



چگونگی اجرای نمایش خلاق با استفاده از عروسک به صورت آنلاین

همراه با نمونه ای از طرح فعالیت نمایش خلاق با استفاده از عروسک به صورت برخط (آنلاین)

لیلا بیگوند^۱

چکیده

از ابتدای شیوع همه‌گیر ویروس کرونا Covid19 همه‌ی ما خانه‌نشینی را به اجبار برگزیدیم و تنها راه ارتباطی بین ما و دانش‌آموزانمان استفاده از اپلیکیشن و نرم‌افزارهای مجازی بود. همه‌ی ما با موقعیتی جدید روبه‌رو شدیم. گویی پا به دنیای جدیدی گذاشته‌ایم و در این راه تجربیات نابی را به دست آوردیم و آینده‌ای نامعلومی پیش رو داریم. هنر می‌تواند جای خالی خیلی از چیزها را در دوران خانه‌نشینی برای ما و کودکانمان پر کند. هدف از انجام این پژوهش چگونگی استفاده از عروسک در اجرای نمایش خلاق به شکل آنلاین می‌باشد.

این پژوهش با روش پژوهش میدانی _ مشاهده ای _ مشارکتی نگارش یافته است و روند استفاده از عروسک را به شکل‌های گوناگون در نمایش خلاق مورد استفاده قرار داده است. در شروع برقراری ارتباط، انتخاب نرم‌افزار مناسب و نگه داشتن دانش‌آموزان پشت تلفن همراه یا تبلت کار به مراتب سختی بود. دانش‌آموزان تمایلی به انجام فعالیت از خود نشان نمی‌دادند. به مرور زمان، با آزمون و خطا، مشاهده کردیم که با ساخت یک عروسک توسط دانش‌آموزان و یا اجرای نمایش و بازی دهنده‌گی عروسک توسط تسهیلگر و دانش‌آموزان در جریان فعالیت‌های نمایش خلاق، آنها به راحتی توانستند با عروسک و فعالیت ارتباط برقرار کنند. همچنین مشاهده شد دانش‌آموزان با مشارکت در روند نمایش خلاق با استفاده از عروسک از هم پیشی می‌گرفتند و راه‌کارهای خلاقانه‌ای را ارائه می‌دادند. نتایج به دست آمده از موفقیت انجام فعالیت‌های نمایش خلاق با استفاده از عروسک به شکل آنلاین به تعامل بین دانش‌آموز با تسهیلگر و محتوای فعالیت عروسکی وابسته می‌باشد. سرانجام با توجه به تجربه‌های ذکر شده، معایب و محاسن کلاس نمایش خلاق به شکل آنلاین، همچنین نکاتی در مورد تسهیلگری، نوشتن طرح درس و پیشنهادهایی برای بهتر اداره کردن کلاس آنلاین مطرح خواهد شد.

واژگان کلیدی: نمایش خلاق، عروسک، برخط (آنلاین)، تسهیلگر، قصه‌نمایش



مقدمه

بیماری همه گیر کرونا بنیاد جهانی در برقراری ارتباطات و آموزش را دگرگون کرده است. موجی آمده است که به جای ماندن زیر آن و غرق شدن باید بر روی آن سواری کنیم. پس در خانه شروع به نوشتن طرح درس هایی به شکل بازی های هدفمند، بازی های نمایشی، وانمودی همراه والدین و انجام کارهای تجسمی مرتبط با هدف کردیم و این طرح درس ها را در فضای مجازی بارگذاری می کردیم. خانواده ها فایل ها را باز و بعد از مطالعه همراه با کودک انجام می دادند. گروهی دیگر از بچه ها و خانواده ها بودند که تمایلی به انجام فعالیت ها نداشتند. در مرحله بعد به صورت تصویری فعالیت ها را ارسال می کردیم که در این میان متوجه شدیم بچه ها، خصوصا سنین کمتر تمایل بیشتری برای انجام فعالیت از خود نشان می دادند. با استفاده از اپلیکیشن کلاسگرام، اسکای روم و Ims ارتباط ما با دانش آموزان بیشتر شد. حالا می توانستیم تصویر و صدا را هم زمان به صورت دو طرفه داشته باشیم. البته هر کدام از این اپلیکیشن ها قابلیت های متفاوتی دارند اما اسکای روم و Ims توانایی برقراری ارتباط دوطرفه با تعداد بالای دانش آموز بین ۸ تا ۱۲ نفر را دارا بودند.

وقت آن بود که از نمایش خلاق^۲ استفاده کنیم. چرا که نمایش خلاق، جریانی هدفمند^۳، فرآیند مدار^۴ است و مخاطب^۵ با مشارکت در روند نمایش به وسیله بداهه پردازی^۶ و فاصله گذاری^۷ یک نقش را بازی می کند و پیشنهادهايش را در کمال سادگی زیر نظر تسهیلگر^۸ به اجرا در می آورد [۱]. ممکن است ده ها راه خلاقانه پیشنهاد شود و پایان های متفاوتی برای یک نمایش داشته باشیم اما رسیدن به تمام این اجزاء در فضای مجازی کار بسیار سختی است. چرا که مشارکت دادن کودک در زمان انجام فعالیت، تسهیلگری درست و به موقع و از همه مهم تر ایجاد جذابیت در هدف انتخابی برای نگه داشتن دانش آموز پشت تلفن همراه، تبلت یا کامپیوتر برای مدت زمان ۱۵ تا ۴۵ دقیقه کار به مراتب سختی بود.

۱- ایده استفاده از عروسک

ایده ی استفاده از عروسک، در نمایش خلاق را در اولویت قرار دادیم. چرا که کودک تجربه ی زیستنش را با در دست گرفتن یک عروسک و اسباب بازی در ابتدایی ترین روزهای زندگی شروع می کند. در آنجاست که متوجه ی تفاوت در اشیاء اطرافش می شود و جهان بینی کودک گسترش پیدا می کند. وقتی عروسکی را در دست می گیرد، آن را می پذیرد و ارتباطی عمیق با آن برقرار می کند. از آنجایی که کودک دنیای خیال را به خوبی می شناسد، عروسکش را موجودی جاندار می پندارد و به راحتی با او صحبت می کند، در این مرحله بیانگری کودک تقویت می شود. عروسکش را حرکتش می دهد و گاهی به جای او با دیگران ارتباط برقرار می کند و خلاقیتش افزایش می یابد. خلاقیت با یک فکر جدید شروع می شود، اما این فکر کافی

^۲ نمایش خلاق به تعریف استاد داوود کیانیان،

^۳ زمانی که برای کلاس هدفی را در نظر بگیرید. برای مثال: نمایش خلاق با هدف سرگرمی، تعلیم و تربیت، اهداف درمانی، تفکر خلاق و غیره .

^۴ خروجی نهایی کار متفاوت است و پایان هر اجرا، متفاوت از اجرای دیگر می باشد.

^۵ در نمایش خلاق هر فردی از خردسال تا کهن سال می تواند مخاطب شما قرار گیرد و با توجه به ویژگی ها و نیازهای هر گروه سنی، طراحی فعالیت انجام گیرد.

^۶ بداهه پردازی را در اغلب آثار هنری مثال: شعر، موسیقی، قصه گوئی، تئاتر، نقاشی، رقص می توان دید. خلاقیتی که فرد با گرفتن طرح یا ایده ای از سوی تسهیلگر انجام می دهد.

^۷ نقش پذیری چندین فرد توسط یک نفر، به شکلی که می تواند از یک نقش به نقش دیگر برود. برای مثال: زمانی که فرد در نقش مادر بازی می کند، در یک لحظه فریز می شود و سپس نقش دختر را بازی می کند.

^۸ به مربی یا معلمی گفته می شود که با نمایش خلاق آشنا است و توانایی کنترل کلاس تا رسیدن به هدف را داشته باشد.



نیست. برای اینکه فکرها عملی شود باید کاری انجام داد. حتی بعد از اینکه توپی را می زنید باید دنبال آن بدوید. خلاقیت اساس علوم را تشکیل می دهد و باعث می شود سؤالاتی بپرسیم و به دنبال پاسخ آنها برویم. این مهارت مستلزم تردیدها، حدس ها، جستجوی نشانه ها، تجربیات، تصمیم ها و تشخیص چگونگی کارکرد اشیای مختلف است [۲] کودک با بازی با عروسک و اشیاء، محیط اطراف خود را تحت کنترل قرار می دهد، از این منظر عروسک خاصیت وانمودی پیدا می کند و خود کودک مسئول حرکت دادن عروسک می شود. زمانی که بیانی را از جانب عروسک می گوید احساسات و عواطفش درگیر و به مرور زمان تقویت می شود. زمانی که از کودک چیزی می پرسیم که نیاز به فکر کردن دارد تا برای انجام کاری راه حلی پیدا کند. با حرکت دادن عروسک و گذاشتن خودش به جای او، راه حل را بیان می کند در اینجا قدرت تفکر خلاق او تقویت می شود. با انجام بازی ها کودکان تشویق می شوند تا در خانه، مدرسه و به طور کلی در زندگی گروهی، نقش فعالی را داشته باشند و این امر باعث پیشرفت خلاقیت و واکنش های اجتماعی آن ها می شود. به این ترتیب در آینده هنگام قرار گرفتن در موقعیت های اجتماعی احساس بهتری خواهند داشت [۳].

۱-۱ چگونگی رسیدن به ایده های عروسکی

تهیه ی مواد اولیه برای ساخت عروسک مسئله ی دیگری بود که باید به سطح مالی و فرهنگی خانواده توجه می شد. انگشت دست کودک به جای عروسک در دسترس ترین عروسکی بود که هیچ پیچیدگی را نداشت. اولین طرح درسی که اجرا شد، اینگونه بود که روی انگشت اشاره دست تسهیلگر صورت یک آدم را کشیدیم. سپس انگشت را جلوی دوربین حرکت دادیم و با بچه ها صحبت می کردیم. از همه دانش آموزان خواستیم با خودکار روی یکی از انگشتا نشان چشم، بینی و لب بکشند و انگشتشان را هر طوری که خواستند حرکت دهند. بعد از آن خواستیم یکی از اعضای خانواده را روی انگشت دست دیگر بکشند. مثلا: پدر با مادر، مادر با بچه، مادر بزرگ با بچه خانواده، در مرحله بعد یک موضوع را انتخاب کنند و برایم اجرا کنند. در اینجا برایم مهم نبود دانش آموز از آوا یا کلام برای اجرا استفاده کند. در کلاس بعد از پا به جای عروسک استفاده کردیم. می خواستیم کودک را در موقعیت جدید قرار دهم. تسهیلگر کف پایش را شبیه به یک دزد دریایی نقاشی کرد، چشم بند و جورابی که انگشتانش را می پوشاند روی پاهایش گذاشتم.

وقت شروع کلاس، ناگهان پای شبیه به یک دزد دریایی روی میز جلوی دوربین قرار گرفت و در قالب یک دزد دریایی شروع به حرف زدن کرد. تمام بچه ها خیره به مانیتورها مانده بودند، آنجا بود که متوجه شدیم جاوی عروسک چیست! به بچه ها فرصت دادیم هر کسی شخصیت خودش را با پایش بسازد. در نهایت بچه ها کارکترهای جذابی را با پاهایشان ساختند. موسیقی را گذاشتم و خواستیم همه هر حرکتی را که می تواند با پاهایشان انجام دهند. سپس گره ای را در داستان دزد دریایی تسهیلگر انداختیم و از دانش آموزان خواستیم راه حلی را با کارکتر که با پاهایشان ساخته اند، به نوبت اجرا کنند.

در مرحله ی بعد از جان بخشی اشیاء استفاده کردیم. از دانش آموزان خواستیم چندین شیء از وسایل در دسترس که در هر خانه ای پیدا می شود را آماده کند(ملاقه، قوری، منگنه، لیوان، پتو، دستکش و غیره) سپس یک شیء را انتخاب کنند و در حین گذاشتن موسیقی هر حرکتی که می تواند برای آن وسیله ابداع کنند، همه با هم اجرا کردیم. در مرحله ی بعد خواستیم به جای آن شیء صحبت کنند. دوباره چالش و موقعیت جدیدی را ایجاد کردیم و بعد از آن خواستیم شیء دیگر را انتخاب کند، آنگاه با دو شیء نمایشی را اجرا کنند. روزها یکی پس از دیگری می گذشت علاقه ی دانش آموزان را برای شروع کلاس بعدی نمایش خلاق می دیدیم. در این مسیر از نقاشی و هنرهای تجسمی نیز استفاده می کردیم.



حالا وقت آن بود بچه‌ها تجربه‌ی ساخت یک عروسک را داشته باشند. پس تلاش کردیم از ابتدایی‌ترین ابزارهای که در هر خانه وجود دارد، برای ساخت عروسک استفاده کنند. وصل کردن چوب کبریت به شکل عروسک [۴]، دستمال کاغذی، روزنامه‌های باطله، کاغذ رنگی، قاشق، چنگال، ظروف یکبار مصرف، ظروف پلاستیکی بازیافتی مثل جای ریکا، شامپو، نی و هر آنچه در دسترسشان بود. برای دانش‌آموزان که رده‌ی سنی بالاتری داشتند با استفاده از بازیافتی‌ها، آموزش پاپیه ماشه و رنگ آمیزی داده شد تا اینکه عروسک‌هایشان را ساختند. دانش‌آموزان خود عروسکشان را خلق می‌کردند، آن را حرکت می‌دادند و به جای آنها صحبت می‌کردند. ساخت این نوع عروسک‌ها و اجرای نمایش توسط آنها تجسم خلاق و بعد زیبایی‌شناسی را در کودک تقویت می‌کرد. فعالیت‌های نمایش خلاق که مرتبط با انواع عروسک‌هایی که کودک می‌توانست بسازد را برای ۵۲ نوآموز پسر پیش دبستان در شهر تهران و در رده سنی ۵ تا ۶ سال در گروه‌های ۱۰ تا ۸ نفره و ۱۹۵ کودک پسر اول تا سوم دبستان در رده سنی ۷ تا ۹ سال در گروه‌های ۶ تا ۸ نفره، برای اجرای آنلاین طراحی کردیم. در ادامه نمونه‌ای از یک طرح فعالیت که از عروسک‌های کاغذی برای نمایش خلاق استفاده شده است را جهت استفاده احتمالی مخاطبان و علاقمندان تقدیم کردیم.

2-1 چگونگی رسیدن به طرح فعالیت

آموزگاری که از ارزش‌ها و روش‌های نمایش خلاق آگاه است، یکی از انعطاف‌پذیرترین و خلاق‌ترین ابزارهای موجود در حرفه‌ی آموزگاری را با خود به کلاس می‌برد. منبعی که قصه‌گو برای انتخاب کردن داستان در اختیار دارد، پهنه ادبیات شفاهی و مکتوب جهان است. قصه‌گو، هنگام انتخاب کردن قصه‌هایی که مجموعه او را تشکیل می‌دهد از تجربه‌های خود و دیگران به عنوان منبع بهره می‌گیرد. ادبیات قومی گنجینه‌ی تقریباً بی‌انتهایی از قصه‌هایی را که نیروی سحر آمیز خود را حفظ کرده است و در انتظار بازگو شدن است در اختیار قصه‌گو می‌گذارد [۵].

از آنجایی که در نوشتن نمایشنامه، قصه خوانی و قصه‌نمایش برای کودک به روشهای مختلف تجربه داشتیم، به یاد داستان تمساح و میمون برگرفته از کلیله و دمنه افتادم و کارکتر اصلی نمایش را تمساح گذاشتم. چرا که دانش‌آموزان به راحتی با قصه ارتباط می‌گرفتند [۶]، مخصوصاً قصه‌هایی را که از قبل خوانده باشند. در این فعالیت از دانش‌آموزان می‌خواهیم برکه‌ای را تصور کنند و هر یک حیوانی در برکه را انتخاب کنند. حرکت و صدای آن موجود را تقلید کنند. آنگاه هر دانش‌آموز تصویر حیوانی را که انتخاب کرده است را نقاشی و رنگ آمیزی کند و دور آن را با قیچی بریده و به یک نی بچسباند. سپس مربی خود را به جای تمساح می‌گذارد و عروسک کاغذیش را همراه با برکه‌ی آب که از قبل ساخته است به بچه‌ها نشان می‌دهد. تسهیلگر به بچه‌ها می‌گوید من میام دنبالتون ولی شما اول باید تبدیل به اون حیوانی که کشیدید بشید تا من بتونم شمارو روی پشتم سوار کنم و بریم داخل برکه شنا کنیم. تسهیلگر همه‌ی بچه‌ها که سوار کرد، وقت غذا خوردن می‌شود اما تمساح اتفاقی براش می‌افتد. موقع غذا خوردن یکی از دندان‌هایش شکسته و درد می‌گیرد. او به دنبال راهی برای از بین بردن درد دندان به سراغ تک‌تک بچه‌ها می‌رود بچه‌ها قسمتی از داستان را در چند جمله ادامه می‌دهند. پیشنهاد و راه‌کاری را برای تمساح، با بیان کردن و حرکت دادن عروسک کاغذیشان جلوی دوربین موبایل یا تبلت به جای خودشان، چالش ایجاد شده را برطرف می‌کند. این فعالیت در قالب نمایش خلاق و ساخت عروسک کاغذی به صورت برخط (آنلاین) انجام شده است.



۲- برکه آب و تمساح

هدف: بروز خلاقیت و دست ورزی (زمانی که حیوانی را انتخاب و عروسک کاغذی را می سازند).

تقویت بیان و بروز احساس، عواطف افکار (زمانی که دانش آموز با بدنش حرکات و صدای موجودی را در برکه آب تقلید می کند. همچنین زمانی که عروسک کاغذی را حرکت می دهد و به جای او صحبت می کند).

رشد حواس زیبایی شناختی (زمانی که دانش آموز، حرکت عروسک با بیان راه حل هماهنگ می کند و زمان ساخت عروسک و انتخاب حرکت های خلاقانه برای عروسک های کاغذیشان)

تفکر خلاق (زمانی که بچه ها ایده های خلاقانه برای رفع چالش پیشنهاد می دهند).

مهارت گوش دادن (زمانی که داستانی را که توسط مربی گفته می شود گوش می دهد و راه حل دوستانش را می شنود).

وسایل لازم: کاغذ سفید، نی پلاستیکی و هر وسیله ای که برای رنگ آمیزی در دسترس باشد.

روش اجرا: تسهیلگر موسیقی را پخش می کند و به بچه ها می گوید: بچه ها من اسم هر حیوانی را که آوردم شما سعی کنید، شبیه به اون حیوان بشید. هر جا موسیقی قطع شد، بی حرکت شوید. (فریز شوید) من ممکن است یکی از شما را انتخاب و تصویرش را باز کنم تا همه ببینند. بچه ها سعی کنید حرکتی که انجام می دهید با موسیقی هماهنگ باشد. چند نمونه ایده برای اجرا مرحله اول یا گرم کردن اولیه:

- بچه ها همه با هم اسب آبی شویم
 - اسب آبی خیلی تند می رود؛
 - اسب آبی خمیازه می کشد؛
 - اسب آبی که میره زیر آب شنا می کند؛
- بچه ها همه با هم سنجاقک بشیم
 - سنجاقک پرواز می کند، حالا تند بال می زند، حالا آرام بال می زند؛
 - همه با هم دور می زنیم و فرود بیایم روی آب ؛
- بچه ها همه با هم ماهی بشیم
 - شنا کنیم؛
 - از آب بپریم بیرون؛
 - بچه ها فرار کنیم مرغ ماهی خوار آمد، یک موقت مارو نگیره، همه با هم بریم زیر آب؛
- بچه ها همه با هم قورباغه بشیم
 - فکر کنید نشستید روی یک برگ نیلوفر بزرگ، صدای قورباغه را در بیارید؛
 - حالا یک پشه دیدید، بخوریدش
 - مثل قورباغه حرکت کنید، حالا تند تر، آرام بپرید تو آب؛

مربی روی حرکت هماهنگ با موسیقی تأکید می کند و همزمان بچه ها را روی صفحه مانیتور انتخاب می کند تا بقیه او را مشاهده کنند. در مرحله دوم به دانش آموزان می گویم: بچه ها بیاید تو خیالمون با هم بریم به یک برکه ی آب. اما قبل از رفتن



باید هر کدومتون تبدیل به یک حیوان بشید، من (تسهیلگر) میام دنبالتون با هم بریم راستی من تبدیل شدم به یک تمساح بزرگ که شما می تونید پشت من سوار بشید. تسهیلگر بچه ها را تک تک سوار پشت تمساح می کند و از آنها می خواد قبل سوار شدن اسم حیوانی را که انتخاب کردند، صدا و حرکاتشو در بیاورد. تسهیلگر به بچه ها می گوید وقت غذا شده همه از پشت من پیاده بشید غذاتونو بخورید. همه درحال خوردن غذا هستند که ناگهان تسهیلگر می گوید: آی دندونم، وای دندونم. در مرحله بعد می گوید تمساح ما دچار مشکلی شده است. یکی از دندان هایش شکسته است و حسابی درد می کند.

- بچه ها همه شبیه تمساح بشید؟
- چطوری می خزید؟
- چطوری غذا می خورید؟
- اگر دندون تمساح درد بگیرد چکار می کند؟
- چطوری ناله می کنید؟

در مرحله بعد از بچه ها می خواهید روی کاغذ سفید عکس حیوانی را که انتخاب کردند را بکشند. رنگ کرده و دور آن را با قیچی برش دهند و سپس با چسب به نی بچسباند. مربی هم عروسک تمساح کاغذیش را با کاغذ درست کرده است و برکه ی از آب را ساخته است.

در مرحله بعد تمساح برای درمان درد دندان شکسته اش به سراغ تک تک حیوانات می رود و در ادامه مربی از بچه ها می خواهد هر کدام با عروسک کاغذی که ساخته است ادامه ی قصه را بگوید (زمان را برای هر کدام از دانش آموزان اعلام می کنیم برای مثال یک دقیقه وقت دارد ادامه داستان یا راه حل را بگویند).

برای مثال: مربی با ریتم و شعر می گوید:

درد می کنه دندونم	وای وای دندونم
از سر جاش یکدفعه	شکسته و افتاده
داری دوا می دردم؟	آهای آهای قورباغه!

دانش آموزی که عروسک قورباغه را به دست دارد آن را حرکت می دهد و راهکار می دهد. شاید بگوید برو پیش ماهی شاید که اون بدونه! مربی با حرکت دادن تمساح کاغذی خود به ماهی می گوید که دندانش شکسته و پیش قورباغه بوده است. اون گفته بیام پیش تو شاید که بدونی چکار کنم با درد دندونم. در زمانی که حیوانات (دانش آموزان) به تمساح راه حلی می دهند، تسهیلگر از بچه ها می خواهد که همه آن راه حل را با هم اجرا کنند. مثلا: اگر پشه بگوید: از آب بیرون و دوباره بپر تو آب شاید که خوب بشه

مربی باید به بچه ها بگوید، بچه ها همه شبیه تمساح بشید و پیشنهاد پشه را انجام بدیم.

اگر بچه ها پیشنهادهای جالبی ندادند تسهیلگر می تواند بگوید: من یک عالمه آدماس خرسی دارم بیایید همه بجویم. بادش کنیم، به هم بچسبانیم به دندون شکستم بزنیم (در اینجا کودک به فکر می افتد که او نیز می تواند پیشنهاد های عجیب دهد (این همان چیزی که ما در نمایش خلاق به دنبال آن هستیم. تولید فکری خلاق، حرکت، صدا و در نهایت داستان سازی



که ممکن است پایان های عجیب، فانتزی و یا راه حل درست داشته باشد) رفتارهای زیر را تسهیلگر می تواند پیشنهاد دهد و بگوید: بچه ها بیایید با هم این راه حل آدامس را انجام بدیم.

- ادای آدامس جویدن در بیاوریم؛
- تقلید باد کردن؛
- تقلید ترکیدن آدامس؛
- تقلید کش آمدن آدامس؛
- دادن آدامس از پشت مانیتور به مربی برای چسباندن دندان شکسته اش؛ (مربی در ظاهر گویی آدامس را از دانش آموز می گیرد و آن را در دستش فشار می دهد یا هر کار دیگری که می خواهد انجام دهد را نشان می دهد).

۱-۲ نکات مهم در تسهیلگری نمایش خلاق همراه با عروسک

تسهیلگر فردی است که به نمایش خلاق و چگونگی پرسش و پاسخ اشراف کامل دارد، کلاس داری را به خوبی می داند. او فرد خلاق است که در پیش بردن اجرای یک نمایش خلاق، توانایی و تجربه ی برقراری ارتباط با هر نوع دانش آموز را دارد. این تجربه زمانی به دست می آید که تسهیلگر در کلاس هایش دچار سوال و چگونگی برخورد با موضوعات را پیدا می کند و با گذشت زمان متوجه نقاط ضعف و قوتش می شود. در روند برقراری کلاس آنلاین مربی باید توان و نیرویی چند برابر را برای اجرای نمایش خلاق در کلاس بگذارد. چراکه سکوت تسهیلگر باعث می شود کلاس از دستش برود. دانش آموزان سردرگم شوند و به مسائل دیگر بپردازند یا از ادامه کار منصرف شود. در اجرای آنلاین مدام با دانش آموز صحبت شود، آنها را رندمی روی صفحه مانیتور بیاورید تا بقیه دوستانشان آنها را ببینند. حداقل ۱۰ دقیقه زودتر خودتان در محیط اپلیکیشنی که می خواهید کار کنید، حضور داشته باشید. دسترسی دانش آموزان را به اپلیکیشن محدود کنید و خودتان اجازه صحبت به دانش آموزی که دستش را بالا می گیرد بدهید. چرا که وقتی بلندگوی همه باز باشد و همه بخواهند با هم صحبت کنند، در کلاس بی نظمی برقرار می شود. در روند انجام نمایش، بچه ها نظر خود را در مورد چالش پیش آمده بیان می کنند تا به حل مسئله برسند. در نمایش خلاق، حضور کودک داوطلبانه است و اگر کودکی تمایل به انجام آن نداشت به آرامی به او بگویید می توانی در فعالیت شرکت نکنی و ما را نگاه کنی. ممکن است کودک بعد از دقایقی به ما ملحق شود. گاهی ممکن است کودک به ما ملحق نشود اما تسهیلگر می تواند اسم او را حین اجرا بیاورد. برای مثال: امیر نشسته به ما نگاه می کند، یعنی فکر بهتری داره؟ کاری کنید کودک واکنشی نشان دهد، حرفی بزند یا با حرکات بدنش چیزی بگوید.

اگر کودک تمایلی به انجام فعالیت نداشت، در انتهای کلاس از او بخواهید فعالیت را نقد کند. به خاطر داشته باشید همواره از سوال هایی استفاده کنید که بیش از یک جواب داشته باشد. مثلا: چطوری کاری می تونیم انجام بدیم که درد دندان تمساح کم شود؟ (استفاده از سوال باز) انتقاد کردن در مورد ایده هایی که کودکان می گویند، کار درستی نیست. به عبارتی نباید ایده یکی را بر دیگری ترجیح داد. ممکن است بچه ها ایده های شبیه به هم بدهند. تسهیلگر می تواند آنها را با هم ترکیب کند. مثلا بگوید: ایده ی علی با ایده ی امیر شبیه به هم است فکر می کنید چطور می شود هر دو ایده را اجرا کرد؟

بعضی از ایده ها ممکن است بازی را تمام کند. گاهی بعضی از کودکان پیشنهادهای خطرناک می دهند. برای مثال بگوید مواد آتشنا بزایم روی دندونش تا منفجر شود. در اینجا نباید به سرعت ایده را رد یا اجرا کنیم. بهتر است به آرامی بگویید



اگر منفجر کنیم که تمساحمون می سوزد و به ما هم آسیب می رسد و دیگه پشتش نمی تونیم سوار بشیم تا ما رو این طرف اون طرف ببرد.

از آنجایی که ایجاد این گونه چالش در کودکان باعث تفکر و اگر می شود پس نمایش خلاق ما بیش از هزار راه خواهد داشت. این امر موجب می شود کودک با بیانگری تفکر در مورد چالش مورد نظر به ایده های خلاق برسد چه بسا بعد از نمایش روزها فکر و ذهن کودک را مشغول کند.

۲-۲ نکات مهم در نوشتن فعالیت های نمایش خلاق به روش عروسکی

برای نوشتن فعالیت ها هدف اجرای نمایش خلاق را فراموش نکنید. برای اجرای نمایش خلاق با استفاده از عروسک باید رده سنی در نظر گرفته شود. امکانات و تجهیزات برای ساخت عروسک در منزل در نظر گرفته شود. سادگی و قابلیت ساخت برای هر رده ی سنی در نظر گرفته شود. همواره یک موقعیت مکانی در طرح فعالیت هایتان انتخاب کنید. فعالیت باید شاد و محرک برای دانش آموزان باشد و تخیل فانتزی دانش آموز را تحریک کند. بهتر است قصه ساده، به دور از پیچیدگی و دارای چالش ذهنی باشد تا دانش آموز را به تفکر بیندازد یا همراه با حل معما باشد. بهترین راه اجرای کامل فعالیت نمایش خلاق همراه با عروسک این است که فعالیت ها را مرحله به مرحله (خرد کنیم) از آسان به مشکل انجام شود.

از موسیقی همراه با ریتم برای اجرای فعالیت استفاده کنید. چالش هایی که بیش از یک جواب داشته باشد را در فعالیت قرار دهید تا پایان نمایش ها متفاوت باشد. آماده سازی (گرم کردن) قبل از ورود به فعالیت نمایش خلاق با استفاده از عروسک را در اولویت قرار دهید.

جمع بندی و نتیجه گیری

به نظر می رسد فعالیت های نمایش خلاق که برای دانش آموزان انجام شده بود، برایشان بسیار شیرین و دوست داشتنی بوده است. آنها در دیدار بعدی که به شکل آنلاین داشتیم، می خواستند دوباره این نمایش را اجرا کنیم. چرا که به راه حل های جدیدی برای چالش درد دندان تمساح دست پیدا کرده بودند. گویی در دنیای خیالشان همچنان به دنبال تمساح دندان شکسته ی داستانمان، به دنبال راه حلی بودند و نشان می داد ارتباطی که کودک با عروسک کاغذی خود ایجاد کرده بود برایش جذاب و خاطره انگیز بوده است. با مشاهده ی این رفتار به این نتیجه رسیدیم که برنامه درسی نمایش خلاق به همراه قصه گویی بر رشد خلاقیت دانش آموزان افزوده بود [۸]، [۷]. همچنین نشان داد موفقیت انجام فعالیت یک نمایش خلاق با استفاده از عروسک به شکل آنلاین به تعامل بین دانش آموز با تسهیلگر و محتوای فعالیت عروسکی وابسته می باشد. در فعالیت تکمیلی به بچه ها پیشنهاد دادیم هر کسی دوست داشت، از چراغ قوه ی موبایل یکی از والدین استفاده کنند و در زمان تاریکی در اتاقی بروند و عروسک کاغذیشان را جلوی نور چراغ قوه موبایل بگیرند و روی دیوار تصویر افتاده شده را ببینند و عروسکشان را حرکت دهند و به جای او صحبت کند و اگر راه حل مناسبی یا توصیه ای را برای تمساح پیدا کردند، فیلم بگیرند و برایمان بفرستند. این کار در زمان برقراری کلاس برای همه ی دانش آموزان قابلیت اجرا نداشت اما در زمان مناسب و با همکاری والدین توانستند، عروسک سایه خودشان را روی دیوار انداختند و راه حل های دادند که مسئله ی تمساح دندان شکسته را حل می



کرد[۹]. این امر نشان داد بعضی موانع بر سر اجرای فعالیت های به شکل آنلاین وجود دارد. برای مثال: قطع برق، ضعیف بودن اینترنت، اشکال نرم افزاری در سیستم ارتباطی، صدا و تصویر (موبایل، تبلت و کامپیوتر)، متمرکز نبودن دانش آموز به دلیل حضور در منزل و اتفاقاتی که در اطرافش می افتاد، مداخله بیش از حد والدین برای گفتن راه حل ها و چگونگی اجرای نمایش، تجربیاتی بود که در اجرای درس نمایش خلاق برایم به وجود آمد.

احتمال کاهش کیفیت یادگیری دانش آموزان در آموزش های مجازی وجود دارد و نمی توان گفت که این کیفیت نامناسبی که ممکن است برخی از دانش آموزان آن را تجربه می کنند، ضعف آموزش مجازی است؛ زیرا در بحث آموزش مجازی زمان و مرزی وجود ندارد؛ یعنی دانش آموزی که الان در خانه ی خود نشسته است می تواند از کلاس های درس سراسر کشور یا حتی کشورهای دیگر استفاده کند و ما نمی توانیم بگوییم یکی از نتایج آموزش آنلاین، کاهش کیفیت آموزش است، بلکه می تواند اثربخشی بالایی داشته باشد که این موضوع تا حدی وابسته به ویژگی های افراد و متأثر از مؤلفه های فرهنگی است. ما در یک فضای پایلوت^۹ قرار گرفتیم و قبلا چندان، چنین فضایی را تجربه نکرده بودیم این موضوع ممکن است بر روی کیفیت آموزش تأثیر بگذارد[۱۱]. از طرفی حضور دانش آموز در منزل باعث دردسر خانواده ها برای همراهی دانش آموزان مخصوصا کم سن ترها شده است. عدم دسترسی بعضی از مناطق ایران به اینترنت برای گروهی از دانش آموزان، ناکارآمدی بعضی از نرم افزارها، مهارت پایین در استفاده از نرم افزارها برای معلمان باعث می شود انگیزه ی دانش آموزان برای درس خواندن پایین بیاید. آموزش تلویزیونی دروس، در زمان جنگ ایران و عراق از شبکه ی دو صدا و سیما برای مدتی پخش می شد. حالا امکانات بیشتر شده است و تکنولوژی پیشرفت کرده است اما هنوز زیر ساخت های مناسب در ایران برای آموزش آنلاین وجود ندارد[۱۲].

تدریس آنلاین برای مدرسین، معلمان و مربیان هم چالش هایی را به دنبال داشته است. از جمله مشکل اتصال و سرعت پایین اینترنت، هزینه های بالای خرید بسته های اینترنتی، نداشتن تلفن همراه هوشمند، عدم دسترسی آسان به شبکه مجازی به علت عدم توانایی خانواده در تهیه آنها یا حضور بیش از یک دانش آموز در خانواده سبب ایجاد بی نظمی در برگزاری کلاسها شده است. محیط مدرسه در پرورش خلاقیت و رشد مهارت های اجتماعی دانش آموزان نقش مهمی ایفا می کند، حذف فضای رقابت و تعامل بین دانش آموزان در فضای مجازی امکان پرورش خلاقیت و رشد مهارت های اجتماعی را تضعیف کرده است و همچنین در فضای مجازی به علت نبود ارتباط چهره به چهره و کمک کردن والدین به فرزندان نمی توان ارزشیابی درستی از دانش آموزان داشت. اما با در نظر گرفتن همه ی این مشکلات آموزش آنلاین محاسنی را هم داشته است از جمله، آشنایی بیشتر معلمان با آموزش مجازی، تهیه محتواهای آموزشی جدید و رفع نواقص تدریس مجازی را فراهم کرده است. همچنین نشان داد با اهمیت یافتن آموزش مجازی به عنوان روشی جایگزین برای آموزش حضوری، بسترسازی قوی، رفع مشکلات و ایجاد تمهیدات لازم جهت پیشبرد بهتر فرآیند آموزشی کشور ضروری به نظر می رسد.[۱۳]، [۱۴].

با توجه به یافته های پژوهش حاضر و پژوهش های مشابه، می توان گفت: نمایش خلاق می تواند به عنوان یک روش در جهت افزایش خلاقیت کودک مورد استفاده قرار گیرد[۱۵]. دانش آموز با نمایش و بازی به مفاهیم جدید دست پیدا می کند همچنین ساخت عروسک به عنوان بخشی از هنر، می تواند یکی از بهترین و موفق ترین وسایل کمک آموزشی می باشد. حتی می توان مطالب آموزشی را با استفاده از نمایش عروسکی با رغبت و بدون فشار از این طریق آموزش داد[۱۶]. نمایش خلاق را می توان با استفاده از عروسک های ساده با توجه به توانایی و رده ی سنی دانش آموزان در این روزهای قرنطینه به خانه ها برد و دنیای خیالی کودک را با عروسک پرننگ تر از همیشه کرد.

^۹ آزمایشی: Pilot



در این شکی نیست که اجرای نمایش خلاق به صورت حضوری بسیار لذت بخش و پرهیجان تر از نمایش خلاق به شکل آنلاین می باشد. وقتی دانش آموز در کلاس حضوری از نزدیک دوستانشان را می بیند که در حال ساخت عروسک هایشان هستند و آنها را رنگ آمیزی می کنند، حرکت می دهند، به جای آنها صحبت می کنند و می توانند در گروه های کوچک با هم یک نمایش را اجرا کنند. قطعاً لذت بیشتری خواهند برد اما در شرایط کنونی به دلیل همه گیری ویروس کرونا کلاس حضوری را نداریم. باید تمام تلاشمان را برای بردن نمایش خلاق همراه با عروسک به خانه ها انجام دهیم و این کار را بست و گسترش دهیم. مربیان را راهنمایی کرده و از تجربیاتمان در اختیار آنها قرار دهیم [۱۰].

پیشنهادها

بهتر است یک نیروی کمکی مثل مربی پیش دبستان یا معلم کلاس در زمانی که شما مشغول انجام حرکات نمایشی هستید یکی یکی به بچه ها صدا و تصویر دهد. با آمدن تصویر و صدای هردانش آموز شوقی در بقیه ایجاد می شود و در انتظار خواهند بود تصویر آنها روی صفحه مونیتر بیاید تا حرکاتشان و عروسک هایشان را به دوستانشان نشان دهند. از بچه ها بخواهیم دستگاه های ارتباطی را در جایی ثابت و دورتر از خودشان قرار بدهند. زمانی که بچه ها می خواهند پیشنهاد دهند اعلام آمادگی کنند (تایپ کنند یا دستشان را بالا ببرند) تا یکی یکی نظر خود را در مورد چالش بیان کنند. در صورتی که والدین تمایل به انجام نمایش خلاق همراه با عروسک با کودکان داشتند. آنها را در این کار مشارکت دهیم تا در کنار کودکانشان لحظات شادی را داشته باشند. بهتر است طرح درس های نمایش خلاق را همراه با عروسک برای رده سنی های دیگر، حتی بزرگسال، دختران و شهرستان های دیگر، انجام شود و نتایجش در اختیار دیگر تسهیلگران قرار گیرد.

تشکر و قدردانی:

تشکر فراوان از مدیران مدارس مفید سطح شهر تهران و قم که در برگزاری کلاس های نمایش خلاق همدلی لازم را به عمل آوردند و توانستند از نرم افزارهای معتبر، اپلیکیشن کلاسگرام، اسکای روم و lms را در کوتاهترین زمان ممکن برای مدرسه هایشان فراهم کنند. به مربیان مدرسه، والدین و دانش آموزان آموزش استفاده از این نرم افزارها را آموختند.

تشکر و قدردانی از اساتید نمایش خلاق که در خواندن و نظر دادن در مورد محتوای نوشته شده و تجربیات بنده کمال همکاری را انجام دادند.

- ❖ **داوود کیانیان**. نمایشنامه نویس، کارگردان، پژوهشگر، مدرس تئاتر کودک و نوجوان و نمایش خلاق، مدیر بنیاد نمایش کودک.
- ❖ **منوچهره اکبرلو**. نویسنده و پژوهشگر تئاتر و سینما، مترجم، نویسنده، ویراستار، نمایشنامه نویس، کارگردان تئاتر و مدرس نمایش خلاق.
- ❖ **سید حسین فدایی حسین**. نویسنده، کارگردان تئاتر، پژوهشگر تئاتر و نمایش خلاق، مدرس نمایش خلاق.
- ❖ **سید جمال میرجعفری**. پژوهشگر، مدرس و مربی نمایش خلاق، تسهیلگر فیک و تئاتر شورای



❖ خانم اکرم ابوالمعالی: نویسنده و پژوهشگر تئاتر و نمایش خلاق، مدرس و مربی نمایش خلاق.

منابع:

- ۱- کیانیان، داوود. (۱۳۸۴). نمایش کودک. تهران مؤسسه فرهنگ منادی تربیت.
- ۲- دکتر دُرُوتی ریچ. (۱۳۹۶). کلید های پرورش مهارتهای اساسی زندگی در کودکی و نوجوانی. (ترجمه اکرم قیطاسی). مؤسسه انتشارات صابرین، چاپ ۱۲، ص ۱۰۵ تا ۱۰۶.
- ۳- آلیسون بارتل. (۱۳۹۴). ۱۰۱ بازی نشاط آور. (ترجمه حسین فدایی حسین). مؤسسه انتشارات صابرین، چاپ دوم، ص ۷.
- ۴- منوچهر، اکبرلو. (۱۳۸۸). سفری کوتاه به دنیای شگفت انگیز عروسک ها. مجله رشد آموزش هنر، چاپ ۲۰ صفحه، صفحه ۴۲ تا ۴۵.
- ۵- دیویی چمبرز. (۱۳۹۴). قصه گویی نمایش خلاق. (ترجمه ثریا قزل ایاغ). مرکز نشر دانشگاهی چاپ ۱۲ ص ۶۶.
- ۶- آقاعباسی، یدالله. (۱۳۸۵). نمایش خلاق، قصه گویی و تئاتر های کودک و نوجوان. تهران ناشر: قطره، چاپ اول.
- ۷- علوی لنگرودی، کاظم و رجایی، افسانه. (۱۳۹۵). تأثیر برنامه ی درس قصه گویی و نمایش خلاق بر خلاقیت و عملکرد تحصیلی دانش آموزان دختر پایه پنجم در دروس انشا و هنر، مجله پژوهش در برنامه ریزی درسی، شماره ۵۱.
- ۸- عسگری، محمد و احمدی طهور سلطانی، محسن و یلفانی، ناهید. (۱۳۹۳). اثربخشی آموزش نمایش خلاق بر خلاقیت دانش آموزان پیش دبستانی شهر همدان. مجله ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی، چاپ ۴ صفحه ۳۵ تا ۵۴.
- ۹- صبوری، خیرقدم و عباسی، عفت و گرامی پور، مسعود. (۱۳۹۴). تأثیر نمایش خلاق بر رشد مهارت های حل مسئله در دختران پیش دبستانی استان تهران. مجله مطالعات پیش دبستانی و دبستانی، شماره ۲، صفحه ۵۵ تا ۸۱.
- ۱۰ - دکتر کوثری، سحر. (۱۳۹۹). تأثیر آموزش آنلاین بر سیستم آموزشی دوران پسا کرونا. ایسنا، شماره ۷۱۶۲۴، <https://www.isna.ir/news/99032415213>
- ۱۱ - میرزایی، آمنه و بسامی، رضا. (۱۳۹۹). مشکلات و آسیب های تدریس در فضای مجازی در دوران کرونا و پسا کرونا. دهمین کنفرانس ملی روانشناسی، علوم تربیتی و اجتماعی، بابل <https://civilica.com/doc/1126482>
- ۱۲ - قلی پور، نفیسه. (۱۳۹۹). تعلیم و تربیت مجازی و چالش های عصر حاضر. مجله مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی، شماره ۵۱، ص ۱۲.
- ۱۳ - نادری، مشکات. (۱۳۹۹). بررسی محاسن و معایب آموزش مجازی از نگاه دبیران متوسط دوم شهر بهارستان. مجله مطالعات روانشناسی و علوم تربیتی، شماره ۵۲، ص ۲۰.
- ۱۴ - عبدی قشلاق، فتانه و پویامنش، جعفر. (۱۳۹۳). بررسی اثربخشی نمایش خلاق بر خلاقیت کودکان پیش دبستانی. مجله علوم رفتاری، شماره ۲۲، ص ۱۰۵ تا ۱۲۱.



- ۱۵ - غلامی، کلثوم و مسعودی، نرگس. (۱۳۹۷). کاربرد اثر بخشی نمایش عروسکی در محیط آموزشی و تأثیر آن بر یادگیری. دومین کنفرانس بین‌المللی دستاوردهای نوین پژوهشی در علوم اجتماعی، علوم تربیتی و روانشناسی و اجتماعی، بابل [/https://civilica.com/doc/813079](https://civilica.com/doc/813079)
- ۱۶ - بیگوند، لیلا. (۱۳۹۹). چگونه نمایش خلاق را به خانه‌ها بردیم. مجله پیش دبستانی رشد، زمستان شماره ۴۴.