توانمندی‌های متفاوت‌اند که هدفمند و روشمند و آگاهانه طراحی شوند و به اجرا در آیند. نقش معلمان در طراحی بازی‌های نمایشی و تأیید بازی‌های طراحی شده توسط خود دانش‌آموزان بسیار مهم و مهارت آن‌ها در بازی‌گردانی یا نظارت و کنترل بر بازدهی مثبت حاصل از اجرای نمایش‌ها محور اساسی در تحقق توانمندسازی‌های مورد نظر است. مطالعه این مقاله معلمان و مخاطبان را از یک سو با هدف‌های مورد انتظار از بازی‌های نمایشی و مهارت‌های حاصل از آن‌ها آشنا می‌کند و از سوی دیگر راه و روش‌های ایجاد محیط‌های مساعد و مناسب برای شکل‌گیری بازی‌ها را پیش‌رو می‌نهد.

کلیدواژه‌ها: یادگیری، بازی‌های نمایشی، زمینه‌های رشد، هدف‌های آموزشی، محیط‌سازی

زمینه‌های رشدی در بازی‌های نمایشی

بازی‌های نمایشی در زمینه‌های متعدد شرایط رشد و بالندگی دانش‌آموزان را فراهم می‌کنند. چگونگی رشد جسمانی، رشد هیجانی - اجتماعی، رشد زبانی و رشد شناختی آن‌ها در نوشته‌های زیر شرح و بسط داده می‌شود.

رشد جسمانی

در بازی‌های نمایشی، کودکان و نوجوانان معمولاً مجبور می‌شوند ابزارهایی را جابه‌جا کنند، وسایل بازی نمایشی را جمع‌وجور کنند، و اشیایی را دستکاری، باز و بسته یا سوار و پیاده کنند. به هر حال، غالباً نیاز پیدا می‌کنند از دست و پا یا حرکات چشم برای ایفای نقش استفاده کنند. در این حرکات عضله‌های ظریف و کوچک آن‌ها به کار گرفته می‌شود و پرورش می‌یابد. برای انجام بسیاری از کارها نیز به هماهنگ کردن حرکات چشم و دست یا چشم و پا نیاز پیدا می‌کنند. بدین ترتیب مهارت‌های تشخیصی دیداری آن‌ها تقویت می‌شود.

چنانچه بازی‌های نمایشی آن‌ها با محتوای درسی و انجام آزمایش نمایشی، برای مثال در درس خیاطی، آشپزی، نانوایی، خراطی و امثال آن مرتبط باشد، تحرک بدنی آن‌ها موجبات رشد جسمانی را به نوعی فراهم می‌کند.

رشد زبانی

دانش‌آموزان در بسیاری از بازی‌های نمایشی برای برقراری ارتباط با هم‌بازی‌ها از «زبان» به صورت گفتار بهره می‌گیرند. در بازی نقش‌ها گاهی باید واقعه‌ای را توضیح دهند، گاهی باید سؤالی را طرح کنند و گاهی باید به سؤالی پاسخ دهند. مشارکت در گفت‌وگو نمایشی و به کارگیری واژه‌های خاص نمایشی، رشد زبانی آن‌ها را غنا می‌بخشد. به علاوه، آن‌ها را از نظر قوه بیان و ارائه مطلب در حضور جمع نیز توانمند می‌کند.

رشد شناختی

دانش‌آموزان در بازی‌های نمایشی تصویرهایی را می‌آفرینند که قبلاً در ذهن آن‌ها شکل گرفته است.



**چنانچه وسایلی
مرتبط با موضوع
بازی نمایشی
در اختیار
دانش آموزان
قرار گیرد، آن‌ها
به شایستگی
ایده‌هایی نو و
بدیع را به نمایش
می‌گذارند**

با آن‌ها مرادۀ مثبت داشته باشد. دانش‌آموزان از این طریق چگونگی برقراری ارتباط با یکدیگر را می‌آموزند و یاد می‌گیرند که برای کسب موفقیت جمعی باید با یکدیگر تشریک مساعی داشته باشند. از طرف دیگر، بازی نقش موجب می‌شود فرد بازیگر بر نگرانی‌ها یا ترس‌های احتمالی خود غلبه کند و کاری را که پیشتر از آن واهمه داشته است، به خوبی و راحتی انجام دهد. برای مثال فردی که از آمپول زدن می‌ترسد، با ایفای نقش پرستار یا پزشک و تزریق نمایشی زدن آمپول، بر ترس خود غلبه می‌کند. از آن‌جا که بازی‌های نمایشی مستلزم تشریک مساعی با دیگران، کنترل احساسات و تعدیل تمایلات شخصی هستند، موجبات همدلی افراد با یکدیگر را فراهم و برقراری ارتباط‌های اجتماعی آن‌ها را تسهیل می‌کنند. دانش‌آموزان هیجانی و احتمالاً مهاجمی که در بازی‌های نمایشی شرکت داده می‌شوند، رفته رفته حالات تهاجمی خود را از دست می‌دهند و حالات هیجانی‌شان تعدیل می‌شود.

آن‌ها به هنگام نمایش، در واقع در حال کند و کاو مفهوم‌سازی ذهنی‌اند. برای مثال، وقتی در نمایشی، برای خرید از دکان سوپری، از پول ساخته خود استفاده می‌کنند، یا برای ترتیب دادن محیط نقاشی به تعداد لازم مداد و مدادرنگی یا میز و صندلی در نظر می‌گیرند، یا برای پخت غذا مقادیر مشخصی از مواد متفاوت را مخلوط می‌کنند، در واقع مفاهیم ریاضی را در ذهن خود مرور می‌کنند. وقتی نظر و ایده خود را درباره موضوع مورد نمایش با دیگران در میان می‌گذارند، در واقع به راه‌های حل مشکل و مسئله می‌اندیشند و بدین ترتیب توانمندی‌های شناختی خود را فزون می‌کنند.

رشد هیجانی - اجتماعی

هر دانش‌آموز برای مشارکت در بازی نمایشی باید با هم بازی‌های خود تبادل نظر کند و درباره چگونگی ایفای نقش خود با آن‌ها به توافق برسد. به علاوه، درباره چگونگی ایفای نقش دیگران باید نظر دهد و

دانش‌آموزان با چیدن و آراستن وسایل و اشیاء، استفاده از پول‌های کاغذی دست‌ساخته و گفت‌وگو دربارهٔ خرید و فروش و رد و بدل کردن پول و اجناس مصنوعی، بسیاری از مفاهیم ریاضی را کشف می‌کنند

بازی‌های نمایشی و تحقق هدف‌های آموزشی

معلم‌ان با مرتبط کردن هدف‌های آموزشی و بازی‌های نمایشی می‌توانند به بهترین وجه ممکن موجبات رشد دانش‌آموزان در زمینه‌های پیش‌گفته را فراهم کنند. برای هر یک از زمینه‌های رشد یاد شده در بخش پیشین، نمونه‌هایی از هدف‌های آموزشی و کنش و عمل ایفا کنندهٔ نقش در بازی نمایشی به شرح زیر است:

نمونه‌های هدف در رشد جسمانی

● **هدف ۱:** کنترل عضلات ظریف دست‌ها

کنش یا عمل: کودک باید بتواند بندهای کفش خود را درست باز کند و ببندد و یا چترش را درست باز و بسته کند یا در بطری را باز و بسته کند یا طنابی را گره بزند یا گره‌ای را باز کند و امثال آن.

● **هدف ۲:** آمادگی جثه از نظر قد و وزن در مقایسه با معیار سنی او

کنش یا عمل: دانش‌آموز باید بتواند وزنهٔ مناسب وزن خود را بلند کند یا میخی را در فاصله‌ای از دیوار کمی بلندتر از قد خود بکوبد یا از فاصله‌ای از روی مانعی به درازای مناسب ستنش بپرد، و امثال آن.

● **هدف ۳:** هماهنگ بودن حرکات چشم و دست

کنش یا عمل: دانش‌آموز باید بتواند لیوان به نسبت پر از آبی را بدون سرریز شدن جابه‌جا کند. یا با استفاده از خط‌کش خط راست افقی یا عمودی بکشد. یا پیچی را در دسته‌ای فلزی با پیچ گوشتی یا دست محکم نماید.

نمونه‌های هدف و کنش در رشد زبانی

● **هدف ۱:** سؤالاتی بپرسد

کنش یا عمل: می‌پرسد: من می‌خواهم به اردو بروم. آیا می‌توانم فلاسک چایم را با خودم ببرم؟

● **هدف ۲:** در گفت‌وگوها مشارکت فعال داشته باشد.

کنش یا عمل: در بحث گروه وارد می‌شود و می‌گوید به نظر من باید چاره‌ای اساسی بیندیشیم.

● **هدف ۳:** در بسط واژه‌های زبانی توانمند باشد.

کنش یا عمل: در محاوره با هم‌بازی‌اش، وقتی او می‌گوید من قدرتمندم، پاسخ می‌دهد من نه تنها قدرتمندم، بلکه شهامت و شجاعت هم دارم. حتی می‌توانم یک تنه با چند نفر مبارزه کنم.

نمونه‌های هدف و کنش در رشد شناختی

● **هدف ۱:** در شرایط محیطی جدید باید از آموخته‌های قبلی خود به خوبی بهره بگیرد.

کنش یا عمل: به هم‌بازی خود که می‌خواهد نقش آمپول‌زن را بازی کند، می‌گوید: ابتدا باید محل فرو بردن سوزن را با پنبهٔ استریل و الکل ضدعفونی کنی.

● **هدف ۲:** با استفاده از اشیاء شبیه‌سازی کند.

کنش یا عمل: یک خودکار به دست هم‌بازی‌اش می‌دهد و می‌گوید این یک میکروفون است. حالا می‌توانی برای جمع صحبت کنی.

● **هدف ۳:** موقعیت‌هایی را بیافریند و نقشی خیالی بازی کند.

کنش یا عمل: دستکش پزشکی و لباس اتاق عمل می‌پوشد و می‌گوید من برای جراحی کردن آماده‌ام.

نمونه‌های هدف و کنش در رشد هیجانی - اجتماعی

● **هدف ۱:** با دیگران تشریک مساعی کند و به حقوق آن‌ها احترام بگذارد.

کنش یا عمل: با آن‌ها در یک صف در جای متناسب با قد خود می‌ایستد و به فردی که کوتاه‌تر از اوست می‌گوید بیا جلوی من بایست.

● **هدف ۲:** از حق خود و دیگران دفاع کند.

کنش یا عمل: به هم‌بازی‌اش می‌گوید انصاف نیست همیشه تو معلم باشی و من شاگرد. حالا من نقش معلم را بازی می‌کنم و تو شاگرد باش.

● **هدف ۳:** احساسات دیگران را درک و به خوبی با افراد ناآشنا ارتباط برقرار کند.

کنش یا عمل: در بازی، وقتی می‌بیند فردی گوشه‌ای نشسته و به کار خودش مشغول است، سراغ او می‌رود، با او سلام و احوال‌پرسی می‌کند و از او برای شرکت در بازی نمایشی دعوت می‌کند.

محیط‌سازی برای بازی نمایشی

بازی نمایشی همانند صحنهٔ نمایش به فضای مناسب نیاز دارد. چنانچه فضا و صحنهٔ مناسب فراهم باشد، دانش‌آموزان به راحتی نقش خود را ایفا می‌کنند. البته آرایش صحنهٔ بازی نمایشی، با توجه به امکانات و شرایط کلاس‌ها و مدارس ما، کار سهل و ساده‌ای

**در بازی‌های نمایشی،
استفاده از مواد و
وسایل بومی و ابزارها
و اشیایی که نشانه‌های
از پشتوانه‌های قومی،
فرهنگی، دینی و
بومی هستند، هم‌دلی
و همبستگی میان
دانش‌آموزان را
تقویت می‌کند**

آموزش، دانش‌آموزان باید شش نوع مهارت را کسب کنند (نقل از داج و همکاران ۲۰۱۰):

۱. **بازی نقش:** مهارتی که با کسب آن دانش‌آموزان می‌توانند وانمود کنند چیزی یا فردی متفاوت از خود هستند. بنابراین، رفتارهای آن شخص را تقلید می‌کنند و از زبان او گفتارهایی را بیان می‌کنند.

۲. **استفاده از وسایل:** دانش‌آموزان با استفاده از اشیای واقعی نقش‌هایی را بازی می‌کنند. برای مثال، در قابلمه‌ای را به جای فرمان اتومبیل به کار می‌گیرند.

۳. **بازی وانمودسازی:** دانش‌آموزان در این نوع بازی باید مهارت وانمودسازی را کسب کنند. برای مثال، به هم بازی‌هایش بگوید این میز یا این گوشه محل کار من است. من ساعت‌ساز هستم. شما می‌توانید ساعت‌هایتان را برای تعمیر پیش من بیاورید. یا من متخصص راه‌اندازی کامپیوترم. هر برنامه‌ای می‌خواهید برایتان نصب می‌کنم. و با نمایش وانمود کند واقعاً مشغول آن کار است.

۴. **تنظیم و کنترل زمان:** کسب مهارت ایفای هر نقش خاص در زمانی محدود و واگذاری بقیه زمان به سایر نقش‌ها در بازی‌ها مهم است.

۵. **تعامل:** اینکه در بازی‌های نمایشی چه زمانی و چرا باید با یکدیگر تعامل داشته باشند تا بازی به بهترین وجه ممکن صورت گیرد، مهارتی است که باید یاد گرفته شود.

۶. **ارتباط کلامی:** کسب مهارت ارتباط‌های کلامی از اساسی‌ترین مهارت‌های هدف یادگیری در بازی‌های نمایشی است، زیرا این مهارت در موفقیت‌های اجتماعی دانش‌آموز در سال‌های ورود به اجتماع بسیار اثرگذار است.

آشنایی معلمان با این مهارت‌ها، ملاک‌ها و معیارهای کنترل و هدایت بازی‌های نمایشی دانش‌آموزان را به دست می‌دهد و آن‌ها را در شناساندن نقطه ضعف‌ها و قوت‌های فعالیت‌های دانش‌آموزان یاری می‌کند.

نیست و بسیاری اوقات فراهم کردن محیط مناسب برای نمایش سخت است. اما معلمان خلاق می‌توانند با گردآوری تعدادی اشیای مناسب نمایش و صحنه‌آرایی و قرار دادن آن در قفسه‌ای از کلاس، پیوسته آماده برقرار کردن نمایشی نشاط‌برانگیز باشند و به موقع از ایجاد موقعیت نمایش به نفع تحقق هدف‌های یادگیری بهره بگیرند.

بهترین حالت آن است که مدرسه برای ایجاد صحنه‌های نمایشی محل و موقعیتی را به نحوی تدارک ببیند که همه کلاس‌ها و همه معلمان در وقت مقتضی بتوانند از آن استفاده کنند. تدارکات شامل فضا به اندازه مناسب ایفای نقش توسط چند نفر و مواد و وسایل متفاوت نمایشی به تناسب موضوع نمایش و بازی است. انتخاب وسایل و مواد و ابزارهای نمایشی بهتر است به گونه‌ای منعکس‌کننده پشتوانه‌های فرهنگی، قومی و بومی گروه دانش‌آموزان محلی باشد. گاهی وجود ابزارها و وسایل خاص و در دسترس بودن آن‌ها برای دانش‌آموزان می‌تواند ایده‌هایی را در اذهان آن‌ها بیروناند و خلق داستان‌هایی برای نمایش را موجب شود و اسباب رشد همه‌جانبه آن‌ها را فراهم کند.

نقش معلم

اگرچه به نظر می‌رسد ترتیب دادن بازی نمایشی که در واقع نوعی وانمودسازی در نقش‌های متفاوت است کار سختی نباشد، اما باید توجه داشت، ترتیب چنین بازی‌هایی در گروه‌های سنی متفاوت الزامات و پیچیدگی‌های خاص خود را دارد و مهارت معلم را در طراحی، اجرا و ارزشیابی فرایند کار نمایش می‌طلبد. شکل‌گیری بعضی از نمایش‌ها در هر گروه سنی شاید آسان و به خوبی قابل اجرا باشد، اما در بسیاری از موارد بازی نقش قابلیت‌هایی را نیاز دارد که فرد پس از رشد شناختی، عاطفی و اجتماعی کافی می‌تواند به آن دست یابد. نقش معلمان در این‌گونه موارد بسیار مهم و اثرگذار است. معلمان باید در آموزش مهارت‌های لازم به دانش‌آموزان نقشی فعال داشته باشند. به بیان دیگر، آن‌ها باید با علاقه و اشتیاق کارهای نمایشی دانش‌آموزان را مشاهده و ارزیابی کنند و نقاط قوت و ضعف اجرای نمایش را به فرد فرد آن‌ها گوشزد کنند، درباره چگونگی اجرای نقش‌ها با آن‌ها تعامل داشته باشند و از بازی‌های آن‌ها حمایت کنند.

به نظر اسمیلانسکی، در ارتباط با بازی‌های نمایشی کودکان و خردسالان در سطوح پایین‌تر

* منبع

1. The Creative Curriculum for Schools (2010). Dodge, Dian et all fourth edition Teaching Strategies Inc.
2. Smilansky, S (1990). Socio - dramatic play in Klugman & Smilansky (Eds), Children play and Learning, New York: Teachers college press.